

**ABSTRACT:** La ricerca vuole esplorare la capacità del design, nei suoi aspetti teorici ed operativi, di intervenire in processi sociali *bottom-up* circostanziati nelle realtà urbane. Il Social Design è la pratica del design la cui primaria motivazione è la promozione di un cambiamento sociale positivo nella società attraverso una pratica progettuale. Si tratta di un ambito disciplinare molto vasto, che rappresenta una delle evoluzioni più avanzate e promettenti della nostra disciplina, in quanto opera mediante un concetto di innovazione che integra avanzamenti tecnologici e sociali e che coinvolge le persone in attività di partecipazione diretta alle proposizioni progettuali. All'interno di questa cornice disciplinare, si presenta una ricerca intervento in un contesto specifico per includere la dimensione locale nella visione globale, attraverso lo studio di un caso emblematico per l'individuazione di elementi per il progetto in contesti urbani caratterizzati da condizioni di alta marginalità sociale. In particolare, il riferimento è a note pratiche che hanno avviato significative esperienze di riqualificazione territoriale che si è prodotta dal basso, da soggetti del terzo settore che hanno sviluppato reti intorno a luoghi e concept specifici. L'attualizzazione di tali esperienze mostra, oggi, una fenomenologia emergente, quella del Rione Sanità a Napoli, che per il suo carattere corrente viene analizzata nella sua dimensione attuale di bestpractice. Nella sua qualità di distretto urbano caratterizzato da problematiche di marginalità sociale, eppure fortemente irrorato da azioni coordinate che stanno generando un cambiamento ed uno sviluppo dal basso, il Rione Sanità si configura quindi come spazio ideale per l'avvio di processi di design che incorporano il senso di limite ambientale, sociale e organizzativo. Il lavoro di ricerca si conclude con la presentazione delle pratiche progettuali, in cui la candidata è coinvolta in prima persona, per l'implementazione di un laboratorio di micro-produzione di prossimità, che integra processi di riciclo a bassa complessità delle materie plastiche e digital fabrication. Il materiale inedito di originale produzione della candidata che rappresenta i processi avviati da una comunità di luogo dal suo interno viene riportato nella trama globale del racconto scientifico intorno al social design per un più ampio inquadramento del tema attraverso un lavoro di confronto con la letteratura, le metodologie, ed altre esperienze di attivismo progettuale internazionali.

**ABSTRACT:** The research aims to explore the ability of design, in its theoretical and operational aspects, to intervene in circumstantial bottom-up social processes in urban environments. Social Design is the practice of design whose primary motivation is the promotion of positive social change in society through design practice. It is a vast disciplinary field, representing one of the most advanced and promising evolutions of our discipline, as it operates through a concept of innovation that integrates technological and social advances and involves people in activities of direct participation in design propositions. Within this disciplinary framework, an action research in a specific context to include the local dimension in the global vision is presented, through the study of an emblematic case for the identification of enabling elements for design in urban contexts characterized by conditions of high social marginality. Specifically, the references are well-known practices that have launched significant experiences of territorial redevelopment that have been produced from below, by third sector actors who developed networks around specific places and concepts. The actualization of such experiences shows, today, an emerging phenomenology, that of the Rione Sanità in Naples, which due to its current character is analyzed on its present bestpractice dimension. In its quality as an urban district characterized by problems of social marginality, yet strongly sprinkled by coordinated actions that are generating change and bottom-up development, the Rione Sanità is thus configured as an ideal space for the activation of design processes that incorporate a sense of environmental, social and organizational limits. The research work is concluded with the presentation of design practices, in which the candidate is personally involved, for the implementation of a proximity micro-production laboratory, which integrates low-complexity recycling processes of plastics and digital fabrication. The unedited material produced by the candidate represents the processes initiated by a community of place from within. This is reported in the overall framework of the scientific narration around social design for a broader framing of the topic through comparative work with literature, methodologies, and other international design activism experiences.

Circolarità sociale  
Design per la prossimità a Napoli

DOTTORANDA  
Susanna Parlato

Dottorato di Ricerca  
Pianificazione, Design, Tecnologia dell'Architettura

Sapienza Università di Roma | SAPIENZA UNIVERSITY OF ROME | ciclo CYCLE XXXIV | dic. 2018 - oct. 2022  
Scuola di Dottorato in Ingegneria Civile e Architettura | DOCTORAL SCHOOL IN CIVIL ENGINEERING AND ARCHITECTURE  
Dipartimento di 'Pianificazione, Design, Tecnologia dell'Architettura' | 'PLANNING, DESIGN, TECHNOLOGY OF ARCHITECTURE' DEPARTMENT



SAPIENZA  
UNIVERSITÀ DI ROMA

Dottorato di Ricerca PIANIFICAZIONE, DESIGN, TECNOLOGIA DELL'ARCHITETTURA  
PhD PLANNING, DESIGN, TECHNOLOGY OF ARCHITECTURE  
Coordinatore | Director  
Prof. Fabrizio Tucci

Curriculum DESIGN DEL PRODOTTO  
Curriculum PRODUCT DESIGN  
Coordinatore Curriculum | Curriculum Chair  
Prof. Carlo Martino

## Circolarità sociale

Design per la prossimità a Napoli

Dottorando | PhD Candidate Susanna Parlato  
Supervisore | Supervisor Prof. Lorenzo Imbesi  
Consulente esterno | External advisor Prof. Alfonso Morone  
DiARC Dipartimento di Architettura Università degli Studi di Napoli Federico

Ciclo | Cycle XXXIV  
Dicembre 2018 - Ottobre 2022





SAPIENZA  
UNIVERSITÀ DI ROMA

DOTTORATO DI RICERCA

Pianificazione, Design, Tecnologia dell'Architettura

COORDINATORE

Prof. Fabrizio Tucci

CURRICULUM

Design del Prodotto

COORDINATORE CURRICULUM

Prof. Carlo Martino

## CIRCOLARITÀ SOCIALE

Design per la prossimità a Napoli

DOTTORANDA

Susanna Parlato

SUPERVISORE

Prof. Lorenzo Imbesi

CONSULENTE ESTERNO

Prof. Alfonso Morone, Dipartimento di  
Architettura Università degli studi di Napoli

Federico II

CICLO XXXIV

Dicembre 2018 - Ottobre 2022

## PARTE I

## CAPITOLO 1 INQUADRAMENTO - IL PROGETTO DI RICERCA

- 1.1 Contesto
  - p. 13 1.1.1 Sfide sociali ed ambientali
  - p. 15 1.1.2 Contesto nella disciplina
  - p. 20 1.1.3 Contesto territoriale
- p. 23 1.2 Obiettivi generali
- p. 25 1.3 Obiettivi specifici
- p. 27 1.4 Destinatari della ricerca
- p. 30 1.5 Priorità
- p. 32 1.6 Metodi e Fasi della ricerca

p. 39 [BIBLIOGRAFIA PARTE I](#)

## PARTE II

## CAPITOLO 2

## COLLOCAZIONE NELLO SCENARIO DISCIPLINARE

- p. 49 2.1 Istanze sociali ed ambientali nella disciplina del design
  - p. 53 2.1.2 Design for social innovation
  - p. 60 2.1.3 *Participatory Design*
  - p. 66 2.1.4 *Transition design*
- 2.2 Le premesse storiche al design sociale a Napoli
  - p. 73 2.2.1 Design e cultura materiale
  - p. 80 2.2.2 Design e *Advocacy*
  - p. 90 2.2.3 Artefatto *Workshop*

p. 93 [BIBLIOGRAFIA PARTE II](#)

## PARTE III

CAPITOLO 3 IL RIONE SANITÀ LABORATORIO SOCIALE  
RICONOSCERE PRATICHE DI DESIGN DIFFUSO NEI PROCESSI  
ATTIVATI DAL BASSO

- p. 103 3.1 Premessa
- p. 104 3.2 Il quartiere connotazione storico sociale
- p. 108 3.3 Il quartiere come laboratorio sociale
  - p. 111 3.3.1 Box approfondimento sul termine comunità
  - p. 114 3.3.2 Catacombe di Napoli: da patrimonio a bene comune
  - p. 116 3.3.3 La cooperazione e il lavoro di cura
  - p. 117 3.3.4 La reputazione e le identità
  - p. 118 3.3.5 Un'economia civile
  - p. 119 3.3.6 La proliferazione delle comunità di progetto

## CAPITOLO 4 IL SISTEMA DI PROSSIMITA' AL RIONE SANITA'

- p. 126 4.1 Premessa
- p. 129 4.2 Beni culturali e cura dei luoghi
- p. 136 4.3 Arte e cultura
- p. 140 4.4 Comunità educante
- p. 141 4.5 Comunità di cura
- p. 143 4.6 Conversione ecologica
- p. 146 4.7 Strumenti per l'emersione

p. 161 [BIBLIOGRAFIA PARTE III](#)

## CAPITOLO 5 ReMade Community Lab PROCESSI DI DESIGN PER UN LABORATORIO DI PROSSIMITA'

p. 167 5.1 Presentazione del progetto

### p. 177 DARE FORMA ALLE RELAZIONI

p. 178 5.2 Il progetto fasi attori durata

p. 182 5.3 Comunità

p. 183 5.3.1 Comunità di scopo

p. 184 5.3.2 Comunità di luogo

p. 185 5.3.3 Comunità di interesse

## CAPITOLO 6 DARE FORMA ALLE STRATEGIE PER LA SPERIMENTAZIONE

p. 191 6.1 Il modello organizzativo – sistemi distribuiti

p. 196 6.2 I processi di riciclo di materie plastiche e produzione digitale

p. 205 6.3 Dare forma agli artefatti per la sperimentazione

## CAPITOLO 7 DARE FORMA ALLE STRATEGIE E AGLI ARTEFATTI PER LA DIFFUSIONE

p. 215 7.1 Premessa

p. 217 7.2 Design e pedagogia

p. 221 7.3 Laboratori per i bambini e le bambine

p. 223 7.4 Attività per la costruzione del pensiero ecologico

p. 225 7.5 Attività per la diffusione della cultura digitale

p. 228 7.6 Dare forma agli artefatti\_ Schede realizzazioni

p. 238 7.7 Risultati e sviluppi futuri

## CAPITOLO 8 ESERCIZI DI INTERAZIONE PRODUTTIVA

p. 243 8.1 Cenni alla cultura materiale nei quartieri di napoli

p. 244 8.1.1 La tradizione produttiva nel Rione Sanità

p. 247 8.2 La tendenza della rilocalizzazione delle attività produttive

p. 248 8.2.1 La maker culture e i fablab

p. 251 8.3 Remade community lab le idee guida per i processi produttivi

p. 252 8.3.1 Prodotti per i Viaggiatori

p. 256 8.3.2 Prodotti identificativi

p. 257 8.3.3 Plasticaio

8.4 Design for proximity Systems

p. 260 8.4.1 Prodotti per e con i mestieri di prossimità

p. 253 8.4.2 *Workshop* design for proximity systems

p. 268 8.4.3 Prodotti per il restauro di beni culturali

p. 272 8.5 Produrre nell’Emergenza

p. 279 8.6 Risultati e sviluppi futuri

p. 282 BIBLIOGRAFIA PARTE IV

## CAPITOLO 9 CONSIDERAZIONI CONCLUSIVE APPENDICE SCHEDE PRODOTTI



Lui è rapido, pensando per immagini chiare  
Io sono lento, pensando per immagini spezzate.  
Lui si fa ottuso, fidandosi delle sue immagini chiare;  
io mi faccio acuto, diffidando delle mie immagini spezzate.  
Fidandosi delle sue immagini, lui ne suppone l'importanza:  
Diffidando delle mie immagini, io ne discuto l'importanza.  
Supponendo l'importanza, lui suppone il fatto;  
Discutendone l'importanza, io discuto il fatto.  
Quando il fatto lo tradisce, lui contesta i suoi sensi;  
Quando il fatto mi tradisce, io approvo i miei sensi.  
Lui prosegue rapido e ottuso con le sue chiare immagini;  
io proseguo lento e acuto con le mie immagini spezzate.  
Lui, in una nuova confusione del suo comprendere;  
io, in un nuovo comprendere la mia confusione.

ROBERT GRAVENS



# PARTE I



# INQUADRAMENTO PROGETTO DI RICERCA

## ABSTRACT

Il primo capitolo inquadra sinteticamente la ricerca delineando gli elementi di contesto e di cornice connessi all'ambito di ricerca del social design. La trattazione parte dalle sfide sociali ed ambientali originate dalle più recenti trasformazioni della società contemporanea. Queste sfide, definite in modo specifico dalle discipline sociologiche ed economiche, sono messe in relazione all'ambito disciplinare del design e calate in un preciso contesto territoriale quello del Rione Sanità a Napoli che, in questa ricerca è soggetto di studio e luogo di sperimentazione.

E' dichiarato l'obiettivo generale del lavoro nell'individuazione degli elementi che consentono la creazione e la rigenerazione di una comunità di luogo capace di generare cambiamento sociale e innovazione.

Sono declinati gli obiettivi specifici che riguardano:

- un'analisi della letteratura internazionale sul social design, in un confronto con i precursori della materia nel contesto territoriale di riferimento;
- la ricostruzione delle fasi di sviluppo e della comunità di luogo che si è strutturata al rione Sanità a seguito di un processo di valorizzazione e riqualificazione territoriale partito dal basso e la sua rappresentazione;
- la presentazione delle pratiche progettuali, in cui la candidata è coinvolta in prima persona, per l'implementazione di un laboratorio di micro-produzione di prossimità, che integra processi di riciclo a bassa complessità delle materie plastiche e digital fabrication.

Sono individuati i destinatari della ricerca:

- gli studiosi che hanno interesse all'ambito del social design, e gli studenti delle discipline del design.
- i soggetti pubblici e privati (terzo settore) interessati ad innestare processi di innovazione sociale sui territori
- i soggetti della comunità di pratiche che si è formata a livello territoriale.

E' specificata la rilevanza delle tematiche trattate in riferimento alle priorità definite dalle policy locali, nazionali e internazionali.

Infine sono descritte le metodologie che sono state seguite nello svolgimento della ricerca attuata attraverso il lavoro sul campo secondo i principi della research trough design e della ricerca azione.



## 1.1 contesto

### 1.1.1 Sfide sociali ed ambientali

La società contemporanea appare caratterizzata da un'accentuazione delle disuguaglianze sociali ed economiche<sup>1</sup> (Piketti, 2020), prodotta dai modelli, dalle idee e dalle prassi che trovano nella fiducia nel progresso tecnico illimitato e nella globalizzazione il loro fondamento. Il ridurre ogni aspetto della vita alla categoria della competizione e dell'efficienza economica ha portato alla rarefazione dei valori relazionali (marginalizzazione, solitudini connesse), al consumo di ciò che è pubblico e alla mercificazione dei beni comuni (Manzini, 2018).

Questo modello di sviluppo ha mostrato i suoi limiti nell'idea di crescita illimitata, anche dal punto di vista ambientale, producendo effetti nefasti sull'ambiente (cambiamenti climatici, inquinamento diffuso, desertificazione e perdita di biodiversità, accumulo di plastica, estinzione di numerose specie animali, etc.) considerati una diretta conseguenza dell'azione dell'uomo sul pianeta. La questione, che appare oggi cruciale tra i problemi del mondo moderno, si sta imponendo all'attenzione degli stati e degli organismi internazionali, ma è presente, da tempo, nel dibattito scientifico, nel quale si è discussa la proposta di definizione di una nuova era geologica, l'Antropocene (Ellis, 2018)<sup>2</sup>.

All'interno di questo quadro, le città con la loro concentrazione di persone, infrastrutture e attività appaiono come punti di grande vulnerabilità, in metamorfosi continua ed accelerata, ed in cui le condizioni sociali critiche e le questioni ambientali trovano un'intensificazione di problematicità.

La condizione contemporanea è stata efficacemente descritta da Bauman nel suo testo *Modernità liquida*, attraverso la metafora del mondo fluido. La velocità e l'agevolazione di movimento di cose, persone e informazioni hanno prodotto un mondo caratterizzato dal continuo movimento, dalla flessibilità e dalla trasformazione, ed hanno determinato la perdita delle identità locali e l'omologazione dei luoghi. Questo mondo fluido si contrappone alla staticità del

<sup>1</sup> "La crescita delle disuguaglianze socioeconomiche, osservata nella maggior parte dei paesi e delle regioni del pianeta a partire dagli anni ottanta e novanta del Novecento, rappresenta una delle evoluzioni strutturali più importanti che il mondo si trova ad affrontare in questo inizio di XXI secolo" (Piketti, 2020, pp. 36). La crescita delle disuguaglianze di reddito nel mondo registra una evoluzione che mostra come la quota parte del reddito totale presa dal 10% della popolazione con il reddito più elevato, compresa nelle diverse regioni del mondo tra il 26 e il 34% nel 1980, sia invece compresa tra il 34 e il 56% nel 2018 ed è ormai un fenomeno documentato e riconosciuto.

<sup>2</sup> Il termine antropocene è stato introdotto per la prima volta da Paul Crutzen nel 2000 per definire una nuova era geologica con lo scopo di contrassegnare la presenza umana come una grande forza della natura nella storia della terra, capace di condizionare lo stato dell'ambiente terrestre, nell'insieme delle sue caratteristiche fisiche, chimiche e biologiche provocando stravolgimenti ambientali a livello locale e globale. A partire da questa prima definizione il dibattito sull'Antropocene ha interessato gli studi anche di altre discipline al di fuori delle scienze della terra: filosofia, antropologia, geografia, storia, ingegneria, ecologia, design, legge, arte e scienze politiche. Nel testo di Ellis (2018) vi è una ricostruzione dell'origine della terminologia dei processi che stanno alla base di tale cambiamento e i possibili risvolti di questa narrativa che mette in relazione uomo e natura.

mondo del passato in cui convenzioni sociali e tradizioni culturali assumevano caratteri solidi (Bauman, 2002). Se da un lato questa condizione porta con sé tutte le problematiche sociali già citate ed un senso di disorientamento e perdita di riferimenti, la fine delle convenzioni offre anche una maggiore apertura di possibilità di scelta e la conseguente liberazione delle capacità umane.

La consapevolezza dei problemi irrisolti e la perdita di fiducia in una crescita progressiva ed inarrestabile, foriera di benessere per tutti, hanno fatto emergere punti di vista critici e aperto alla ricerca di nuove soluzioni, nelle quali si considera ribaltato il paradigma economico, per il quale solo dalla crescita possa derivare la possibilità di includere. Riprende vigore il concetto che “non si dà economia senza società”, espresso, già a partire dagli anni Cinquanta, nell’idea di “Sviluppo come integrazione” di Giorgio Ceriani Sebregondi<sup>3</sup> (Farnese, 2017) e recentemente riportato in auge da sociologi quali De Rita (2020) e Bonomi (2018). Un concetto che trova, peraltro, riscontro nelle teorie alla base della social innovation (Murray, Culier Grice, Mulgan, 2010).

Oggi si assiste ad un proliferare di pratiche, che partendo dal concetto sociale d’inclusione, e applicando la teoria sociologica del dono, attraverso il volontariato, il mutualismo e la cooperazione sociale, generano una nuova economia di prossimità. Cresce l’attenzione per i processi bottom-up o per le iniziative “grass-roots”, spontanee, che sono riuscite ad ottenere la partecipazione delle comunità e sono risultate efficaci nella azione trasformativa dei territori, essendo state in grado di cogliere con più immediatezza le loro potenzialità e criticità. Quando queste esperienze hanno innescato processi di innovazione e trasformazione delle risorse materiali ed immateriali in beni comuni<sup>4</sup>, lo hanno fatto a partire dall’implementazione di una capacità collettiva, generatrice di cambiamenti positivi e più sostenibili, e dalle attività di cura dei luoghi e delle persone.

In queste sperimentazioni sono state messe in discussione le forme rigide e sovra-determinate, ed accantonati i modelli organizzativi centralizzati e verticali e gli ambienti rigidi, che appaiono inadeguati a rispondere all’incertezza, alla variabilità e al disordine della complessità dei fenomeni della contemporaneità (Sendra, Sennett, 2021).

Anche nel mondo delle imprese, delle attività economiche, in periodi recenti, si stanno sviluppando sistemi distribuiti, composti da unità organizzative di piccole dimensioni, autonome, calate su territori specifici, con i quali queste mantengono una stretta relazione,

3. Per un approfondimento sulle origini dei temi connessi allo sviluppo comunitario ed alla figura di Giorgio Ceriani Sebregondi che ne ha interpretato il pensiero calandolo nel contesto del meridione d’Italia, si veda Farnese, G., (2017) *Lo sviluppo come integrazione*. Giorgio Ceriani Sebregondi e l’ingresso dell’Italia nella cultura internazionale dello sviluppo, Rubbettino.

4. Elinor Ostrom (1990) fa una definizione dei beni comuni come risorse materiali e immateriali che vengono condivise, per le quali non si compete e non sono esclusive, possono essere di tutti e di nessuno ovvero tutti possono avervi accesso ma nessuno può rivendicarne un’esclusività, possano essere gestiti direttamente dalle comunità

pur restando connesse, nel mondo più vasto, con i diversi operatori della filiera, e, quindi, in grado di generare nuove relazioni tra piccola e grande scala.

L'interesse che si è sviluppato sui sistemi socio-tecnici distribuiti risiede nella convinzione che la loro configurazione consente, almeno in linea teorica, di gestire la complessità senza immaginarne una semplificazione, distribuendo le attività in più nodi che vanno a comporre reti. Si tratta, infatti, di sistemi che prevedono un'organizzazione orizzontale e decentrata, e che, così facendo, diventano più sensibili, cioè maggiormente capaci di aderire alle reali necessità dei luoghi, e flessibili, ovvero capaci di rispondere ad imprevisti o crisi e aperti, quindi più adattabili al cambiamento (Manzini, 2021). In questi modelli acquisiscono rilevanza le relazioni tra le persone e tra le persone e i luoghi ed i rapporti di potere.

### 1.1.2 Contesto nella Disciplina

Le istanze sociali ed ambientali sono entrate nel dibattito della disciplina del design a partire dagli anni '70, spinte dalle rivoluzioni sociali radicali degli anni Sessanta, sebbene alcune interpretazioni riconoscono radici più lontane nel tempo dell'impegno sociale del design che già possono ritrovarsi nei pensieri utopici di William Morris, (1834-1896) o nella metafora della "good society", basata su pratiche cooperative, del manifesto della scuola del Bauhaus di Gropius (Emilson, 2014).

Nell'evoluzione dell'approccio disciplinare alle istanze sociali si riconosce una prima fase in cui la risposta del design era principalmente motivata dalla volontà di manifestare una posizione di puro dissenso, ne sono un'esemplificazione le sperimentazioni, i progetti e gli scritti prodotti nell'ambito del movimento del Radical design (Clarke, 2015); Victor Papanek, e nel contesto italiano, Tomàs Maldonado sono stati tra i primi a denunciare la deriva del design dei consumi e la necessità di reagire ai profondi cambiamenti della società. Maldonado, con il testo "La speranza progettuale" del 1971, e Papanek<sup>5</sup> con "Design for the Real World: Human Ecology and Social Change" del 1971, hanno portato nel dibattito sul design la questione delle condizioni di vita, classe e differenze di reddito, ma anche le problematiche legate alla responsabilità verso l'ambiente. L'attenzione alla responsabilità del design, era già stata espressa, d'altronde, dal manifesto "First things first"<sup>6</sup>, 1964, scritto dal graphic designer britannico Ken Garland, nel quale veniva fortemente accentuata la dimensione etica del progetto, con l'invito ai grafici al

5. Papanek, Victor (1971). Design for the Real World: Human Ecology and Social Change, New York, Pantheon;

Papanek, Victor (1983). Design for Human Scale, New York, Van Nostrand Reinhold, Papanek, Victor (1995). The Green Imperative: Natural Design for the Real World, New York, Thames and Hudson.

La speranza progettuale. Ambiente e società, Einaudi, Torino 1970 ; Il futuro della modernità, Feltrinelli, Milano 1987; Arte e artefatti, Feltrinelli, Milano 2010

6. Questo manifesto è stato più volte aggiornato e l'ultima rivisitazione è stata realizzata nel 2020 ed è disponibile online per la visione e la sottoscrizione di chiunque voglia impegnarsi nelle direzioni suggerite nel suo testo <https://www.firstthingsfirst2020.org/>

servizio dell'industria pubblicitaria e della comunicazione ad impiegare le proprie capacità e la propria immaginazione per cause meno sottomesse alle sole esigenze del mercato.

Si genera, dunque, a partire da quegli anni, un movimento globale che propone alternative allo stile di vita consumistico considerato fino ad allora imperante. Sulla stessa scia si pongono i testi "*Design for Society*" del 1993 di Nigel Whiteley, e "*Design For The Good Society - Utrecht Manifest 2005-2015*" di Victor Margolin, nel quale l'autore raccoglie riflessioni e sperimentazioni proposte in 10 anni alla biennale di Utrecht, e dove si mostra la relazione tra il social design e le visioni utopiche della società, che hanno messo radici diverse nella tecnologia, nell'architettura e nella politica.

Dopo il primo momento di rottura si assiste alla maturazione di teorie, ricerche, sperimentazioni e pratiche che portano all'affermazione del ruolo del design in ambiti che esulano da finalità produttive e commerciali, in un allargamento progressivo, attraverso le sue diverse declinazioni - design sociale, etico, umanitario, per la collettività, per i territori, di pubblica utilità, per l'utenza ampliata, transformation design, design per la sostenibilità, per l'innovazione sociale-, delle modalità di intervento del design per il "bene comune".

Le diverse esperienze che si compiono lasciano comprendere perché nella letteratura scientifica, relativa alla disciplina del design, si riconosce una varietà di concezioni, identità e pratiche associate al termine del social design che appare più come un momento discorsivo in divenire (Armstrong L., Bailey J., Julier G., Kimbell L., 2014), che come un campo disciplinare ben definito nei suoi metodi, approcci e strumenti. Si tratta di un quadro di riferimento caratterizzato da una fenomenologia complessa che presenta specializzazioni connesse all'oggetto di ricerca, allo scopo di ricerca ed al contesto territoriale.

Come afferma Margolin (2015) il design per il sociale non è una nuova idea ma la sua definizione come una forma distinta di pratica lo è.

Altri autori (Koskinen, Hush, 2016) hanno messo in evidenza come, nella fenomenologia delle forme che il design sociale può acquisire, possa individuarsi una differenziazione tra il design sociale che si basa su visioni utopiche, il design sociale molecolare ed il design sociale sociologico. Laddove il design sociale basato su visioni utopiche dà vita a progetti visionari, il cui valore si riconosce nell'aspirazione, il design sociale molecolare, invece, si riferisce a quelle

pratiche che partono dall'infinitamente piccolo, per dare vita a lente trasformazioni piuttosto che a cambiamenti traumatici. Il design sociale sociologico, infine, definisce le sue strategie progettuali sulla scorta di teorie sociologiche che forniscono strumenti concettuali utili ad analizzare la società e le strutture che ne reificano gli aspetti in forme che appaiono come fatti ineluttabili, individuando le forze che, a loro volta, plasmano queste strutture.

Se il movimento dell'anti design può essere considerato precorritore dello sviluppo del design orientato al sociale, (Armstrong L., Bailey J., Julier G., Kimbell L., 2014), il Design for Social Innovation rappresenta, oggi, un preciso riferimento nel panorama internazionale della ricerca contemporanea nel design.

Le sperimentazioni e le ricerche avviate da una comunità internazionale del design e delle scuole di design che si riuniscono nella rete DESIS<sup>7</sup> (Manzini, Bertola, 2004, Manzini, 2015, 2020, 2021), e in altre esperienze collaborative realizzate da centri di ricerca promossi da importanti istituzioni universitarie nell'ambito della social innovation, sono sostenute dalla comune convinzione che l'innovazione sociale possa rappresentare un potente volano anche per la sostenibilità ambientale.

Ciò che si auspica è la possibilità di determinare cambiamenti del sistema socio-tecnico che producano anche valore sociale, andando nella duplice direzione di soluzione di problemi sociali e di generazione di beni comuni (Manzini, 2018). Con l'applicazione di modelli di intervento collaborativi, la forte attenzione ai processi che nascono e sono sostenuti da iniziative bottom-up, e l'utilizzo di concetti chiave quali comunità - cura - prossimità, il Design for Social Innovation offre un chiaro orientamento per la costruzione di nuovi scenari di azione ed in particolare per la possibilità di intervenire in processi sociali bottom-up circostanziati alle realtà urbane, che costituiscono anche gli obiettivi ed il contesto della presente ricerca.

Un filone di ricerca trasversalmente citato nelle diverse declinazioni del design sociale è il *Participatory Design* che nasce nel contesto accademico scandinavo negli anni '70 del secolo scorso a partire dalle ricerche di Pelle Ehn e dei ricercatori formati intorno a lui all'Università di Malmo. Nelle prime fasi l'approccio viene utilizzato per la progettazione di tecnologie informatiche e si caratterizza per il coinvolgimento diretto degli utenti nell'attività progettuale, successivamente si applica a sperimentazioni per ottimizzare l'organizzazione del lavoro, spostando il punto focale sull'apprendimento reciproco

7. Le riflessioni di Manzini sul Design for Social Innovation sono alimentate dalle sperimentazioni attivate dal *network* internazionale DESIS - Design for Social Innovation towards Sustainability nato nel 2009, una rete di laboratori disseminati in Africa, Asia, Europa, Nord America, Oceania, Sud America. Nel *network* sono confluiti il gruppo internazionale di ricercatori e studiosi negli ambiti del design di servizi e del design strategico che già a partire dai primi anni 2000, aveva avviato studi sul fenomeno delle "comunità creative. EMUDE - Emerging User Demand for Sustainable Solution, una ricerca finanziata nel 2004-06 nell'ambito del 6° PQ della Commissione europea, è stato uno dei progetti iniziali del gruppo (Manzini & Meroni 2007).

tra designer e lavoratori, al fine di incorporare la “conoscenza tacita” dei partecipanti nel processo progettuale. In questa fase il progetto viene inteso come un processo di empowerment, in una fase ancora successiva e più recente il *Participatory Design* si spinge fuori dal contesto organizzativo e aziendale per integrare i processi di *co-design* per il cambiamento sociale, attraverso prototipi e discussioni in cui sono coinvolte persone provenienti da tutti i settori della società, ed in cui il designer ha un ruolo fondamentale per la sua capacità di trasferire processi di innovazione sociale e tecnologica all’interno di sistemi comunitari (Ehn, 1998, 2008, 2010; Ehn, Nilsson, Topgaard, 2014). Il *Participatory Design*, a cui ci si riferisce in letteratura spesso anche con la terminologia di *co-design*, è incluso in questa ricerca come approccio e come ambito da cui è possibile individuare metodi e strumenti utili al progetto.

Tra gli approcci che si riferiscono al contributo della disciplina del Design per generare cambiamenti nella società, agendo su paradigmi radicalmente nuovi e che sfidano lo status quo per perseguire equità e qualità della vita, è in via di sviluppo il “*transitional design approach*”<sup>8</sup>, una nuova area di ricerca, pratica e studio che, situandosi in continuità con gli approcci del design for service e del design for social innovation (Irwin, Kossoff, Tonkinwise, Scupelli, 2015) intende generare cambiamenti a livello di sistema. L’obiettivo diventa quello di individuare un approccio “*design-led*” per affrontare i cosiddetti “wicked problems”, quali il cambiamento climatico, la perdita di biodiversità, il crimine, la povertà, ecc. e seminare e catalizzare un cambiamento della società per il raggiungimento di un futuro più sostenibile e desiderabile.

Alla fenomenologia del Social design viene ascritto anche il *Design Activism*, un movimento che insiste sul rapporto tra design ed attivismo politico e che indaga sul ruolo del design nel promuovere il cambiamento sociale, attraverso la sensibilizzazione su valori e convinzioni (ad esempio sulle questioni ambientali), e mettendo in discussione i vincoli ed i condizionamenti che la produzione di massa ed il consumismo pongono alla vita quotidiana delle persone (Markussen, 2013).

Insieme al Design per la Social Innovation, ed agli ulteriori approcci

8. Il *Transition design* è un’area di ricerca, pratica e studio del design concepita alla School of Design della Carnegie Mellon University a partire dal 2012 e integrata nei nuovi programmi e curricula lanciati nell’autunno 2014.

appena menzionati, e di cui si tratterà più diffusamente nella seconda parte della tesi, altre esperienze, realizzate nell'ambito degli studi di design in Italia ed in particolare nel contesto meridionale, hanno rappresentato una sicura fonte di orientamento per articolare il progetto di intervento.

In particolare, è opportuno richiamare, anche al fine di riconoscere il rapporto di ideale continuità con cui la ricerca-azione presentata per la tesi di dottorato si pone nei loro confronti, le ricerche, le teorie ed i metodi appartenenti al filone del Design per il territorio, con la sua attenzione al tema dello sviluppo locale ed il suo approccio centrato sulle comunità, le esperienze che si sono poste l'obiettivo dello sviluppo dei mestieri artigianali locali, le pratiche di attivazione sperimentate nelle realtà più problematiche della città, ed in cui l'applicazione del contro-design si è manifestata come una potente azione di advocacy, volta a provocare una azione di riscatto socio educativo nei confronti di bambini emarginati.

Il proliferare di sperimentazioni, pratiche, didattiche e riflessioni teoriche testimonia la crescente attenzione verso il tema del social design nel dibattito accademico, tra le iniziative più significative che si possono citare, anche con riferimento agli studi storici sul tema, c'è il convegno "*Design Activism and Social Change*", organizzato nel 2011 a Barcellona dalla Design History Society, che ha stimolato l'interesse per questo approfondimento e nel contesto italiano, il numero della rivista sul Social Design, Design e bene comune, curato dall' AIS Design Storia e Ricerche nel 2020, con l'intento di rendere evidente come molti dei temi trattati oggi ritrovino le loro radici nel Novecento. Il numero ha avuto una menzione d'onore al XXIV Compasso d'oro.

### 1.1.3 Contesto territoriale

La dimensione sociale si declina in una variabilità di eventi e condizioni che acquisiscono specificità connesse ai diversi contesti che dettano le condizioni per la costruzione di strategie d'azione per il design che si pone l'obiettivo di promuovere un cambiamento sociale positivo nella comunità di riferimento.

La presente tesi di dottorato presenta una sperimentazione che trova il suo riferimento nell'ambito del social design ed intende esplorarne gli obiettivi, le pratiche e gli strumenti individuando uno specifico contesto territoriale, che viene affrontato, da un lato, come un caso studio in grado di evidenziare i potenziali punti di forza di una strategia volta a produrre un cambiamento nelle condizioni di vita di una determinata popolazione e le condizioni per la creazione di una comunità attiva e consapevole e, dall'altro, parallelamente, come la comunità di luogo in cui avviare azioni localmente motivate. Si tratta di un quartiere, situato nel centro urbano della città di Napoli, che presenta sia profili di problematicità e di marginalità sociale che una vivace dinamica di cambiamento, essendo stato interessato da un processo spontaneo di progettualità, che ha dimostrato la capacità di raggiungere esiti positivi: nella riscoperta delle valenze storico artistiche del rione per rafforzare il senso di appartenenza al luogo, in un'azione di empowerment dei giovani perché potessero diventare loro stessi attori del cambiamento, nell'apertura del rione all'esterno, nello sviluppo di una nuova reputazione e immagine del territorio, in un percorso che ha visto andare di pari passo la cooperazione per lo sviluppo di iniziative di nuova imprenditorialità e gli obiettivi di inclusione sociale che hanno sempre tenuto al centro le persone.

Il caso del Rione Sanità, che viene descritto diffusamente nella terza parte delle tesi, è stato considerato un caso di successo nell'ambito del design per la valorizzazione territoriale, non solo perché, come evidenzia M. Parente (2010), è un processo partito dal basso, spinto dalla ferma volontà di un gruppo di giovani abitanti del quartiere, guidati dalla figura forte e carismatica del Parroco della Basilica di Santa Maria della Sanità, di lavorare nella direzione del riscatto del quartiere ma anche perché mostra l'azione combinata di elementi di "design di fatto" e di "design palese", mette in relazione i diversi livelli di capitale territoriale, culturale, sociale e produttivo e pone una domanda di progettualità che investe il territorio nel suo complesso.

Studi successivi<sup>9</sup> hanno confermato il valore di best-practice che ha assunto il processo realizzato nel Rione Sanità, che dal suo avvio, nel 2001, ha avuto poi la forza di continuare e di svilupparsi, diventando un caso emblematico tra le nuove iniziative di imprenditorialità sociale e culturale orientate al recupero del patrimonio culturale, attraverso modelli di gestione dal basso<sup>10</sup>.

Il Rione Sanità, parte del quartiere Stella, è stato ritenuto per lungo tempo e per diversi motivi, uno dei quartieri più problematici della città, caratterizzato per una immagine negativa dovuta soprattutto alla presenza della criminalità organizzata e della microcriminalità, presente spesso sulle pagine dei quotidiani cittadini per le cronache di episodi di violenza e di sopraffazione, percepito per la sua condizione di enclave come una periferia al centro della città, dove è forte il senso di appartenenza al luogo ma anche la condizione di esclusione e di isolamento. Dal punto di vista della composizione sociale il quartiere che oggi conta circa 30.000 abitanti, ha condiviso con gli altri quartieri del centro storico di Napoli lo stesso fenomeno di progressivo allontanamento della popolazione che ne ha mutato la stratificazione sociale, in origine maggiormente mista, sia dal punto di vista economico che culturale, la forte presenza di popolazione disoccupata e sotto-occupata, con bassi livelli di conoscenze e competenze, l'assenza di prospettive dei suoi abitanti più giovani, gli alti tassi di dispersione scolastica continuano purtroppo ad essere fattori critici, sotto il profilo sociale. In una situazione dove il degrado degli edifici faceva da contraltare alla assenza di intervento delle istituzioni pubbliche i promotori del processo di valorizzazione hanno avuto la capacità di leggere l'esistente, guardano oltre i limii imposti dagli stereotipi, di riconoscere la storicità e la bellezza dei luoghi, individuando gli elementi potenziali da cui partire per aggredire il disagio sociale attraverso un proprio modello di sviluppo. La costruzione di una nuova identità del quartiere, partita dalla riqualificazione, valorizzazione, riapertura e gestione delle Catacombe di San Gennaro ha poi coinvolto altri luoghi altre iniziative con le quali si è dato corso ad altre importanti opere di riqualificazione del territorio.

Diverse sono state le iniziative con artisti e designer che hanno affiancato gli interventi di riqualificazione del patrimonio storico architettonico di grande valore, misconosciuto e in abbandono, e che hanno contribuito a trasmettere un orizzonte di senso alla operazione, riuscendo a sviluppare una nuova immagine del territorio, intorno alla quale si è mobilitato il consenso della comunità locale e quello di importanti sostenitori all'esterno. Questa esperienza di

9. Il "modello Sanità" è stato analizzato attraverso studi approfonditi dai punti di vista delle discipline economiche e sociali (Consiglio & Riitano, 2015; Consiglio, Flora, Izzo, 2021; Corbisiero, 2020) come anche dal punto di vista delle discipline del progetto (Flora, 2020) e nel settore disciplinare più specifico del Design (Parente, 2010).

10. Nel rapporto del 2018 "Coesione e Competizione. Nuove geografie della produzione di valore in Italia", di Fondazione Symbola, il processo realizzato al Rione Sanità è citato tra gli esempi che hanno avuto la capacità oltre che di valorizzare risorse culturali anche di generare una strategia di sviluppo di una rete di cooperative sociali per l'integrazione lavorativa dei giovani del luogo e per la cura del territorio. <https://www.symbola.net/ricerca/coesione-e-competizione-2018-2/>

cura dei luoghi, spinta, comunque dall'intento di mettere al centro le persone e principalmente i giovani del quartiere, ha innescato una dinamica di cambiamento collettiva grazie al successivo proliferare di altre realtà del terzo settore, associazioni, cooperative che interagiscono e lavorano in modo sinergico generando un sistema di prossimità per il cambiamento sociale.

Dalla ricostruzione diacronica del processo, qui brevemente delineato, e dalla lettura analitica e partecipata delle interdipendenze tra le "comunità di cura" e le "comunità operose" (Bonomi, 2018) che oggi costituiscono l'infrastruttura del sistema di prossimità generatosi sul territorio del rione Sanità, risulteranno riconoscibili gli elementi e le condizioni in grado di favorire ulteriori processi di innovazione sociale.

## 1.2 Obiettivi generali

L'obiettivo generale della ricerca è l'individuazione delle strategie, strumenti, elementi che permettono la creazione, il rafforzamento, la rappresentazione e la rigenerazione di una comunità di luogo capace di generare cambiamento sociale e innovazione nel sistema territoriale di prossimità per contribuire alla costruzione di un modello sociale del design, che si distanzi dalle logiche del consumismo per porre maggiore attenzione alle relazioni tra le persone e tra le persone e i luoghi.

Nel dibattito accademico sul progetto per la prossimità (Manzini, 2021) il processo che sta interessando il Rione Sanità risulta essere particolarmente rilevante come processo trasformativo di un territorio di margine, chiuso e vissuto solo dai suoi abitanti, in una comunità di luogo molto articolata e diversificata, un ecosistema in cui vivono diverse comunità, all'interno delle quali il lavoro di cura si distribuisce coinvolgendo un gran numero di persone, gruppi, istituzioni, con competenze e responsabilità diverse. La tesi evidenzia come i diversi progetti già attivi si intrecciano, si connettono e si coordinano in modo spontaneo e informale, avviando azioni che si concentrano principalmente sulla cura delle persone e sulla cura dei luoghi. Recentemente stanno iniziando ad emergere iniziative, tra queste le pratiche messe in atto dalla candidata con il laboratorio ReMade Community Lab, che integrano la dimensione sociale con quella ecologica dedicandosi alla cura dell'ambiente e a processi di conversione ecologica. Tutti questi processi avviati sono esempi, più o meno formalizzati, di innovazione sociale.

L'obiettivo è la comprensione e restituzione di questo sistema di prossimità che integra pratiche di "design diffuso" e "design esperito" (Manzini, 2015, pp 37-39) per la definizione di una metodologia di intervento aperta, leggera e reiterabile. La partecipazione attiva a questa comunità di pratiche ha permesso alla candidata di comprendere la varietà di azioni, eventi, servizi, prodotti che questo sistema di prossimità mette a disposizione entrando in contatto con le persone, i ruoli, i linguaggi, i processi, in una dimensione operativa che comporta una ridefinizione costante di questi elementi. La componente più interessante da rappresentare e forse quella che

più assume valore in questo sistema è la componente relazionale che per sua natura è dinamica, movimentata, segue lo scambio e varia nel tempo e nello spazio. Il racconto scaturisce dalle osservazioni effettuate durante l'esperienza immersiva della candidata, dalla raccolta di informazioni, suggestioni e dalla registrazione delle diverse conversazioni con i soggetti attivi, per cui il punto di vista che si legge è insieme quello della ricercatrice e quello della comunità stessa.

Nel rappresentare queste pratiche si prenderà avvio dall'approccio della ricerca azione o *research through design* secondo il quale la tradizionale dicotomia generale / particolare che deriva dalla concezione che vede la teoria prodotta da ricerche che si astraggono dai contesti particolari, assumendo un punto di vista neutrale e oggettivo, e la pratica invece appartenente ad un contesto specifico e determinata da questo, si sfuma per riconnettere teoria e pratica (Friberg, 2010). Nelle ricerche che partono dalla pratica, nella disciplina del design, si riconosce l'obiettivo di ritrovare una conoscenza socialmente solida, al posto di una conoscenza affidabile. Questo obiettivo trova una motivazione e un'interpretazione sociologica nell'idea della "seconda modernità" in cui la scienza autonoma e debolmente contestualizzata è soppiantata (o affiancata) da una ricerca fortemente contestualizzata che partecipa alla società (Nowotny, H., Scott, P., Gibbons, M., 2010 in Herriott, 2019).

"In this field, there is a need for long-term infrastructuring where relationships continue... that is, that a social design project instigates a conversation and relationships that can be on-going beyond the 'life' of the project itself. But that also makes the impact of social design very difficult to evaluate." – Pelle Ehn Professor of Interaction Design, Medea, Malmö University Interview, 22 November 2013 (Armstrong L., Bailey J., Julier G., Kimbell L., 2014).

La citazione di Pelle Ehn qui riportata ben specifica l'aspirazione di questa ricerca nel voler restituire un processo di immersione e coinvolgimento diretto della dottoranda in un fenomeno in itinere con lo scopo di una comprensione profonda e partecipata ma anche con il rischio di una restituzione di risultati difficilmente valutabili nei tempi della ricerca dottorale.

Questo processo di immersione si configura come un percorso necessario per sperimentare pratiche design led in connessione con le reti esistenti, per contribuire a innovazioni e cambiamenti positivi nella dimensione della prossimità. Le attività sul campo, seguono una modalità che integra innovazione sociale e tecnologica con le tematiche legate al pensiero ecologico, per sperimentare un model-

lo di economia circolare in ambito urbano attivato dalle comunità stesse.

Il progetto consiste nell'implementazione di un laboratorio per il riciclo della plastica derivante dai rifiuti urbani, per proporre un modello alternativo distribuito di gestione dei rifiuti finalizzato alla diminuzione dell'impatto ambientale dei processi, prevede la concentrazione, in un'unica unità organizzativa di prossimità, delle fasi di raccolta riciclo e produzione, ed utilizza strumenti per il riciclo a bassa complessità e di fabbricazione digitale per la produzione. Le linee di sviluppo del laboratorio riguardano diverse attività che sono anche strumentali alla generazione di altri processi di innovazione sociale, valorizzazione dei luoghi, educazione, attraverso i quali coinvolgere diverse realtà presenti sul territorio.

## 1.3 Obiettivi specifici

La ricerca si pone tre obiettivi specifici.

Il primo riguarda la volontà di definire un fenomeno emergente in un contesto specifico relazionandolo e confrontandolo con le riflessioni critico-teoriche della disciplina del design nell'ambito del social design a livello internazionale e poi a livello locale per la riconnessione con idee processi e progetti storicizzati. Per quanto riguarda questo primo obiettivo va specificato che la ricognizione della letteratura scientifica per il confronto tra la fenomenologia specifica e contestualizzata analizzata e i fenomeni emergenti a livello globale è definita dalle esigenze e suggestioni che vengono suggerite dalla pratica stessa. La ricognizione iniziale nell'ambito del social design risulterà necessariamente parziale comprendendo una selezione di approcci, metodi e strumenti limitata a quelle tematiche che si connettono ad ambiti di intervento circostanziati in realtà urbane e legati a processi *bottom up*. Così come la ricognizione di casi studio storicizzati si concentra su casi, analizzati in profondità che risultano essere in una linea di continuità con quanto sperimentato attraverso le pratiche.

Il secondo obiettivo è la restituzione del sistema di prossimità nelle sue diverse componenti e nella visione di insieme attraverso strumenti di racconto e comunicazione che possano coadiuvare il pro-

cesso di rigenerazione costante della comunità di pratiche, un'infrastruttura aperta leggera condivisa e flessibile. L'analisi dei fenomeni in atto viene condotta assumendo il punto di vista disciplinare del design per una comprensione più approfondita delle dinamiche di "design diffuso" e le possibilità di interazione con il "design esperto" utilizzando metodi e strumenti di *co-design*. Si individuano i fattori abilitanti per l'implementazione di esperienze *design led* in contesti ad alta marginalità sociale. La restituzione delle modalità di presa di contatto e integrazione del designer ricercatore all'interno della comunità di pratiche che agisce e progetta per il sistema di prossimità ha inoltre lo scopo di una più precisa definizione del ruolo del designer in questi ambiti di applicazione e delle modalità di interazione e riconoscimento del ruolo da parte dei destinatari.

Il terzo obiettivo è l'avvio di sperimentazioni design led in connessione con il sistema di prossimità composto dai diversi enti del terzo settore, con le istituzioni universitarie e con i mestieri di prossimità. L'implementazione di un laboratorio che possa sperimentare l'integrazione di un approccio di social design con tecnologie di fabbricazione digitale e la diffusione del pensiero ecologico. Questo obiettivo nasce da una domanda specifica proveniente dalla comunità di pratiche, un'idea embrionale per la quale era necessario individuare strategie di sviluppo che permettessero di generare processi di innovazione sociale, di democratizzazione nell'uso delle tecnologie e per orientare in senso ecologico i processi di cambiamento del territorio, utilizzando nuovi modi collaborativi per coinvolgere le diverse comunità.

## 1.4 Destinatari della ricerca

Nell'ambito di questo specifico territorio si è scelto di guardare principalmente alle attività promosse dalla rete delle realtà del terzo settore, si tratta di organizzazioni che appaiono come gli attori con la maggiore forza di innovazione, di cambiamento e di cura del sistema di prossimità. In risposta alla carenza di interventi istituzionali e di *welfare*, e alla mancanza di un forte fermento imprenditoriale, una parte della comunità locale ha avviato un processo di attivazione dal basso per sviluppare entità autorganizzate (associazioni, cooperative sociali, associazioni di promozione sociale, Organizzazioni di Volontariato, imprese sociali), imprese seniane (Martinetti, 2000), che hanno avuto la capacità di organizzare autonomamente attività volte a rispondere alle problematiche e opportunità emergenti dalle comunità e dal territorio.

Processi di questo tipo sono diffusi in diverse aree della città di Napoli, azioni, progetti, comunità che si occupano della cura del territorio e delle persone con modalità innovative e partecipative attivate dai cittadini, ciò che, però, appare peculiare in questo specifico caso è che oltre al proliferare di enti e progetti, si sta producendo un'infrastruttura che permette la connessione e il coordinamento delle diverse iniziative e così ne rafforza l'efficacia, ne assicura la continuità e facilita la costruzione di nuove relazioni, nuovi progetti, nuove comunità.

L'ente che coordina i diversi progetti è la Fondazione di Comunità San Gennaro che nasce nel 2014 e agisce come attivatore di opportunità in favore dell'inclusione e dell'innovazione sociale, mettendo in connessione l'insieme delle attività dei singoli operatori del terzo settore, fa da garante per le singole iniziative, le coordina e cerca di dare radicamento e stabilità a questo sistema di imprenditoria sociale. Funge da attrattore di finanziamenti, principalmente privati, stimolando la nascita di altre comunità di progetto che possano integrare sempre più persone nel processo assecondandone le vocazioni e capacità e partendo da quello che è già presente nel territorio. La Fondazione sostiene e accompagna una dinamica di cambiamento collettiva, generando connessioni tra le azioni delle "comunità di cura" soggetti che pongono la relazione con la persona

al centro della propria attività sia essa di carattere imprenditoriale, professionale e si rivolgono a persone con caratteri di fragilità o vulnerabilità, e le azioni delle “comunità operose” forme comunitarie in grado di esprimere rinnovamento attraverso forme del produrre e del fare impresa innovative (Bonomi, 2018). Le cooperative e associazioni lavorano in modo sistemico alla rigenerazione del territorio in cui operano e la Fondazione realizza un’operazione di raccordo e coordinamento, amplificando il processo di sviluppo e mettendo in connessione i diversi livelli del capitale territoriale: patrimonio culturale, sociale, produttivo e umano .

Da questo quadro si può evincere come questa ricerca si rivolge a tutti gli studiosi che individuano come campo di interesse il social design per il cambiamento a partire dalle comunità di luogo.

Il carattere operativo della ricerca ne definisce come destinatari anche le comunità di pratiche che agiscono nello specifico territorio di studio (enti del terzo settore-reti commerciali) che fanno parte del sistema di prossimità insieme alla comunità di luogo tutta che beneficia dei processi di cambiamento sociale in atto nel territorio del Rione Sanità. Quindi con l’idea che gli strumenti di racconto e comunicazione proposti possano servire a implementare e rigenerare il sistema i destinatari sono anche tutti coloro che potranno implementare le proposte di progetto per il territorio anche in futuro. La definizione di una metodologia di intervento aperta, leggera e reiterabile è destinata anche ad essere sperimentata in ambito didattico universitario nella formazione di designer che possano sviluppare specifiche competenze nell’ambito del progetto per il cambiamento sociale. Mentre il ruolo del design nell’ambito del progetto per il cambiamento sociale è fortemente riconosciuto nelle riflessioni sul tema, si rileva spesso la necessità di una formazione specifica degli studenti in questo ambito.

Per quanto riguarda invece il terzo obiettivo i destinatari della ricerca sono gli studiosi interessati alla comprensione del rapporto tra design e consumo sostenibile, a possibili interazioni tra oggetti materiali e significati simbolici, alla trasmissione di processi di design in percorsi educativi come strumento di *advocacy*.

Nella dimensione di *design Activism* che hanno assunto le sperimentazioni presentate in questa ricerca i destinatari sono anche coloro che sono stati coinvolti nelle attività di interazione produttiva e di diffusione della cultura digitale e del pensiero ecologico.

La presenza di un laboratorio digitale all’interno di un quartiere come quello del Rione Sanità in cui vi è un alto tasso di abbandono scolastico e un conseguente impoverimento di competenze crea

l'opportunità di generare nuove prospettive per i giovani in ambiti innovativi attraverso percorsi nei quali viene integrato il processo progettuale come strumento per il cambiamento sociale facendo leva sulla vocazione pedagogica della disciplina del design ed impiegando tecnologie di produzione digitale. Oltre alle fasce più giovani degli abitanti del territorio gli esercizi di interazione produttiva hanno coinvolto anche altri enti del terzo settore, attività di micro-produzione tradizionali e mestieri di prossimità. Maker space e FabLab possono essere visti come modi di democratizzare l'innovazione e la produzione estendendo strategie open-source, vengono spesso considerati come contesti in cui è possibile sviluppare innovazioni che possono avere un'applicazione commerciale grazie alle quali le aziende possono generare profitto. Ma si sta diffondendo anche un modo diverso di guardare a questi laboratori come piattaforme per una partecipazione più larga e nuovi modi collaborativi per coinvolgere le comunità in processi di design e innovazione (Ehn, Nilsson, Topgaard, 2014).

## 1.5 Priorità

Il ruolo attivo e trainante che il design può assumere nell'affrontare le sfide complesse della società contemporanea in una direzione di diminuzione delle disparità sociali ed economiche e di transizione ecologica utilizzando processi di *co-design* (Irwin, 2018) oltre ad essere esplorato attraverso pratiche e teorie della disciplina è ormai riconosciuto anche a livello istituzionale nelle policy nazionali e sovranazionali. Sono numerose le misure che includono i processi di *co-design* nelle politiche di innovazione europee messe in essere a partire dagli obiettivi di sviluppo sostenibile (SDGs) delineati nell'Agenda 2030 delle Nazioni Unite e dall'Accordo di Parigi sul clima (porre fine alla povertà estrema, combattere la disuguaglianza e le ingiustizie, mettere un limite ai cambiamenti climatici). Un recente esempio di programma che vede il design come elemento centrale per l'implementazione delle azioni con un impatto diretto sulla vita dei cittadini e le comunità locali si rileva nel programma "New European Bauhaus", connesso al European Green Deal, dove i valori della sostenibilità si intrecciano strettamente con quelli dell'inclusione sociale e della creatività attraverso un approccio locale, transdisciplinare, e partecipativo che riprende il paradigma delineato negli approcci del design per l'innovazione sociale e anche include esplicitamente all'interno dei bandi la figura del designer per l'implementazione delle azioni.

Anche a livello locale il progetto è in linea con le politiche di sviluppo della città, il progetto per l'implementazione del laboratorio è stato presentato dalla candidata al bando "I Quartieri dell'innovazione" un programma che afferisce all'Azione 3.3.1 del PON Metro Napoli "Spazi di Innovazione Sociale per l'avvio di "Percorsi di accompagnamento al lavoro" e "Percorsi di inclusione attiva" cofinanziato dall'Unione Europea, Fondo Sociale Europeo, nell'ambito del Programma Operativo Città Metropolitane 2014 - 2020. Promosso dall'Assessorato alle Politiche Giovanili e al Lavoro del Comune di Napoli. La finalità del programma è lo sviluppo di progetti volti all'innovazione per attivare nuovi processi di coesione e inclusione

sociale in quattro aree territoriali della città metropolitana di Napoli definite “aree bersaglio” caratterizzate da forti condizioni di marginalità sociale (Municipalità 2: Avvocata, Montecalvario, Mercato, Pendino, Porto, S. Giuseppe; Municipalità 3: Stella, S. Carlo all’Arena; Municipalità 6: Ponticelli, Barra, S.Giovanni a Teduccio; Municipalità 8: Piscinola, Marianella, Chiaiano, Scampia).

Nell’ambito del programma il Comune ha emesso un bando (3 giugno 2020 – 10 agosto, 2020) per la raccolta di idee da parte di persone (gruppi informali) e organizzazioni (enti del terzo settore) al fine di innescare dinamiche virtuose in grado di migliorare la vita dei cittadini e il tessuto sociale dei quartieri. In questa prima fase sono state selezionate 60 idee progettuali (20 per i gruppi informali-40 per gli enti del terzo settore) afferenti a diverse aree di intervento e di impatto (musica e teatro, imprenditoria giovanile, rigenerazione urbana, turismo sostenibile, sport e benessere, integrazione lavorativa, imprenditoria migrante, *welfare* generativo, nuove tecnologie, inclusione sociale, artigianato, ricerca e sviluppo, editoria, enogastronomia, cultura immateriale). Il progetto proposto dalla candidata “Community Lab in Sanità” rientra tra i progetti selezionati all’esito della prima fase. La prima fase del programma ha permesso l’accesso ad un percorso di incubazione e sviluppo per l’accompagnamento delle 60 idee (da ottobre 2020 a marzo 2021), seguito in prima persona dalla candidata. Conclusa la prima fase del programma “iQ” è stato pubblicato un nuovo bando che ha permesso l’accesso alla seconda fase del programma, e prevedeva l’erogazione di un contributo economico a fondo perduto e il supporto allo sviluppo effettivo del progetto, il progetto “Community Lab in Sanità” ha passato anche la seconda fase accedendo al finanziamento.

## 1.6 Metodi e fasi della ricerca

L'impianto metodologico prescelto per la conduzione delle attività di ricerca della tesi di dottorato è riconducibile all'ambito della Research through Design. La ricerca attraverso il design, nella ben nota tripartizione introdotta da Frayling nei Royal College of Art Research Papers (Frayling, 1993), e successivamente rielaborata (Findeli, 1999) e sviluppata (Archer, 1995) da diversi autori, è ritenuta la tipologia di ricerca più vicina al Design vero e proprio, dal momento che gli strumenti del progetto e le competenze che il designer mette in campo nella pratica progettuale sono utilizzati per produrre conoscenza. Si tratta di una modalità di ricerca in cui le figure del ricercatore e del progettista idealmente e spesso anche operativamente coincidono.

Nonostante la Research through Design scontri ancora problemi di consolidamento (Ciammaichella, Rampino, Vian 2018) e non abbia trovato nella comunità scientifica consenso unanime tanto da svilupparsi in numerose varianti (*project grounded research*, *project drive research*, *research projects*, *Practice research project*) (Pizzocaro 2018), alcuni autori ritengono che possano identificarsi tratti comuni, ad esempio, Godin e Zahedi (2014) definiscono la Research through Design (RtD) come un approccio all'indagine scientifica che sfrutta le intuizioni uniche acquisite attraverso la pratica del design al fine di fornire una migliore comprensione di questioni complesse e orientate al futuro, nel campo del design. Essi fanno anche rilevare come i diversi contributi che è possibile unificare sotto il termine di Research through Design convergono almeno sotto il profilo ontologico, considerato che la RtD si concentra non tanto sulla realtà quale è ma su quella che sarà e su quale dovrebbe essere il futuro preferibile, portando, con ciò, in primo piano le considerazioni etiche della creazione e della progettazione.

Le modalità specifiche in cui l'approccio della Research through Design viene declinato operativamente dipende dalla estrema variabilità dei campi di applicazione della ricerca di design che nel contesto contemporaneo risultano notevolmente ampliati e richiedono un approccio interdisciplinare.

Quando la ricerca di design si svolge, come in questa ricerca, sul

campo, la parola chiave diventa il contesto ed i metodi sono mutuati dalle scienze sociali<sup>1</sup>. L'interesse del ricercatore, in questo caso, si focalizza sul modo in cui le persone e le comunità possano comprendere le cose che si muovono intorno ai progetti, sul senso dell'azione, del programma di intervento.

Le tematiche oggetto del lavoro di ricerca che a livello macro sono orientate verso il cambiamento sociale hanno, peraltro, avuto ulteriori implicazioni a livello metodologico per cui nella pratica progettuale, che si è interamente svolta sul campo, è stato assunto quale paradigma di riferimento quello della ricerca - azione.

Sviluppato inizialmente nel campo delle scienze sociali da Kurt Lewin (1946) il paradigma della ricerca azione può essere descritto sulla base dei seguenti elementi:

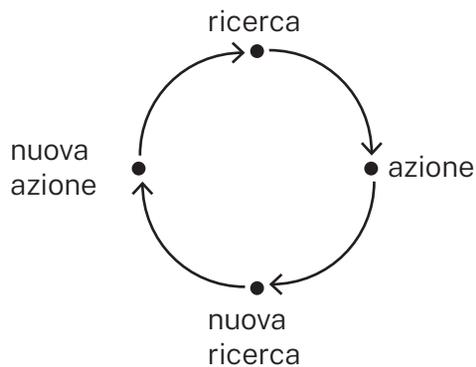
- Obiettivi: la ricerca azione ha come obiettivo principale il cambiamento di atteggiamenti e comportamenti di persone oppure di una particolare situazione.

- Metodologia: per raggiungere questo obiettivo la ricerca prevede al suo interno le azioni necessarie per questo cambiamento e queste azioni sono decise in base alle analisi derivate dalla attività di ricerca. È una sequenza di ricerche-azioni basate sulla collaborazione tra chi fa ricerca, gli attori coinvolti, i soggetti della ricerca.

- Metodi di ricerca: sono ammessi tutti i metodi di ricerca, sia quantitativi che qualitativi, purché all'interno della metodologia sopra indicata.

La ricerca azione prevede un processo ciclico di ricerca - azione - nuova - ricerca nuova azione (vedi immagine) che si interrompe solo quando si sono raggiunti i cambiamenti desiderati dagli attori che hanno promosso la ricerca. Essa, come ha precisato lo stesso Kurt Lewin, si compone di una spirale di passaggi, ciascuno dei quali formato da un processo ciclico di programmazione, azione e indagine sui risultati della azione e funziona solo se si realizza una collaborazione stretta tra i diversi tipi di attori (è stata anche definita co-ricerca) che sono coinvolti nel processo di ricerca e di azione. La ricerca azione nasce da un patto esplicito di collaborazione tra attori diversi quali la equipe di ricerca, gli attori pubblici o privati coinvolti nel processo di cambiamento desiderato ed i soggetti della ricerca. E' la collaborazione tra gli attori quella che consente di raggiungere le conoscenze necessarie per formulare nuove teorie e di individuare le azioni necessarie per il cambiamento. La scientificità viene cercata attraverso una riflessione continua sulle diverse tappe della ricerca. È quindi una ricerca auto-riflessiva (self-reflective) (Capecchi 2013).

1. si veda a questo riguardo il testo di Koskinen et. al del 2011 Design research through practice, Koskinen, I., Zimmerman, J., Binder, T., Redstrom, J., & Wensveen, S. (2011). Design research through practice: From the lab, field, and showroom. Elsevier.



A partire dai suoi principi fondativi la ricerca azione è stata utilizzata nel campo delle scienze sociali in moltissimi settori di intervento, quali comunità, organizzazioni, servizi, ambienti di apprendimento, etc., in particolare quando si è trattato di agire su problemi complessi, vissuti da una pluralità di attori con competenze e visioni diverse, anche potenzialmente conflittuali, e si è maturata la convinzione che i metodi “oggettivi” avrebbero portato a formulare soluzioni astrattamente ineccepibili ma praticamente inapplicabili (Butera, 2017 Olivetti Manoukian, 2002).

La metodologia della ricerca azione ha suscitato, in tempi relativamente più recenti, l’interesse degli studiosi e dei ricercatori di design, a seguito di importanti mutamenti nella società e nella professione del designer che si sono verificati nel corso del XX° secolo. Carl Swann esprime molto efficacemente il passaggio da una concezione del design come arte applicata, agli albori del secolo, alla indiscussa convenzione, affermata negli anni ’60/70 e predominante nel ventennio successivo, che la progettazione e la ricerca nel design dovessero fondarsi sulla oggettività scientifica, fino alla messa in discussione di tale concezione in favore di approcci che recuperassero la componente della incertezza, della intuizione, tenendo altresì conto del fatto che il design si occupa di interazioni umane con artefatti, in situazioni caratterizzate, appunto, da incertezza ed ambiguità.

Analizzando il processo di progettazione Swann indica gli elementi che questo condivide con la ricerca azione, l’approccio ciclico, la combinazione di ricerca e azione, un programma di cambiamento in una situazione sociale, ed auspica che il design adotti gli ulteriori principi che la ricerca azione ha sviluppato ed in particolare la com-

ponente partecipativa e collaborativa e la visibilità e pubblicità della ricerca. (Swann, 2002).

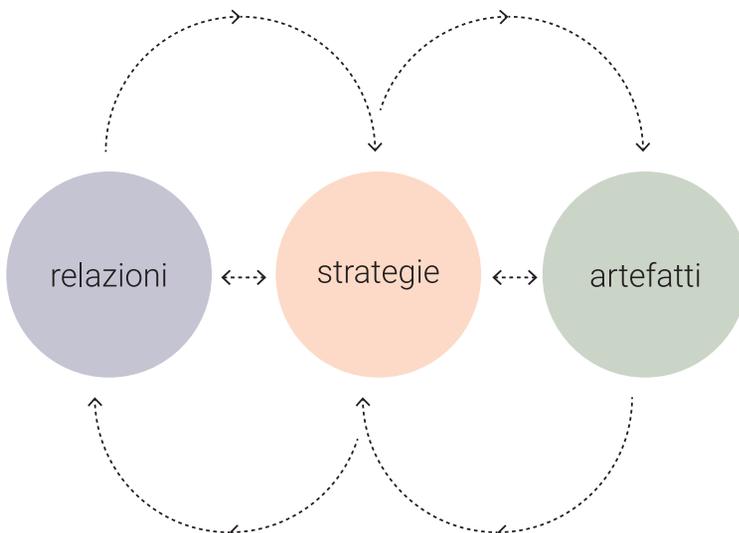
L'approccio della ricerca azione è stato quindi adottato in diversi programmi e sperimentazioni che appartengono alla disciplina del design.

In riferimento al design per il territorio la Ricerca Azione è stato ritenuto l'approccio che opportunamente declinato meglio si adatta a questo ambito di intervento (Villari, 2012). Per l'autrice la Ricerca azione non identifica un metodo univoco, bensì una famiglia di approcci che condividono alcuni punti fondamentali, quali la natura partecipativa, la dimensione sperimentale, l'orientamento all'azione ed alla pratica, l'attenzione ai processi di apprendimento individuali e collettivi. Nella ricerca azione i gruppi sociali coinvolti nel processo come una comunità di ricerca come forme particolari di comunità di pratiche (Friedman 2001 in Villari 2012). Considerati gli elementi di connessione che esistono tra la RA e la dinamica progettuale, il Designer che prende parte ad un processo di ricerca azione avente una dimensione territoriale dovrà:

Dare forma alle relazioni tra i soggetti coinvolti nella comunità progettuale e con il sistema di risorse locali,

Dare forma alle idee ed alle strategie progettuali che rendono tangibili i legami tra i soggetti.

Dare forma agli artefatti che rappresentano l'esito concreto del percorso progettuale.



2. Per le sperimentazioni di design for Social Innovation che prevedono l'attivazione di processi nei quali il designer diventa parte della comunità di progetto che intraprende la sfida si veda Fassi, Meroni, Simeone, (2013) Design for Social Innovation as a form of Design Activism: An action format.

Al quadro concettuale ed alla metodologia messa in campo dal design per il territorio nei primi anni 2000 ed alle sperimentazioni che sono state avviate a livello internazionale nell'ambito del design per la Social Innovation ha quindi fatto principalmente riferimento il lavoro di ricerca del Dottorato, che dal punto di vista programmatico e per la sua visione etica presenta connotazioni di *Design Activism*. A livello teorico, il lavoro di ricerca si è comunque confrontato, seppur brevemente con gli approcci del *Participatory Design*, dal *Transition design*, e dal *Design and Activism*<sup>2</sup>.

Gli interventi proposti realizzati nel corso della pratica progettuale si sono peraltro posti in ideale continuità con gli interventi di studiosi e ricercatori che con le loro sperimentazioni hanno portato innovazione nel campo disciplinare del design, nel contesto del Meridione di Italia, contesto all'interno del quale si situa geograficamente e concettualmente il "campo" della presente ricerca.

Dal punto di vista del processo di ricerca questo lavoro si caratterizza come un percorso fortemente centrato sulla pratica, e può essere indicato come un approccio *practice-centred*, in quanto considera lo sviluppo del progetto quale forma propria di ricerca<sup>3</sup>.

### Fasi della ricerca

#### 1- Esplorazione e Immersione.

A seguito del coinvolgimento della dottoranda, da parte di una rete di enti del terzo settore che hanno attivato un processo di cambiamento sociale in un quartiere ad alta marginalità sociale nella città di Napoli, nel meridione d'Italia, il primo passo è stato quello di leggere il contesto territoriale specifico alla luce delle riflessioni interne alla disciplina del design orientate allo sviluppo territoriale, all'innovazione sociale tecnologica ed ambientale. In questa fase sono state costruite le relazioni utili alla realizzazione del progetto di cui si andavano delineando le direttrici in collaborazione con la comunità di pratiche.

#### 2- Mappatura e Strategie.

Nella seconda fase della ricerca si è proceduto a sviluppare la mappatura degli enti appartenenti al terzo settore presenti nel territorio specifico. È stata effettuata una descrizione del sistema di prossimità all'interno del quale si andava collocando la sperimentazione e sono stati enucleati i fattori abilitanti in grado di produrre inno-

3. Sulle distinzioni operate tra gli approcci che caratterizzano il processo di ricerca nella pratica del design si veda Fagnoni R., (2018) *Practicescape: Orizzonti della Pratica nella ricerca in design* pp.79/80

vazione.

### 3- Sperimentazioni e Pratiche

Nella terza fase si è dato avvio alla vera e propria sperimentazione delle attività di design as *Activism*. Sono stati realizzati in questa fase diversi percorsi educativi in forma di laboratori creativi, nell'ambito di un progetto sperimentale che ha coinvolto tutta la rete di educative attive nel territorio di riferimento insieme alle comunità operose (altri enti del terzo settore che non hanno come principale scopo quello educativo ma che hanno prestato le competenze specifiche ai progetti educativi). Parallelamente sono state realizzati diversi esercizi di interazione produttiva per lo sviluppo della strategia di integrazione del laboratorio di micro-produzione urbana e tecniche di riciclo a bassa complessità nel contesto di riferimento. Questa attività è stata realizzata grazie al confronto con i mestieri di prossimità e la realizzazione dei primi prototipi. In questa stessa fase la sperimentazione delle pratiche è stata esplorata anche tramite il trasferimento dei metodi e strumenti e fini in percorsi didattici attraverso corsi e ricerche per tesi universitarie per studenti nell'ambito disciplinare del design.

### 4- Sintesi e restituzione

La quarta fase ha riguardato la sintesi e la restituzione della ricerca e delle pratiche realizzate. Sono state esplicitate e visualizzate le attività di ricerca per rendere intellegibili non solo i risultati ma anche i processi che sono stati messi in atto per realizzare i "prototipi".

Il processo ha avuto un andamento ciclico e ha tenuto conto delle opportunità che nascevano dal contesto e dalle nuove relazioni instaurate, per cui molte attività rappresentate sono ancora in corso o necessitano di nuovi cicli di ricerca - azione / nuova ricerca - nuova azione per essere valutabili nel loro effettivo impatto sul territorio e nel lungo periodo. La stesura e restituzione di questa ricerca si è soffermata, in particolare, sugli elementi essenziali del processo, sulle collaborazioni attivate, sugli stimoli emersi per sviluppi futuri e sugli strumenti ed i metodi utilizzati.

In particolare le pratiche relative all'implementazione del laboratorio ReMade Community Lab sono presentate prendendo a modello il processo di ricerca azione del design per il territorio, attraverso tre sub- processi: Dare Forma alle Relazioni - Dare Forma alle Strategie - Dare forma agli artefatti.

I tre sub-processi corrispondono anche alla modalità in cui si sono articolate le diverse azioni progettuali secondo tre linee di sviluppo:

Sperimentazione - che restituisce i modelli, le tecniche e i processi impiegati e sperimentati nel percorso relativi ai sistemi di gestione dei rifiuti, riciclo e fabbricazione digitale.

Diffusione - in cui vengono illustrate le sperimentazioni che si avvalgono della vocazione pedagogica del design, che hanno portato alla realizzazione di percorsi educativi in forma di laboratori destinati a bambini e ragazzi che frequentano la rete di educative di prossimità.

Sistema di produzione - in cui vengono presentate le sperimentazioni connesse alla cultura materiale e le strategie per la connessione e la messa in rete del laboratorio con altre realtà di artigianato, di micro-produzione e i mestieri di prossimità, per stimolare anche in queste realtà processi di innovazione e riduzione dell'impatto ambientale, principi di collaborazione, cooperazione e mutualismo, utilizzando metodi di *co-design* per la democratizzazione dei processi di progettazione e produzione.

La descrizione delle linee di sviluppo - sperimentazione, diffusione, sistema di produzione - è preceduta da una introduzione che fa riferimento a riflessioni critiche che si connettono alle pratiche presentate con la volontà di rappresentare la stretta interrelazione tra la teoria e la pratica.

## BIBLIOGRAFIA PARTE I

- Archer, B. (1995). The Nature of Research. in CoDesign, interdisciplinary journal of design, January 1995, pp 6-13.
- Armstrong L., Bailey J., Julier G., Kimbell L., (2014) Social Design Futures: HEI Research and the AHRC, University of Brighton Brighton and Victoria and Albert Museum.<https://mappingsocialdesign.files.wordpress.com/2014/10/social-design-report.pdf>
- Bauman, Z. (2011), *Modernità liquida*, Laterza pp.272.
- Bonomi, A., & Pugliese, F. (2018). *Tessiture sociali: la comunità, l'impresa, il mutualismo, la solidarietà*. EGEA spa.
- Bonomi, A., Della Puppa, F., & Masiero, R. (2016). *La società circolare: fordismo, capitalismo molecolare, sharing economy*. DeriveApprodi.
- Butera, F. (2017). *La ricerca-intervento sull'organizzazione. Rivoluzionare modelli e metodi*. Sviluppo & Organizzazione, (282).
- Capecchi, V. (2013). I tre paradigmi della ricerca sociologica. *Quaderni di Sociologia*, (62), 39-54.
- Chen, D. S., Cheng, L. L., Hummels, C. C. M., & Koskinen, I. (2016). Social design: an introduction. *International Journal of Design*, 10(1), 1-5.
- Ciammaichella, M., Rampino, L., & Vian, A. (2018). I molteplici paradigmi della ricerca di design. in "Frid 2017. Sul metodo/sui metodi. Esplorazioni per le identità del design." (2019): 301-304.
- Ciammaichella, M., Rampino, L., & Vian, A. (2018). I molteplici paradigmi della ricerca di design. In Riccini, R., (2018) FRID 2017, Sul Metodo / Sui Metodi. Esplorazioni per le identità del design. Atti del Convegno Fare ricerca in design Forum nazionale dei dottorati di design. Terza edizione Venezia 16-17 novembre 2017. Mimesi Edizioni (pp 301-304)
- Clarke, A.J. (2015) *Émigré culture and the origins of social design*, in Resnick, E. (2019) *The Social Design Reader*, Bloomsbury Visual Arts.
- Consiglio, S., (2018) *Patrimonio culturale e innovazione sociale a Napoli*, in "il Mulino, Rivista trimestrale di cultura e di politica" 4/2018, pp. 629-636.
- Consiglio, S., & Riitano, A. (Eds.). (2015). *Sud innovation. Patrimonio culturale, innovazione sociale e nuova cittadinanza: Patrimonio culturale, innovazione sociale e nuova cittadinanza*. FrancoAngeli.
- Corbisiero, F., (2020). *Il turismo fa bene alle comunità? : il caso del Rione Sanità a Napoli* in "Curacittà Napoli : salubrità e natura nella città collinare. - (La città come cura e la cura della città) - Macerata : Quodlibet, P. 169-176.
- De Rita, G., (2020) *Il lungo Mezzogiorno*, Laterza
- Dongjin, S. O. N. G., & Yongqi, L. O. U. (2016). *Design Activism: Action research as an approach when design meets social innovation*. *Blucher Design Proceedings*, 8(2), 284-290.
- Ehn, P., Nilsson, E. M., & Topgaard, R. (2014). *Making futures: Marginal notes on innovation, design, and democracy* (p. 392). The MIT Press.

- Archer, B. (1995). The Nature of Research. in *CoDesign*, interdisciplinary journal of design, January 1995, pp 6-13.
- Armstrong L., Bailey J., Julier G., Kimbell L., (2014) *Social Design Futures: HEI Research and the AHRC*, University of Brighton Brighton and Victoria and Albert Museum. <https://mappingsocialdesign.files.wordpress.com/2014/10/social-design-report.pdf>
- Bauman, Z. (2011), *Modernità liquida*, Laterza pp.272.
- Bonomi, A., & Pugliese, F. (2018). *Tessiture sociali: la comunità, l'impresa, il mutualismo, la solidarietà*. EGEA spa.
- Bonomi, A., Della Puppa, F., & Masiero, R. (2016). *La società circolare: fordismo, capitalismo molecolare, sharing economy*. DeriveApprodi.
- Butera, F. (2017). *La ricerca-intervento sull'organizzazione. Rivoluzionario modelli e metodi*. Sviluppo & Organizzazione, (282).
- Capecchi, V. (2013). I tre paradigmi della ricerca sociologica. *Quaderni di Sociologia*, (62), 39-54.
- Chen, D. S., Cheng, L. L., Hummels, C. C. M., & Koskinen, I. (2016). Social design: an introduction. *International Journal of Design*, 10(1), 1-5.
- Ciammaichella, M., Rampino, L., & Vian, A. (2018). I molteplici paradigmi della ricerca di design. in "Frid 2017. Sul metodo/sui metodi. Esplorazioni per le identità del design." (2019): 301-304.
- Ciammaichella, M., Rampino, L., & Vian, A. (2018). I molteplici paradigmi della ricerca di design. In Riccini, R., (2018) *FRID 2017, Sul Metodo / Sui Metodi. Esplorazioni per le identità del design*. Atti del Convegno Fare ricerca in design Forum nazionale dei dottorati di design. Terza edizione Venezia 16-17 novembre 2017. Mimesi Edizioni (pp 301-304)
- Clarke, A.J. (2015) *Émigré culture and the origins of social design*, in Resnick, E. (2019) *The Social Design Reader*, Bloomsbury Visual Arts.
- Consiglio, S., (2018) *Patrimonio culturale e innovazione sociale a Napoli*, in "il Mulino, Rivista trimestrale di cultura e di politica" 4/2018, pp. 629-636.
- Consiglio, S., & Riitano, A. (Eds.). (2015). *Sud innovation. Patrimonio culturale, innovazione sociale e nuova cittadinanza: Patrimonio culturale, innovazione sociale e nuova cittadinanza*. FrancoAngeli.
- Corbisiero, F., (2020). *Il turismo fa bene alle comunità? : il caso del Rione Sanità a Napoli* in "Curacittà Napoli : salubrità e natura nella città collinare. - (La città come cura e la cura della città) - Macerata : Quodlibet, P. 169-176.
- De Rita, G., (2020) *Il lungo Mezzogiorno*, Laterza
- Dongjin, S. O. N. G., & Yongqi, L. O. U. (2016). *Design Activism: Action research as an approach when design meets social innovation*. *Blucher Design Proceedings*, 8(2), 284-290.
- Ehn, P., Nilsson, E. M., & Topgaard, R. (2014). *Making futures: Marginal notes on innovation, design, and democracy* (p. 392). The MIT Press.

- Fagnoni R. (2018) I molteplici paradigmi della ricerca di design. In Riccini, R., (2018) FRID 2017, Sul Metodo / Sui Metodi. Esplorazioni per le identità del design. Atti del Convegno Fare ricerca in design Forum nazionale dei dottorati di design. Terza edizione Venezia 16-17 novembre 2017. Mimesi Edizioni (pp. 75-82)
- Farese, G. (2017). Lo sviluppo come intergrazione: Giorgio Ceriani Sebregondi e l'ingresso dell'Italia nella cultura internazionale dello sviluppo. Rubbettino.
- Fassi, D., Meroni, A., & Simeone, G. (2013, November). Design for Social Innovation as a form of Design Activism: An action format. In Social Frontiers: The next edge of social innovation research conference proceedings (pp. 14-15).
- Findeli, A., (1999) Introduction to the special issue of Design Issues on design research, In "Design Issue" XV, 2, 1-3.
- Flora, N., (2020) La Sanità a Napoli: un laboratorio di riscatto urbano e sociale / Flora, Nicola in "Cura-città Napoli : salubrità e natura nella città collinare. - ( La città come cura e la cura della città) - Macerata: Quodlibet, P. 161-168
- Frayling, C. (1993). Research in art and design. Royal College of Art research papers, 1, 1-5.
- Friberg, C. (2010). Moving into the Field of the Unknown. A Reflection on the Difference between Theory and Practice. In At the Intersection Between Art and Research. Practice-Based Research in the Performing Arts (pp. 19-37). NSU Press.
- Friedman, K. (2008). Research into, by and for design. Journal of Visual Art Practice, 7(2), 153-160.
- Godin, D., and Zahedi, M. (2014) Aspects of Research through Design: A Literature Review, in Lim, Y., Niedderer, K., Redström, J., Stolterman, E. and Valtonen, A. (eds.), Design's Big Debates - DRS International Conference 2014, 16-19 June, Umeå, Sweden.
- Herriott, R. (2019, September). What kind of research is research through design. In IASDR 2019.
- Koskinen, I., & Hush, G. (2016). Utopian, molecular and sociological social design. International Journal of Design, 10(1), 65-71.
- Koskinen, I., Zimmerman, J., Binder, T., Redstrom, J., & Wensveen, S. (2011). Design research through practice: From the lab, field, and showroom. Elsevier.
- Lewin K. (1946), Action research and minority problems, «Journal of Social Issues», 2, pp. 34-46; ripreso in Lewin K. (a cura di) (1948), Resolving Social Conflict: Selected Papers on Group Dynamics, New York, Harper.
- Maldonado, T. (2022). La speranza progettuale: ambiente e società. Feltrinelli Editore.
- Manoukian, F. (2002). Presupposti ed esiti della ricerca-azione. L'intrapresa di percorsi di conoscenza insieme ad altri, 50-60.
- Manzini, E & Meroni, A 2007, 'Emerging User Demands for Sustainable Solutions, EMUDE', in Design Research Now: Essays and Selected Projects, ed. R. Michel, Birkhäuser,

- Manzini, E. (2015). *Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation*. MIT press.
- Manzini, E. (2020). *Politiche del quotidiano, progetti di vita che cambiano il mondo*. Edizioni di Comunità
- Manzini, E. (2021). *Abitare la prossimità: Idee per la città dei 15 minuti*. EGEA spa.
- Margolin V. Brillembourg Tamayo A. Fuad-Luke A. Verbeek P-P. Julier G. Clarke A. J. Bruinsma M. Zijl I. van Stichting Utrecht Biennale & Utrecht Manifest (Exhibition). (2015). *Design for the good society*. nai010.
- Martinetti, E. C. (2000). A multidimensional assessment of well-being based on Sen's functioning approach. *Rivista internazionale di scienze sociali*, 207-239.
- Murray, R., Caulier-Grice, J., & Mulgan, G. (2010). *The open book of social innovation (Vol. 24)*. London: Nesta.
- Papanek, V. (1971). *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*, New York, Pantheon.
- Parente, M. (2010), *Il design per la valorizzazione territoriale. Il caso del Rione Sanità a Napoli*. In *Tafter Journal*, aprile.
- Piketti, T. (2020). *Capitale ed ideologia*. Milano, La nave di Teseo editore.
- Pizzocaro, S. (2018). *Praticare teoria. I molteplici paradigmi della ricerca di design*. In Riccini, R., (2018) *FRID 2017, Sul Metodo / Sui Metodi. Esplorazioni per le identità del design*. Atti del Convegno Fare ricerca in design Forum nazionale dei dottorati di design. Terza edizione Venezia 16-17 novembre 2017. Mimesi Edizioni (pp 61-74)
- Rifkin, J. (2019). *Green New Deal. Il crollo della civiltà dei combustibili fossili entro il 2028 e l'audace piano economico per salvare la Terra*. Mondadori Milano.
- Sbrescia, V. M. (2021). *Giuseppe De Rita, Il lungo Mezzogiorno. Interpretazione e narrazione*. Antologia 1966-2020, Bari-Roma, Laterza, 2020, pp. 224.
- Sendra P, Sennett R., (2022), *Progettare Il Disordine, Idee per la città del XXI secolo*. Treccani
- Swann, C. (2002). *Action research and the practice of design*. *Design issues*, 18(1), 49-61.
- Villari, B. (2012). *Design per il territorio. Un approccio community centred*. FrancoAngeli.
- Whiteley, N. (1993). *Design for society*. Reaktion books.

<https://www.symbola.net/ricerca/coesione-e-competizione-2018-2/>

<https://catacombedinapoli.it/it/news-Rione-sanita-napoli/prima-pagina-sole-24ore-una-comunita-che-produce-senso-e-reddito/>





## PARTE II



## CAPITOLO 2 COLLOCAZIONE NELLO SCENARIO DISCIPLINARE

### ABSTRACT

In questo capitolo è presentata la ricognizione storico-critica dello stato degli studi sul social design attraverso definizioni, ricerche, eventi e pubblicazioni, includendo la letteratura scientifica, le metodologie, le esperienze internazionali di attivismo progettuale.

La prima parte della trattazione comprende le prime riflessioni che hanno incluso le istanze sociali ed ambientali nella disciplina del design sia a livello internazionale, che nel contesto italiano dove si evidenziano gli elementi di continuità degli approcci che hanno indagato il rapporto tra design e territori con le più recenti riflessioni sul design for social innovation.

Vengono successivamente trattati metodi e strumenti che afferiscono agli ambiti di ricerca del *Participatory Design* e del *Transition design*.

La seconda parte riferisce l'analisi di esperienze e studi storicizzati connessi allo specifico contesto del meridione d'Italia con l'intento di fare emergere una continuità storica critica con fenomenologie emergenti nell'approccio al social design.



## 2.1 Istanze sociali ed ambientali nella disciplina del design

L'impegno sociale della disciplina del design ha radici storiche che possono essere fatte risalire già ai pensieri utopici di William Morris (1834-1896) o Walter Gropius (1883-1969) (Emilson, 2014). Nel discorso "The society of the future" Morris restituiva la visione di una società ideale che fosse basata più sul lavoro manuale che non sull'uso della tecnologia, così come nel manifesto della scuola del Bauhaus di Gropius, è possibile rintracciare la metafora per una "good society" basata su pratiche cooperative (Margolin 2015). Successivamente una più profonda riflessione sui modelli della società è scaturita in concomitanza a seguito delle rivoluzioni sociali radicali degli anni Sessanta, oltre che per il verificarsi di condizioni critiche causate della recessione economica. A partire da questo periodo i contributi di studiosi pionieri di visioni che trovano ancora oggi riscontro in pratiche attuali sono stati molteplici: Jane Jacobs (attivismo urbano), Bill Mollison (permacultura, sistemi di coltivazione), E.F. Schumacher (ri-localizzazione e tecnologia appropriata) e Ralph Erskine (architettura comunitaria) (Armstrong L., Bailey J., Julier G., Kimbell L., 2014).

Questo movimento globale che proponeva alternative allo stile di vita consumistico ha avuto la sua rappresentazione nel dibattito interno alla disciplina del design con le riflessioni teoriche di Victor Papanek, e nel contesto italiano di Tomàs Maldonado, che sono stati i primi a denunciare la deriva del design dei consumi e la necessità di reagire ai profondi cambiamenti della società. Maldonado partendo dal testo "La speranza progettuale" del 1971, e Papanek con "Design for the Real World: Human Ecology and Social Change", hanno portato nel dibattito sul design la questione delle condizioni di vita, classe e differenze di reddito, ma anche le questioni legate alla responsabilità verso l'ambiente. "Fra tutte le professioni, una delle più dannose è la progettazione industriale. Forse, nessuna professione è più falsa [...]. La cosa più bella e più semplice che gli architetti, i disegnatori industriali, gli urbanisti, eccetera, potrebbero fare in un ambiente che si presenta alterato a livello visuale, fisico e chimico, sarebbe di smettere del tutto di lavorare. I progettisti sono coinvolti

almeno parzialmente in ogni tipo di inquinamento” (Papanek, 1971, 2020 p. IX)). In questo modo Papanek mette in evidenza le responsabilità della figura del progettista nel costruire un mondo che sia diverso e più sostenibile, dal punto di vista sociale, ambientale ed economico, di quello in cui ci troviamo a vivere oggi, mentre dinanzi alla piena consapevolezza dell’inadeguatezza dei modelli d’azione dell’uomo, Maldonado mette in evidenza come la progettazione rivesta un ruolo fondamentale per la ricerca di nuove soluzioni. “Si tratta di scegliere tra un pessimismo distruttivo e un pessimismo costruttivo: la nostra scelta personale cade sulla seconda alternativa. Per noi esiste una sola possibilità: respingere sempre e di nuovo tutto quanto può minacciare la sopravvivenza umana; contribuire a disinnescare le “bombe a orologeria” cioè replicare all’incremento irresponsabile con il controllo responsabile, alla congestione con la gestione. In breve: la nostra scelta è la progettazione.” (Maldonado, 1971, p 78).

L’attenzione alla responsabilità del design, prima degli anni Settanta era stata espressa anche dal manifesto “*First things first*” scritto nel 1964 dal graphic designer britannico Ken Garland, insieme ad altri 22 colleghi, che ha avviato il dibattito sulla dimensione etica del progetto, invitando i grafici al servizio dell’industria pubblicitaria e della comunicazione ad impiegare le proprie capacità e la propria immaginazione per cause non solo connesse al mercato (Garland, 1964, 1967). Questi testi si inquadrano in un più ampio contesto di critica in cui l’impatto sociale e ambientale dello sviluppo industriale ha portato a mettere in discussione il ruolo del design come parte di un più ampio *network* di elementi inclusi il neo-colonialismo, i diritti del lavoro, il femminismo, lo sviluppo e le tecnologie user centred (Clarke, 2015).

Il contributo critico nel contesto italiano in questo stesso periodo è rappresentato dal movimento del Radical Design, denominato anche anti-design o contro-design, “Lo stile italiano più politicizzato”, come lo definisce De Fusco (2007) nasce all’indomani del ‘68 e protrattosi fino alla metà degli anni settanta, si definisce a partire dai paradigmi ideologici delineati dalle lotte studentesche in risposta alla crisi generale di valori politici ed esistenziali della società moderna.

Sociologi, architetti, urbanisti e designer — che furono le figure professionali tra le più influenzate da questa rivoluzione — iniziarono ad aprirsi ai temi ambientali, alla necessità di combattere il consumismo, alla volontà da parte dei giovani a partecipare più attiva-

mente alla vita politica, attraverso l'integrazione delle minoranze e il diritto allo studio (De Fusco, 2007). "Si aprì una stagione di sperimentalismo, di nuovi rapporti con l'industria, con il mercato, con il consumismo" (Branzi, 2015, p. 175).

Il movimento Radical nasce in città povere di industrie, Napoli, Roma, Firenze e vi aderiscono giovani architetti appena usciti dall'università, formati nel clima delle contestazioni studentesche e che si ritrovano ad agire in un momento di crisi professionale e di opportunità generazionali. Per la critica di sinistra di quegli anni centrale è il tema della committenza, che scaturisce dalle riflessioni sulla "responsabilità del design nella società delle merci" e di conseguenza sul "ruolo che deve assumere il designer nel rapporto tra produzione e consumo". È un tema legato all'utilità sociale del progetto, già affrontato nei decenni precedenti dalle scuole del Bauhaus e del Vchutemas, e che diventa centrale per la Hochschule für Gestaltung (HfG) di Ulm fondata nel 1953 e diretta inizialmente da Max Bill. Qui ha origine la convinzione che il designer può lavorare per l'industria e senza alcuna contraddizione, continuare ad assolvere le sue responsabilità nei confronti della società, facendo quindi convergere gli interessi produttivistici del neocapitalismo nascente con gli interessi degli utenti e dell'ambiente attraverso la razionalizzazione delle risorse e l'elevazione degli standard qualitativi dei prodotti. Questa idea si traduce in Italia in un'aspirazione alla "committenza alternativa" (D'Amato, 1987), l'idea che nella prassi progettuale ci si potesse rivolgere ad un tipo di consumatore pubblico piuttosto che privato, una speranza praticata negli anni Settanta dai designers del movimento Radical, un'aspirazione che dovendo confrontarsi con le leggi del mercato non ha trovato riscontro positivo: "Salute, insegnamento e benessere pubblico non si lasciano trasformare in merce donde trarre grandi guadagni" (D'Amato, 1987).

Il movimento Radical è il primo a costruire una critica alle certezze della modernità classica, sovvertendo il mito razionalista proprio del progetto moderno basato su un paradigma di tipo monologico, portato ad astrarsi dalla complessità ambientale che, invece, il movimento del Sessantotto aveva disvelato, producendo la consapevolezza di una società discontinua e complessa.

Il Radical design si manifestava attraverso una grande varietà di azioni e l'applicazione progettuale non si limitava alla produzione di oggetti ma si esprimeva anche attraverso scritti teorici, immagini, filmati, happening. Tra le caratteristiche più rappresentative del movimento c'era la volontà di rivendicare un'area creativa in cui esercitare l'invenzione poetica al di fuori di paralizzanti considera-

zioni funzionalistiche.

La critica al modello consumistico evidenziata dagli autori citati si concentra in modo preponderante sulle ricadute sociali di questo modello ma, negli stessi anni, emergeva anche un pensiero ecologico che poneva l'accento sulle questioni ambientali in lavori come quello di Rachel Carson, *Silent Spring* (1962) o nel rapporto *The limits to growth* (1972) pubblicato dal Club di Roma. Queste riflessioni hanno ispirato il dibattito del design sulla questione del consumo sostenibile che è stata affrontata principalmente dal punto di vista tecnico ponendo l'attenzione principalmente sull'efficientamento delle risorse. I primi approcci di *eco-design* infatti si sono tutti focalizzati su questioni connesse all'ottimizzazione tecnica dei processi e riduzione degli scarti nel sistema industriale esistente e solo più recentemente le riflessioni su queste tematiche hanno integrato le questioni ambientali all'ambito sociale, sia sui concetti di giustizia ambientale sia focalizzandosi anche sui comportamenti e gli stili di vita. (Alier, 2009, Thorpe, 2010)<sup>1</sup>.

Nell'evoluzione dell'approccio disciplinare alle istanze sociali si riconosce una prima fase in cui la risposta del design era principalmente motivata dalla volontà di manifestare un dissenso, ne sono un'esemplificazione le sperimentazioni, i progetti e gli scritti prodotti nell'ambito del movimento del *Radical Design* (Clarke, 2015); successivamente a partire dagli scritti già citati di Papanek e Maldonado, si è affermata l'idea che il design potesse trovare un suo spazio di intervento fuori dal mercato e che i designer potessero progettare per i bisogni delle persone anche fuori dai modelli standardizzati del consumismo (Margolin, 2015). A partire da questo primo momento di rottura maturano teorie, ricerche, sperimentazioni e pratiche che portano all'affermazione del ruolo del design in ambiti che esulano da finalità produttive e commerciali, avviando, attraverso le diverse declinazioni del design sociale, design etico, design umanitario, design per la collettività, design per i territori, design di pubblica utilità, design per l'utenza ampliata, transformation design, design per la sostenibilità, design per l'innovazione sociale, le modalità di intervento del design per il "bene comune".

Si può quindi affermare che nella letteratura scientifica, relativa alla disciplina del design, oggi si riconosce una varietà di concezioni, identità e pratiche associate al termine del social design che appare come un momento discorsivo in divenire (Armstrong L., Bailey J., Julier G., Kimbell L., 2014), piuttosto che tratteggiabile come un campo disciplinare ben definito nei metodi, approcci e strumenti. Si

1. Ann Thorpe nel suo testo *Design's role in sustainable consumption* (2010) cita alcuni testi fondamentali sull'approccio ecologico al progetto che esprimono i principi della progettazione ecologica: "Sim Van der Ryn and Stuart Cowan, *Ecological design* (1996) Washington DC Island Press"; o gli approcci che includono il principio della progettazione dalla culla alla tomba (*Life cycle Approaches*) presentati e approfonditi nei testi: "Brezet, H., van Hemel, C., (1997), *A promising Approach to Sustainable Production and Consumption* Paris United Nation Environment Programme e Gertsakis", e "J.H., Lewis, H., Ryan C., (1997) *A guide to Eco re-design* Melbourne: Centre fo Design"

tratta di un quadro di riferimento caratterizzato da una fenomenologia complessa che presenta specializzazioni connesse all'oggetto di ricerca, allo scopo di ricerca e al contesto territoriale.

Si può affermare che nella cultura del design si sia sviluppata una duplice vocazione: una produttivistica, orientata allo sviluppo e alla competizione, che ha portato la pratica del design a confrontarsi ed ad affrontare le problematiche connesse al sistema industriale, l'altra critica, che si è fatta carico della denuncia dei limiti del modello industriale e di crescita, ponendosi al di fuori del sistema.

Le riflessioni teoriche connesse al design per il cambiamento sociale si costruiscono a partire da scenari che colgono gli elementi sociali, economici, filosofici, ambientali, esistenziali, tecnologici del presente, si pongono, quindi, all'interno di una cornice di lettura multidisciplinare. Questi scenari contribuiscono alla definizione di scopi etici e sostenibili incorporati nelle visioni che orientano la pratica progettuale.

## 2.1.2 Design for Social innovation

Il concetto alla base del fenomeno dell'innovazione sociale è stato definito a partire dagli studi dei ricercatori inglesi di Young Foundation e di Nesta, che nel "*Libro bianco sull'innovazione sociale*" ne danno una definizione sintetica:

"Definiamo innovazioni sociali le nuove idee (prodotti, servizi, modelli) che soddisfano dei bisogni sociali (in modo più efficace delle alternative esistenti) e che allo stesso tempo creano nuove relazioni e nuove collaborazioni. In altre parole, innovazioni che sono buone per la società e che accrescono le possibilità di azione per la società stessa." (Murray, Caulier Grice, Mulgan, 2010).

Nell'ambito della disciplina e della pratica del design le riflessioni di Ezio Manzini sul design per l'innovazione sociale sono un riferimento a livello internazionale.

Nel report "*Social Design Futures*"<sup>2</sup> gli autori nel delineare una breve storia del design orientato al sociale evidenziano una linea di continuità che fa risalire al movimento dell'Anti-Design (Radical Design - Contro Design) il pensiero innovativo di Ezio Manzini (Armstrong L., Bailey J., Julier G., Kimbell L., 2014). E' possibile riconoscere questa linea di continuità con il fenomeno del design per la social innovation, sia nelle idee che per la prima volta sono state espresse nell'ambito delle sperimentazioni del radical design ed in alcune figure che possono essere considerate precorsici, di cui alcuni casi verranno esaminati nel prossimo paragrafo; ma anche negli approc-

2. Report sullo stato della ricerca e della pratica sul social design nel Regno Unito commissionato dal "Art and Humanities Research Council" (AHRC). Ricerca realizzata in via prioritaria nell'ambito dell'HICs (High Education Institution) ed in connessione con altri centri di ricerca.

ci che hanno indagato il rapporto tra design e territorio.

Agli inizi degli anni Duemila, la ricerca accademica italiana nel design ha iniziato ad interrogarsi sul ruolo che il contesto territoriale assume rispetto alle potenzialità di sviluppo e di innovazione offerte dal design. Le attività coordinate da Ezio Manzini attraverso la rete, SDI Sistema Design Italia<sup>3</sup>, che aveva raccolto tutti gli atenei che svolgevano attività in questo settore scientifico, hanno dato impulso a questa riflessione.

Da quel primo momento, molti studi hanno contribuito a mettere a punto un convincente e sempre più approfondito quadro interpretativo, basato, per altro, su un approccio fortemente interdisciplinare anche ispirato dagli studi economici sui sistemi produttivi locali alla base della fenomenologia produttiva, tipicamente italiana, dei distretti industriali (Becattini 1998, Bagnasco 1999, Bonomi 2018). È stata elaborata una casistica territoriale del design italiano che è stata costruita, in primo luogo, attraverso la campionatura di *best practices*, proposte dalle singole unità territoriali di ricerca. Queste, operando attraverso un modello metodologico scaturito da teorie sistemiche per attivare processi *bottom-up*, hanno messo a fuoco le modalità del rapporto design territori.

Questo complesso lavoro di ricerca ha contribuito a superare l'idea di un agire progettuale episodico prevalentemente autoriale e ha aperto la strada ad un agire sistemico dal quale è scaturita una fenomenologia del design come azione articolata e collettiva, strumento di trasferimento dell'innovazione nei territori.

Questo approccio ha contribuito a spostare la finalità del design dall'idea di prodotto, che aveva caratterizzato il panorama del secondo dopoguerra, a quella di processo ed ha introdotto la componente sociale, aprendo non solo a nuovi scenari, ma collocando anche le esperienze storiche precedenti in una nuova luce.

Nell'occasione, sono state coniate nuove espressioni per identificare pratiche alternative all'approccio tradizionale e lineare al design quale quella di "design palese", locuzione usata quando è riconoscibile e codificata la pratica del design, chiamato alla soluzione di un problema posto sotto forma di un chiaro brief e in contrapposizione quella di "design di fatto", per indicare un design spontaneo, in cui attori non riconosciuti effettivamente come designer hanno saputo riconoscere le potenzialità del territorio e mettere in atto azioni per valorizzarle, attraverso una specifica azione progettuale, come pure attraverso una precisazione di strumenti formativi e didattici.

Con l'espressione "designer di fatto" si intendeva superare l'idea elitaria di un design autoriale, ma anche aprirsi a tutte quelle for-

3. SDI Sistema design Italia è una ricerca finanziata dal Ministero della Ricerca Scientifica e Tecnologica e coordinata dal Politecnico di Milano (1998-2000) che ha coinvolto diciassette atenei italiani.

me non codificabili in un rapporto lineare in cui il designer si fa in qualche modo sensore, individuando un bisogno o una potenzialità sino ad allora inespressa e provando a darne soluzione attraverso il progetto.

Dopo la prima occasione fornita da SDI, altre ricerche<sup>4</sup> e sperimentazioni hanno dato vita ad un'ulteriore evoluzione del rapporto design territori, è stata, altresì, evidenziata, da una parte, la vocazione del design ad essere "multiverso", ampliando il suo campo d'azione dal progetto dell'oggetto industriale al sistema prodotto, cioè ad ambiti aggregati sempre più complessi di prodotti, servizi e comunicazione (Manzini, Bertola, 2004), dall'altra l'apertura del design ad istanze sociali e finalità che non trovano necessariamente riscontro in esiti produttivi.

Si è poi formulata una definizione specialistica attraverso tre approcci successivi: design nel territorio, design del territorio e design per il territorio. Come sostiene Marina Parente, coordinatrice del *network* di ricerca *D4T\_ Design for Territories* del Dipartimento di design del Politecnico di Milano, l'osservazione del territorio in un primo momento è stata condotta valutando il territorio stesso come contesto fisico e culturale nel quale si sviluppa il design, che basa la sua azione riconoscendo e valorizzando le risorse locali e i saperi materiali e culturali di un territorio. Al "design nel territorio" sono riconducibili, ad esempio, le sperimentazioni che hanno indagato il rapporto del design con l'artigianato locale o all'interno dei distretti produttivi locali.

Successivamente con l'approccio del "design del territorio", si è iniziato a considerare il territorio come oggetto di intervento, sistema complesso da valorizzare attraverso pratiche messe in atto dal design che si esprime in primo luogo con sperimentazioni legate alla promozione e comunicazione delle identità locali.

Nel terzo approccio "design per il territorio", la dimensione territoriale viene intesa come sistema relazionale che include i due approcci precedenti, e ha come obiettivo la valorizzazione di un sistema territoriale e della sua comunità con finalità non solo orientata al turismo ma in generale allo sviluppo sostenibile, economico, sociale e ambientale di un luogo (Parente, 2016).

In questo percorso il design sposta il focus dalla fisicità dell'oggetto, all'idea del territorio e poi alla relazione con la comunità.

Il design per il territorio ha adottato un approccio *community centred* che trasferisce i metodi del *user centred design* alla scala della comunità. Questo approccio prevede che il focus sia posto non su un singolo utente ma sull'intera comunità, focalizzando l'attenzione

4. La ricerca "Me.design. Strategie, strumenti e operatività del disegno industriale per valorizzare e potenziare le risorse dell'area mediterranea tra locale e globale", cofinanziata dal MIUR nel 2002-2004 e coordinata dal prof. Giuliano Simonelli del Politecnico di Milano, è stata condotta con le sedi universitarie di Milano, Genova, Napoli Federico II, Napoli SUN, Chieti/Pescara, Reggio Calabria e Palermo.

E la ricerca "d.Cult: il design per la valorizzazione dei beni culturali. Strategie, strumenti e metodologie di progetto", cofinanziata dal MIUR nel biennio 2004/06, che ha rappresentato l'avvio di una riflessione tra le sedi di Genova, Milano (Politecnico e Univ. Statale), Torino, Roma, Napoli e Palermo sul rapporto tra design e patrimoni culturali.

sulle capacità delle persone e sulla dimensione collaborativa con il rafforzamento dei *network*. Interessato ad individuare i modelli di sviluppo di competitività dal basso, per sostenere un percorso di crescita che a partire dalle caratteristiche peculiari di un contesto sia in grado di generare relazioni non gerarchiche ma cooperative in modo da costruire modelli reticolari globali sostenuti dal basso. Lo sviluppo locale in questi termini si fonda sulla valorizzazione del patrimonio territoriale e dei valori locali (culturali, sociali, produttivi ambientali artistici) e su un concetto di autogoverno della società. Guardare al territorio non come qualcosa di fisso ma come qualcosa capace di evolversi mutare progettare e progettarsi (Villari, 2012).

Negli ultimi anni le ricerche e le sperimentazioni connesse all'ambito del social design che si focalizzano su come il design può contribuire e supportare la social innovation sono condensate nel *Network*, fondato da Ezio Manzini, DESIS<sup>5</sup>, una rete internazionale per la ricerca che indaga il ruolo della cultura del progetto in questo ambito. A partire dalla definizione di social innovation dei ricercatori inglesi, Manzini specifica il concetto di innovazione sociale trasformativa:

“cambiamento del sistema sociotecnico la cui natura e i cui risultati hanno anche un valore sociale, nel doppio significato di soluzione a problemi sociali e di (ri)generazione dei beni comuni fisici e sociali.” (Manzini, 2018, p. 25)

Questa innovazione sociale trasformativa è un sottoinsieme dell'innovazione sociale, si pone criticamente verso le idee e le pratiche dominanti, per una ridefinizione delle relazioni tra gli attori e dei rapporti di potere, ed è fondata sul concetto di collaborazione. Dalla collaborazione si genera un cambiamento sistemico dell'esistente per mettere in atto passi verso la rigenerazione dei beni comuni.

I beni comuni “sono un insieme di beni necessariamente condivisi. Sono beni in quanto permettono il dispiegarsi della vita sociale, la soluzione di problemi collettivi, la sussistenza dell'uomo nei suoi rapporti con gli ecosistemi di cui è parte [...] Sono condivisi in quanto essi stanno meglio e forniscono le loro migliori qualità quando siano trattati e governati come beni in “comune”, a tutti accessibili almeno in via di principio” (Dondolo, 2017, p 14).

Le iniziative di social innovation tendono a recuperare i beni comuni materiali (naturali: acqua, aria, ambiente; artefatti: piazze, strade edifici) e a rigenerare, proprio grazie a pratiche collaborative, quei beni comuni sociali immateriali come la fiducia reciproca, le capacità collaborative, le competenze diffuse, la percezione di sicurezza

5 . La descrizione del *network* DESIS insieme a quella di altri centri di ricerca che promuovono sperimentazioni nell'ambito del design for social innovation è riportata nella scheda a p. 64

za. Contro la mercificazione dei beni le nuove comunità ricercano i modi per generare nuovi beni comuni: servizi sociali collaborativi, forme di produzione distribuita ed aperta, reti alimentari basate su una nuova relazione tra consumatori e produttori. Il tratto comune a queste iniziative è la volontà di chi vi partecipa di uscire dall'individualismo inculcato dai modi di fare correnti per collaborare e perseguire risultati che siano un vantaggio per il singolo e per la comunità. "Il mondo fluido ci parla dell'azione collettiva come unica possibilità per costruire ambienti favorevoli. E ci dice dell'importanza dell'attenzione e dell'ascolto delle cose nel tempo, della premura nella loro manutenzione." (Manzini, 2018, p. 20)

Queste iniziative agiscono con un approccio contrario a quello dominante, gerarchico della società neoliberista (*top-down*), generando azioni spontanee dal basso (approccio *bottom-up*) che riesce in modo più flessibile libero e naturale a rispondere ai nuovi bisogni sociali. Si instaura così una progettualità diffusa che recupera l'idea espressa da Buckminster Fuller di una "rivoluzione condotta dalla Progettazione".

«*Design for social innovation is everything that expert design can do to activate, sustain, and orient processes of social change toward sustainability*». (Manzini, 2015, p. 62). Il nuovo compito del designer è quello di intervenire per "infrastrutturare" una società in grado di produrre innovazione sociale.

Grazie all'analisi delle esperienze di social innovation è possibile delineare un nuovo scenario che possa servire anche da indirizzo per nuove azioni volte alla costruzione di una società più sostenibile. La rivoluzione *green*, la diffusione di *network* e la creatività diffusa sono le tre tendenze innovative che stanno portando alla configurazione di questo nuovo scenario. Manzini aveva definito nel 2010 questo scenario con l'acronimo SLOC, che sta per "*small - local - open - connected*" (Manzini, 2010). Questi aggettivi permettono di descrivere in modo sintetico i caratteri del nuovo sistema sociotecnico su cui si costruisce lo scenario. Si tratta di un sistema di produzione e consumo in cui il globale è un *network* di realtà locali la cui piccola scala rende più accessibile e gestibile il campo d'azione. Questo sistema di *network* permette di agire in modo flessibile e leggero nell'odierna condizione di complessità e continua trasformazione, cosa che gli permette di adattarsi in modo aperto a nuove condizioni. Applicazioni pratiche di iniziative riferibili a questo scenario emergono da una virtuosa interazione tra innovazione sociale e tecnologica, vengono generalmente ideate dagli stessi attori coinvolti che mettono in gioco le loro abilità e la loro diretta conoscenza

del problema da affrontare.

A partire dalle teorie di Latouche sulla democrazia delle culture, e dalle idee del filosofo Pamikkar sul passaggio dall'universalismo al pluriversalismo, Manzini, già durante la ricerca Me.Design nel 2004, aveva sviluppato il concetto di localismo cosmopolita.

Una condizione per cui il nuovo scenario prevede la moltiplicazione di realtà locali e quindi radicate ad un luogo specifico, ma aperte e connesse ai flussi globali di idee persone e denaro.

La componente relazionale e comunitaria<sup>2</sup> appare centrale nello sviluppo delle iniziative di design for social innovation. Il concetto di comunità creative sviluppato da Meroni (2007) supera l'idea della classe creativa (Florida, 2004) che si riferisce a gruppi privilegiati (artisti, designer, architetti, ingegneri, ricercatori) per includere i "professionisti di tutti i giorni" persone capaci di organizzarsi per risolvere problemi locali per mettere in atto soluzioni sostenibili, mentre la classe creativa (Florida, 2004) è guidata da scelte individualistiche, le comunità creative sono guidate da un senso di comunità e dalla volontà e il piacere di collaborare e costruire relazioni (Meroni, 2007). Le iniziative ascrivibili all'innovazione sociale tendono a riconnettere le persone con i luoghi che vivono, generando nuove comunità e nuovi valori identitari. Le nuove identità così costruite non sono più riferibili alle identità tradizionali del passato, considerate espressioni immutabili, ma hanno un carattere flessibile e sono sottoposte a continue mutazioni e integrazioni. "Il locale e il quotidiano sono il teatro di vita degli esseri umani, ma anche il cantiere aperto in cui questo stesso teatro è continuamente ricostruito e riadattato e, qualche volta, radicalmente trasformato". Così come le caratteristiche identitarie anche la comunità stessa deve avere un carattere volontario, leggero, aperto, in cui si bilancia l'individualità di ciascuno con il desiderio di stare e di fare qualcosa assieme. Si tratta di comunità fluide, senza le quali c'è solo la solitudine dell'individualità connessa, o il tentativo reazionario di riproporre le comunità chiuse identitarie del passato (Manzini, 2018).

Il termine "locale" non si riferisce tanto ad uno spazio fisico e non si definisce attraverso un limite dimensionale ma piuttosto un limite umano: "comporta di accettare che qualsiasi cosa pensiamo e facciamo non possiamo che pensarla e farla a partire da dove ci troviamo".

Ma il concetto di limite dimensionale viene preso in considerazione nella riflessione sul concetto di "prossimità" che viene definita come la "condizione di essere fisicamente vicini nello spazio" e come "un sentimento derivante dalla consapevolezza di condividere qualcosa con qualcuno" (Manzini, 2021, p. 9). Il concetto di prossimità si con-

2. Nella terza parte della tesi è riportato un approfondimento del termine Comunità a partire dai significati che esso ha assunto nell'ambito delle scienze sociali per arrivare a declinarlo nei termini di interesse della disciplina del design.

nette a quello dei sistemi distribuiti<sup>3</sup>.

Le forme rigide e sovradeterminate, i modelli organizzativi centralizzati e verticali, gli ambienti rigidi appaiono inadeguati a rispondere all'incertezza, alla variabilità e al disordine della complessità dei fenomeni della contemporaneità (Sendra, Sennett, 2021). Sebbene i modelli centralizzati continuino ad essere preponderanti, in periodi recenti si stanno sviluppando sistemi distribuiti composti da unità organizzative di piccole dimensioni autonome calate su territori specifici con i quali mantengono una stretta relazione, ma connesse generando nuove relazioni tra piccola e grande scala.

I sistemi sociotecnici così configurati permettono di gestire la complessità senza immaginarne una semplificazione ma distribuendola in più nodi che vanno a comporre reti. Si tratta quindi di sistemi che prevedono un'organizzazione orizzontale e decentrata diventando più sensibili cioè maggiormente capaci di aderire alle reali necessità dei luoghi, e flessibili ovvero capaci di rispondere ad imprevisti o crisi e aperti quindi più adattabili al cambiamento (Manzini, 2021). In questi modelli acquisiscono rilevanza le relazioni tra le persone e tra le persone e i luoghi e i rapporti di potere. I processi *bottom-up* o iniziative "*grassroots*" spontanee e capaci di allargare la partecipazione della comunità, risultano più efficaci nella percezione dei territori e delle potenzialità e criticità e, di conseguenza, permettono di innescare processi di innovazione e trasformazione delle risorse materiali ed immateriali in beni comuni a partire dall'implementazione di una capacità collettiva generatrice di cambiamenti positivi e più sostenibili nelle attività di cura dei luoghi e delle persone.

Questo approccio prevede anche la necessità di una revisione del ruolo del designer esperto. Il design diventa *co-design* e design partecipativo, e il ruolo del designer diventa un ruolo di guida e di trasmissione dei metodi progettuali, il progettista deve guardare alle persone non come portatori di bisogni ma come soggetti attivi che scelgono in modo autonomo di partecipare al progetto, con il loro bagaglio di capacità. Chi sono gli esperti quando si sta progettando un'innovazione per future esperienze? I veri esperti sono le persone, coloro che si vuole servire, i destinatari del processo.

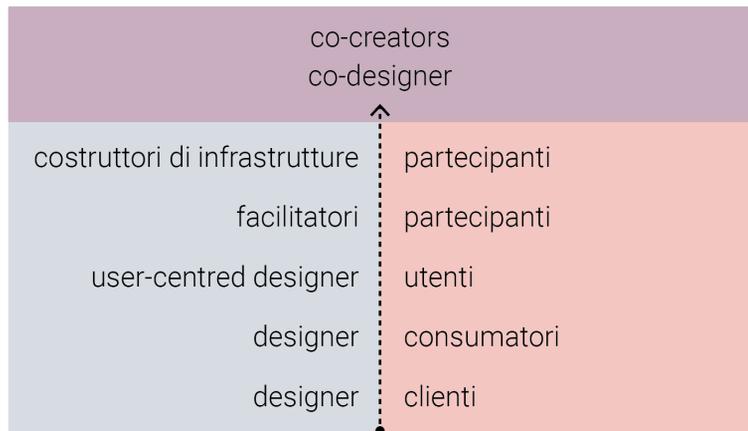
Sanders (2015) mette in relazione la complessità della fase iniziale del processo progettuale, che definisce come "*fuzzy front*", fase connessa all'oggetto del design in cui si mettono in atto le diverse attività atte ad informare ed ispirare l'esplorazione di domande open-ended, con la necessità del coinvolgimento delle persone.

Evidenza come il coinvolgimento di tutti i soggetti con interessi, che i designer cercano di servire con il processo progettuale e

3. Nella quarta parte della tesi è riportato un approfondimento sul significato dei sistemi distribuiti in diversi ambiti produttivi.

Didascalia immagine

Schema sintetico della relazione tra il ruolo del designer e quello degli utenti nella visione di Elizabeth B. -N Sanders la freccia rappresenta il tempo, Sanders quindi riconosce in questo rapporto un'evoluzione lineare connessa alla trasformazione della disciplina.



un atteggiamento di condivisione e partecipazione, può facilitare l'abbattimento delle barriere culturali e attraverso la stimolazione della criticità collettiva si possa arrivare ad esplorare nuove idee anche per la soluzione di "wicked problems". Metodi e strumenti per il coinvolgimento di *stakeholders* e utenti nel processo progettuale sono stati tradizionalmente affrontati nelle sperimentazioni messe in atto dalla scuola svedese saranno ripresi di seguito nel paragrafo sul *Participatory Design*.

### 2.1.3 Participatory Design

Il design partecipativo nasce e si sviluppa nel contesto accademico scandinavo negli '70 del secolo scorso ed è, nelle prime fasi, soprattutto un approccio alla progettazione di tecnologie informatiche che enfatizza il coinvolgimento diretto degli utenti nell'attività di progettazione.

Esso affonda le sue radici nel movimento studentesco e nei movimenti per la democratizzazione del lavoro nei paesi scandinavi, e presenta una valenza fortemente politica. Inizialmente il design partecipativo ha avuto lo scopo di responsabilizzare i lavoratori e aumentare la loro influenza sull'applicazione e la progettazione di sistemi informatici nel luogo di lavoro. Le soluzioni tecnologiche esistenti erano percepite come indebitamente orientate alle preoccupazioni manageriali di razionalizzazione e controllo, e poco attente agli interessi dei lavoratori in termini di qualità del lavoro e di influenza sulle condizioni di lavoro. Il movimento per la proget-

tazione partecipata è stato guidato da ricercatori in collaborazione con le organizzazioni sindacali dei lavoratori ed ha sviluppato strategie di progetto schierate dalla parte dei soggetti deboli, (i lavoratori ed i sindacati) al fine di consentire la loro effettiva e legittima partecipazione.

Il design partecipativo tenta di gestire - e in qualche misura di superare - la differenza tra uso e progettazione, riducendo la distanza fisica, sociale e professionale tra utenti/lavoratori e progettisti: progettare con e per i lavoratori.

Una seconda motivazione forte, sottesa all'utilizzo della progettazione partecipata, è stata quella di incorporare nel processo progettuale la "conoscenza tacita" dei partecipanti. (Ehn, 2008, 1998, Greenbaum, 1991).

Quando ci si rese conto che le descrizioni formalistiche del sistema (ad esempio i flussi informativi) non riuscivano ad esprimere il lavoro in termini comprensibili per i lavoratori, i quali non potevano di fatto contribuire in modo costruttivo ai progetti ma solo valutarli, e che permaneva una distanza tra i ricercatori, esperti di tecnologia, ed i lavoratori, esperti della loro pratica lavorativa, si è dato corso ad un ribaltamento dei ruoli tra ricercatori ed utenti e si sono sviluppati metodi di progettazione più partecipativi e coinvolgenti.

I lavoratori sono stati, quindi, inclusi direttamente nel processo di progettazione come esperti del proprio lavoro e partecipanti attivi in collaborazione con i ricercatori. All'interno di un "gioco linguistico" comune, come lo definisce Ehn (Ehn, 1990) lavoratori e ricercatori provano a sviluppare congiuntamente una comprensione del lavoro esistente e della tecnologia futura. Così come il lavoro era considerato una pratica abile e tacita che sfuggiva a una descrizione sistematica completa altrettanto poteva dirsi per il design che non poteva essere ridotto a una forma, ma richiedeva un'esperienza pratica con i materiali e con la situazione per cui veniva progettato. Nella seconda fase, quindi, il design partecipativo sposta il suo interesse sull'apprendimento reciproco tra lavoratori e progettisti e sull'empowerment, e con ciò contribuisce allo sviluppo di nuovi metodi e tecniche partecipative. La progettazione partecipata diventa una sorta di ricerca-azione che si concentra sull'intervento e sull'apprendimento nella pratica.

Con l'inizio degli anni '90 si identifica una nuova fase che di nuovo amplia la portata dell'approccio partecipativo e vede coinvolgere, pur sempre all'interno di una organizzazione o di un settore, tutta la gerarchia organizzativa, compreso il *management*, il cui ruolo nel processo di implementazione viene ritenuto fondamentale. Questo



conoscenza tacita

cambiamento, se da un lato attenua la portata dell'approccio partecipativo in favore dei soggetti più deboli, moltiplica il numero di interessi diversi coinvolti nei progetti ed impegna i ricercatori a svolgere un più forte intervento di mediazione e di facilitazione tra le parti interessate.

Il ruolo di mediatore e facilitatore si sviluppa ancora di più nei cosiddetti progetti di quarta generazione, in cui in concomitanza con la diffusione delle tecnologie informatiche nella società, il campo di intervento, non più concentrato al solo contesto lavorativo si allarga fino a comprendere la casa, la città, il tempo libero, gli spazi fisici (Ehn, Nilsson, Topgaard, 2014). In questa nuova cornice gli utenti non appartengono più alla stessa organizzazione ma possono essere utenti/consumatori insieme a partner industriali.

Pur rimanendo forte l'ingiunzione che prescrive la partecipazione diretta degli utenti alla progettazione, la progettazione partecipata è diventata, infine, meno apertamente politica e più pragmatica, concentrandosi su metodi e tecniche per la partecipazione di tutti i soggetti interessati alla tecnologia sviluppata.

Tra questi i più noti sono quelli che vengono descritti di seguito.

### GIOCHI DI PROGETTAZIONE E SCENARI FUTURI

Nei "giochi di progettazione", ricercatori e lavoratori esplorano insieme il lavoro e la tecnologia utilizzando materiali semplici. Con l'uso di tabelloni, ad esempio, i lavoratori rappresentano e rendono esplicite le caratteristiche del lavoro raffigurandone la disposizione fisica, gli artefatti e gli strumenti, i compiti di lavoro e l'organizzazione del lavoro più in generale, raccontando il loro punto di vista (Pedersen, 2007). In una fase successiva, il gioco si ripete riproducendo il lavoro immaginato con le nuove tecnologie, i nuovi compiti lavorativi e una nuova organizzazione del lavoro. In questo caso i ricercatori hanno un ruolo più attivo come esperti della tecnologia e il gioco consente ai lavoratori di imparare a conoscere la tecnologia.

In altri casi si dà vita ad un approccio più drammatizzato e teatrale, nel corso del quale il lavoro e le disposizioni tecnologiche sono sceneggiate, messe in scena e recitate in piccole opere teatrali, ed in questo caso la simulazione delle conseguenze dell'introduzione della tecnologia immaginata diviene di tipo esperienziale, producendo un atteggiamento empatico nei confronti del presente e del futuro

L'esplorazione di futuri possibili più recentemente viene attuata

anche attraverso le attività che prendono il nome di “scenario-based design” (progettazione basata su scenari) (Bødker, 2000), con un approccio sostanzialmente simile a quello descritto per i giochi di progettazione.

### I MOCK-UP

Un altro metodo del design partecipativo consiste nella creazione di modelli a basso costo della tecnologia prevista, che vengono sperimentati sia in situ che ex situ per valutarne alcune conseguenze. Il mock-up consente di fare esperienza diretta della tecnologia proposta, rendendo più facile evocare i vincoli e le possibilità del suo utilizzo. Poiché il mock-up è realizzato con materiali semplici come il cartoncino, è facilmente rivedibile in caso di nuove idee durante il suo utilizzo. Inoltre, nella sua “economicità” è riconoscibile come un mock-up e come tale non suscita aspettative irrealistiche su un prodotto futuro, come potrebbe fare un prototipo più elaborato. Il suo status di artefatto progettuale è facilmente riconoscibile (Bødker e Grønbaek 1992; Ehn e Kyng 1992).

Il posto di rilievo occupato dai *mock-up* e la scarsa attenzione ai dettagli tecnici che spesso si riscontra nella progettazione partecipata sono indicativi dell’attenzione posta sulla pratica e sull’esperienza d’uso. Il problema progettuale importante non è l’implementazione tecnica in quanto tale, ma il modo in cui la tecnologia si integra e fa parte delle attività pratiche dell’utente. È l’uso dell’artefatto concreto, la tecnologia come strumento e non come caratteristica del sistema che viene presa in considerazione. Il *mock-up*, deliberatamente sotto-determinato dal punto di vista semiotico, cerca di sostenere un’altra preoccupazione principale del design partecipativo: l’utente come innovatore immaginativo.

### LABORATORI FUTURI E DESIGN METAFORICO

I “laboratori del futuro e la “progettazione metaforica” sono due metodi per esplorare alternative realistiche al presente.

Un *Workshop* sul futuro è uno strumento di pianificazione partecipativa e proattiva per gruppi di persone che sognano e realizzano idee e progetti creativi. I partecipanti devono avere un’esperienza condivisa di una situazione problematica, dalla quale si possono generare visioni e strategie di cambiamento, serve ad identificare i problemi importanti del presente, generare visioni per un futuro preferibile e suggerire un percorso realistico per la loro attuazione. Il processo di un *Future Workshop* è suddiviso in quattro fasi: preparazione, critica, fantasia e attuazione. Il ruolo dei progettisti durante

il *Workshop* è quello di introdurre il tema e di guidare i partecipanti attraverso le fasi. Nella progettazione partecipata, la fase di critica viene utilizzata per far luce sugli aspetti problematici di una situazione lavorativa; la fase di fantasia per esplorare scenari “*what-if*” e la fase di implementazione per determinare le risorse necessarie per apportare cambiamenti realistici. In questo modo, il *Future Workshop* cerca attivamente di stimolare i partecipanti a pensare al di là dei vincoli esistenti, costringendoli allo stesso tempo a mettere in relazione i loro desideri con le condizioni attuali. Come i giochi di progettazione, il *Workshop* sul futuro, seppure meno impegnato sugli aspetti pratici dettagliati, nella ricerca di una visione convincente per il futuro, tende a mettere in scena un dialogo tra presente e futuro.

Il secondo metodo per creare visioni progettuali, il “design metaforico”, è un esercizio più cognitivo. Ispirandosi alla discussione di Donald Schön (1979) sulle metafore generative, alcuni autori (Kensing e Halskov-Madsen) suggeriscono la progettazione metaforica come aiuto per superare e riformulare le articolazioni esistenti di una situazione.

Lo spostamento metaforico genera nuove prospettive ed aiuta a vedere nuovi aspetti di una vecchia situazione.

Attraverso le sue pratiche e i suoi principi, i suoi metodi e le sue tecniche, il design partecipativo articola e organizza la ricerca, l’uso e la progettazione in modi diversi. I metodi e nelle tecniche del design partecipativo accentuano l’importanza della stretta collaborazione tra ricercatori, progettisti e utenti, giustificata anche dall’esigenza epistemologica di conoscere adeguatamente ciò che viene ricercato e progettato. La ricerca e il design non possono essere riflessioni distaccate, ma devono essere strettamente coinvolti con ciò che stanno cercando di capire e progettare.

La progettazione partecipata che utilizza la modellazione in scala reale, i mock-up, la prototipazione, gli scenari, i giochi di ruolo, le animazioni e le simulazioni di realtà virtuale può essere vista come una comunità di pratica progettuale condivisa tra gli utenti ed i progettisti (Ehn, 1995). In questo tipo di comunità di pratica progettuale gli utenti imparano a conoscere le possibilità e i vincoli dei nuovi artefatti informatici che possono entrare a far parte della loro comunità di pratica ordinaria. I progettisti diventano gli insegnanti che insegnano agli utenti come partecipare a questa particolare comunità di pratica progettuale. Per creare questo tipo di comunità di pratica, i progettisti devono imparare dagli utenti. Nel design partecipativo sembra esserci un ruolo nuovo e fondamentale per il

designer, in quanto colui che pone le basi per una comunità di pratica progettuale condivisa che abbia senso per tutti i partecipanti, designer e utenti.

Abbiamo visto che quando il design partecipativo allarga il suo campo di indagine e di interesse al di fuori dei contesti lavorativi, coinvolge nel processo di progettazione gli utenti più disparati, e tuttavia identificabili, che diventano co-progettisti, in una sfida che vuole anticipare l'uso prima che l'uso effettivo abbia luogo nella vita delle persone (Ehn, 2001), *design for use before use*, provando a gestire la differenza tra presente e futuro, in uno con le differenze tra uso, progettazione e ricerca.

Il meta-progetto invece si interroga sul progetto nell'uso dopo la fase progettuale, *design after design*; si tratta in sostanza di aprirsi e di interrogarsi sugli usi successivi che risultano sconosciuti al momento del progetto, tenendo conto del fatto che l'uso immaginato, anche se espresso da ampia partecipazione, non coincide con l'uso effettivo. Diversi approcci pongono attenzione a come gli utenti si appropriano di una determinata tecnologia, ad esempio progettando dispositivi per la personalizzazione, ovvero abbracciando l'idea di una continua progettazione in uso o della progettazione continua o incompiuta.

L'appropriazione imprevista dell'oggetto di design da parte degli utenti apre la strada al meta-progetto, un approccio nel quale utenti e progettisti partecipano a giochi di progettazione separati nel tempo e nello spazio, e per il quale ogni situazione d'uso è anche una potenziale situazione di progettazione.

La conseguenza di tali osservazioni per la progettazione per l'uso e per la progettazione partecipata apre alla possibilità ed alla sfida di progettare prodotti e servizi per sostenere giochi di design al momento dell'uso. Una strategia di meta-progetto può, quindi, essere quella di identificare e progettare infrastrutture che possano configurarsi come cose pubbliche socio materiali nei giochi di design al momento dell'uso. Si tratta di lavorare ad un design per il design, immaginando le possibili strategie di infra-strutturazione. Ehn prende in considerazione la costruzione di protocolli, formati e componenti, pattern di progettazione ed ontologie, configurabili attraverso apposite piattaforme *software*, per essere utilizzati nei giochi di design in relazione ad ecologie di dispositivi esistenti. Nella conferma dei valori iniziali che hanno ispirato l'approccio del *Participatory Design* l'autore citato ritiene che l'idea democratica del supporto a gruppi di popolazione con scarse risorse e quella della partecipazione legittima spingono, nel design per il design,

a concentrarsi sulla costruzione di infrastrutture a sostegno della comunicazione e della costruzione di comunità libere al momento dell'uso, mentre la sfida più grande è quella di progettare non per comunità relativamente stabili, e con un oggetto di design condiviso, ma per un pubblico eterogeneo e potenzialmente conflittuale.

#### 2.1.4 Transition design

Tra gli approcci che si riferiscono al contributo della disciplina del design per generare cambiamenti nella società agendo su paradigmi radicalmente nuovi che sfidano lo status quo e si basano sull'equità e la qualità della vita va citato anche il "*transitional design approach*". Si tratta di una nuova area di ricerca, pratica e studio per la disciplina del design il cui scopo principale consiste nel generare cambiamenti a livello di sistema, situandosi in continuità con gli approcci del design for service e del design for social innovation (Irwin, Kossoff, Tonkinwise, Scupelli, 2015).

L'obiettivo è individuare un nuovo approccio "*design-led*" per affrontare quelli che definiscono come "*wicked problem*" come il cambiamento climatico, la perdita di biodiversità, il crimine, la povertà, ecc. e catalizzare un cambiamento della società per il raggiungimento di un futuro più sostenibile e desiderabile. Si evidenzia come gli approcci tradizionali del design, caratterizzati da processi lineari il cui obiettivo era l'individuazione di soluzioni prevedibili e redditizie, appaiono inadeguati ad affrontare problemi complessi.

L'approccio del *transition design* prende in considerazione casi che includono *stakeholders* multipli, con interessi spesso conflittuali e che raramente comprendono e condividono il problema, in cui il problema stesso da affrontare può cambiare ed evolvere continuamente, e dove i problemi sussistono a scale differenti e sono interconnessi e interdipendenti, e per i quali ogni intervento che tenta una soluzione in una parte del sistema comporta effetti imprevedibili e ramificati sul resto del sistema.

Il *Transition design Framework* fornisce una logica per riunire una varietà di pratiche (conoscenze e competenze al di fuori delle discipline del design), situate all'interno di quattro aree che si influenzano reciprocamente e che si evolvono in modo congiunto, rilevanti per avviare e catalizzare il cambiamento a livello di sistema:

- Visions for transition – che esprime la necessità di individuare una visione chiara di ciò verso cui vogliamo dirigerci.
- Teorie del cambiamento - perché abbiamo bisogno di una varietà di teorie e metodologie che spieghino le dinamiche del cambiamen-

to all'interno di sistemi complessi.

- Mentalità e Postura - perché risulta essere necessario sviluppare posture di apertura, collaborazione e di autoriflessione per intraprendere questi processi.
- Nuovi modi di progettare - che deriveranno dalle tre aree precedenti.

Ognuna di queste quattro aree contiene una varietà di pratiche che possono evolvere e cambiare e che, insieme, formano una tavolozza da cui operatori e ricercatori possono configurare interventi progettati adatti alla situazione (Irwin, 2018).

Le sperimentazioni che stanno costruendo questo approccio hanno portato alla definizione di tre fasi che si riferiscono alla tipologia di azioni che possono essere intraprese o non intraprese piuttosto che a fasi processuali.

Le tre fasi sono definite come "*Re-Framing the Present and Future*", "*Designing Interventions*", "*Waiting and Observing*".

Le problematiche espresse sono problematiche che possono essere definite problematiche di sistema che si riferiscono a grandi sistemi sociotecnici e che per questo necessitano nuovi approcci per essere affrontate.

Le pratiche individuate da Irwin nell'ambito del quadro del *Transition design* approach comprendono:

- visualizzare e mappare problemi complessi e le loro interconnessioni e interdipendenze
- contestualizzare i problemi complessi in contesti spazio-temporali allargati.
- identificare questioni, relazioni, aspettative e convinzioni degli *stakeholder* e definirli in relazione a specifici contesti problematici progettando interventi per generare un'intelligenza collettiva.
- Generare un processo per superare le differenze tra le esigenze degli *stakeholder* facilitando la co-creazione di visioni di un futuro desiderabile per tutti.
- Creare reti di *stakeholder* e gruppi interdisciplinari provvisti di strumenti e metodologie diverse necessari a risolvere problemi complessi
- Identificare punti di leva nel sistema problematico in cui situare azioni di intervento del design.

L'approccio proposto è un approccio sistemico che tiene conto delle questioni sociali alla radice dei problemi complessi che si vuole affrontare. I fattori sociali quali pratiche e comportamenti sono sempre sostenuti da convinzioni, credenze, regole culturali e questo

approccio afferma la necessità di prenderle in considerazione nel momento in cui si inquadra il problema e si progettano interventi per la sua soluzione. Per poter incorporare tali fattori nel processo, ovvero per poter comprendere le radici sociali dei problemi complessi, il *Transition design* si riferisce ad approcci che derivano dalle scienze sociali e utilizza soluzioni che mettono in campo gli strumenti del *co-design* così come metodi di coinvolgimento di diversi *stakeholders* (*MSPS Multi stakeholders Processes*, *SA Stakeholder analysis*, *PAR Participatory Action Research*). Il coinvolgimento di diversi attori porta ad un'interpretazione del problema che include diverse conoscenze e punti di vista.

Le analisi così impostate possono contribuire a strutturare strategie che non siano sbilanciate verso un interesse specifico anche in complesse situazioni conflittuali.



## DESI

Design for Social Innovation and Sustainability.

Network internazionale  
Politecnico di Milano

La rete DESIS nasce a partire dalle attività di ricerca svolte nel periodo 2005-2008: la ricerca europea EMUDE, 2005; il programma UNEP CCSL, 2008; la conferenza internazionale "Changing the Change, nell'ambito di *Torino World Design Capital*, 2008. Queste attività hanno introdotto i concetti di comunità creativa e innovazione sociale in diverse scuole di design in tutto il mondo e hanno creato le condizioni favorevoli per avviare una rete internazionale su questi temi.

L'idea che ha portato alla realizzazione del *network* era che l'innovazione sociale potesse essere un potente motore verso la sostenibilità e che le scuole di design potessero contribuire a sostenere e accelerare il processo. Nel periodo 2009-2011, DESIS si è diffuso in diverse regioni del mondo, stabilendo partnership con altre entità ed evolvendo verso una rete di Design Labs basati nelle scuole di design e in altre università orientate al design e operanti con partner locali, regionali e globali per promuovere e sostenere il cambiamento sociale verso la sostenibilità". Dal settembre 2014, DESIS è un'associazione culturale e senza scopo di lucro, con l'obiettivo di promuovere il design per l'innovazione sociale negli istituti di istruzione superiore con disciplina di design, adottando un approccio strategico e sistemico al design, con un focus specifico sul design dei servizi e sull'attivismo progettuale. Esplora come il design possa consentire alle persone, alle comunità, alle imprese e alle organizzazioni di avviare e gestire processi di innovazione, co-progettando e mettendo in atto sperimentazioni di nuovi servizi e soluzioni.



## Collaborative Future-Making

Malmö University

La piattaforma di ricerca *Collaborative Future-Making* esplora come immaginare modi inclusivi e sostenibili di vivere e prosperare insieme.

Le ricerche sviluppate da questa piattaforma si basano su prospettive multidisciplinari e riflessioni critiche delle discipline delle scienze umane e sociali combinate con metodi di ricerca progettuale collaborativi e costruttivi, come il making e la prototipazione.

Uno dei concetti guida è l'immaginazione critica, che consiste nel mettere in discussione gli assunti di base, le norme e le strutture di ciò che costituisce un futuro socialmente, culturalmente, ecologicamente ed economicamente sostenibile.

La piattaforma si propone di coinvolgere professionisti e politici, oltre che con individui e organizzazioni non governative in un processo collaborativo per prototipare e discutere di futuri alternativi inclusivi e sostenibili, sviluppare modalità di discussione di questi futuri e lavorare a stretto contatto con attori di tutti i settori della società



### Hybrid Futures Lab

Centre Saint Martins Università delle Arti di Londra.

L'Hybrid Futures Lab è un'iniziativa di ricerca transdisciplinare all'intersezione tra filosofia, tecnologia e design del Centre Saint Martins Università delle Arti di Londra. Uno spazio per il confronto tra pensatori, professionisti, designer, artisti e tecnologi che sperimentano per dare forma tangibile e contestare potenziali futuri attraverso interventi e ricerche speculativo-pragmatiche.

L'Hybrid Futures Lab riunisce idee e pratiche provenienti dalle filosofie di processo e dagli studi di design per produrre un'indagine critica sull'impatto delle tecnologie sul pianeta. È interessato a sviluppare strategie audaci per re-immaginare, prototipare e creare futuri tecno-digitali proprio qui e ora, nel presente.



### Future Experience and Collaborative Futures projects

Product Design department at *The Glasgow School of Art*

La piattaforma raccoglie i progetti di ricerca sviluppati da team di designer, studenti di design dell'ultimo anno e designer laureati, *stakeholder* civici e accademici del programma di *Master of European Design della GSA Innovation School e del Centre For Civic Innovation del Glasgow City Council* per esplorare in modo collaborativo le storie future di Glasgow da una prospettiva incentrata sull'uomo e sul luogo.



### L3 -

#### Li3on Common Learning Laboratory

È un progetto promosso da un consorzio multidisciplinare di tre istituzioni universitarie: IADE-U, IST e FCSH-UNL. IADE-U - Istituto Universitario di Arte, Design e Impresa, - Ricerca Collaborativa in Design e Innovazione Sostenibile IST - Istituto Tecnico Superiore dell'Università di Lisbona, attraverso IN+ - Centro di studi sull'innovazione, la tecnologia e la ricerca politica FCSH - Facoltà di Scienze Umane e Sociali dell'Università NOVA di Lisbona, attraverso IHC - Istituto di Storia Contemporanea.

Progetto collaborativo e transdisciplinare che ha l'obiettivo di sviluppare l'istruzione degli studenti universitari, in particolare nelle aree dell'ingegneria, del design, delle scienze sociali e umanistiche, applicando metodologie innovative di apprendimento attivo basate sulla risoluzione di problemi in comunità vulnerabili. La creazione di Laboratori sperimentali di apprendimento collaborativo, riunisce la comunità accademica e la società civile, combinando le conoscenze scientifiche con quelle delle comunità individuate nello spazio urbano di Lisbona, promuovendo nuove forme di conoscenza nate da un contesto contemporaneo ma consapevole della storia del presente.





## 2.2 Le premesse storiche al design sociale a Napoli

Nel contesto del meridione d'Italia l'attenzione alla dimensione sociale del design, ha trovato spazio e rilevanza nelle ricerche di alcune figure fondative attraverso sperimentazioni nelle quali sono riconoscibili le radici di un approccio contestuale e pedagogico del progetto.

L'analisi delle esperienze e degli studi che segue intende far emergere una continuità storico critica dell'approccio al social design nello specifico contesto di riferimento con le fenomenologie emergenti analizzate in questa tesi di dottorato e con la sperimentazione che è stata condotta attraverso la ricerca-azione che sarà presentata nell'ultima parte della tesi.

### 2.2.1 Design e cultura materiale

È possibile riconoscere una prima esperienza di approccio sistemico al prodotto in una sperimentazione di Roberto Mango, realizzata negli anni '50 a Napoli. Si tratta di un progetto per la produzione ceramica artigianale, che prevedeva l'utilizzo della tecnica della trafilatura della ceramica, il cui esito non era un prodotto finito ma un manuale didattico per gli artigiani. Nel manuale venivano definite una serie di regole combinatorie, tradotte in trame geometriche o reticoli, che potevano essere applicate per generare le diverse forme e tipologie di prodotti, quali vassoi, fruttiere, coppe per lampade, candelieri. Il progetto ha così avviato così una prima produzione seriale diversificata, generata dalle scelte compositive dell'artigiano produttore.

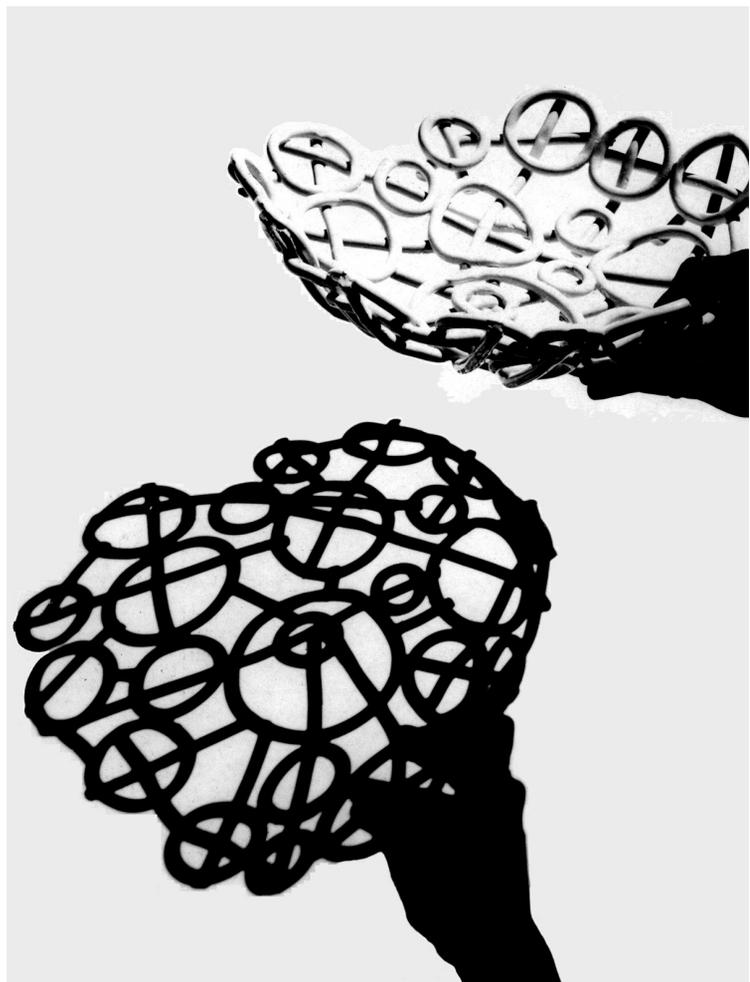
Si riconosce in questo approccio l'idea di un prodotto finale non definito aprioristicamente dal progettista, ma come risultato di una interazione dinamica tra il progettista e l'artigiano: una progettazione aperta che sposta l'attenzione "dall'oggetto verso il progetto; dalla catena di montaggio alla forza di ideazione" (Cristallo, Morone, 2018, p. 305), e supera la suddivisione schematica tra un progetto pensante ed un'azione puramente esecutiva, spingendo l'artigiano verso una nuova direzione sperimentale.

Anticipando approcci che saranno sviluppati successivamente

a partire dagli anni '70, questa ricerca rimarca l'interpretazione dell'attività del designer come "servizio per gli altri" e avvia una metodologia di progetto che presenta una forte vocazione pedagogica, sia perché la progettazione è destinata, più che agli utenti finali, agli artigiani, quali attori intermedi del processo, sia perché viene fortemente espressa la volontà di un uso strategico dell'azione progettuale al fine di rivitalizzare un ambito produttivo territoriale che mostrava in quegli anni l'affanno di doversi misurare con i modelli

Didascalie alle immagini.

1. Composizione generata attraverso la tecnica della trafilatura della ceramica. Progetto di R. Mango 1951.



industriali prevalenti. Mango elabora questo progetto per l'Ente per lo Sviluppo dell'Istruzione Professionale e dell'Assistenza Sociale dell'Artigianato, che tra i suoi scopi comprendeva lo studio degli aspetti tecnici e professionali dell'artigianato e l'incoraggiamento di collaborazioni tra artisti e artigiani col fine di un'innovazione della produzione. Questa fu, di fatto, un'azione didattica finalizzata alla formazione di giovani apprendisti, ed, in quanto tale, assunse un chiaro valore sistemico, di servizio, per la conservazione e incentivazione strategica delle tradizioni storiche e delle economie legate al territorio.

Questi approcci al progetto che spostano l'attenzione dal prodotto al processo e integrano una componente partecipativa saranno poi successivamente sviluppati attraverso i concetti di un uso non passivo da parte dell'utente verso il prodotto di design. In particolare appare opportuno qui richiamare il pensiero e le pratiche di Enzo Mari in cui l'obiettivo del processo progettuale è generare un cambiamento nella percezione del fruitore del prodotto di design che diventa protagonista attivo anche della fase progettuale. I due progetti che risultano particolarmente interessanti sono:

- "Una proposta per la lavorazione a mano della porcellana" 1973, che esprime l'idea di una creatività ridistribuita. Attraverso questo progetto l'obiettivo di Mari è ridare all'operaio un rapporto vero col materiale e la forma, non un ritorno all'artigianato ma un tentativo di indurre alla creatività concreta. Il progettista esercita una consulenza, da esperto, sui risultati man a mano che venivano profilandosi in seguito alle idee degli operatori.

- "Proposta per un'autoprogettazione" 1974. Altro progetto che Mari propone con due scopi: generare da una esemplificazione di istruzioni base un *know-how* elementare che grazie alle varianti prodotte degli utenti avrebbe dato vita ad un sistema sempre più complesso; far riflettere i fruitori sui condizionamenti materici e statici di qualunque progettazione. Un tentativo di redistribuzione dello spirito critico e della creatività (Pedio, 1980).

Mari teorizza la pratica dell'autoprogettazione al fine di condurre l'uomo nel suo processo di liberazione dal lavoro alienato e alienante. Produce una collezione, sedie, tavoli, librerie, letti, presentati e venduti con istruzioni che permettevano a chiunque di costruire, modificare e adattare i prodotti (Ratti, 2014).

Mari, riguardo l'autoprogettazione, dice "nel fare l'oggetto, l'utilizzatore si rende conto delle ragioni strutturali dell'oggetto stesso, per cui in seguito migliora la sua capacità di valutare criticamente



Didascalie alle immagini.

2. Seduta Sunflower, 1952, Roberto Mango

gli oggetti proposti dall'industria" (Mari, Facchinelli, 1974). Mari provoca l'utente, chiamandolo a uno sforzo di consapevolezza, intende stimolarlo a non delegare al progettista o all'industria ma a fare da sé per evitare di farsi manipolare dalla società dei consumi.

Un altro progetto realizzato da Mango nel 1952, la sedia a cono *Sunflower*, dimostra l'attenzione al processo e oltre alla volontà di lasciare spazio all'espressività del operatore, anche quella di valorizzare e generare innovazione in un settore produttivo tradizionale destinato a scomparire. Il progetto di un prodotto doveva servire come punto di partenza per l'attivazione di una strategia di cambiamento che partisse dalle specificità territoriali.

Si tratta di una sedia composta da due elementi il sedile schienale e il supporto di base, il tema della seduta a cono o a semisfera è affrontato da diversi architetti e designer a partire dagli anni '50<sup>1</sup>. La peculiarità del progetto di Mango sta nella volontà di integrare un materiale e una tecnica artigianale con una produzione a basso costo e seriale, infatti il cono nella seduta *Sunflower* è realizzato in vimini con la stessa lavorazione utilizzata dai cestai per la produzione delle nasse per la pesca (Guida, 2017).

Altra interessante esperienza svolta in un territorio che presentava punti di contatto con quello a cui questa ricerca si riferisce, riguarda le attività didattiche e di ricerca svolte da Anna Maria Fundarò a Palermo che si muovono in analoga direzione e contribuiscono a una possibile riflessione sul ruolo del disegno industriale nel Mezzogiorno nella sua dimensione sociale.

In particolare si può fare riferimento alle sperimentazioni didattiche avviate a partire dal 1973 e durate per diversi anni, che prendevano avvio con un'accurata indagine sulle attività produttive di tipo artigianale ubicate nel centro storico di Palermo.

La ricerca indagava le realtà di studio con metodo esplorativo, mediante interviste con gli artigiani e sopralluoghi si documentava la realtà spaziale in cui operavano, restituendo il rilievo dell'ambiente di lavoro, del prodotto del lavoro e degli stessi utensili, mettendo in evidenza i rapporti tra tecniche di produzione e ambiente di lavoro, e tra questo e lo spazio dell'abitazione.

A questa attività la Fundarò dedicò pubblicazioni e iniziative espositive che anticipavano, attraverso una lettura critica del territorio, l'elaborazione di nuovi progetti di prodotti, con valore di prototipi. I nuovi prodotti scaturivano da un progetto collettivo in cui confluivano assieme un'analisi meticolosa del contesto produttivo e sociale dell'artigianato locale ed una verifica della realizzabilità delle pro-

1. Tra queste possono essere citate: Bowl Chiar di Lina Bobardi; poltrona a uovo "813" di Ico Parisi, Tripode di Ho-seph André Matte (Guida, 2017)

poste (Ferrara, 2015).

Il progetto, oltre a configurare un rapporto diverso tra ricerca accademica e territorio, mirava ad una conoscenza approfondita della realtà per una sua successiva valorizzazione. Si trattava di produrre un “materiale critico”, costituito dal sistema degli oggetti, operativamente trainante sul piano del progetto, e tracciare alternative di organizzazione e configurazione dell’ambiente fisico della città.

Il rapporto tra l’artigianato locale e l’università tende quindi, nella visione e nelle pratiche della Fundarò, ad innescare processi in grado di rigenerare la realtà produttiva locale, contribuendo alla valorizzazione del territorio. In questo modo esso restituisce anche il senso di un “design necessario” nel Mezzogiorno, che nella dimensione locale individua quelle risorse e quei punti di forza in grado di confrontarsi con una dimensione di avanguardia del progetto, non più relegato ad ambiti di puro rimando nostalgico e passatista (Trapani, 2018).

Questa intuizione porta a definire la figura della studiosa palermitana come una anticipatrice di un nuovo approccio metodologico ai sistemi produttivi locali, che saranno rivisti, all’interno di un complesso di riferimenti antropologici, produttivi e sociali e che proietterà quel conglomerato culturale, costituito da memoria artigianale e pratiche contemporanee, verso una nuova dimensione della ricerca territoriale nel design.

La vocazione pedagogica del design, espressa dalle esperienze sopra citate, è utilizzata da Mango come dalla Fundarò per stimolare processi di innovazione in ambiti produttivi caratterizzati da una forte presenza dell’artigianato, è diretta sia agli artigiani che agli allievi delle scuole di design e rivela la volontà di un uso strategico della disciplina progettuale finalizzata allo sviluppo territoriale.

Le sperimentazioni connesse alla cultura produttiva, e all’integrazione della figura del designer come facilitatore di processi di innovazione di produzioni tradizionali sono state oggetto di iniziative e ricerche che si sono susseguite e approfondite negli anni a seguire anche da figure come Ugo La Pietra. È possibile citare a titolo esemplificativo in particolare le esperienze legate alle mostre alla Fiera di Verona nel periodo dal 1985 al 2000 “Progetti e Territorio”(1989-1992) “Genius Loci” (1985-1988), “Riti Domestici (1993-1999) e “prodotti tipici della Sicilia”. Queste mostre nascevano da un progetto culturale per la valorizzazione di tecniche e materiali di diverse realtà territoriali. Le ricerche coinvolgevano una rete di imprese artigiane, consorzi, federazioni e associazioni di produttori

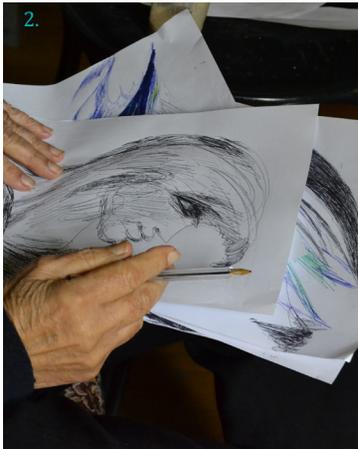
Didascalie alle immagini.

1. Riccardo Dalisi nel suo studio in Rua Catalana. Fotografia scattata a Maggio 2019 durante l'intervista a Dalisi nel suo studio, oggi archivio Dalisi a Rua Catalana.
2. Fotografia scattata a Maggio 2019 durante l'intervista a Dalisi nel suo studio, oggi archivio Dalisi a Rua Catalana. Riprende le mani di Dalisi e la moltitudine di schizzi che continuava a produrre alacramente.
3. Napolino, lampione realizzato in diverse varianti per illuminare lo spazio urbano di Rua Catalana.
4. Caffettiera combattente ripresa nello studio di Riccardo Dalisi. E' uno dei centinaia di esemplari realizzati, nel periodo dal 1979 al 1987, per la ricerca nella progettazione della Caffettiera Napoletana prodotta da Alessi, Compasso D'oro 1981

che venivano associati a designer artisti e architetti per sviluppare nel tempo di un anno progetti per nuove collezioni su temi scelti dal curatore. In particolare si poneva l'attenzione sul valore educativo generato dallo scambio di competenze, e sull'uso della ricerca progettuale come generatrice di innovazione (Ferrara, 2018).

Un'altra interessante sperimentazione che integra il rapporto tra cultura materiale e design e si espande in un tentativo di caratterizzazione e riqualificazione di un'area urbana riguarda il progetto avviato alla fine degli anni novanta da Riccardo Dalisi a Rua Catalana. Rua Catalana è uno dei quartieri del centro di Napoli con una specifica vocazione produttiva perchè è il luogo dove storicamente si sono concentrate le botteghe di lavorazione della latta. Il rapporto con i lattonieri inizia precedentemente per la ricerca sulla Caffettiera Napoletana commissionata a Dalisi da Alessi. Il processo di ricerca per questo progetto porta l'architetto a confrontarsi con il materiale con il quale tipicamente veniva realizzato questo strumento producendo centinaia di prototipi realizzati grazie alla manualità e la collaborazione con i lattonieri. Oltre all'esplorazione del materiale, la ricerca si poneva l'obiettivo di integrare nel prodotto industriale l'ambiente culturale e i precedenti storici di questo prodotto, diventando, così, un pretesto per indagare il rapporto tra design e folklore, inteso come rapporto tra oggetto moderno e cultura popolare, oggetto industriale e comportamento tradizionale (Mendini, 1993). Il rapporto instaurato da Dalisi con gli artigiani lattonieri lo porta a sviluppare, a partire dal 1997, un progetto che li coinvolgeva direttamente nella realizzazione di elementi di arredo urbano, segnaletto e illuminazione, da installare, all'interno dello spazio urbano in cui sono presenti le botteghe dove la loro operosità si attua. Si tratta al tempo stesso di un progetto di riqualificazione urbana e rigenerazione di un sistema produttivo. La riqualificazione diventa un pretesto per raccontare l'identità del luogo attraverso oggetti che vengono prodotti proprio dalle botteghe che hanno definito quell'identità urbana. Questa esperienza rappresenta un costante modello di riferimento nel rapporto tra creatività progettuale ed esaltazione del patrimonio sociale e produttivo, rappresentato dal sistema artigianale a Napoli.

Le sperimentazioni sopramenzionate mostrano come le condizioni del contesto meridionale, al quale questa ricerca fa riferimento, caratterizzato da territori solo parzialmente investiti da processi di



industrializzazione, ed una sua interpretazione in chiave evolutiva, abbiano spinto i designer a sviluppare approcci e modalità operative che hanno portato precocemente le istanze sociali e lo sviluppo locale negli obiettivi della disciplina.

## 2.2.2 Design e *advocacy*<sup>2</sup>

Le sperimentazioni citate in precedenza, sebbene riferibili alla sfera della produzione, rappresentano alcune delle premesse al progressivo spostamento dell'attenzione nella pratica del design dal prodotto al processo e ad un primo approccio sistemico. In questo paragrafo si presenta un caso studio che risulta essere particolarmente significativo perchè da conto di una sperimentazione che pone al centro del processo progettuale il cambiamento sociale, ed è stato direttamente rivolto ai ragazzi di un quartiere della città di Napoli che vivevano in condizioni di marginalità e difficoltà.

L'esperienza d'animazione al Rione Traiano di Riccardo Dalisi, iniziata nel 1971 e durata tre anni, avviene in un momento storico caratterizzato da sperimentazioni che per la prima volta integrano il design a istanze sociali che non trovano necessariamente riscontro in esiti produttivi. Presenta elementi di originalità e spontaneità e trova vicinanza con le ricerche che alimentano la fenomenologia del cosiddetto Radical design come quella del *Global Tools*, avviato il 12 gennaio 1973, che ha tentato di dare una solidità teorica e comunicativa a questo processo di apertura dell'azione progettuale a nuove domande. Uno dei protagonisti di questo momento, Mendini, riconosce esplicitamente l'importanza del lavoro di Dalisi di quegli anni, che opportunamente pone in uno spazio intermedio:

“Egli si colloca fra le posizioni dell'architettura di partecipazione (di cui De Carlo è il principale teorizzatore e sperimentatore a Rimini) e le avanguardie dell'architettura radicale. Gli interessano i punti in comune a partecipazione e avanguardia: la polemica sfiducia verso metodi illuministici distaccati ed univocamente razionali, l'esigenza di riproporre la creatività individuale e collettiva, il disordine creativo di De Carlo, la distruzione della cultura teorizzata dal Radical design. Riccardo Dalisi sta nello spazio intermedio fra coinvolgimento creativo e radicalismo utopico, in una sorta di ideologia della partecipazione attraverso la forma, specialmente chiara nel suo atto più profondo e maturo, che a tutt'oggi rimane il Traiano” (Mendini, 1975, p. 13-14).

Sono state riportate brevemente, nel capitolo precedente, le pre-

2. I testi presenti in questo paragrafo fanno parte del contributo scritto dall'autrice pubblicato nel saggio: Parlato, S., & Salvatore, P. (2020). Riccardo Dalisi al Rione Traiano. *ALS/Design. Storia e Ricerche*, 7(12-13), 159-178.

messe storiche ed il clima culturale che influenzava il movimento del Radical Design così come il lavoro di Dalisi. A queste, nello specifico contesto napoletano si sommava lo sfondo dei movimenti di lotta per la casa, che intorno agli anni Settanta estendevano gli obiettivi, "non ci si ferma quando si è ottenuta la casa". Non riguardavano dunque solo la questione abitativa e urbana, si lottava per i servizi, contro la speculazione fondiaria, per le modifiche del piano regolatore. Dalisi a queste aggiunge la necessità di tenere in conto del "lavoro, la residenza di massa dovrà essere integrata con la possibilità di un lavoro con carattere diverso da quello della fabbrica" (Dalisi, 1978, p.47).

Altra influenza fondamentale per il lavoro di Dalisi si rivelano le teorie partecipative che l'architettura promuoveva in quegli anni. Teorie derivate anche dall'opera "spazialista" lefebvrina pubblicata in concomitanza ai moti del maggio francese. "Il diritto alla città", "La rivoluzione urbana", "La produzione dello spazio" sono alcune delle opere del filosofo marxista che sono state tradotte in Italia con grande tempestività tra la fine degli anni Sessanta e la fine degli anni Settanta. Per Lefebvre la "spontaneità" è rivoluzionaria e si può realizzare attraverso il processo dell'autogestione e la produzione di forme alternative di urbanizzazione, Lefebvre individua come priorità di azione le pratiche attraverso le quali la vita umana avrebbe potuto auto-organizzarsi all'interno di nuovi spazi sociali (Lefebvre, 1968, 1970, 1974).

Il ruolo politico e il senso di responsabilità civile diventano questioni di confronto fondamentali, anche nelle altre discipline del progetto, sono gli anni del Team X, anni in cui De Carlo - attento anticipatore di concetti ancora attuali - è promotore e sostenitore del linguaggio della partecipazione. In De Carlo, come in Dalisi, si riconosce la volontà di spingere il progetto verso una maggiore aderenza alla complessità del contesto in cui si agisce.

Il linguaggio della partecipazione non può essere esperito nell'esercizio accademico che mortifica l'immediatezza di rappresentazione e di espressione, ed infatti l'esperienza di Dalisi non avviene all'interno delle istituzioni ma nelle strade del Rione, coinvolgendo i bambini, la cui casa erano quelle strade, e facendo lavorare con loro gli studenti del suo corso di composizione della facoltà di architettura della Federico II di Napoli.

Il Rione Traiano è un quartiere di Napoli edificato alla fine degli anni Cinquanta dal CEP - coordinamento edilizia popolare. All'inizio de-



1.

Didascalie alle immagini.

1. La composizione in alto mostra il percorso della progettazione di una seduta a partire dai disegni fino ad arrivare ai modelli 1:1 autocostruiti dai bambini durante i laboratori guidati da Dalisi e dagli studenti dei suoi corsi.

2. Le due foto nella pagina accanto, scattate dall'autrice di questo lavoro nell'archivio Dalisi, ritraggono i cassetti che contengono le fotografie scattate negli anni '70 durante i laboratori con i bambini al Rione Traiano.

3. Per epoca Laurina si intende il periodo in cui Achille Lauro è stato sindaco della città di Napoli, durante il quale si sono sviluppate politiche urbane che hanno visto una forte opposizione portata avanti da alcuni tra i più influenti docenti della Facoltà di Architettura di Napoli.

gli anni Settanta si presentava come un quartiere di massa, abitato dagli ex baraccati di via Marina, rimasti senza casa dal secondo dopoguerra. Le condizioni del quartiere erano di degrado, abbandono, sovrappopolamento, assenza di attrezzature e trasporti, tanto da renderlo uno dei quartieri "più degradati dell'area Flegrea a Napoli" (Dalisi, 1975, p.19). Inoltre la distanza dai centri più vitali della città accentuava il carattere di ghetto e il senso di sradicamento dal luogo di provenienza, che, sebbene caratterizzato da condizioni di spazio e di igiene peggiori, era più vicino alla vita cittadina e induceva senso di appartenenza e identità.

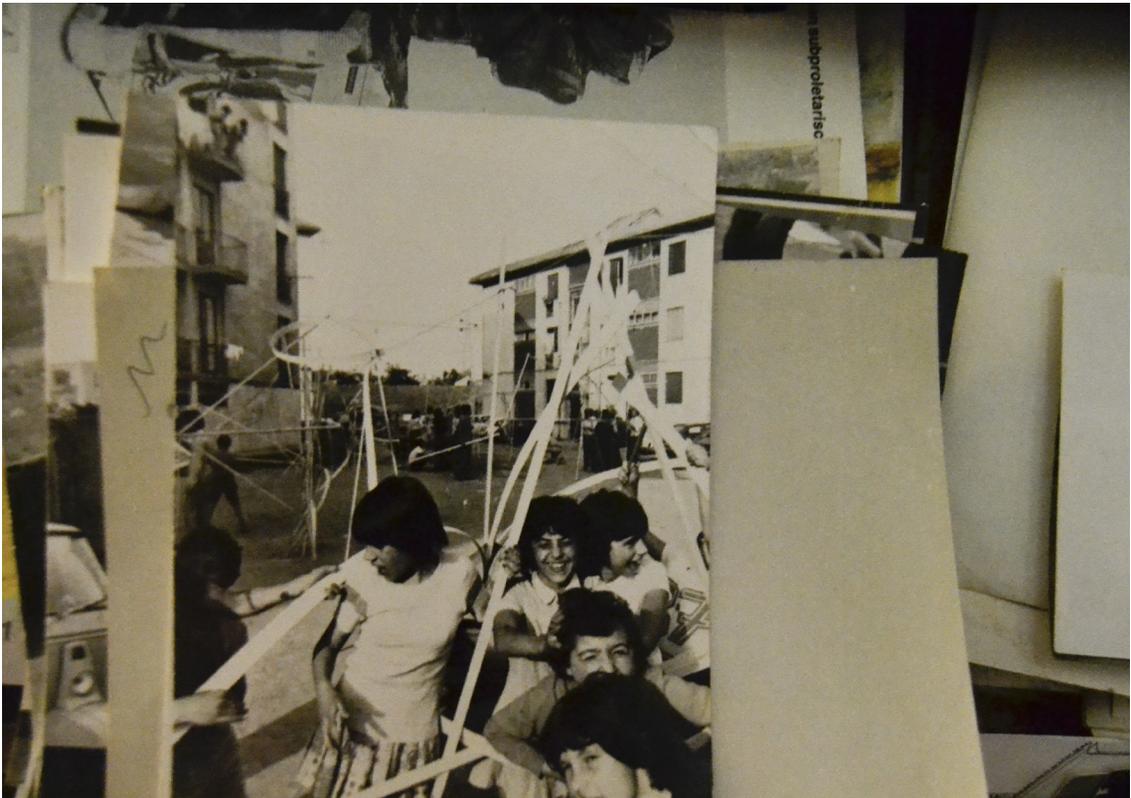
Il quartiere Traiano rappresenta una sorta di modello del processo di trasformazione della città di Napoli in epoca laurina, tanto da essere al centro delle battaglie, purtroppo andate sistematicamente perse, da parte di intellettuali, urbanisti ed architetti, di cui si ha puntuale riscontro in scritti e convegni, come quello organizzato dai Roberto Pane, Giulio de Luca, Corrado Beguinot, Renato De Fusco e Roberto De Stefano e che poi venne raccolto in un volume pubblicato da edizioni di comunità sotto il titolo di "Documento su Napoli" (AA. VV., 1961).

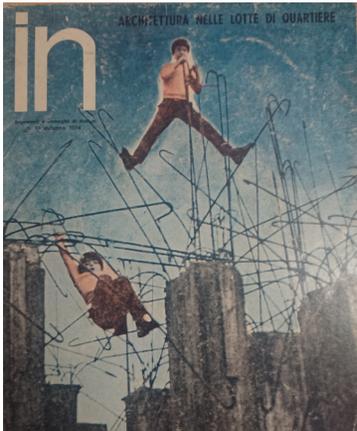
Dalisi si avvicina al lavoro nei quartieri nel 1970 con la progettazione di un asilo nido sperimentale per i bambini del Rione Traiano, mai realizzato per le difficoltà di trovare un luogo adeguato, scrive nella rivista *In*, argomenti e immagini di design "nelle condizioni attuali dovrebbe essere costruito abusivamente" (Dalisi, Autunno 1974). Iniziò quindi un rapporto creativo con un gruppo di bambini sottoproletari in uno scantinato del Rione. Questo lavoro viene condotto sotto la forma di laboratori che hanno per Dalisi una doppia finalità. Da una parte con il lavoro di ricerca l'architetto effettua una diagnosi delle condizioni dei quartieri di massa dal punto di vista sociale e formale - grazie alla lettura delle modifiche apportate ai luoghi dai sottoproletari e all'interpretazione dei grafici elaborati dagli stessi durante i laboratori - dall'altra, con l'applicazione del contro-design come azione di *advocacy*, mette in atto il tentativo di usare le conoscenze nel campo del design per provocare un processo di riscatto socio-educativo nei confronti dei bambini emarginati che abitano questi luoghi.

Dalisi definisce queste azioni con la parola animazione che è anche il titolo del testo nel quale ha pubblicato il diario dell'esperienza. Nell'attività di animazione per Dalisi il progetto diventa uno strumento, un processo per suscitare "interesse, partecipazione creativa e spirito collettivo" (Dalisi, 1975, p. 19). L'obiettivo dell'animazio-



2.





1.

Didascalie alle immagini.

1. In alto. Copertina della rivista In Argomenti e immagini di Design n. 13 Autunno 1974. Foto di Riccardo Dalisi al Rione Traiano la palestra dei bambini tra i ferri del calcestruzzo.

2. Nella pagina accanto. Foto in bianco e nero di momenti dei laboratori nelle strade del Rione Traiano. Archivio Dalisi.

ne non è quello di produrre in modo partecipato “reticoli, strutture spaziali, oggetti, decorazioni, figure strutturate, organismi astratti, modelli a scala urbana, box costruiti e funzionanti, aiuole, oggetti di artigianato, ecc.”, l’attenzione si sposta dal prodotto al processo e lo scopo finale è quello di stimolare attraverso il processo progettuale un cambiamento sociale.

Dalisi muove una critica alle modalità di intervento delle discipline del progetto a partire dalla valutazione delle condizioni di vita nel Traiano: “le condizioni allucinanti in cui si trova il quartiere (50.000 abitanti) quasi mai vengono addebitate agli architetti e alle poetiche che ne animarono l’opera. [...] eppure non si tratta di battere i pugni sul tavolo perché vengano realizzate le attrezzature progettate e sia eliminato il pericolo dei valloni che lo attraversano, le disfunzioni sono più profonde e numerose, mentre le tecniche di analisi e d’intervento mostrano di essere invecchiate, come invecchiata è la figura dell’architetto (Dalisi, 1973).

Egli individua dunque un rapporto diretto tra le condizioni socio economiche degli utenti e lo spazio in cui vivono, rileva questo rapporto analizzando lo stato del quartiere e degli interventi spontanei di trasformazione degli spazi, per ripensare ad un processo progettuale più rispondente al contesto, che tenga conto delle peculiari esigenze del luogo e dei suoi abitanti.

“Contro la regolarità ripetitiva degli alloggi costruiti vi è il disordine caotico delle appropriazioni. La lezione che è possibile ricavare da questa immagine urbana è indicativa, per molti versi, anche come «contro-design». La virulenza perentoria delle stecconate, dei muri, delle recinzioni attuate con mezzi più disparati, cancella ogni velleità di equilibrio visivo dei progettisti. Al Rione Traiano dal disegno dei dettagli più minuti, al disegno globale del quartiere, lo stridente contrasto col reale uso denuncia una connivenza della disciplina con distaccato interesse che il potere ha usato nel costruire questi nuovi concentramenti residenziali per i poveri. Modello di esigenza estraneo agli utenti, lì dove le maglie spaziali si sono allentate, è intervenuta l’iniziativa degli abitanti con tutte le caratteristiche culturali che si trascina dietro” (Dalisi, autunno, 1974, p. 7).

In questa interpretazione si ritrova, all’unisono con il pensiero del movimento del Radical design, la rottura con il modello razionalista e con la “visione di un futuro nell’ordine industriale”. Visione che scaturisce dall’utopia moderna del procedere verso la scomparsa

delle eccezioni e della variazione di linguaggi e comportamenti, per la costruzione di uno scenario fondato sulla standardizzazione industriale, la produzione in serie e l'impiego esclusivo della tecnologia avanzata. Il movimento Radical contrappone a questa visione quella di "un futuro caratterizzato da altissima «complessità»" (Branzi, 1999).

Sulla stessa lunghezza d'onda anche De Carlo scrive "la verità è che nell'ordine c'è la noia frustrante dell'imposizione, mentre nel disordine c'è la fantasia esaltante della partecipazione" (De Carlo, 1973, p. 135).

Il tema del disordine appare centrale anche nell'esperienza d'animazione al Rione Traiano, disordine inteso come fertile terreno d'indagine e legato alla casualità come potenza generatrice del processo progettuale. Imprevedibilità è per Dalisi la parola contenitore che accoglie anche gli altri termini che a loro volta esprimono senso di inclusione: discontinuità, flessibilità, disordine, funzione, controllo, sviluppo, processo, politica, geometria (Dalisi, 1974).

La scelta di Dalisi di operare in un contesto popolare, di avere come interlocutori bambini del sottoproletariato napoletano, si colloca nel lavoro di ricerca che in quegli anni indaga il rapporto tra "Avanguardie e cultura popolare" e di fatto trova nell'emarginazione proletaria la forza trasformativa, "intesa come possibilità di contagio sociale" (Bonito Oliva, 1975, p. 6), e la risposta concreta agli "intellettuali di sinistra" (Mendini, 1975, p. 5) "che si professano progressisti e impegnati a schierarsi dalla parte delle classi sfruttate e emarginate dal sistema [ma che] spesso non hanno trovato risposte esaurienti per assumere un ruolo alternativo" (Guenzi, 1975, p. 2). La convinzione che attraverso un'esperienza di questo tipo si possa sperimentare una pratica politica e sociale libera da teorizzazioni demagogiche e intellettualistiche si andrà concretizzando al Traiano in un lavoro di creatività manuale, "artigianale", che porterà a "soluzioni imprevedibili ed una vera libertà di atteggiamento nei confronti dello spazio fisico" (Dalisi, 1975, p. 18).

Il racconto di questo laboratorio-scuola, da parte di Dalisi e degli studenti universitari coinvolti in un "rapporto d'animazione produttiva", restituisce un quadro di "spregiudicata libertà". Il bambino con cui entrano in contatto porta con sé codici e "componenti alternative" che non si ritrovano nella "protetta permissività del bambino borghese" (Dalisi, 1975, p. 16). "Sono uomini a 12 anni" (Alamaro, Liguori, 1975, p. 19), alcuni non hanno mai frequentato una scuola e si muovono con autonomia e istinto pratico, nella "lotta" esprimono



il bisogno, “i loro comportamenti «diversi» li fanno assomigliare a chi esercita una azione di guerriglia urbana” (Dalisi, 1975, p. 16). L’impianto e il metodo della scuola tradizionale in questo contesto non possono trovare applicazione, “aule, registri, cattedra, concezione della disciplina, vengono ridicolizzati e mostrano tutta intera la loro natura” (Alamaro, Liguori, 1975, p. 19). I bambini del Traiano, così come le loro madri, vengono coinvolti nell’elaborazione di disegni su carta, su stoffa, su legno e nella creazione di oggetti di utilizzo.

Dalisi rileva l’incongruenza tra le previsioni del progetto e il reale uso degli spazi destinati ai bambini ed individua come unica soluzione possibile “una proliferazione di attività produttive (e simultaneamente educative) che coinvolga genitori e figli, l’appropriazione istintiva potrà diventare autogestione e, conseguentemente, dinamica urbana” (Dalisi, autunno, 1974, p. 11).

Al Traiano il lavoro manuale diviene veicolo di accesso, crea aperture per entrare in contatto con la realtà viva del quartiere, diventa spunto di discussione.

“L’esperienza del Traiano per Dalisi è l’occasione di provare in una realtà sociale la riscoperta del valore della manualità e della ricerca formale come strumenti di riflessione, di ricerca, di «autoanalisi», di calibratura di temi teorici e di implicazioni metodologiche non propriamente architettoniche, bensì aperte alle condizioni del sociale” (Crispoli, 1975, p.194).

L’utilizzo di materiali semplici e di tecnologie elementari crea fiducia nei bambini che sentono di poter contribuire su un terreno che possono dominare. Dalisi esplicita questo processo in un articolo, sul numero 365 di Casabella del 1972, strutturato come un manifesto di quella che lui chiama tecnica povera.

La tecnica povera si connette nel pensiero di Dalisi con il valore creativo della collettività, inoltre la tecnica è una specifica dimensione umana e, genericamente, coincide con la capacità di dominare il mondo oggettivo, trasformando i “limiti in strumenti [...]”. La tecnica povera è in stato di rivolta sotterranea (e in futuro lo sarà apertamente), non per soppiantare e distruggere, bensì per allargare e recuperare la sfera della creatività nel lavoro e nella produttività. Rivendica quindi un mutamento strutturale dei rapporti di produzione e di gestione” (Dalisi, 1972).

In questi laboratori, proponendo esercizi creativi da svolgere insieme ai bambini e agli studenti, l’architetto mette in atto e sviluppa la sua teoria della geometria generativa che non è altro che un tenta-

tivo di controllare il gioco delle trasformazioni nello spazio, di registrarle in senso progressivo, di dirottarle, di maturarle, di tradurre le pressioni che vengono da altri tipi di processi in opportunità creative dello spazio; è la metodologia delle progettazioni interpersonali (Dalisi, 1970).

Quando l'esperienza di Dalisi al Rione Traiano è al terzo anno di sperimentazione nel 1973 nasce a Firenze, il già citato programma sperimentale di didattica del design, *Global Tools*, di cui fanno parte Archizoom Associati, Remo Buti, Casabella, Riccardo Dalisi, Ugo La Pietra, 9999, Gaetano Pesce, Gianni Pettena, Rassegna, Ettore Sottsass Jr., Superstudio, Ufo e Ziggurat. Quasi tutti aderenti al movimento del Radical design si unirono in questa iniziativa comune per dare ordine e coerenza alle diverse sperimentazioni che singolarmente andavano sviluppando nella ricerca di una strategia comune. Il *Global Tools* si configurava come un sistema di laboratori per la "propagazione dell'uso di materie tecniche naturali e relativi comportamenti" con proposte ed esperimenti legati all'educazione. Si poneva l'obiettivo di stimolare, attraverso la forma del laboratorio, il libero sviluppo della creatività individuale. I temi trattati nei corsi organizzati dal *Global Tools* erano: "l'uso dei materiali naturali e artificiali, sviluppo delle attività creative individuali e di gruppo, uso e tecniche degli strumenti di informazione e comunicazione, strategie di sopravvivenza" dal Bollettino *Global Tools* n.1, La Costituzione (Borgonuovo, Franceschini, 2018).

Diversi sono i gruppi e i personaggi di spicco che prendono le mosse dalle contestazioni studentesche per andare a costruire negli anni una propria poetica, raggiungendo esiti diversi ma esplicitando comunque la portata sociale del design di quegli anni. Anche designer non direttamente collegati all'esperienza Radical – come Enzo Mari, Angelo Mangiarotti, Vico Magistretti e Bruno Munari – sperimentano forme, sì rigorose, ma di forte espressività formale. Per molti di essi, come per Dalisi, il progettista ha un compito specifico all'interno della società, deve stimolare le coscienze degli individui coinvolti nel processo di partecipazione, in special modo in contesti di marginalità, al fine di costituire occasione di riscatto dal degrado sociale e ambientale. Solo attraverso e nel corso del processo progettuale è possibile trovare le risposte, in quella che viene definita da De Carlo "progettazione tentativa", pratica caratterizzata dalla possibilità di formulare più ipotesi, sperimentare più soluzioni possibili grazie all'apporto di più soggetti in modo da trasformare il processo progettuale in un atto che oggi potremmo definire resiliente.

E' possibile rintracciare nel lavoro di Dalisi i semi di fenomeni contemporanei. Le manifestazioni culturali metropolitane, il fenomeno dei makers, la sfida dell'autocostruzione degli artefatti, la condivisione in comunità di problemi e soluzioni, l'open source, la produzione fuori dalla catena classica di produzione e consumo, il tema del riciclo e della sostenibilità.

La figura stessa del designer sembra oggi aver completato la mutazione antropologica avvertita da Dalisi, come rileva Paris, infatti, "l'homo faber" facendosi interprete dei bisogni dell'uomo, con il suo ingegno trasforma di volta in volta nuovi bisogni in nuovi prodotti scarnificati dal superfluo, essenziali nella forma e nell'uso a cui sono destinati, studiati per minimizzare lo spreco dei materiali impiegati, per semplificare i processi di fabbricazione, per fornire nuove opportunità alle attività dell'uomo (Paris, Lucibello, 2009).

La "casualità", perseguita nella geometria generativa di Dalisi, può essere riletta oggi nelle infinite combinazioni algoritmiche che sono alla base del design generativo e nella composizione libera di interazioni di un sistema.

Dal lavoro di ricerca di Dalisi emerge oggi tutta la sua carica "visionaria" anche in relazione al metodo pedagogico e didattico che applica. La riscoperta del gioco, che l'architetto napoletano associa al lavoro manuale, è uno degli aspetti sperimentati nella pedagogia contemporanea. Il riaffermarsi di una "nuova ludicità" (dall'homo ludens di Huizinga) trova oggi sempre più spazio, soprattutto in contesti di apprendimento e informazione (Huizinga, 1946).

L'esperienza d'animazione al Traiano, forse proprio per la carica innovativa che conteneva, non trovò solo consensi da parte dell'avanguardia, lo stesso Branzi, sulle Radical Notes, in quegli anni ne evidenziava i limiti "il suo esperimento non è l'ennesima ricerca di un metodo didattico basato sullo spontaneismo, ma un sondaggio all'interno di uno spessore inesplorato di energia. Senza destino, proprio perché questi esperimenti non sono destinati né a migliorare i bambini (che le loro condizioni di vita sono talmente disperate), né a creare i reperti di una nuova arte negra in Italia. L'assenza di destino qui coincide con l'assenza, a mio avviso, di qualsiasi sviluppo, sistematizzazione e prosieguo possibili. L'esperimento infatti, una volta reso permanente il metodo, confluirebbe fatalmente in un neo boyscoutismo, o in una più grave forma di sfruttamento della miseria, intesa come categoria culturale possibile" (Branzi, 1974, p. 138).

Al contrario Crispolti riconosce invece alla ricerca di Dalisi un valore metodologico: “L’esperienza condotta da Dalisi è rilevante, a mio parere, non soltanto per quella prospettiva di capovolgimento della routine progettistica nella negazione delle pregiudiziali razionalistiche, per quel suo anteporre insomma le esigenze di base come determinante delle ragioni della progettazione (che diviene quindi un fatto aperto, spontaneo, anzichè essere canone determinante la realtà architettonica), ma proprio anche per offrirsi come un’ipotesi metodologicamente valida di una prospettiva di fruizione non elitaria, bensì appunto di partecipazione di base, della comunicazione figurale: che è il traguardo di una gestione democratica della cultura anche detta “artistica” (Crispolti, 1975, p. 181).

Sono proprio queste due posizioni così contrastanti di Branzi e Crispolti che fanno emergere la carica rivoluzionaria del lavoro di Dalisi, che crea conflitto e divisione come sempre accade a chi opera generando evoluzione di processi in momenti storici di passaggio. Entrando nel merito delle posizioni, quanto accaduto successivamente al Traiano, ad opera di Dalisi, ci consente di affermare che non si è trattato di un’esperienza “senza destino” bensì fertile di risultati. Il non aver codificato, volutamente, un metodo permanente ma aver sviluppato un approccio aperto ed empatico di volta in volta tarato sullo scambio tra operatore e utente ha portato alla replicabilità in contesti diversi anticipando le modalità d’azione che si stanno consolidando oggi nelle pratiche del design sociale. La stessa replicabilità va in contrasto con quanto negli anni a seguire è stato fatto dallo stesso Dalisi in altri contesti e coinvolgendo soggetti differenti.

Dalisi, dopo il Traiano, continua negli anni a sperimentare pratiche laboratoriali, in altri quartieri anche con adulti e anziani, al Rione Don Guanella, a Ponticelli fino alle esperienze più recenti al Rione Sanità. Di volta in volta il metodo si è adattato e implementato in un continuo rapporto tra pratica e teoria, restando flessibile, evolvendosi e variando a seconda delle condizioni ambientali, sociali e temporali del contesto in cui la sperimentazione è avvenuta. La relazione con le persone ha determinato la variabilità dei risultati a cui ogni sperimentazione è giunta, il valore di partenza sul quale Dalisi ha costruito le esperienze è il potenziale umano. È il mutare dei rapporti umani che definisce i diversi sviluppi. L’esperienza di Dalisi ha prodotto un metodo aperto che concepisce una variabilità di processo e risultati, lontano dalla concezione di una metodologia

progettuale codificata e rigida, ma che definisce linee guida certamente replicabili in contesti di marginalità sociale. La validità dell'esperienza va ricercata, quindi, anche in relazione al cambiamento evolutivo che innesca nei soggetti coinvolti, operatori e utenti. Dalisi stesso in più occasioni parla di un vero e proprio mutamento personale. "Cartapesta, disegni e composizioni che ho eseguito al di fuori di ogni contatto immediato con il quartiere, registrano con la loro «stranezza» la mia modificazione, la presa su di me operata dal quartiere, come il risultato di un test" (Dalisi, 1978, p.45).

La forza generatrice di questa esperienza è nella capacità di aver riconosciuto l'importanza che può avere nel processo di design la creazione di rapporti umani intensi capaci di sovvertire "i punti di riferimento linguistici di un «operatore estetico» [e] il destino sociale di individui emarginati nei quartieri di massa" (Dalisi, 1975).

"Ultimamente ho incontrato due omoni. Mi hanno detto: "Lei è il professor Dalisi? Noi eravamo con lei da bambini: lo sa che tutti quelli che hanno lavorato da lei si sono poi salvati dal malaffare?" (Dalisi, 2010, intervistato da Stefano Casciani, p. 22).

### 2.2.3 L'artefatto *Workshop*

Un altro caso che qui è utile richiamare perché utile ad introdurre alcune sperimentazioni che saranno presentate nei capitoli successivi riguarda sperimentazioni più recenti che hanno, nel quadro più ampio di ricerche nazionali già citate in precedenza, coinvolto gruppi di ricerca universitari nello sviluppo di sperimentazioni sul campo.

In continuità con la lezione dei suoi precursori, che avevano anticipato il distacco del progetto afferente all'area del design dal solo tema del prodotto, la sperimentazione in ambito accademico approda ad una accezione estesa, ottenuta senza ricorrere necessariamente alla progettazione di artefatti fisici, e progressivamente si spinge verso il tema dei servizi aperti ai bisogni espressi dalle comunità locali.

Riconoscendo nell'artigianato una delle componenti che caratterizzano l'identità di comunità locali, proprio partendo dalle premesse precedenti il progettista, in queste sperimentazioni, è chiamato ad interrogarsi sul rapporto spesso problematico tra patrimonio di conoscenza materiale e innovazione, facendosi interprete di operazioni collettive che tendono a dare risposta a problemi sistemici. Con questo obiettivo il ruolo della ricerca nel design universitario si avvia a mettere a punto nuovi sistemi operativi.

Nell'ambito delle esperienze d'innovazione della didattica avviate dalla Scuola di Specializzazione<sup>4</sup> in Disegno Industriale dell'Università degli Studi di Napoli Federico II con Ermanno Guida, allievo di Mango, sono messe in essere iniziative finalizzate alla formazione di una nuova figura di designer "intermedio", un "mediatore di competenze", all'interno di un processo che attiene la funzione sociale del progetto, che assume particolare rilievo nel rapporto con l'artigianato, rapporto che sfida i progettisti ad integrare il saper fare della tradizione con la dimensione tecnologica della modernità.

Con lo sviluppo della ricerca accademica in design in Italia, avviata dalla citata ricerca SDI (Sistema Design Italia), e nell'ambito delle successive ricerche per la valorizzazione delle risorse del Mediterraneo, ovvero per la valorizzazione dei beni culturali, le esperienze condotte dalle unità di ricerca meridionali attraverso una serie di azioni sul campo si realizzano in continuità con le proprie radici storiche, trasformandosi da pratiche implicite a pratiche esplicite.

Mutuando i modelli teorici della ricerca applicata ed integrando aspetti teorici metodologici ad interventi progettuali specifici la ricerca Me.Design era articolata come una ricerca azione che uscendo dai contesti accademici promuoveva azioni progettuali da tenersi direttamente sul territorio.

I *Workshop Design*, azioni di ricerca che prevedevano il coinvolgimento della comunità a cui si rivolgevano – secondo il principio della moltiplicazione delle esperienze – erano invitati a partecipare tutti gli attori del territorio, la rete locale delle istituzioni, imprese, associazioni, enti, insieme a studenti, ricercatori, docenti, designer, progettisti, per esplorare il "progetto per e con il territorio".

Questa Ricerca-Azione prevedeva la convergenza tra ricerca teorica e quella progettuale in un processo dinamico nel quale il ricercatore interviene come facilitatore, mediatore, attivatore di relazioni e allo stesso tempo portatore di competenze tecniche per l'elaborazione di concept generativi attenti a far convivere innovazione e identità locale. Il focus di questa metodologia è l'azione rivolta a una situazione concreta in cui la ricerca, come parte del processo, rappresenta uno sforzo consapevole a generare nuova conoscenza. I *Workshop Design* individuavano quattro azioni operative da attivare in modo consecutivo: "azione condivisa", in relazione alle comunità locali; "azione collettiva", sociale e interdisciplinare; "azione efficace" reale conoscenza dei bisogni, "azione localizzata" insediare la comunità scientifica nel tessuto locale .

La volontà era quella di sondare la possibilità di rendere il sistema design un fattore competitivo a partire dalla relazione possibile con

4. La Scuola di Specializzazione in Disegno Industriale dell'Università Federico II fu fondata da Roberto Mango nel 1990 e costituita, assieme a quella di Firenze coordinata da Pierluigi Spadolini e Roberto Segoni, una delle prime scuole italiane in ambito accademico dedicata a una formazione post laurea in design.

il capitale materiale e immateriale di un territorio. Queste esperienze rendono operativo il “design intermedio” e definiscono le competenze della figura del “designer sociale” capace di conciliare le istanze della contemporaneità con i localismi variamente declinati nelle piccole e medie aziende manifatturiere.

Si può per questo affermare che il *Workshop* in questi casi sia stato un vero e proprio esperimento di “design localizzato”, sviluppato dalla figura del “ricercatore progettista”, che introduce l’azione progettuale come attività di ricerca per soluzioni combinate di design del prodotto, dei servizi e della comunicazione per la valorizzazione delle specificità territoriali.

Differenti i temi di progetto per settori e per contesti territoriali nelle sette esperienze che si sono svolte dal nord al sud Italia dalla fruizione artistica sostenibile alla costruzione dell’identità urbana, dalla valorizzazione delle produzioni locali e le imprese distrettuali ai modelli di accesso e fruizione dei beni culturali<sup>5</sup>. A titolo esemplificativo i *Wd-Workshop Design* - tenuti dall’unità di ricerca della Federico II a Morcone (Cristallo, Guida, Morone, Parente, 2002, 2003, 2006), nella provincia di Benevento, sono stati incentrati su focus diversi: i sistemi artigianali della ceramica, le declinazioni territoriali della cultura agro-alimentare, i patrimoni culturali, l’identità e il ruolo dei centri minori e i sistemi museali come messa in scena dei beni culturali del territorio .

Il modello della ricerca-azione, fu replicato successivamente in diversi contesti caratterizzati da comunità produttive, come quello della storica ceramica di Capodimonte, attraverso *In/Porcellane* (Cristallo, Morone, Parente, 2001) o *Wp.Product* destinato a comunità di piccole e medie imprese design oriented.

5. Per una sintesi delle attività di Ricerca-Azione svolte sul territorio campano nel primo decennio degli anni Duemila, si veda: Cristallo, V., De Bartolomeis L.V., Elia M., Laboratori di progetto per lo sviluppo locale in Campania, in Bertola P., Maffei S., *Design Research Map. Prospettive della ricerca universitaria in design in Italia*, Maggioli Editore, Milano, 2009, pp.170-173.

## BIBLIOGRAFIA PARTE II

- Accame, G. M. (1975, agosto-settembre). Cultura come trasformazione. Casabella, 404-405, 3.
- Accame, G., Guenzi, C. (1975). Avanguardia e cultura popolare. Catalogo della mostra, 1 maggio-15 giugno 1975. Bologna: Grafis industrie grafiche.
- Alamaro, E., Liguori, A. (1975, agosto-settembre). Lavoro di quartiere con i ragazzi: laboratorio come scuola. Ca-sabella, 404-405, 19.
- Armstrong, L., Bailey, J., Julier, G., & Kimbell, L. (2014). Social design futures: HEI research and the AHRC.
- Bagnasco, A., (1999) Tracce di comunità, Il Mulino.
- Bassi A. (2017), Design contemporaneo. Istruzioni per l'uso, Il Mulino, Bologna
- Becattini, G.,(1998) Distretti industriali e made in Italy: le basi socioculturali del nostro sviluppo economico, Bol-lati Borighieri.
- Bertola, P., & Maffei, S. (2009). Design research maps. Prospettive della ricerca universitaria in design in Italia. Maggioli.
- Binder, T., De Michelis, G., Ehn, P., Jacucci, G., & Linde, P. (2011). Design things. MIT press.
- Björgvinsson, E., Ehn, P., & Hillgren, P. A. (2010, November). Participatory design and "democratizing innovation". In Proceedings of the 11th Biennial participatory design conference (pp. 41-50).
- Bødker, S., & Petersen, M. G. (2000). Design for learning in use. Scandinavian Journal of Information Systems, 12(1), 5. Disponibile in <http://aisel.aisnet.org/sjis/vol12/iss1/5>
- Bonito Oliva, A. (1975, agosto-settembre). Avanguardia e Avantipopolo. Casabella, 404-405, 6.
- Bonomi, A., & Pugliese, F. (2018). Tessiture sociali: la comunità, l'impresa, il mutualismo, la solidarietà. EGEA spa.
- Borgonuovo, V. (2020). *Global Tools* (1973-1975). When Education Coincides with Life. Produzioni Nero.
- Borgonuovo, V., Franceschini, S., (2018), *Global Tools*. 1973- 1975 Quando l'educazione coinciderà con la vita. Produzioni Nero.
- Branzi, A., (1974). Radical notes: Tecnica povera. Casabella, 386, 138.
- Branzi, A., (2009). Narrate o uomini la vostra storia. In M. Biraghi, G. Lo Ricco, S. Micheli, M. Viganò (a cura di), Italia 60/70, una stagione dell'architettura (pp. 153-167). Padova: Il Poligrafo.
- Branzi, A., (2015). Introduzione al design italiano, una modernità incompleta. Baldini e Castaldi, Milano.
- Bunčuga, F. (2000). Conversazioni con Giancarlo De Carlo. Architettura e libertà, Milano: Eleuthera.
- Busacca M. (2013), "Oltre la retorica della Social Innovation" in *Impresa Sociale, Iris Network*.
- Donolo, C., (2012) I beni comuni presi sul serio, in *L'Italia dei beni comuni*, a cura di G. Arena, C. Iaione, Roma, Carocci.
- Casciani, S. (2010). Intervista Riccardo Dalisi. *Domus*, 941, 22.
- Clarke, A.J. (2015) *Émigré culture and the origins of social design*, in Resnick, E. (2019) *The Social Design Reader*, Bloomsbury Visual Arts.

- Crispolti, E. (1975). Nel segno di una partecipazione di base. In R. Dalisi, *Architettura d'animazione, cultura del proletariato e lavoro di quartiere a Napoli*. Roma: Carucci Editore.
- Cristallo V., De Bartolomeis L.V., Elia M., (2009) *Laboratori di progetto per lo sviluppo locale in Campania*, in Ber-tola P, Maffei S., (2009) *Design Research Map. Prospettive della ricerca universitaria in design in Italia*, Maggioli Editore, Milano, pp.170-173.
- Cristallo V., Morone A., Parente M., (2001), *Rinnovare la tradizione: Il design per il comparto ceramico di Cerreto Sannita e San Lorenzello*, Melfi.
- Cristallo, V. Guida, Morone, A., Parente, M., (2006) *Wd Workshop Design. Design, Territorio e patrimonio Culturale*, Clean, Napoli 2006.
- Cristallo, V., & Guida, E. (2014). *Protagonisti e materiali della cultura del prodotto industriale nell'Italia più a sud. Intenzioni e sperimentazioni nelle figure di Roberto Mango e Nino Caruso*. *Ais/Design Storia e Ricerche*, 4.
- Cristallo, V., Guida, E., Morone, A., Parente, M., (2002), *Design e sistema territoriale. Cinque casi studio di successo in Campania*. Libria, Melfi.
- Cristallo, V., Guida, E., Morone, A., Parente, M., (2003), *Wd2°Workshop design Design e sistema-prodotto alimentare. Un'esperienza territoriale di ricerca-azione*. Clean, Napoli
- Cristallo, V., Morone, A., (2018) *Per il sociale e lo sviluppo locale*, in «QuAD Quaderni di architettura e design», 1, 2018 pp. 303-319.
- D'Amato, G. (1987, settembre). *Il design e la critica di sinistra*. Op. Cit., 70. Disponibile presso <http://www.opcit.it/cms/?p=133>
- Dalisi, R. (1970). *Architettura dell'imprevedibilità*. Urbino: Argalia.
- Dalisi, R. (1972, maggio). *La tecnica povera in rivolta*. Casabella, 365, 46-48.
- Dalisi, R. (1973, gennaio). *L'usucapione infantile negli scheletri urbani*. Casabella, 373, 30-36.
- Dalisi, R. (1974, autunno). *L'architettura nelle lotte di quartiere*. In, *Argomenti e immagini di design*, 13, 2-29.
- Dalisi, R. (1975, agosto-settembre). *Pratica attiva per la cultura popolare*. Casabella, 404-405, 14-18.
- Dalisi, R. (1975). *Architettura d'animazione, cultura del proletariato e lavoro di quartiere a Napoli*. Roma: Carucci Editore.
- Dalisi, R. (1978, aprile). *Traiano e Ponticelli (Napoli): il recupero dell'autoespressione*. *Spazio e Società*, 2, 41-71.
- De Carlo, G. (1973). *L'architettura della partecipazione*. il Saggiatore, Milano.
- De Fusco, R. (2007). *Made in Italy, storia del design italiano*, (3° ed.). Firenze: Altra linea edizioni.
- Ehn, P. (1988). *Work-Oriented Design of Computer Artifacts*. Arbetslivscentrum, Lawrence Erlbaum Associates, Hillsdale, NJ.
- Ehn, P. (1990). *L'informatica e il lavoro umano: la progettazione orientata al lavoro di manufatti informatici*. Meta edizioni.
- Ehn, P., (2008) 'Participation in design things'. In *Proceedings of the 10th Anniversary Conference on Participatory Design 2008 (PDC '08)*, eds. D. Hakken, J. Simonsen, T. Robertson T. Bloomington, pp. 92-101.
- Ehn, P., Nilsson, E. M., & Topgaard, R. (2014). *Making futures: marginal notes on innovation, design, and democracy* (p. 392). The MIT Press. Binder,
- Emilson, A., (2014), *Designing Condition for the social*. in Ehn, P., Nilsson, E. M., & Topgaard, R. (2014).

- Making futures: marginal notes on innovation, design, and democracy. The MIT Press. (pp 17 -34)
- Ferrara, M., (2015) La scrittura critica di Anna Maria Fundarò: radici e identità del disegno industriale in Sicilia, in «AIS Design Storia e Ricerche», 6.
- Ferrara, M., (2018), Design e Territorio nella storia del Design italiano tra gli anni '50 e '60. in Parente, M., Sedi-ni, C., a cura di, D4T Design per i Territori Approcci, Metodi, Esperienze List Lab. (pp 40-51)
- Fundarò, A. M., (1984). Strumenti, tecniche, oggetti della produzione artigianale a Palermo oggi. In I mestieri. Organizzazione tecniche Linguaggi. Atti del II Congresso Internazionale di studi antropologici (Palermo 26-29 marzo 1980). In Quaderni del Circolo Semiologico Siciliano, 16/18, 1984.
- Gambardella, C., (1988). Il progetto leggero. Riccardo Dalisi: venti anni di design. Napoli: Clean Napoli.
- Gambardella, C., (2021) Geografie produttive e beni culturali. Il progetto Officinamuseum, in Gambardella, C. (a cura di) Napoli. Design Impermanente, Guida Editori, Napoli.
- Garland, K., (1964), First Things First Manifesto. in Resnick, E., (2019) The Social Design Reader. Blumsburry, Londra. (p. 47-48)
- Garland, K., (1967), Here are some things we must do. In Resnick, E., (2019) The Social Design Reader. Blumsburry, Londra. (pp. 48-57).
- Greenbaum, J., & Kyng, M. (Eds.). (2020). Design at work: Cooperative design of computer systems. CRC Press.
- Guenzi, C. (1975, agosto-settembre). Cultura popolare e avanguardie. Casabella, 404-405, 2.
- Guida, E., (2020) Le ceramiche di Roberto Mango, continuità di un progetto interrotto, Catalogo della mostra, Mudi Lab edizioni.
- Huizinga, J., (1946). Homo Ludens. (Corinna von Schendel, Trad.). Torino: Einaudi. (Pubblicato originariamente nel 1938).
- Irwin, T. (2019). The emerging *transition design* approach. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Co-municación. Ensayos, (73), 147-179.
- Irwin, T., Kossoff, G., Tonkinwise, C., Scupelli, P., (2015) *Transition design* 2015 A new area of design research, practice and study that proposes *design-led* societal transition toward more sustainable futures. Disponibile in [https://www.academia.edu/13122242/Transition\\_Design\\_Overview](https://www.academia.edu/13122242/Transition_Design_Overview)
- Lefebvre, H. (1968). Le Droit à la ville, I, (seconda edizione); trad. it. Il diritto alla città, Padova 1970.
- Lefebvre, H. (1970). La Révolution urbaine; trad. it. La rivoluzione urbana, Roma 1973.
- Lefebvre, H. (1974). La Production de l'espace, Anthropos; trad. it. La produzione dello spazio, Milano 1976.
- Magnaghi A. (2000). Il progetto locale. Torino: Bollati Boringhieri.
- Maldonado T. (1971), La speranza progettuale, Nuovo Politecnico 35, Einaudi, Milano.
- Manzini E, Jégou F (2004) Design degli scenari. In: Manzini E, Bertola P (eds): Design Multiverso, Poli-design, Milan, 87
- Manzini E, Jégou F, (2003) Quotidiano sostenibile. Scenari di vita urbana. Edizioni Ambiente, Milano of Art and Design
- Manzini E, Vugliano S (2000) Il locale del globale. La localizzazione evoluta come scenario progettuale. Pluriv-erso N1, Milan
- Manzini E. (2015) Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation, The MIT Press, Boston.
- Manzini E. (2018), Politiche del quotidiano, edizioni di comunità.

- Manzini E., Jegou F., (2008) Collaborative Services: Social Innovation and Design for Sustainability , POLI.design
- Manzini E., Vezzoli C., (2007) Design per la sostenibilità ambientale, Zanichelli
- Manzini, E. (2021). Abitare la prossimità: Idee per la città dei 15 minuti. EGEA spa.
- Manzini, E., (2010): Small, Local, Open and Connected: Design Research Topics in the Age of *Networks* and Sustainability. In: Journal of Design Strategies, Volume 4, No. 1, Spring
- Margolin V., Brillembourg Tamayo A., Fuad-Luke A., Verbeek P.-P., Julier G., Clarke A. J., Bruinsma M., Zijl I., van Stichting Utrecht Biënnale & Utrecht Manifest (Exhibition). (2015). Design for the good society. nai010.
- Margolin, V., & Margolin, S. (2002). A "Social model" of design: issues of practice and research. Design issues, 18(4), 24-30.
- Mari, E., Facchinelli, E. (1974). Dibattito critico. L'erba Voglio, 16.
- Mellini, A. (1975, agosto-settembre). Intellettuali di sinistra. Casabella, 404-405, 5.
- Mellini, A. (1975). Dalisi e l'imprevedibilità. In R. Dalisi (1975). Architettura d'animazione, cultura del proletariato e lavoro di quartiere a Napoli (pp. 3-14). Roma: Carucci Editore.
- Mellini, A., (1993) Design di Animazione. in De Martini, V., Zampino, G., (1993) Riccardo Dalisi, Edizioni 10/17 ( pp. 128-150).
- Meroni A, (2007) Creative Communities. People Inventing Sustainable Ways of Living. Edizioni Polidesign, Milano (also available from www.sustainable-everyday.net with Creative Commons licence)
- Meroni, A. Rossi, M., Selloni, D., (2018) Massive Codesign: A Proposal for a Collaborative Design Framework, Franco Angeli Riviste SRL
- Meroni, A., Rossi, M., Selloni, D., (2018) Massive Codesign: A Proposal for a Collaborative Design Framework, Franco Angeli Riviste SRL
- Morelli, N. (2011). Active, local, connected: Strategic and methodological insights in three cases. Design Issues, 27(2), 90-110.
- Munari, B. (1965, gennaio). Design e mass media. Op.Cit., 2, 16.
- Murray R., Caulire Grice j., Geoff Mulgan, (2010) Open book of social innovation, Nesta e young Foundation, Londra
- Papanek V., (1971) Design for the Real World: Human Ecology and Social Change, New York Pantheon Books
- Papanek, V. (1988). The future isn't what it used to be. Design Issues, 5(1), 4-17.
- Papanek, Victor (1995). The Green Imperative: Natural Design for the Real World, New York, Thames and Hudson.
- Parente, M. Sedini, C., (2018), D4T Design per i Territori. Approcci, Metodi, Esperienze. List lab
- Parente, M., & Sedini, C. (2017). Design for Territories as practice and theoretical field of study. The Design Journal, n 20.
- Parente, M., Design for Territories as a reflective practice. In M. Parente & C. Sedini (a cura di) «PAD Journal Pages on Art and Design», 13, pp 10-27, 2016.
- Paris, T., & Lucibello, S. (2009). Designer's. Exhibit, product, visual & graphic, fashion, food. Roma Design Più.
- Pedersen, J. (2007). Protocols of research and design (Doctoral dissertation, Ph. D. thesis. Copenhagen: IT University).

- Pedio, R. (1980) Enzo Mari designer. Dedalo libri, Bari.
- Resnick, E., (2019) The Social Design Reader. Blumsburry, Londra.
- Thorpe, A. (2010). Design's role in sustainable consumption. *Design issues*, 26(2), 3-16.
- Trapani, V., (2018) L'eredità di Anna Maria Fundarò nella scuola di Design di Palermo, in «QuAD Quaderni di architettura e design», 1, 2018, (pp. 335-331).
- Trimarco, A., (1997) (a cura di), Riccardo Dalisi. Sculture. Rua catalana. Catalogo della mostra, Electa, Napoli.
- Villari, B., (2009) Me.Design il design per la valorizzazione delle risorse nel mediterraneo, in Bertola P., Maffei S., Design Research Map. Prospettive della ricerca universitaria in design in Italia, Maggioli Editore, Milano, 2009, pp.224-227.
- Villari, B., (2012) Design per il territorio. Un approccio community Centred. Franco Angeli, Milano.



## PARTE III



# IL RIONE SANITÀ

## LABORATORIO SOCIALE

Riconoscere pratiche di design diffuso nei processi attivati dal basso

Abstract:

Il terzo capitolo descrive il quartiere oggetto di studio a partire dalla connotazione storico sociale e dai principali caratteri naturali, artistici ed architettonici che ne definiscono la conformazione urbana.

Presenta un excursus del processo di cambiamento del quartiere, partito dall'intervento di valorizzazione delle Catacombe di San Gennaro, per delineare poi i caratteri salienti della trasformazione, che comprendono gli approcci alla cooperazione ed al lavoro di cura, l'impegno nella trasformazione della reputazione del quartiere e nel rinnovamento della componenti identitaria, e le modalità con cui si sta definendo lo sviluppo di un'economia civile.

In questo capitolo è inoltre approfondito il termine comunità che risulta centrale nella trattazione dell'intera tesi, in una trattazione che parte dai suoi significati in ambito sociologico per definirne le implicazioni nelle discipline del progetto.

## 3.1 Premessa

L'esperienza realizzata nel Rione Sanità a Napoli è stata considerata una best practice nell'ambito del design per la valorizzazione territoriale. Si tratta di un caso di successo, partito dal basso, che può essere confrontato, come è stato rilevato già nel 2010 da un'osservazione del fenomeno, in quel momento emergente, in un testo di Marina Parente, con altre esperienze di valorizzazione della cultura locale o dell'immaginario, legato all'idea di un luogo, rilevate dalla Ricerca Sistema Design Italia, quali forme di Design di fatto, in aree territoriali deboli dal punto di vista dello sviluppo economico ed in ogni caso distanti dai sistemi produttivi design oriented (Parente, 2010).

Per capire perché il caso del Rione Sanità sia stato ritenuto un caso di successo, pur tra le molteplici difficoltà e problematiche che tuttora persistono nel quartiere, è utile ripercorrere la storia di attivazione spontanea, nata intorno alla Basilica di Santa Maria della Sanità ed alla figura del suo parroco, don Antonio Loffredo. Una percorso avviato già da circa vent'anni e che, fortunatamente, ancora continua, che nasce e si sviluppa in risposta ad una situazione socio territoriale che presentava caratteri di urgente drammaticità, per l'isolamento del quartiere, per la presenza della criminalità organizzata e della microcriminalità, per l'incapacità di intervento delle istituzioni pubbliche, per lo stato di degrado, per la fatiscenza e l'abbandono in cui versavano tanti edifici storici, per la forte disoccupazione ed inoccupazione dei suoi abitanti, e soprattutto dei più giovani, per gli altri tassi di abbandono scolastico, e per una diffusa e sentita condizione di marginalità e di assenza di prospettive e di speranza.

A questa situazione si è reagito con la scoperta della bellezza e della identità dei luoghi, che sono diventati una leva per generare scenari di cambiamento. E si tratta di scenari che si sono effettivamente realizzati, aprendo poi la strada ad un processo sempre più contagioso<sup>1</sup>.

Le prime azioni intraprese, mosse comunque dall'intento di mettere al centro le persone e prioritariamente i giovani del quartiere, sono state mirate a rafforzare il senso di appartenenza al luogo, ed al con-

1. Una densa cronologia dei diversi e più salienti momenti del percorso, ricca di riferimenti e spunti di riflessione si ritrova in Francesco Izzo- "I primi dieci anni della Paranza per le Catacombe di San Gennaro" contenuta nel terzo volume che pubblica gli atti del convegno Cultura e sociale muovono il Sud, Napoli 24-26 novembre 2019. Edizioni San Gennaro

tempo hanno aperto all'esterno e verso l'esterno.

Le iniziative con artisti e designer e gli interventi di riqualificazione del patrimonio storico architettonico di grande valore, misconosciuto e in abbandono, sono stati i veicoli che hanno dato un orizzonte di senso alla operazione e che sono riusciti a sviluppare una nuova immagine del territorio intorno alla quale si è mobilitato il consenso della comunità locale e quello di importanti sostenitori all'esterno. Oggi il modello di cambiamento innescato dalla cooperativa sociale La Paranza nel Rione Sanità, per la gestione delle catacombe di Napoli, assume il rilievo di una best practice, di un caso emblematico tra le nuove iniziative di imprenditorialità sociale e culturale orientate al recupero del patrimonio culturale, attraverso modelli di gestione dal basso. Il modello di business e organizzativo della cooperativa la Paranza è stato analizzato anche nell'ambito della ricerca "Napoli attiva"<sup>2</sup>, una mappatura delle iniziative presenti a Napoli attivate da gruppi di cittadini che gestiscono siti culturali, dalla quale è scaturita una indagine sul campo volta a fare luce su tipologie di luoghi e modelli di attività, e relative forme giuridiche. Tra gli elementi significativi individuati dagli autori un posto di rilievo assume l'attenzione alla sostenibilità economica, che ha garantito la remunerazione del lavoro professionale svolto da coloro che sono stati promotori prima e poi gestori dell'iniziativa, una condizione indubbiamente connessa alle possibilità di sopravvivenza di tali iniziative. La crescita, la capacità di produrre indotto e l'impatto ottenuto attraverso externalità positive nel circuito della filiera turistica ricettiva ed in quello delle attività commerciali hanno, altresì, contribuito alla moltiplicazione delle iniziative volte a mettere in circolo ed aprire alla fruizione altri pezzi di un patrimonio immenso, oggi visitato da persone provenienti da tutto il mondo.

L'impatto occupazionale, i bassi costi di esercizio annuali, l'azione costante di fund raising, la presenza sulla rete e sui mass media, ma anche la forte determinazione e la capacità di resistere agli ostacoli, insieme con un radicamento territoriale che ha saputo valorizzare e mettere in rete le competenze locali, coniugando tutela del patrimonio con produzione culturale, sono riusciti a produrre un allargamento costante della comunità di riferimento (Consiglio, 2021).

2. Una ricerca avviata dal Dipartimento di Scienze Sociali, dell'Università degli studi di Napoli Federico II, con responsabile scientifico il prof. Stefano Consiglio, Presidente della Scuola delle Scienze Umane e Sociali. Un approfondimento specifico sulla cooperativa La Paranza nel confronto con le altre realtà analizzate nell'ambito della ricerca Napoli Attiva è presente nel testo: Consiglio, S., Cicellin M. V., Scuotto, A., (2019) Il caso delle catacombe nel progetto Napoli Attiva. in Terzo volume che pubblica gli atti del convegno Cultura e sociale muovono il Sud, Napoli 24-26 novembre 2019. Edizioni San Gennaro a cura di (Consiglio, Izzo, Flora, 2019)

## 3.2 Il quartiere connotazione storico sociale

3. Il centro storico di Napoli comprende i 12 quartieri di San Ferdinando, Chiaia, Avvocata, Montecalvario, San Giuseppe, Mercato, Pendino, Porto, Stella, San Carlo all'Arena, San Lorenzo e Vicaria. Dal 2005 i quartieri napoletani sono stati accorpati in dieci Municipalità, nuova organizzazione del territorio, che rappresentano forme di decentramento e autonomia organizzativa rispetto al Comune.

4. "La distribuzione della popolazione napoletana è andata mutando in modo sostanziale nel corso dei decenni. Soprattutto a partire dal 1945 e per un trentennio circa, sono andati saturandosi gli spazi più prossimi al centro, modificando così gli equilibri tra la densissima città storica, i moderni quartieri di espansione urbana e la banlieue aggregata negli anni Venti del secolo scorso. Questo fenomeno cambia l'antica stratificazione sociale della città, in origine prevalentemente verticale e frammistata tra ceti borghesi-nobiliari, artigiani, proletariato e sottoproletariato, rendendola maggiormente uniforme nello spazio urbano. Proletariato e sottoproletariato non riescono a "filtrare" verso nuove residenze, e così si forma, o meglio, si rafforza, in assenza di interventi di rinnovo urbano atti a consentire una gentrification di ritorno verso un centro rigenerato, una periferia sociale in pieno centro che si somma alla periferia in senso stretto. D'altra parte, il concetto di "perifericità" a Napoli è particolarmente difficile da declinare, poiché la città si connota al suo interno per elementi di marginalità intermittente. Il centro storico, Patrimonio dell'umanità Unesco, unisce luoghi di immenso prestigio a vere e proprie

Il Rione Sanità è uno dei quartieri più difficili di Napoli, geograficamente posto al centro della città ma fortemente isolato, sviluppatosi al margine delle antiche mura della città e perimetrato dalle colline circostanti, è un'area chiusa e con pochi punti di permeabilità verso i quartieri al suo contorno, per questo descritto come "periferia al centro della città"<sup>3</sup>. Il Rione Sanità fa parte del quartiere Stella, che storicamente rientra nel centro cittadino e che con San Carlo all'Arena, costituisce la terza municipalità. Il quartiere Stella, che oggi conta circa 30.000 abitanti, mentre nel 1951 contava una popolazione di ben 60.086 unità, ha condiviso con gli altri quartieri del centro storico di Napoli<sup>4</sup>, lo stesso fenomeno di progressivo allontanamento della popolazione che ne ha mutato la stratificazione sociale, in origine maggiormente composita, sia dal punto di vista economico che culturale. Un luogo ricco di risorse storico artistiche, distribuito su due livelli, che hanno quasi la stessa volumetria: la città in superficie e quella nel sottosuolo. Nel sottosuolo si ritrovano le cavità artificiali scavate nel banco tufaceo, volumi ipogei destinati al culto dei morti, le catacombe di San Gennaro e San Gaudioso ed il cimitero delle Fontanelle, e quelle generate dall'estrazione di materiale tufaceo per la costruzione della città e poi sfruttati come cisterne o in attesa di essere occupati da nuove funzioni. In superficie, vi sono palazzi settecenteschi, esemplari delle soluzioni tipologiche con cortili e scale aperte, dimore dei nobili lungo la strada che portava al bosco e alla residenza di caccia di Capodimonte, una straordinaria concentrazione di Chiese ricche di beni storico-artistici, luoghi in cui si esprimono ancora tradizioni popolari culturali e religiose. La valle, sin dall'antichità fu utilizzata come luogo di sepoltura, le Catacombe di San Gennaro si svilupparono a partire dal II secolo e raggiunsero lo stato attuale nel IV secolo; agli inizi del 400 vi fu sepolto il martire San Gennaro, patrono della città e divennero, quindi, luogo di pellegrinaggi. L'origine del nome "Sanità" deriva però dal culto di San Gaudioso, seppellito dove oggi è collocata la Basilica di Santa Maria della Sanità, qui venivano in pellegrinaggio devoti per la richiesta di grazie per malattie o infermità, da cui il nome di "valle della Sanità" (Celano, 1692). L'espansione della città



verso quest'area iniziò nel XV sec. in diverse agglomerazioni: i Vergini, i Miracoli, i Cinesi, i Cristallini. La Chiesa di Santa Maria della Sanità<sup>5</sup> fu realizzata nel '600, come anche l'ospedale di San Gennaro dei Poveri, una delle principali strutture assistenziali realizzate dai viceré spagnoli. L'area dei Vergini è, invece, caratterizzata dalla presenza di emergenze architettoniche, testimonianza del '700 napoletano, il palazzo dello Spagnolo, il palazzo Sanfelice, le chiese di S. Maria Succurre Miseris e dei Padri della Missione, per citarne gli esempi più noti. Il declino del quartiere inizia nell'Ottocento, dopo la costruzione del Ponte della Sanità, oggi intitolato a Maddalena Cerasuolo, Lenuccia, una delle protagoniste dell'insurrezione del quartiere contro l'occupazione nazista, e della Strada Santa Teresa degli Scalzi. Giuseppe Bonaparte, viceré di Napoli dal 1806, volle spostare la residenza reale a Capodimonte, e fece quindi realizzare il ponte da Gioacchino Murat, per avere una connessione diretta della residenza con il centro della città. La realizzazione del ponte<sup>6</sup>, oltre alla deturpazione delle strutture architettoniche sottostanti, il chiostro rettangolare e quello ovale adiacenti alla chiesa di Santa Maria della Sanità e gran parte delle strutture del convento, ha fatto sì che il quartiere diventasse un'enclave isolata dal resto della città. Il Rione Sanità ha così smesso di essere luogo di attraversamento e connessione trasformandosi in un territorio chiuso, condiviso solo dai suoi abitanti, condizione che se da un lato ha favorito lo sviluppo di microcriminalità e criminalità organizzata, segregazione sociale, degrado e prodotto una economia immobile, dall'altro, ha esaltato l'identità di quartiere e contribuito alla nascita di un forte senso di

enclave di abbandono, disagio sociale, criminalità. La stessa via Toledo, uno dei percorsi più rappresentativi della città, sovrastata dal dedalo dei vicoli dei Quartieri Spagnoli, è rappresentativa della coesistenza tra zone degradate e grandi arterie commerciali. Questo miscuglio di incuria e bellezza sembra riguardare, per larghi tratti, il centro antico, la platea dei quartieri della città greco-romana e medievale, quali Vicaria, San Lorenzo, Mercato, Pendino e quelli di espansione del Sedicesimo, Diciassettesimo e Diciottesimo secolo, ossia Montecalvario, Avvocata, Stella e, in parte, San Carlo all'Arena" Simonetti, L. (2014) Il territorio e i suoi abitanti. Funzioni, prospettive, occasioni. In 2014 Primo rapporto Giorgio Rota su Napoli, Centro Einaudi. Disponibile in <https://www.rapporto-rota.it/rapporti-su-sapoli/2014-ci-vuole-una-terra-per-vedere-il-mare.html>

5. Popolarmente nota come S. Vincenzo per il culto rivolto alla statua di San Vincenzo Ferreri ('o munacone) che vi è custodita. Edificata, con progetto di frà Giuseppe Nuvolo (1602.1613), sulle catacombe di San Gaudioso, cimitero del sec. V usato anche in età successiva.

6. Per la costruzione del ponte fu di-

strutto il chiostro rettangolare, fu demolito gran parte del convento e una porzione del borgo attorno alla chiesa, due piloni interrompono il chiostro ovale e un terzo ha distrutto la Cappella del Tesoro eretta nel 1633 accanto alla sacrestia e affrescata dal pittore fiorentino Giovanni Balducci.

7. La tradizione calzaturiere era legata soprattutto alla presenza degli opifici dello stilista Valentino di cui oggi rimane una sola unità produttiva che ospita un quantitativo esiguo di operai rispetto alla capacità originaria.

8. La definizione di imprese a "configurazione di crisi costante" è stata elaborata a partire da un'intuizione espressa da Patrizia Ranzo durante un'intervista effettuata, nell'ambito della ricerca SDI, dall'unità di ricerca della Federico II. La definizione è stata elaborata per descrivere quelle imprese che a scapito della crescita sono risultate capaci di adattarsi ad un ambiente permanentemente critico privo dei fattori che consentono lo sviluppo del sistema delle imprese.

comunità popolare, sebbene una comunità di tipo chiuso, ed un'identità immobile.

Sotto il profilo economico, il quartiere presenta le tracce di una grande tradizione produttiva principalmente legata alla manifattura di guanti e calzature<sup>7</sup> (Amaturo, Consiglio, Saracino, 2018), una realtà produttiva, un sistema di fabbrica diffusa, fatta prevalentemente di piccole aziende "sommerse" non in grado di accedere, per difficoltà finanziarie o per la loro stessa natura culturale, a processi di innovazione spinti. Una tradizione artigianale di pregio nel passato che oggi risulta esigua e poco dinamica: fino, ai primi anni Ottanta, inoltre, era fervente la cosiddetta "economia del vicolo", lo spazio del lavoro corrispondeva con lo spazio della vita "mia mamma la mattina toglieva i letti e aprivamo la fabbrica nella stessa stanza" (Intervista a don Alfonso, Via Cristallini, (in Corbisero, Zaccaria, 2021, p. 110). L'area del Rione Sanità dove maggiormente si concentrava questo attivismo produttivo era la zona dei Cristallini. La marginalità del quartiere ha garantito per lungo tempo invisibilità alle case-bottega, le quali non rispettavano nessuna condizione di sicurezza e salubrità del lavoro. Si trattava e si tratta, nel caso delle residue unità ancora presenti, di imprese che potremmo definire a "configurazione di crisi costante"<sup>8</sup> (Morone, 2002, p.34), in grado, cioè di adeguarsi alle esigenze del mercato e di sviluppare un particolare adattamento ad un ambiente complesso e a volte ostile. Aziende che evitando di maturare una propria identità visiva, hanno convenienza a un anonimato che permette loro di seguire un mercato che cambia continuamente, piuttosto che maturare una stabilità che impone scelte e investimenti più solidi. Questo sistema è, comunque, diventato sempre più esiguo smettendo, così, di essere capace di generare occupazione ed economia di quartiere. Oggi di questa fabbrica diffusa resistono ancora pochissimi esempi. L'isolamento del quartiere ha incrementato la diffusione della criminalità, la presenza della camorra, storica e ramificata, si è palesata ed è emersa ferocemente con la guerra tra clan degli anni Novanta quando con il crollo della famiglia Misso si è creato un vuoto di potere e di controllo che ha attratto altri clan nella contea delle piazze di spaccio. La reputazione del Rione Sanità come luogo pericoloso si è costruita sulla cronaca delle "stese" che avvenivano nelle strade del quartiere provocando la morte anche di ragazzi estranei all'organizzazione criminale. Questo immaginario negativo si è radicato nell'identità del quartiere nella percezione sia della comunità che lo abita che al suo esterno, aggravando ancor più le condizioni di ghettizzazione e i problemi sociali ed economici.



### 3.3 Il quartiere come laboratorio sociale

9. Il terzo settore sta ad indicare l'insieme delle organizzazioni della società civile che svolgono attività solidali di utilità sociale in diversi ambiti quali: Sanità, istruzione, tutela ambientale, diritti umani, assistenza, cultura, sport. La regolamentazione di questo settore ha recentemente subito una riforma e l'istituzione di un Registro Unico del Terzo Settore (RUNTS). Viene qui citata questa riforma a riprova della sempre maggiore rilevanza che viene riconosciuta a questo settore nei processi di sviluppo e transizione dei territori. Si tratta di organizzazioni senza scopo di lucro che vengono definite anche come non profit, sintetizzando la definizione in lingua anglosassone "not for profit organizations", in quanto accomunate dall'assenza della ricerca di profitto. Sono quindi organizzazioni che per loro natura si basano sul mutualismo e sulla cooperazione per raggiungere scopi di interesse sociale producendo beni e servizi in diversi ambiti che vanno dall'assistenza, al contrasto all'emarginazione sociale, e alla valorizzazione dei beni culturali e ambientali.

10. Per un approfondimento sulla presenza e l'azione delle reti del Terzo Settore nel contesto della città di Napoli si può fare riferimento agli studi di Corbisiero e Delle Cave che evidenziano come in anni recenti si sia rafforzata la presenza delle realtà del terzo settore ed in generale di movimenti dal basso che in diversi ambiti di intervento stanno modificando le dinamiche di alcune aree territoriali anche appoggiati dall'amministrazione e dalla politica. È il caso dei numerosi beni comuni aperti e gestiti da gruppi di cittadini. Si tratta di luoghi quali ex manicomi- ex ospede-

Nell'ambito di questo specifico territorio si è scelto di guardare alle attività promosse dalla rete delle realtà del terzo settore<sup>9</sup>, si tratta di organizzazioni che appaiono come gli attori con la maggiore forza di innovazione, di cambiamento e di cura del sistema di prossimità. In risposta alla carenza di interventi istituzionali e di *welfare*, e alla mancanza di un forte fermento imprenditoriale, una parte della comunità locale ha avviato un processo di attivazione dal basso per sviluppare entità autorganizzate (associazioni, cooperative sociali, associazioni di promozione sociale, organizzazioni di volontariato, imprese sociali) che hanno avuto la capacità di organizzare autonomamente attività volte a rispondere alle problematicità e opportunità emergenti dalle comunità e dal territorio.

Processi di questo tipo sono diffusi in diverse aree della città di Napoli<sup>10</sup>, azioni, progetti, comunità che si occupano della cura del territorio e delle persone con modalità innovative e partecipative attivate dai cittadini, ciò che, però, appare peculiare in questo specifico caso è che, oltre al proliferare di enti e progetti, si è prodotta un'infrastruttura che permette la connessione e il coordinamento delle diverse iniziative e così ne rafforza l'efficacia, ne assicura la continuità e facilita la costruzione di nuove relazioni, nuovi progetti, nuove comunità.

Nel Rione Sanità i diversi enti del terzo settore attivi che possiamo definire come "comunità di progetto", hanno una loro autonomia, così come autonomi sono i progetti che sviluppano, ma sia i progetti che le comunità che si formano per realizzarli sono connessi in molti modi diversi e sono proprio le relazioni che ne amplificano la risonanza. Nel loro complesso possono essere considerate una comunità di pratica (Wenger, 1998) o più specificatamente una comunità di luogo (Manzini, 2021) che agisce attraverso azioni separate e/o coordinate condividendo una visione di cambiamento.

Ciò che rende interessante questo caso ai fini di questa ricerca è la possibilità di riconoscere un'infrastruttura che tende a mantenere un certo grado di apertura, permette di ricreare le condizioni per la sua stessa esistenza e quindi continuità nel tempo, e consente di generare nuove relazioni che possano dar vita a processi di sviluppo

design driven. Al contempo si riconosce nel processo un rinnovamento dell'identità territoriale, intendendo qui l'identità come un elemento che distingue una fenomenologia dall'altra ma che per essere definibile assume al tempo stesso una propria linea di frontiera e un contorno che presenta differenti gradi di permeabilità. Identità non è solo la testimonianza di una originarietà perduta, ma la testimonianza di qualcosa in perenne divenire (Appiah, 2019). Prima di proseguire nella narrazione del processo di rigenerazione che sta interessando il Rione Sanità può essere utile soffermarsi sul termine comunità che nella rappresentazione del processo ricorrerà estesamente, si riporta quindi un approfondimento che ne specifica l'accezione adottata in questa ricerca.

dali psichiatrici – ex carceri minorili funzioni generalmente integrate in edifici che precedentemente assumevano la funzione di conventi. Queste realtà hanno dato vita ad una rete Commons Napoli che condivide intenti e modalità di auto-organizzazione <https://commonsnapoli.org/>  
Come anche oltre a queste iniziative di recente sviluppo si possono qui citare due realtà che agiscono con una continuità che va anche molto indietro nel tempo stabilendo delle relazioni con territori specifici o occupandosi in modo verticale di una tematica sociale. AQS Associazione Quartieri Spagnoli che è attiva sul territorio dei quartieri spagnoli dal 1978, che offre diversi servizi alla popolazione locale ed in particolare ai bambini e ragazzi attraverso l'attivazione di percorsi per il contrasto alla dispersione scolastica. L'associazione negli anni ha realizzato progetti che hanno coinvolto anche il mondo universitario attraverso la collaborazione con un docente della disciplina Urbanistica del Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi di Napoli Federico II, Prof. Giovanni Laino.  
Dedalus attiva dal 1981 che si occupa in particolare di questioni connesse ai flussi migratori e ai diritti e doveri delle persone migranti occupandosi di percorsi di inclusione ed emancipazione. In questo ambito si occupa di ricerca, progettazione e offerta di servizi.

## comunità

### approfondimento sul termine

Nell'ambito disciplinare del design il termine Comunità è ricorrente ed ha assunto un rilievo denso di implicazioni per la pratica progettuale.

Può essere pertanto opportuno soffermarsi brevemente ed approfondire un concetto che appartiene al linguaggio corrente ma anche a quello di molte e diverse discipline.

Nelle scienze sociali il termine è stato utilizzato per definire un tipo particolare di relazioni sociali poste alla base di collettività che coinvolgono l'individuo nella sua totalità. Una collettività può essere definita una comunità quando i suoi membri agiscono reciprocamente e nei confronti di altri, non appartenenti alla comunità stessa, antepoendo più o meno consapevolmente i valori, le norme, i costumi, gli interessi della collettività, considerata come un tutto, a quelli personali o del proprio sottogruppo o di altre collettività;" (Gallino L. voce Comunità in dizionario di Sociologia 1978).

Sebbene, nella sociologia contemporanea, il termine comunità abbia assunto anche il significato di sinonimo di comunità

locale, orientando un ricco filone tipico di studi della sociologia anglosassone, non può desumersi necessariamente da questa definizione una identificazione di Comunità con un gruppo che abbia una base territoriale relativamente ristretta.

"Più che identificarsi con una collettività concreta la Comunità è uno stato particolare che ogni collettività può temporaneamente assumere". (Gallino L. voce Comunità in dizionario di Sociologia 1978)

In termini storici, l'uso del concetto di comunità nelle scienze sociali risale agli studi sul processo di modernizzazione, quel processo, cioè, attraverso il quale emerge progressivamente nel mondo la società contemporanea, con caratteri riconosciuti come storicamente peculiari. Per interpretare questo processo i primi studiosi sociali hanno prodotto schemi che spesso assumevano la forma di una coppia di tipi polari.

La dicotomia comunità-società (Gemeinschaft-Gesellschaft) come strumento fondamentale per la comprensione del cambiamento sociale viene introdotta in forma

definita, da Ferdinand Tönnies alla fine del diciannovesimo secolo. Nella sua costruzione i concetti di comunità e società non sono separabili, dal momento che sono costruiti per opposizione, come elementi di un unico schema interpretativo.

Così in Weber con una maggiore consapevolezza metodologica, dovuta alla piena elaborazione del concetto di 'tipo ideale', relativo alla natura meramente strumentale e astratta di ogni concetto sociologico, una relazione sociale è definita comunità "se, e nella misura in cui, la disposizione dell'agire sociale poggia [...] su una comune appartenenza, soggettivamente sentita (affettiva o tradizionale) dagli individui che ad essa partecipano". È invece definita associazione "se, e nella misura in cui, la disposizione dell'agire sociale poggia su una identità di interessi, oppure su un legame di interessi motivato razionalmente (rispetto al valore o allo scopo)", precisando che la grande maggioranza delle relazioni sociali abbia in parte il carattere di una comunità, e in parte il carattere di un'associazione. (Weber, 1992) in Bagnasco A. Voce

COMUNITA'- Enciclopedia delle scienze sociali 1992). Rimane non del tutto risolta una certa problematicità del termine che richiede una operazione di precisazione concettuale e/o di ulteriore specificazione, tenendo conto che il termine Comunità ha acquisito nuove connotazioni, anche atte a identificare fenomenologie emergenti. Negli studi sulla conoscenza e sull'apprendimento collettivo, ad esempio, ha assunto notevole pregnanza e diffusione il termine di comunità di pratica, introdotto da Jean Lave e Etienne Wenger, per i quali le comunità di pratica sono formate da persone che si impegnano in un processo di apprendimento collettivo in un ambito condiviso di attività umana. In queste comunità è spesso presente l'intenzionalità, anche se non ne costituisce un presupposto necessario e lo stesso apprendimento può essere la motivazione per cui la comunità si riunisce ma anche un risultato incidentale delle interazioni dei membri. Perché vi sia comunità di pratica sono fondamentali tre caratteristiche: un dominio di interesse definito, una comunità, all'interno della quale i membri, nel perseguire l'interesse per il proprio dominio, stabiliscono relazioni che consentono loro di imparare gli uni dagli altri e, infine una pratica.

È la combinazione di questi tre elementi che costituisce una comunità di pratica. Non tutto ciò che viene chiamato comunità è una comunità di pratica. Un quartiere, ad esempio, è spesso chiamato comunità, ma di solito non è una comunità di pratica. Le caratteristiche delle comunità di pratica possono variare. Alcune comunità di pratica hanno un'organizzazione piuttosto formale, altre sono molto fluide e informali. In ogni caso, i membri sono uniti dalla partecipazione ad attività comuni e da "ciò che hanno imparato attraverso il loro impegno reciproco in queste attività" (Wenger, 1998). Da questo punto di vista, una comunità di pratica si differenzia da una comunità di interessi o da una comunità geografica in quanto implica una pratica condivisa. Una comunità di pratica implica molto di più della conoscenza tecnica o dell'abilità associata all'esecuzione di un compito. I membri sono coinvolti in un insieme di relazioni nel corso del tempo (Lave e Wenger, 1991) e le comunità si sviluppano intorno a cose importanti per le persone (Wenger, 1998). Il fatto che si organizzino intorno a una particolare area di conoscenza e attività dà ai membri un senso di impresa comune e di identità. Per funzionare, una comunità di pratica deve generare e appropriarsi di un repertorio

condiviso di idee, impegni e ricordi. Deve anche sviluppare varie risorse come strumenti, documenti, routine, vocabolario e simboli che in qualche modo trasportano la conoscenza accumulata dalla comunità. Il modello di comunità di pratica elaborato da Wenger ha trovato estesa applicazione negli studi sullo sviluppo delle organizzazioni e per implementare processi di diffusione della società della conoscenza, e, opportunamente rivisitato, è diventato punto di riferimento nei percorsi di valorizzazione territoriale integrati e nell'azione progettuale del design, allorché la dimensione partecipativa non solo è sollecitata e pertinente ma risulta condizione stessa di attuazione e generazione trasformativa del territorio. Risulta infatti ormai acquisita nell'ambito dei modelli di sviluppo locale e di valorizzazione territoriale la necessità di comprendere e riconoscere il sistema di risorse locali a disposizione dell'azione progettuale, laddove per territorio si intende un insieme di componenti materiali (fisiche e naturali) ed immateriali (conoscenza, relazioni, identità e culture). Al fine di valorizzare un contesto specifico, il design per il territorio sceglie esplicitamente un approccio community centred,

nel quale la design community, identificata come la rete dei soggetti che con capacità economica, politica, progettuale, strategica definiscono e negoziano le condizioni affinché il progetto sia attuato, rappresenta il soggetto collettivo di progetto. (Villari 2012 pagg. 78, 94).

Il riconoscimento della rete e la costruzione della design community, per quanto possa svilupparsi anche per effetto di processi spontanei o per preesistenze di natura più formale e strutturata, è considerata un primo risultato progettuale. La ricerca e l'individuazione di comunità da assumere quali attori sociali di riferimento che possano sostenere un mutamento sociale per l'attivazione di sviluppo dal basso, creazione di economia circolare, sostenibilità si ritrova nei lavori e nelle ricerche di diversi studiosi interessati ad esplorare i fattori in grado di contrastare le tendenze all'individualizzazione, alla frammentazione ed all'isolamento che la globalizzazione ha portato con sé, oltre che al depauperamento e ed alla desertificazione dei territori. "La comunità ci manca" scrive Bauman del suo saggio 'Voglia di comunità': "La comunità ci manca, perché ci manca la sicurezza, elemento fondamentale per una vita felice, ma che il mondo di oggi è sempre meno in grado di offrirci e sempre più riluttante

a promettere[...] l'insicurezza attanaglia tutti noi, immersi come siamo in un impalpabile e imprevedibile mondo fatto di liberalizzazione, flessibilità, competitività ed endemica incertezza, ma ciascuno di noi consuma la propria ansia da solo, vivendola come un problema individuale, il risultato di fallimenti personali [...] Siamo indotti a cercare [...] soluzioni "personali" a contraddizioni "sistemiche"; cerchiamo la salvezza "individuale" da problemi "comuni".[...] Tutti noi abbiamo la necessità di acquisire il controllo sulle condizioni nelle quali affrontiamo le sfide della vita, ma per la gran parte di noi tale controllo può essere ottenuto solo collettivamente. Proprio qui, nell'espletamento di tali compiti, l'assenza di comunità è maggiormente avvertita e sofferta, ma sempre qui, una volta tanto, la comunità ha l'occasione di smettere di essere assente. Se mai può esistere una comunità nel mondo degli individui, può essere (ed è necessario che sia) soltanto una comunità intessuta di comune e reciproco interesse; una comunità responsabile, volta a garantire il pari diritto di essere considerati esseri umani e la pari capacità di agire in base a tale diritto" (Bauman, 2018). Con la dissoluzione delle comunità del passato, la comunità per Bauman diviene un oggetto

ideale al quale aneliamo e la sfida riguarda il modo di conciliare il desiderio di sicurezza con la libertà, e di evitare la trappola, in nome della identità, di costruire comunità blindate, creando differenze, scavando trincee, moltiplicando i confini.

Quando non ricade in forme di chiusura difensiva verso il mondo (le 'comunità del rancore') il bisogno di comunità, interroga sugli elementi fondativi di un'idea di comunità da ritenersi significativa alla luce delle problematiche fondamentali del mondo d'oggi. Nell'attuale era post-industriale è sostanzialmente venuto meno un possibile modello di sviluppo 'diffusivo', e dunque hanno sempre meno spazio esperienze comunitarie di nicchia, consolatorie o regressive. Si passa necessariamente dal concetto di "comunità dell'essere" a quello di "comunità del fare" (De la Pierre S. 2020) Le esperienze concrete di comunità progettuali che sperimentino nuove forme di complessità multidimensionale a livello locale consentono di individuare i fattori che sostengono la resilienza da parte delle comunità (De la Pierre S., 2020).

C'è, quindi, uno sforzo per individuare e tipizzare comunità di tipo nuovo rispetto alla comunità tradizionalmente intesa, nella quale l'individuo risultava coinvolto nella sua

totalità, da assumere quali attori di riferimento e/o dimensioni con le quali confrontarsi sia in ambito locale che in ambiti territoriali più vasti.

Bonomi, ad esempio, nei suoi percorsi di ricerca e di animazione sul territorio italiano punta a riconoscere le forme comunitarie in grado di esprimere rinnovamento, identificando le comunità operose (Bonomi, 2018, *Tessiture sociali* Egea pag.9 e seguenti ) in quelle aggregazioni che esprimono forme del produrre e fare impresa basate su elementi innovativi di sostenibilità ambientale e sociale ma anche di valorizzazione di beni culturali e paesaggistici, di applicazioni tecnologiche, artigianato, agricoltura, turismo auto-generatesi, anche non in forma micro, in contesti locali e le comunità di cura rappresentate dall'insieme di soggetti organizzati che pongono la relazione con la persona al centro delle proprie attività e che in quadro di crisi del *welfare* state diventano il tessuto connettivo in grado di assicurare, almeno in parte, inclusione e coesione sociale.

Manzini si chiede quale siano le forme sociali che assumono le comunità quando il mondo diventa fluido, caratterizzato come è, dalla diffusione prima e poi dalla crisi dei modelli economici e delle prassi politiche del neoliberismo ed osserva un paesaggio sociale

composito e dinamico in cui per effetto delle iniziative di persone creative e intraprendenti si mettono in pratica soluzioni nuove, dotate di nuovi valori sociali, soluzioni che riconnettono le persone ai luoghi, rigenerando fiducia e capacità di dialogo. Premesso che le comunità chiuse, con legami solidi e stabili nel tempo non sono più presenti nel mondo fluido e connesso al quale egli dichiara esplicitamente di fare riferimento, l'attenzione dello studioso si rivolge a quelle comunità informali, forme sociali non istituzionalizzate, che possono essere comunità di interesse, quando sono legate a dei temi, o comunità di scopo, quando è l'azione il collante dell'aggregazione. Sono per lo più comunità intenzionali, vale a dire costituite per scelta, e non sono necessariamente riferite a luoghi fisici circoscritti. Le comunità intenzionali del XXI secolo hanno un carattere multiplo, non esclusivo e possono permettere gradi diversi di impegno ed in questo si distinguono da quelle del XX secolo (partiti, sindacati, comunità alternative, etc.). Esse costituiscono spazi di opportunità e possono essere costruite a partire dai propri elementi molecolari e formare coalizioni progettuali, di tipo orizzontale o misto, con modalità diverse di coordinamento o formalizzazione. Le comunità odierne dal punto di

vista della spazialità sono ibride, vale a dire che condividono una prossimità geografica ma sono anche supportate da piattaforme digitali che ne facilitano le attività ed i contatti, i quali possono svolgersi anche on line. L'interazione tra queste nuove forme di comunità ed i luoghi fisici produce cambiamenti nell'idea stessa di luogo, che diventa uno spazio dotato di senso, abitato da una comunità interessata al luogo in cui abita. Una comunità di scopo la cui ragion d'essere è quella di occuparsi di un luogo può esse chiamata "comunità di luogo" ed è anch'essa una comunità aperta, leggera ed intenzionale. La dimensione fisica, della prossimità è, tuttavia, in questo caso cruciale e condiziona soprattutto le attività di cura, da quelle rivolte alle persone a quelle che riguardano il territorio e l'ambiente.

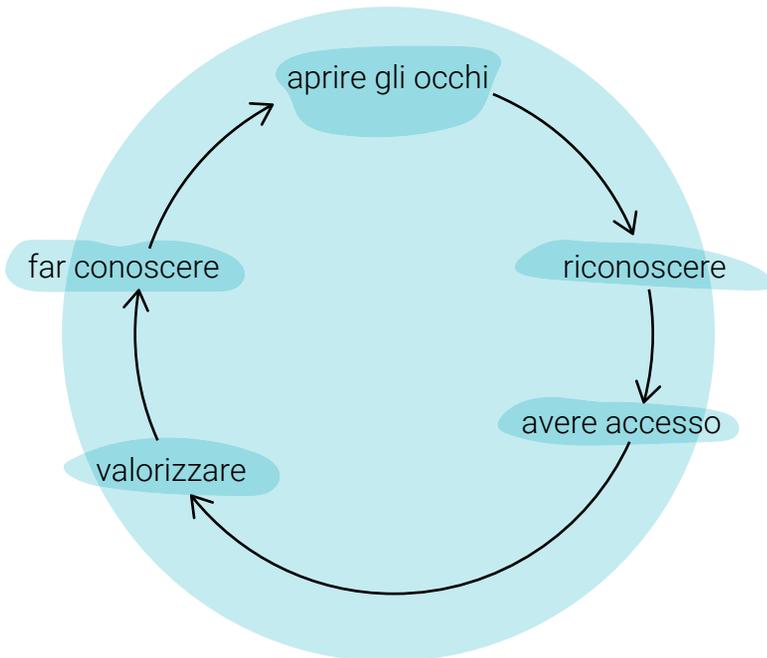
### 3.3.2 Catacombe di Napoli: da patrimonio a bene comune

Il punto di partenza per la costruzione del sistema di prossimità che si vuole qui rappresentare, si può individuare nell'avvio del processo di valorizzazione e cura di un luogo, promosso da un gruppo di giovani cresciuti in questo territorio, che hanno avuto la capacità di leggere l'esistente, di guardare oltre i limiti e di riconoscere, in modo obiettivo ma anche emozionale, oltre il degrado, gli elementi potenziali da cui partire per aggredire il disagio sociale attraverso un proprio modello di sviluppo, e per provare, quindi, a costruire una nuova identità del quartiere. Considerando la componente relazionale elemento fondamentale per lo sviluppo di azioni di social innovation, può essere utile analizzare come questo processo si sia avviato e le componenti che lo hanno reso possibile. Una di queste variabili è stata l'arrivo nel Rione di una figura propulsiva, padre Antonio Loffredo, dal 2001, parroco della chiesa di Santa Maria La Sanità posta nel centro del quartiere, che ha avviato un processo di animazione con un gruppo di giovani del Rione riuscendo a condividere con loro una visione e un'alternativa sociale allo stato delle cose. Il primo passo per l'avvio del processo è stato portare i ragazzi a conoscere realtà diverse attraverso il viaggio, guardare, osservare, capire oltre i confini del quartiere aprendosi alla scoperta di nuove possibilità per poter ritornare a guardare i luoghi con prospettive alternative e la capacità di leggerne le potenzialità.

Così il processo di sviluppo è nato, in primo luogo, intorno all'idea di valorizzare il patrimonio storico artistico del quartiere per integrarlo nei circuiti turistici della città, trasformando il Rione da territorio di margine isolato, vissuto solo dai suoi abitanti, a territorio con una forte capacità attrattiva verso l'esterno, "come si guarisce un ghetto? Aprendolo"<sup>10</sup> (Izzo, 2021, p 24).

Un territorio ricco di risorse storico artistiche e architettoniche inespresse, sconosciute perché rese illeggibili dalle visioni negative e inaccessibili per le condizioni di degrado e abbandono. Il primo passo è stato guidare i ragazzi nel riconoscere l'opportunità potenziale di queste risorse e il secondo passo è stato metterle a loro disposizione permettendo loro di avviare un "lavoro di cura", che è stato sostenuto sia mediante dalla conoscenza del patrimonio, che intraprendendo diversi progetti di valorizzazione dei beni. Ciò ha aperto la possibilità di cambiare la visione negativa in una visione positiva. Il gruppo di ragazzi costituisce nel 2006 la cooperativa sociale La Paranza, una cooperativa e non una società a responsabilità limita-

10. Padre Antonio Loffredo, citato in Consiglio, S. & Izzo, F., (2021) Luci nelle Tenebre. Un'analisi dell'impatto sociale ed economico delle catacombe di San Gennaro. Volume Terzo Atti del Convegno Cultura e sociale muovono il Sud. Il modello catacombe di Napoli. Napoli, 24-26 novembre 2019. Edizioni San Gennaro.



11. "Alla Sanità i giovani hanno capito che per ricominciare a ricostruire la Comunità bisognava partire dal basso. Organizzare poi una Comunità significa articolare in modo nuovo le relazioni tra Mercato, Stato e Terzo Settore, generando una società civile consapevole e protagonista. Se non c'è Comunità è inutile e impossibile rigenerare gli spazi trasformandoli in luoghi. La tutela e la valorizzazione del patrimonio storico-artistico sono soprattutto la chiave per riscoprire un antico modello di sviluppo umano ed economico. Oggi al Rione Sanità, grazie all'uso generativo dei beni storico-artistici, alcuni giovani lavorano in diverse piccole cooperative con positive ricadute sul tessuto commerciale della comunità territoriale. E quando i giovani hanno dovuto organizzare il presente, non hanno avuto dubbi, la loro visione era chiara: hanno scelto la Cooperazione. La cooperazione è per loro innanzitutto un'esperienza di vita, poi una forma giuridica, oltretutto la più adatta a generare Comunità." Antonio Loffredo, (2019) *Il Rione Sanità* la visione di una comunità tra memoria e attesa. Edizioni San Gennaro.12. Associazione L'Altra Napoli Onlus Dal 2005 ha avviato una serie di programmi di intervento per il percorso di riqualificazione urbanistica e di riscatto sociale che vedono come protagonisti i giovani del Rione. L'Altra Napoli ha portato in molti progetti le competenze e professionalità dei propri soci, mettendo in connessione aziende ed istituzioni private per finanziare e sviluppare le idee emerse dalla comunità.

ta, una scelta che evidenzia la volontà di dare valore alla cooperazione dando priorità alla crescita umana e sociale e all'inclusione prima che alla competizione di mercato<sup>11</sup>. La prima attività avviata dalla cooperativa è un'azione che ha lo scopo di attrarre l'attenzione su un bene del patrimonio minore, quel patrimonio che non è incluso nelle politiche pubbliche di cura e valorizzazione per la scarsità di risorse economiche e non attrae gli investimenti di privati perché non ha la visibilità dei siti artistico-culturali di maggior pregio (Corbisiero, Zaccaria, 2021, p. 89). Vengono promosse delle visite guidate per far riscoprire le Catacombe di San Gaudioso poste negli spazi ipogei sotto la Basilica di Santa Maria della Sanità, le guide sono i ragazzi della Sanità che apprendono sul campo gli strumenti della valorizzazione e della comunicazione dei luoghi.

Nel 2009 la cooperativa scrive il progetto "San Gennaro fuori le mura, un ponte tra passato e futuro" con il supporto dell'associazione L'Altra Napoli ONLUS<sup>12</sup>, vince un bando di Fondazione con il

Sud per il recupero, la tutela, la riapertura al pubblico e la gestione delle Catacombe di San Gennaro e della basilica Paleocristiana di San Gennaro Fuori le Mura, chiusa e inagibile da decenni. Il progetto parte dall'idea di restituire un luogo alla fruizione di visitatori attraendo flussi esterni all'interno del quartiere. Le Catacombe, infatti, sono scavate nel tufo e costituiscono un percorso di connessione tra il punto di accesso posto in alto sulla collina di Capodimonte e la parte interna all'enclave urbana del Rione posta in basso. La riapertura delle Catacombe e quindi di questo passaggio di connessione rappresenta simbolicamente la volontà di generare un processo di apertura e cambiamento del quartiere e delle comunità che lo abitano.

### 3.3.3 La cooperazione e il lavoro di cura

Il valore relazionale e la cooperazione tra le diverse comunità sono evidenti in questo processo sin dalla prima azione, l'attività di valorizzazione delle catacombe di San Gennaro ha visto, infatti, la collaborazione de La Paranza con la cooperativa sociale Officina dei Talenti che ha come scopo il reinserimento lavorativo di soggetti con trascorsi di tossicodipendenza o detenzione. Questa seconda cooperativa, nata contestualmente alla prima, si è occupata materialmente degli interventi edili per l'adeguamento delle catacombe, dell'impianto elettrico, collaborando poi anche ai restauri degli affreschi rinvenuti nel sito.

Entrambe queste cooperative possono essere definite comunità operose, forme comunitarie in grado di esprimere rinnovamento attraverso forme del produrre e del fare impresa innovative (Bonomi, 2018). L'impatto sociale di queste comunità operose si riconosce, da un lato, nella stimolazione di senso civico e di appartenenza attraverso la generazione di una nuova identità locale connessa alla bellezza che viene riconosciuta dalla comunità locale che è portata ad averne anche maggiore cura e, dall'altro, con lo sviluppo di nuove economie nella generazione di lavoro. La Paranza, attraverso l'attivazione di interventi di valorizzazione e promozione del patrimonio storico, ha generato opportunità di lavoro per i ragazzi cresciuti nel quartiere, anche quelli con una formazione nei beni culturali, che per avere un'opportunità avrebbero dovuto andare via. Officina dei talenti, attraverso i lavori di valorizzazione di beni culturali, riqualificazione dello spazio pubblico, fa formazione e genera lavoro per la reintegrazione di soggetti fragili e svantaggiati con una storia di dipendenze da sostanze, di illegalità e detenzione.

### 3.3.4 La reputazione e le identità

L'azione di valorizzazione del bene comune ha agito da attrattore di flussi esterni, gli effetti di questa azione hanno determinato un cambiamento sociale verificabile nella graduale apertura degli abitanti del quartiere verso i visitatori esterni. La forma chiusa del Rione, di cui si è accennato in precedenza, aveva contribuito ad una accentuazione del senso identitario e chiuso della comunità, ed, infatti, durante la prima fase dell'azione promossa dalla cooperativa, gli abitanti mostravano atteggiamenti respingenti nei confronti delle persone esterne al quartiere che vi si recavano in quanto informate ed attratte dall'opera di valorizzazione del bene comune, trasmettendo spesso in chi si avventurava nei vicoli una sensazione di disagio. Oggi questa sensazione risulta quasi completamente superata, almeno nelle aree del Rione che vengono attraversate quotidianamente dai flussi esterni. Dunque, un forte cambiamento sociale che ha interessato non solo le persone coinvolte nel progetto di riapertura delle catacombe ma ha avuto un effetto anche sul resto della comunità locale.

L'impatto sulla reputazione e sull'identità del quartiere è stato notevole e sebbene non tutte le problematiche possano considerarsi risolte, è certo che l'immagine del quartiere va arricchendosi di elementi positivi. Il cambiamento reputazionale e dell'immaginario della collettività, sia interna che esterna, si riconosce sia nei racconti delle guide delle Catacombe, nei quali ricorre spesso il ricordo del senso di turbamento che provavano nel dover affermare di vivere nel Rione Sanità che oggi si è trasformato in senso di orgoglio, sia osservando come sempre più creativi, artisti e designer sono attratti e spinti dal desiderio di lavorare in questo luogo e per questo luogo e vengono effettivamente accolti con interesse ed apertura permettendo il processo di rinnovamento dinamico dell'identità del territorio.

### 3.3.5 Un'economia civile

Il Rione Sanità, quindi sta vivendo un processo trasformativo da territorio di margine, chiuso e vissuto solo dai suoi abitanti, a territorio con capacità attrattiva, il processo di valorizzazione e la visibilità delle azioni della cooperativa La Paranza ha permesso un processo di attrazione dall'esterno verso l'interno. Il processo ha prodotto

anche un fermento economico non solo riscontrabile internamente alla comunità di progetto che si occupa direttamente del bene comune, ma che ha interessato anche realtà commerciali e produttive che si trovano nella dimensione di prossimità del quartiere. A dimostrazione dell'impatto economico generato internamente alla comunità di progetto si può notare come sia cresciuto esponenzialmente il numero di visitatori e il numero di persone occupate dal primo anno di attività ad oggi, nel 2006 si realizzarono 5.160 ingressi ed erano occupate 5 persone, mentre nel 2018 sono stati effettuati 129.830 ingressi e il numero di occupati è salito a 34 persone<sup>13</sup>.

Questa apertura ai flussi esterni ha stimolato un processo di innovazione anche in un altro ambito, appartenente alla cultura popolare locale: il cibo, che può essere anch'esso inteso come bene culturale. Il sistema alimentare rappresenta la sintesi di un insieme di valori, adottati in maniera prevalentemente acritica nel lessico comune – come patrimonio, autenticità e tradizione – che sono direttamente collegati ad aspetti di utilizzazione economica, quali tipicità, riscoperta e valorizzazione del territorio (Badii, 2012; Graeber, 2001; Herzfeld, 2004; Miller, 2008).

Recentemente come reazione al dilagare della globalizzazione alimentare, si è manifestata una tendenza all'esaltazione e valorizzazione delle culture agro-alimentari locali, minacciate nella loro diversità frutto delle identità locali. Dal tessuto originario nel Rione Sanità caratterizzato da un sistema alimentare povero, che si è conservato in continuità con la tradizione si sono sviluppate in questi anni alcune realtà che hanno avuto la capacità di innovare la cultura ereditata dal passato rispettandone però i valori stratificati nel tempo e recuperando anche gli aspetti rappresentativi di uno stile di vita in simbiosi con l'ambiente<sup>14</sup>.

Si può affermare che questo processo avviato dimostra il già citato ribaltamento del paradigma economico per il quale "solo dalla crescita deriva la possibilità di includere". Al contrario in questo caso si è partiti dal concetto sociale d'inclusione, applicando la teoria sociologica del dono, e attraverso il volontariato il mutualismo e la cooperazione sociale si è generata una nuova economia di quartiere, una sperimentazione a dimostrazione del pensiero sullo sviluppo economico espresso da Giorgio Ceriani Sebregondi che "non si dà economia senza società"<sup>15</sup>.

13. I dati sono ricavati dal bilancio sociale della cooperativa La Paranza.

### 3.3.6 La proliferazione delle comunità di progetto

La riapertura delle catacombe, avvenuta grazie all'azione della Cooperativa La Paranza, ha contaminato positivamente tutto il quartiere, portando alla proliferazione di progetti e comunità di progetto. Ad oggi sono circa 30 le realtà del terzo settore, associazioni, cooperative sociali, imprese sociali, fondazioni- comunità di cura e comunità operose - che contribuiscono ad incentivare il processo di riappropriazione e trasformazione, lavorando in modo sinergico, agendo, nel e per il quartiere e promuovendo iniziative di diversa natura, quali attività culturali per l'attrazione del turismo e per la comunità locale, attività educative per i bambini e per la limitazione della dispersione scolastica, attività formative per nuove opportunità di lavoro, rigenerazione urbana, promozione di opere di Street art, arredo urbano, progetti di accoglienza diffusa.

Nel 2014 nasce la Fondazione di Comunità<sup>16</sup> San Gennaro, che agisce come attivatore di opportunità in favore dell'inclusione e dell'innovazione sociale, mettendo in connessione l'insieme delle attività dei singoli operatori del terzo settore, fa da garante per le singole iniziative, le coordina e cerca di dare radicamento e stabilità a questo sistema di imprenditoria sociale. Funge da attrattore di finanziamenti, principalmente privati, stimolando la nascita di altre comunità di progetto che possano integrare sempre più persone nel processo assecondandone le vocazioni e capacità e partendo da quello che è già presente nel territorio. La Fondazione sostiene e accompagna una dinamica di cambiamento collettiva, generando connessioni tra le azioni delle "comunità di cura" soggetti che pongono la relazione con la persona al centro della propria attività sia essa di carattere imprenditoriale, professionale e si rivolgono a persone con caratteri di fragilità o vulnerabilità, e le azioni delle "comunità operose" forme comunitarie in grado di esprimere rinnovamento attraverso forme del produrre e del fare impresa innovative (Bonomi, 2018). Le cooperative e associazioni lavorano in modo sistemico alla rigenerazione del territorio in cui operano e la Fondazione realizza un'operazione di raccordo e coordinamento, amplificando il processo di sviluppo e mettendo in connessione i diversi livelli del capitale territoriale: patrimonio culturale, sociale, produttivo e umano<sup>17</sup>.

A testimonianza della varietà e della vitalità del tessuto sociale di riferimento tra i soci fondatori della Fondazione di Comunità San Gennaro rientrano associazioni, fondazioni, imprese e comunità parrocchiali: L'Altra Napoli Onlus, Co-Operazione San Gennaro<sup>18</sup>,

14. Le attività commerciali che pure hanno visto una crescita esponenziale dall'apertura delle Catacombe ad oggi sono principalmente quelle connesse alla ristorazione e al consumo alimentare. In particolare, una pizzeria e una pasticceria sono anch'esse diventate punto di attrazione nel quartiere.

15. Per un approfondimento sulle origini dei temi connessi allo sviluppo comunitario ed alla figura di Giorgio Ceriani Sebregondi che ne ha interpretato il pensiero calandolo nel contesto del meridione d'Italia, si veda Farnese, G., (2017) Lo sviluppo come integrazione. Giorgio Ceriani Sebregondi e l'ingresso dell'Italia nella cultura internazionale dello sviluppo, Rubbettino. 16. Le Fondazioni di Comunità sono enti non profit con personalità giuridica, privata e autonoma che nascono e si sviluppano anche su iniziativa di soggetti istituzionali, economici e del Terzo Settore di uno specifico territorio. Nascono nel 1914 negli Stati Uniti, in Italia le prime Fondazioni di Comunità sono nate nel 1998 su volontà di Fondazione Cariplo, nei capoluoghi di provincia della Lombardia, oltre a Novara e a Verbania. Da allora, questa esperienza si è moltiplicata in tutto il Paese, anche ad opera di Compagnia di San Paolo e Fondazione con il Sud. Il loro scopo è quello di migliorare la qualità della vita della comunità presso la quale sorgono. Operano come snodo fra le parti sociali presenti in una specifica area geografica lavorando con loro sui bisogni emergenti e sull'implementazione della cultura e della pratica del dono. In Italia sono presenti 37 fondazioni di Comunità concentrate principalmente al nord Italia 31 e 6 al sud.

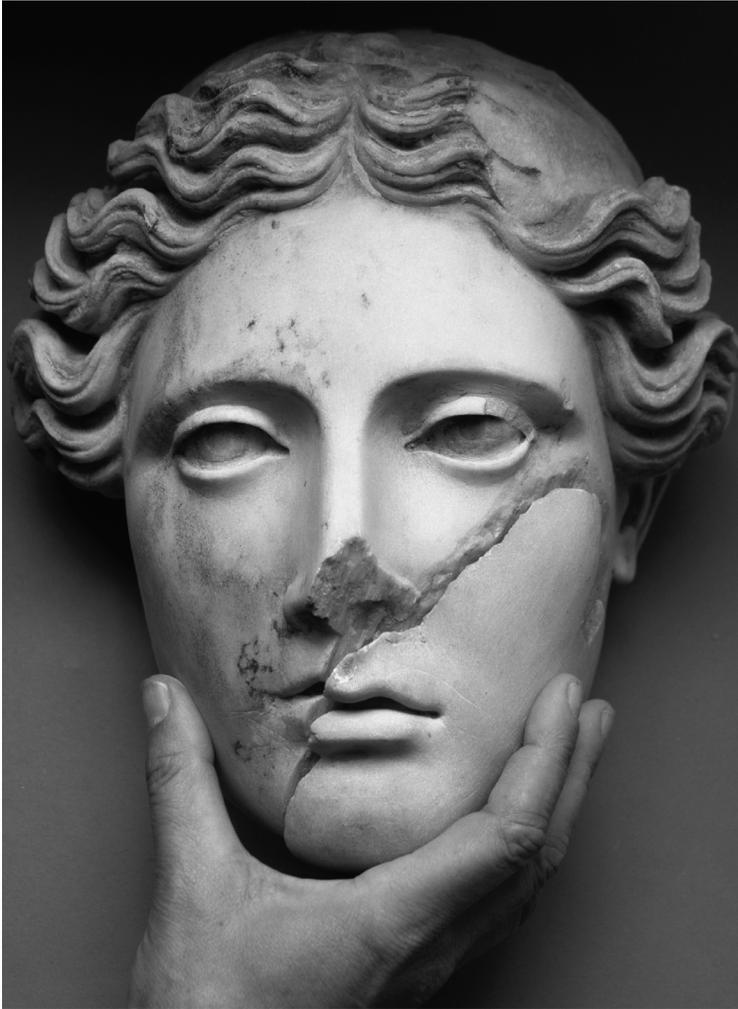
17. Gli ambiti di intervento della Fondazione di Comunità San Gennaro riguardano: supporto all'infanzia e ai minori, con particolare attenzione alla lotta alla dispersione e all'abbandono scolastico; supporto alla genitorialità, avvio di buone pratiche nella lotta e nella prevenzione all'esclusione sociale; supporto e creazione di occupazione per giovani tra i 18 e i 35 anni, con particolare riferimento agli spunti profes-

sionali che partano dalla valorizzazione del territorio; supporto e accompagnamento allo start up di nuove imprese giovanili rivolte in particolare ai nuovi ambiti di innovazione e tecnologia e che privilegino gli aspetti della vivibilità ambientale, delle energie pulite e dello sviluppo sociale; avvio di attività nell'ambito del turismo sostenibile, coniugando le vocazioni del territorio con la capacità di attrarre percorsi innovativi nell'ambito di un turismo a carattere locale e internazionale; supporto ai diversamente abili per la realizzazione di percorsi di inclusione sociale con particolare attenzione a tutte le tematiche connesse alla disabilità; supporto ad attività musicali e teatrali, con particolare attenzione alle nuove generazioni di operatori del settore.

18. Riunisce alcuni operatori del terzo settore del Rione Sanità in un'unica rete/organismo. Insieme lavorano per promuovere la cultura del dono, favorire la coesione sociale ed innescare "cambiamento dal basso". Ne fanno parte La PARANZA, Tutti a scuola, Officina dei Talenti, Il Grillo Parlante, Nuovo Teatro Sanità, Apogeo Records, Casa dei Cristallini.

19. Pronike Srl: Pierfrancesco Capaldo; Farmacia Mele: Ersilio Mele, La Taverna di Totò pizzeria friggitoria: Francesco Rej, Tabaccheria Ge.Vi.: Vittorio Genovese, Pizzeria Concettina ai Tre Santi: Antonio Oliva, Caffè Raffaella: Pasquale Tassari, Pasticceria Poppella: Ciro Scognamillo, P. Esposito e figli dal 1936, Taralificio Esposito Sas: Esposito Domenico, Macelleria Vittozzi, Tricolle Viaggi, Brillantinastore, Gallucci Mario, Il piccolo bazar Antonio Sarracino, Bar Principe, Pizzeria Oliva da Carla e Salvatore, Diva parrucchiere, Giovineti da Napoli a Marrakech, Le iene lingerie, Desalb profumeria, Pizzeria Alberto e figli.

Rete San Gennaro gli imprenditori del Rione<sup>19</sup>, Fondazione Pasquale di Costanzo, Fondazione Grimaldi, Fondazione Peppino Vismara, Fondazione Alberto e Franca Riva, Fondazione De Balde, Famiglia Buonafede, Feudi di San Gregorio, Caronte & Tourist, Comunità parrocchiali di Santa Maria e San Severo alla Sanità.



1. Immagine simbolica utilizzata nella comunicazione della Fondazione di Comunità San Gennaro. La foto raffigura una statua di Demetra, l'autore è Mimmo Iodice, fotografo napoletano noto a livello internazionale, Presidente onorario della Fondazione.

1.



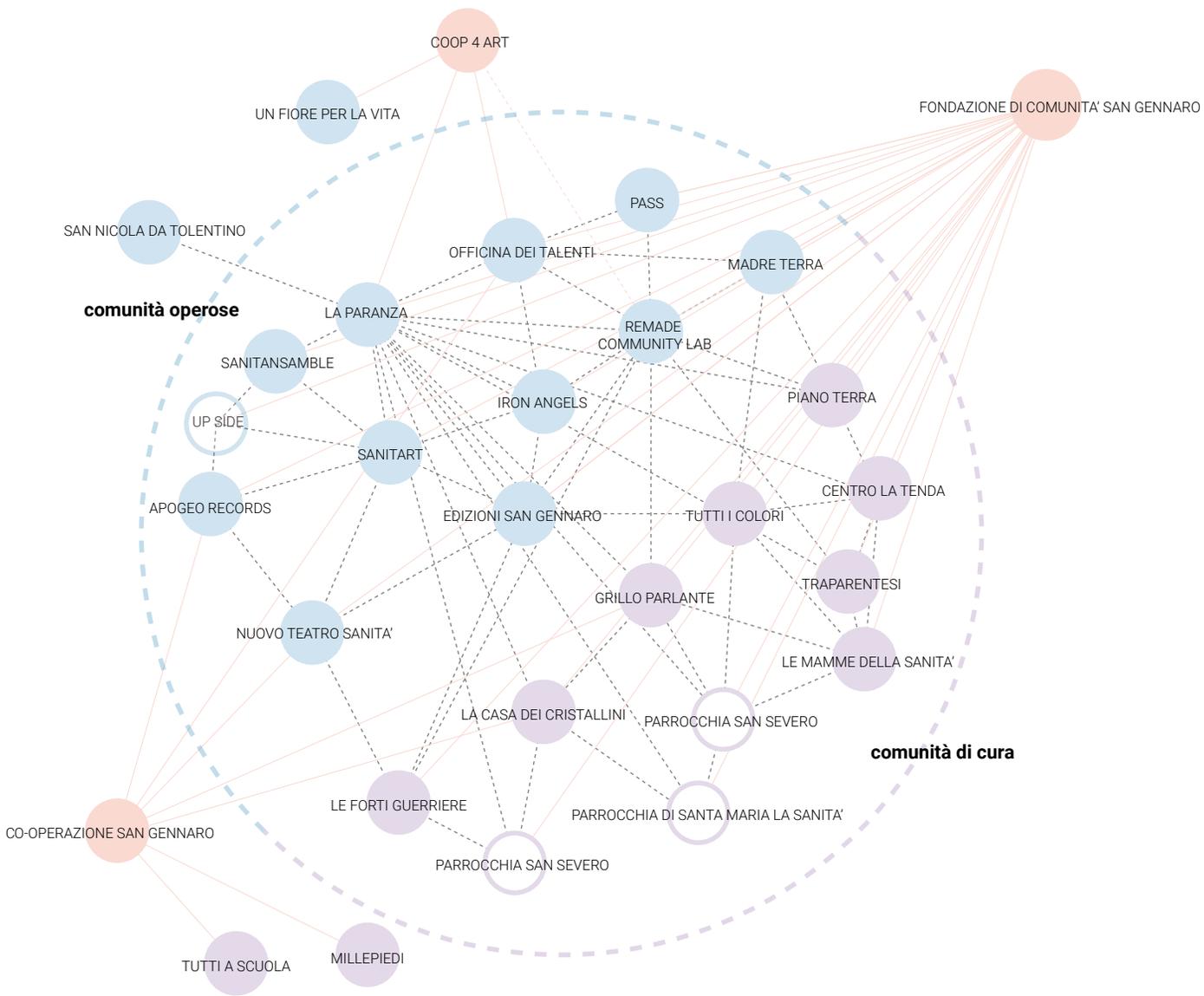
## CAPITOLO 4 IL SISTEMA DI PROSSIMITÀ AL RIONE SANITÀ

### ABSTRACT

Il processo che sta interessando il Rione Sanità risulta essere particolarmente rilevante come processo trasformativo di un territorio di margine, chiuso e vissuto solo dai suoi abitanti, in una comunità di luogo molto articolata e diversificata: un ecosistema in cui vivono diverse comunità all'interno delle quali il lavoro di cura si distribuisce coinvolgendo un gran numero di persone, gruppi, istituzioni, con competenze e responsabilità diverse.

I diversi progetti già attivi si intrecciano, si connettono e si coordinano in modo spontaneo e informale, avviando azioni che si concentrano principalmente sulla cura delle persone e sulla cura dei luoghi. Recentemente stanno iniziando ad emergere iniziative che integrano la dimensione sociale con quella ecologica dedicandosi alla cura dell'ambiente e a processi di conversione ecologica. Tutti questi processi avviati sono esempi, più o meno formalizzati, di innovazione sociale.

La partecipazione attiva a questa comunità di pratiche ha permesso alla candidata di comprendere la varietà di azioni, eventi, servizi, prodotti che questo sistema di prossimità mette a disposizione, entrando in contatto con le persone, i ruoli, i linguaggi, i processi, in una dimensione operativa che comporta una ridefinizione costante di questi elementi. Viene quindi restituito un quadro della condizione attuale che è stato costruito e aggiornato durante i tre anni di ricerca e che è in continuo divenire. Questo lavoro di mappatura delle realtà, azioni e servizi ha stimolato l'individuazione di strumenti operativi che possono essere utili all'emersione del sistema e delle azioni che vengono promosse. Questi strumenti sono stati sperimentati in ambito didattico coinvolgendo un gruppo di studenti del modulo di Design nell'ambito del Laboratorio di Sintesi Finale del corso di laurea in Scienze dell'Architettura dell'Università degli Studi di Napoli Federico II. Si sta avviando un processo di verifica della mappatura in connessione con la Fondazione di Comunità San Gennato e con gli enti coinvolti nel processo.



## FONDAZIONE SAN GENNARO

- COOPERAZIONE SAN GENNARO
- LA PARANZA
- L'ALTRA NAPOLI ONLUS
- RETE SAN GENNARO GLI IMPRENDITORI DEL RIONE
- FONDAZIONE PASQUALE DI COSTANZO
- FONDAZIONE GRIMALDI
- FONDAZIONE PEPPINO VISMARA
- FONDAZIONE ALBERTO E FRANCA RIVA
- FONDAZIONE DE BALDE
- FAMIGLIA BUONAFEDE
- FEUDI DI SAN GREGORIO
- CARONTE & TOURIST
- COMUNITÀ PARROCCHIALI  
DI SANTA MARIA E SAN SEVERO ALLA SANITÀ

## CO-OPERAZIONE SAN GENNARO

- OFFICINA DEI TALENTI
- LA PARANZA
- APOGEO RECORDS
- NUOVO TEATRO SANITA'
- LA CASA DEI CRISTALLINI
- GRILLO PARLANTE
- MILLE PIEDI
- TUTTI A SCUOLA

## COOP 4 ART

- OFFICINA DEI TALENTI
- LA PARANZA
- UN FIORE PER LA VITA

- ENTI DEL TERZO SETTORE
- ALTRE TIPOLOGIE DI ENTI
- COMUNITA' DI CURA
- COMUNITA' OPEROSE

Didascalie alle immagini.

1. La componente più interessante da rappresentare, e forse quella che più assume valore in questo sistema, è la componente relazionale che per sua natura è dinamica movimentata, segue lo scambio e varia nel tempo e nello spazio. Sicuramente l'elemento formale che ne può permettere una visualizzazione è un elemento rizomatico in cui le connessioni tra gli attori sono molteplici e delineano un modello in cui nessun punto è superiore agli altri, l'idea di rapporti gerarchici e verticali è sostituita da rapporti orizzontali, diffusi e leggeri. Un modello assimilabile ai modelli del mondo vegetale. In questo sistema non vi è la presenza di un centro di controllo (cervello) che comanda e altri centri operativi (organi) che eseguono ma tutti i nodi co-operano in uno scambio continuo.

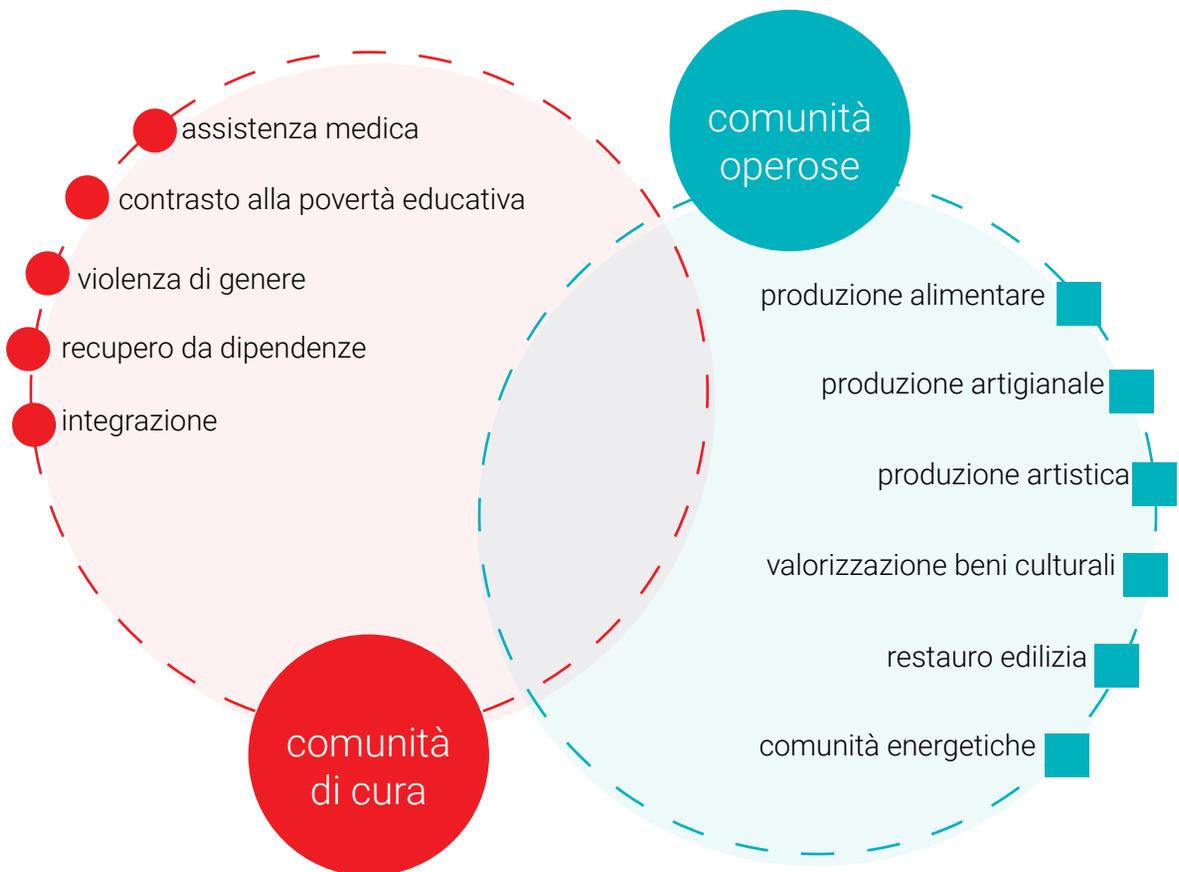
## 4.1 Premessa

L'ecosistema territoriale viene descritto per ambiti di intervento (beni culturali e cura dei luoghi, arte e cultura, comunità educante, comunità di cura, conversione ecologica).

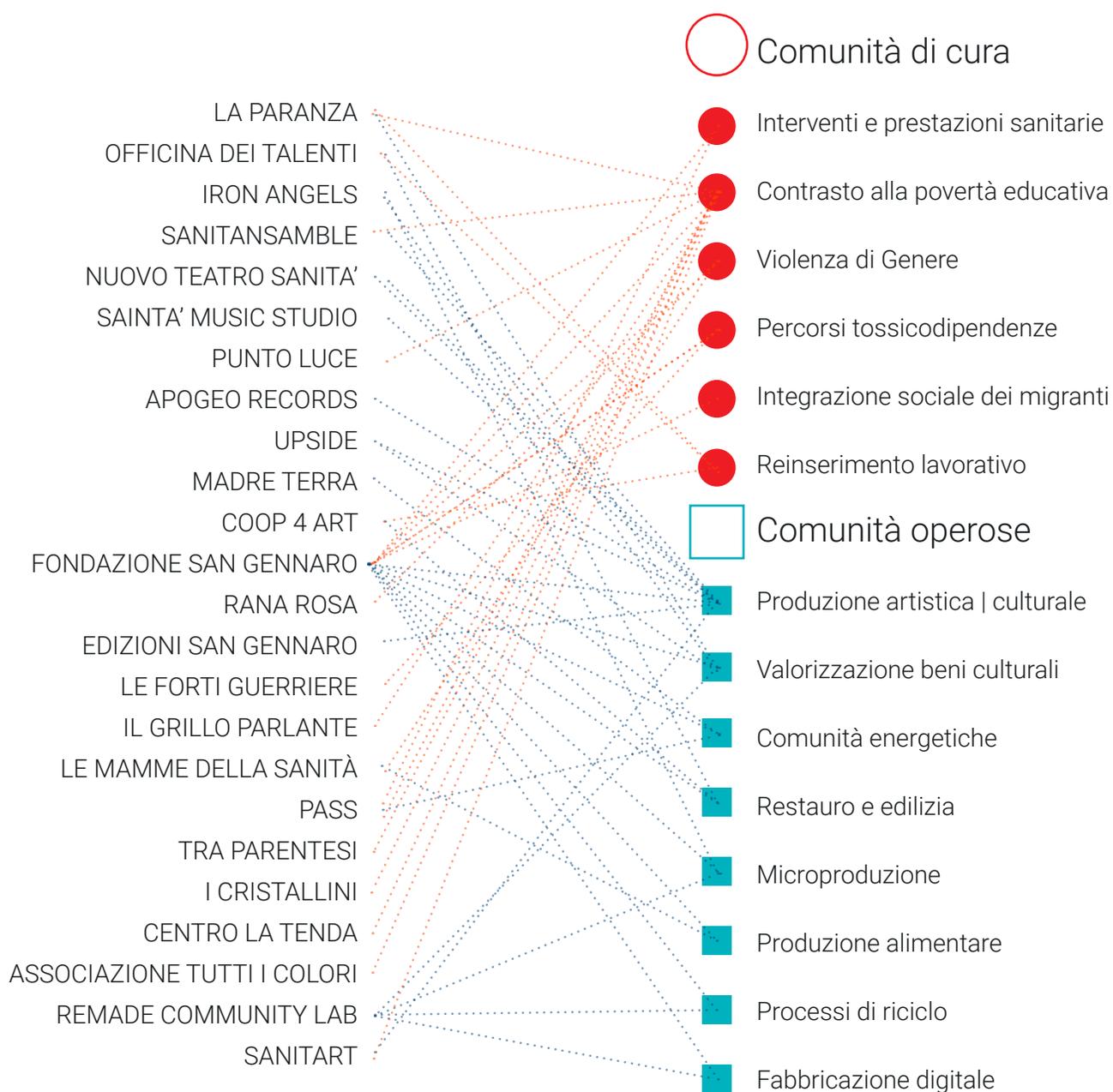
Il racconto scaturisce dalle osservazioni effettuate durante l'esperienza immersiva della candidata, dalla raccolta di informazioni, suggestioni e dalla registrazione delle diverse conversazioni con i soggetti attivi, per restituire un punto di vista che è insieme quello della ricercatrice e quello della comunità stessa.

Si evidenzia come le connessioni tra gli attori sono molteplici e delineano un modello in cui nessun punto è superiore agli altri, l'idea di rapporti gerarchici e verticali è sostituita da rapporti orizzontali, diffusi e leggeri. Un modello assimilabile ai modelli del mondo vegetale.

Le piante sono in grado di scambiare materia anche a distanza, generando una rete, collaborando tra loro per una gestione più efficiente delle risorse; le funzioni che negli animali sono date a organi specializzati, nelle piante sono diffuse sull'intero corpo. Tutto ciò che l'uomo progetta tende ad avere, in maniera più o meno palese e consapevole, un'architettura costituita da un cervello centrale che governa e organi che eseguono i comandi. Anche le nostre società sono costruite perlopiù su questo disegno gerarchico e centralizzato. Un modello il cui vantaggio principale è fornire risposte rapide ma che risulta talvolta fragile e per nulla innovatore. Pur non avendo un organo assimilabile a un cervello centrale le piante riescono a percepire l'ambiente circostante con una sensibilità superiore e rispondere agli stimoli in modo più efficace coordinandosi e collaborando per accedere alle risorse disponibili nel suolo (Mancuso, 2017).



Il grafico rappresenta le principali attività che afferiscono agli interventi messi in atto da quelle che in questa tesi vengono osservate come comunità di cura e comunità operose.



## 4.2 Beni culturali e cura dei luoghi

“È iniziato un vivace e creativo utilizzo del territorio, sono stati riaperti spazi abbandonati (case canoniche, conventi, congreghe, giardini) e sono stati affidati ai giovani. Questi spazi, ora luoghi, sono strutture recettive, luoghi per l’aggregazione, piccoli orti urbani, luoghi dove si impara a dominare la parola, dove si fa teatro, danza, musica, botteghe, laboratori di restauro.” (Loffredo, 2019)

Come è stato già espresso il Rione Sanità si caratterizza per una ricchezza del patrimonio storico artistico e architettonico, ed è proprio dalla valorizzazione di questo patrimonio che è partito il processo di cambiamento. Le azioni in questo ambito di intervento continuano a proliferare incrementando i beni recuperati e ampliando anche le capacità e le competenze per l’azione delle comunità di progetto in questo ambito.

Le pratiche che hanno sviluppato progetti per i beni culturali sono state svolte principalmente dalla cooperativa La Paranza, in connessione con altre organizzazioni. La riapertura delle Catacombe di San Gennaro, per esempio, ha visto la collaborazione della cooperativa Officina dei Talenti<sup>1</sup>, nella realizzazione dell’impianto elettrico e delle opere edili e della cooperativa Iron Angel<sup>2</sup> che si è occupata della realizzazione delle opere in ferro.

Nel 2018 è stato costituito il Consorzio Coop 4 Art che include: la Cooperativa sociale Officina dei Talenti, l’impresa sociale Madre Terra, l’Srl Dafne Restauri, insieme alla Cooperativa La Paranza. L’aggregazione di questi enti ha permesso di incrementare le figure coinvolte nei processi per la valorizzazione dei beni culturali, amplificando le competenze e i servizi. La comunità di pratiche così allargata ha avviato progetti di cura dei luoghi che includono anche le fasi di restauro (Dafne Restauri), lavorazioni edili (Officina dei Talenti), valutazione degli impatti ambientali e progetto della gestione dell’energia (Madre Terra) e gestione dei siti (La Paranza). I progetti svolti sono numerosi all’interno del quartiere confermando la vocazione del consorzio alla cura dei luoghi del Rione Sanità ma iniziano anche ad uscire dal perimetro del quartiere per agire ed esportare l’approccio al lavoro e alla cooperazione<sup>3</sup>. Di seguito si descrivono

1. Una cooperativa sociale nata nel 2008. Lo scopo fondativo di Officina dei Talenti Onlus è la promozione occupazionale dei giovani del territorio in cui opera, in particolare per la reintegrazione di soggetti fragili e svantaggiati con una storia di dipendenze da sostanze, di illegalità e detenzione. Per perseguire questo scopo Officina dei Talenti sperimenta nuove forme del produrre e del fare impresa, basate su elementi innovativi di sostenibilità ambientale e sociale, le sue azioni riguardano la valorizzazione di beni culturali, la riqualificazione dello spazio pubblico, e l’integrazione di applicazioni tecnologiche e artigianato locale seguendo i principi della green economy. Il primo progetto realizzato dalla cooperativa è stata l’opera di risanamento e l’impiantistica elettrica per il recupero la messa in sicurezza delle Catacombe di San Gennaro. Negli anni ha portato avanti diversi progetti di inclusione lavorativa per soggetti con precedenti di detenzione, e ha realizzato diversi lavori di ristrutturazione restauro e riqualificazione. Tra i soci di natura giuridica della cooperativa vi sono la Paranza con la quale sin dall’inizio del processo di rigenerazione sociale e urbana del Rione Sanità Officina collabora in stretta relazione, e Dafne Restauri s.r.l. una società specializzata nel restauro, diagnostica e conservazione dei manufatti di interesse storico artistico dei beni culturali nata nel 1999, che si occupa di interventi di restauro e manutenzione di beni culturali, come dipinti murali e su tela, materiali dell’arte contemporanea, dipinti su tavola, scultura e opere lignee, schedatura conservativa. Si occupa, inoltre, di attività divulgativa attraverso la do-

cumentazione fotografica e grafica dei lavori, consulenza per allestimento ed esposizione museale.

Dal 2020 la cooperativa ha fondato il consorzio Coop 4 Art insieme alla cooperativa "La Paranza" e la cooperativa "Un fiore per la vita" e la cooperativa Madre Terra.

2. Iron Angel è una cooperativa sociale nata nel 2008 come risultato di un percorso formativo guidato da Riccardo Dalisi con un gruppo di giovani del Rione Sanità. Il percorso ha portato all'istituzione di un laboratorio artistico, con sede a Scampia, che produce opere a partire da materiali poveri. Mediante la collaborazione con gli operatori culturali e turistici del territorio, valorizza l'artigianato locale, promuove percorsi di inclusione sociale e incentiva il rapporto tra tradizione e contemporaneità. Le opere realizzate dalla cooperativa sono presenti in molti dei riattivati del Rione diventando elementi di segnalamento del cambiamento.

3. Gli interventi della comunità di pratiche per la cura dei luoghi hanno riguardato:

Nel Rione Sanità: Catacombe di San Gennaro, Via Capodimonte - Basilica Santa Maria della Sanità e chiostro di Frà Nuvolesso, Piazza Sanità- Basilica di San Severo, Capodimonte - Basilica dell'incoronata Madre del Buon Consiglio - Via Capodimonte 13 - Largo Totò -

Nella città di Napoli: Teatro Bellini, Via Conte di Ruvo - Parco Archeologico della Gaiola - Piscina Mirabilis, Via Campi Elisi Piscina- Chiesa San Filippo Neri, Via Duomo - Certosa di Baia - Portale del Palazzo Diomede Carafa, Via San Biagio dei Librai - Palazzo Doria D'Angri, Via Toledo - Casa Tolentino

A livello nazionale Corridoio Vasariano, Firenze

brevemente gli spazi del Rione trasformati in luoghi grazie agli interventi di riqualificazione realizzati dalle comunità operose e alle attività di cura che vi si svolgono quotidianamente e che coinvolgono la collettività. Molti dei progetti realizzati nel territorio del Rione hanno visto la collaborazione con un gruppo di ricerca del DiARC Dipartimento di Architettura dell'Università degli studi di Napoli, guidato dal Prof. Nicola Flora.

#### CASA DEL MONACONE

Lo spazio si trova in un'ala del Convento che ospita la canonica, affaccia sulla cupola maiolicata della Chiesa di Santa Maria alla Sanità. È il primo b&b che nasce nel Rione per ospitare i turisti attratti nel quartiere. Lo spazio è stato ristrutturato allestito e arredato attraverso processi di autocostruzione guidati da Riccardo Dalisi.

#### CHIOSTRO DI FRA' NUVOLESO E LA CAPPELLA DEL ROSARIO

Adiacente la Basilica di Santa Maria della Sanità, che versava in un grave stato di degrado è ora uno spazio adibito ad attività di aggregazione sociale per i bambini e ragazzi del Rione, al cui interno si svolgono laboratori per i bambini, rappresentazioni teatrali e musicali, realizzate dai giovani del Rione Sanità.

#### IL GIARDINO DEGLI ARANCI

Il giardino degli aranci è uno dei pochi spazi verdi presenti nel fitto tessuto del Rione Sanità, versava nel degrado fino al 2009 quando viene restituito al quartiere grazie ad un intervento di riqualificazione posto in essere per iniziativa della Associazione L'altra Napoli Onlus, con il finanziamento di Fondazione Banco di Napoli, Saint Gobain e Futura Trust. È stato il primo intervento di L'altra Napoli Onlus nel Rione Sanità.

Oltre alla riqualificazione urbanistica, la realizzazione di queste opere acquisisce maggiore valore perché coinvolge nel processo di valorizzazione la neonata cooperativa Iron Angels che realizzando le opere in ferro, su disegno di Riccardo Dalisi, sul muro perimetrale ha l'opportunità di sperimentare e mostrare il suo lavoro accrescendo il paesaggio urbano di nuovi segni che segnalano un cambiamento positivo. Dopo il recupero lo spazio è stato destinato ai bambini del quartiere utilizzato per attività extrascolastiche.

#### LARGO TOTO'

Nello spazio immediatamente sottostante il ponte della Sanità la piazza intitolata a Totò ha visto la realizzazione di un intervento di riqualificazione che ha portato all'integrazione di sedute, una nuova pavimentazione e la piantumazione di nuove essenze arboree insieme all'installazione di un'opera dell'artista Giuseppe Desiato un monolite. Nell'opera la sagoma di Totò è sottratta dalla materia qua-



Didascalie alle immagini

Il giardino degli aranci dopo l'intervento di riqualificazione e la realizzazione del sistema di chiusura effettuato dalla cooperativa Iron Angel.

si a voler evocare la sensazione di mancanza percepita dalla comunità, ed è attraversabile per rappresentare la possibilità di riempire la mancanza con la partecipazione. L'intervento è stato realizzato grazie all'opera dei giovani operai della cooperativa Officina dei Talenti, su progetto realizzato in collaborazione con il prof. Nicola Flora del Dipartimento di Architettura della Federico II.

#### [CHIESA DELL'IMMACOLATA A SAN VINCENZO](#)

La chiesa è localizzata a piazzetta San Vincenzo, è una chiesa costruita nel 1758, chiusa al culto nel 1861 e sconsacrata nel 1984. È stata recuperata e dal 2013 trasformata in un teatro che può accogliere fino a 100 spettatori. Oggi è la sede del Nuovo Teatro Sanità. È segnalato al suo esterno dalle opere in lamiera realizzate dai fabbri della cooperativa Iron Angels.

#### [BASILICA DI SAN SEVERO FUORI LE MURA](#)

La basilica di San Severo Fuori le mura si trova nell'area delle "fontanelle" caratterizzata dalla presenza di un importante luogo mol-



to suggestivo e caratteristico del Rione, il cimitero delle fontanelle, uno spazio ipogeo utilizzato come ossario. Nel 2017 la basilica è stata restaurata insieme alla piazzetta antistante nella quale sono stati installate diverse attrezzature e realizzato il murales “Perseveranza” di Matias Noguera Matu. Lo spazio della chiesa è attivato dalle comunità dell’orchestra sinfonica dei bambini Sanitansamble e dallo studio di registrazione Apogeo Records. L’intervento di arredo della piazzetta è stato realizzato a partire da un progetto supervisionato dal DiARC.

#### IPOGEI DELLA BASILICA DELL'INCORONATA MADRE DEL BUON CONSIGLIO

La basilica, conosciuta dai Napoletani come la piccola San Pietro, è adiacente all’ingresso in alto delle Catacombe di San Gennaro. Al di sotto del livello della chiesa vi è uno spazio ipogeo che riproduce in basso l’impianto della chiesa. Uno spazio sottoutilizzato fino a qualche anno fa che è stato sottoposto ad un intervento di recupero e allestimento per poter essere aperto. I diversi ambienti sono stati adibiti a luoghi di incontro e aggregazione principalmente per i bambini. Ora in questi ambienti sono presenti il laboratorio di Re-Made Community Lab (Laboratorio di Digital Fabrication e Riciclo), un laboratorio di ceramica per i bambini (gestito dagli operatori della Paranza), laboratori musicali per ragazzi con disturbi dello spettro autistico (tenuti dalla comunità educante), una falegnameria, uno degli spazi della Casa dei Libri, progetto della casa editrice Edizioni San Gennaro, per la realizzazione di una biblioteca per bambini. Lo spazio della navata centrale viene utilizzato anche per mostre temporanee, eventi e prove di spettacoli teatrali. Le opere di riqualificazione sono state realizzate dalla cooperativa Officina dei Talenti che si occupa anche della manutenzione degli ambienti.

#### CHIESA DI SANT'APRENO AI CROCIFERI

Questa chiesa è situata nell’area che prende il nome di “Vergini” che rappresenta il punto di accesso al Rione dal centro antico di Napoli. La chiesa, inutilizzata e chiusa da diversi anni, è stata adibita a laboratorio artistico dello scultore Jago. Pur non essendo stata restaurata, un intervento di allestimento, realizzato in collaborazione con il Dipartimento di Architettura della Federico II, ha permesso di riaprire e dare nuova vita a questo spazio. Al centro del transetto della chiesa vengono posizionati gli enormi blocchi di marmo sui quali Jago lavora sotto gli occhi dei bambini e ragazzi che entrano incuriositi da una porta che solo di recente è tornata ad essere aperta.

#### VI COLO DELLA CULTURA

Via Montesilvano è uno dei vicoli del Rione che collega orizzontal-

mente le due strade che discendono dalla collina e che seguono il tracciato dei torrenti che originariamente lasciavano defluire le acque e “lava dei vergini”. In questo vicolo ha sede l’associazione Opportunity che in un bene confiscato alla camorra svolge diverse attività per i bambini della zona contaminando tutto lo spazio del vicolo, che si è colorato vivacemente e arricchito di una biblioteca a cielo aperto, con l’installazione di piccole edicole culturali nei quali possono essere lasciati e presi in prestito i libri.

#### CHIESA DI SANTA MARIA MADDALENA E CONVENTO DEI CRISTALLINI

L’area del Rione denominata “Cristallini” conserva ancora una condizione di marginalità e criticità superiore rispetto alle altre zone del quartiere che sono state interessate da processi di riqualificazione e sono attraversate dai percorsi turistici. In questa area è presente un ex convento utilizzato come casa per anziani fino al 1980 da quando nonostante i diversi interventi di recupero non più trovato una nuova funzione ed è stato dismesso e abbandonato. Adiacente al convento, la chiesa di Santa Maria Maddalena è stata sconsacrata e versa in uno stato di degrado. Qui con il progetto LUCE verrà realizzato un cinema di comunità, gestito dell’associazione Sanità’rt all’interno della chiesa che sarà recuperata e ospiterà i murales di Tono Cruz e Mono Gonzales.

Nel ex convento un primo intervento di recupero ha riguardato il piano terra dall’edificio che ha una superficie di 1200 mq, qui è stata realizzata una palestra nella quale si svolge un progetto singolare che avvicina i ragazzini che vivono la strada alle forze dell’ordine, che in contesti come quello del Rione Sanità sono “considerati come il nemico”. Qui il gruppo sportivo della Polizia di Stato le Fiamme Oro si impegnano nel trasmettere ai ragazzini del quartiere il pugilato, la boxe e il judo.

Il complesso del convento è molto ampio e potrebbe diventare un luogo di aggregazione in un’area del Rione non ancora raggiunta dalla vivacità del cambiamento, per questo la Fondazione San Genaro ne ha chiesto l’affidamento per intero, per realizzare al suo interno una casa di comunità, che integri differenti funzioni, ospitando nuove sedi delle comunità che agiscono nel Rione. Il progetto è stato presentato al Comune di Napoli, proprietario dell’immobile ed alla Fondazione Con i Bambini per ottenere un finanziamento. Nel progetto è prevista anche l’installazione di una nuova sede del laboratorio di digital fabrication e riciclo, che verrà presentato estesamente più avanti. È previsto che ReMade intervenga già dalle prime fasi di riqualificazione dello spazio attraverso la realizzazione di

Didascalie alle immagini

Le due immagini nella pagina accanto ritraggono la chiesa di Sant’Aspreno trasformata nel laboratorio di scultura del marmo dell’artista Jago.



IMAGE



IMMAGINARY

laboratori di *co-design* che coinvolgeranno i ragazzi e le ragazze che frequenteranno la casa di comunità per la definizione di un sistema di *wayfinding* nel complesso Casa dei Cristallini. Il laboratorio avrà lo scopo di realizzare la segnaletica interna del complesso insieme ai ragazzi e alle ragazze alla ricerca del percorso e dei segni che ne faciliteranno la fruizione. I ragazzi saranno coinvolti direttamente nel progetto dei percorsi e degli elementi di indicazione con lo scopo al tempo stesso di amplificare il senso di appartenenza e riconoscimento del luogo ma anche con volontà di trasmettere apertura e inclusione con l'obiettivo di far trovare la strada ai nuovi visitatori. La segnaletica sarà progettata attraverso processi di modellazione digitale e prodotta utilizzando le tecniche sperimentate dal team del laboratorio ReMade ovvero il riciclo della plastica presente nei rifiuti urbani (tappi - bottiglie - flaconi) per la realizzazione di materia prima seconda da utilizzare nei processi di produzione con tecnologie di *digital manufacturing*.

## PROGRAMMA G124

Il programma G124 guidato dall'Architetto e senatore a vita Renzo Piano ha lo scopo di promuovere progetti di rigenerazione urbana in contesti urbani periferici. I progetti sono portati avanti da un gruppo di giovani architetti (sotto i 35 anni e retribuiti con lo stipendio del Senatore) che, coordinati da tutor e aiutati da altre figure professionali (sociologi, antropologi, economisti, critici, urbanisti...), hanno il compito di produrre studi di "rammendo" su una periferia in un anno di lavoro. Dal 2022 il programma ha un progetto al Rione Sanità guidato dal Prof. Nicola Flora che si concentra sullo spazio prospiciente il cimitero delle Fontanelle, cui si aggiungono il contiguo sagrato di una piccola chiesa (parrocchia di Maria Ss del Carmine), ora sede di associazioni, e un piccolo giardino messo a disposizione da privati per un uso pubblico. L'obiettivo è la trasformazione di questi spazi in un luogo caratterizzato per permetterne l'uso sia da parte di residenti sia da parte dei turisti.

Gli interventi descritti, i progetti in atto ed i programmi di futuri interventi hanno una notevole visibilità nello spazio fisico del quartiere e riescono a comunicare con forza il mutamento in atto. Tuttavia, non è solo ciò che ha assunto visibilità nello spazio urbano a rappresentare il processo di cambiamento in atto. Sono soprattutto le azioni, le relazioni, gli eventi estemporanei ed i servizi che insieme costruiscono l'infrastruttura intangibile dei luoghi ad avere forza propulsiva ed a muovere il processo di cambiamento di questo luogo da periferia critica a centro vivace ed attrattivo.

## 4.3 Arte e Cultura

4. In particolare, il mondo del teatro e del cinema ha dimostrato sempre una particolare attrazione per questo luogo, e viceversa questo luogo ha stimolato un particolare fermento artistico. Simbolo della produzione artistica per il Rione è Antonio De Curtis, Totò nato in questo quartiere continua a vivere nella memoria e nella simbologia del Rione. Nel Rione sono stati girati diversi film entrati nella storia del cinema italiano: di Rossellini *Viaggio in Italia* (1954), di Vittorio de Sica *L'Oro di Napoli* (1954), *Il giudizio universale* (1961), *Ieri Oggi e Domani* (1962), di Nanni Loy *Le quattro giornate di Napoli* (1962), *Mi manda Piccone* (1983).

5. Questo progetto nasce nel 2008 con il sostegno dell'Altra Napoli Onlus sostenuto da diversi partner: Banca d'Italia, fondazione Bnl Paribas, Unicredit, Intesa San Paolo, Autostrade per l'Italia, Fondazione Vodafone. L'idea si ispira al modello venezuelano "El Sistema" di Josè Antonio Abreu che prevede l'uso di un percorso innovativo di didattica musicale destinato all'infanzia e alla gioventù per generare un mutamento sociale della comunità in aree e contesti sociali difficili.

L'associazione si costituisce poi nel 2014 e ha tra i soci l'Altra Napoli Onlus e la Parrocchia Santa Maria della Sanità, le lezioni sono tenute da 14 maestri e l'orchestra è diretta dal Maestro Paolo Acunzo. A testimoniare l'efficacia e la capacità di coinvolgimento di questo progetto è la crescita del numero di bambini e ragazzi l'assiduità con la quale seguono le lezioni, in un quartiere dove il tasso di abbandono scolastico è altissimo il tasso di assenteismo è più basso del 5% su tre lezioni settimanali.

Il territorio del Rione Sanità è luogo che in passato ha stimolato vivacemente la creazione artistica e culturale<sup>4</sup>, una vocazione anche questa andata perduta e che si sta oggi rinvigorendo nuovamente grazie alla proliferazione di diverse comunità che se ne occupano. La prima comunità a formarsi per creare un impatto in questo ambito è stata Sanitansamble<sup>5</sup> che, sulla scorta del modello venezuelano "El Sistema" di Josè Antonio Abreu, prevede l'uso di un percorso innovativo di didattica musicale destinato all'infanzia e alla gioventù per generare un mutamento sociale della comunità in aree e contesti sociali difficili. Sanitansamble permette ai bambini e ai ragazzi del Rione di accedere ad un percorso per imparare ad utilizzare uno strumento musicale ed esibirsi in gruppo; ad oggi si compone di tre formazioni di orchestre sinfoniche del quartiere. Il progetto si finanzia principalmente grazie ad attività di fundraising.

Sempre in ambito musicale, nel 2010 nasce il Sanità Music Studio, all'interno della congrega della Basilica di San Severo, con l'obiettivo di creare uno studio di registrazione che potesse crescere radicandosi nel contesto e con una forte vocazione all'inclusione, accogliendo nel team anche soggetti svantaggiati. Una iniziativa che ha permesso di strutturare successivamente una vera e propria etichetta discografica indipendente. Nel 2013 nasce, infatti, Apogeo Records che include le competenze che si erano formate ed aggregate intorno a Sanità Music Studio necessarie alla produzione e allo sviluppo di un prodotto musicale. Apogeo, infatti, includendo oltre alle competenze necessarie per la registrazione e masterizzazione, competenze nell'ambito della grafica e la strategia di comunicazione, di realizzazione di videoclip, di distribuzione digitale e fisica delle opere, riesce ad offrire un servizio completo e coerente. Grazie alle competenze acquisite nella produzione visiva Apogeo ha prodotto anche altre tipologie di artefatti comunicativi tra cui il video-documentario "*Il Sistema Sanità. Le pietre scartate*" che racconta il processo di rigenerazione culturale e urbana e sociale a testimonianza di come il sistema di prossimità diventi sempre più consapevole del valore delle azioni realizzate e dell'importanza che assume il racconto per la loro possibile replicabilità in altri contesti.

Nell'ambito delle arti drammatiche nasce, nel 2013 il Nuovo Teatro Sanità, un teatro di comunità, negli spazi di una chiesa sconsacrata al centro del Rione Sanità. Il collettivo artistico che NTS<sup>6</sup> è formato da trenta ragazzi under 30 sotto la guida del direttore Mario Gelardi. L'obiettivo è proporre un'offerta culturale di qualità ma anche coinvolgere e formare i giovani del quartiere ai mestieri teatrali. I corsi ed i laboratori teatrali sono per i bambini del Rione e in alcuni casi coinvolgono anche le madri, e sono erogati gratuitamente grazie a finanziamenti di fondazioni private e bancarie. La compagnia del teatro offre una programmazione stagionale spesso co-prodotta in connessione con altre compagnie teatrali presenti nella città e a livello nazionale.

Più recentemente, nel 2020 nasce la cooperativa sociale Sanita'rt che integra i progetti precedenti con l'intento di avvicinare i giovani al mondo del cinema, attraverso corsi di fotografia, sceneggiatura, regia forma giovani attori e tecnici del settore audiovisivo. Il presidente della cooperativa è Vincenzo Pirozzi, regista sceneggiatore e attore che, come anche gli altri soci di questa cooperativa, si è sempre impegnato parallelamente alla professione in un attivismo sociale nella convinzione che l'esperienza artistica possa generare cambiamento sociale nelle persone che coinvolge anche in contesti critici. Anche le attività di questa cooperativa si svolgono all'interno di uno spazio riaperto al quartiere, nella chiesa di Santa Maria Maddalena nell'area dei Cristallini.

Coerentemente con la visione che accumuna le diverse comunità e che vede la cultura e la produzione artistica come strumento di riscatto sociale, nel 2018 nasce la casa editrice Edizioni San Genaro che si pone l'obiettivo di raccontare il capitale territoriale del Rione Sanità e il processo di cambiamento attraverso il libro. Con questo progetto il sistema di prossimità trova il suo mezzo di comunicazione e racconto all'esterno. In questo progetto è impegnata una comunità che include giovani risorse del territorio insieme a professionisti del mondo della cultura, con una lunga esperienza in ambito editoriale. La produzione della casa editrice è divisa in diverse collane che raccontano le storie personali e letture emozionali delle persone attive nel processo (Le Pietre Scartate, diretta da Giuliana Martirani), racconti per immagini dei luoghi del territorio (I Ponti, diretta da Carlo Avilio), ricerche scientifiche che analizzano il processo di innovazione e cambiamento sociale ed economico del contesto di riferimento (Attrezzi, diretta da Francesco Izzo), guide che raccontano i luoghi (il giacimento archeologico, storico, artistico, architettonico) a partire non solo da una lettura storico critica

L'orchestra sinfonica ha coinvolto inizialmente una trentina di bambini tra gli 8 e i 14 anni, ma nel corso degli anni è arrivata a raddoppiare le formazioni orchestrali, nel 2015 è nata una nuova Orchestra junior con bambini dai 7 ai 16 anni e nel 2016 l'Orchestra giovanile regionale con ragazzi dai 17 ai 26 anni. L'orchestra si è esibita in diversi eventi e concerti al teatro San Carlo e in teatri nazionali per Papa Francesco, per il Presidente della Repubblica, Giorgio Napolitano e per il Presidente della Repubblica Sergio Mattarella, recentemente si è esibita nell'ambito del programma "Sta notte a Napoli" andato in onda a Natale sulla rai.  
<http://sanitansamble.it>  
6. <https://www.nuovoteatrosanita.it>

Didascalie alle immagini

Nella pagina accanto in alto:

Le due immagini ritraggono i bambini dell'orchestra Sanitansamble

Nella pagina accanto in basso:

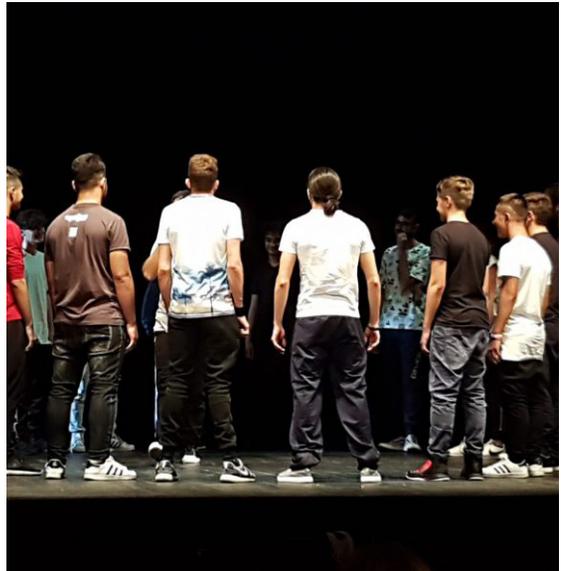
Le due immagini ritraggono i ragazzi e le ragazze coinvolti nei percorsi teatrali del Nuovo Teatro Sanità.

I due segni grafici quadrato azzurro e cerchio rosso stanno ad indicare la duplice vocazione - operosa e di cura - delle comunità Sanitansamble e Nts.

ma anche emozionale ed empatica che si arricchisce degli elementi dell'immaginario oltre a quelli dell'immagine (Azimut).

Anche la casa editrice non si ferma al solo processo operoso e produttivo del racconto ma diventa parte attiva in connessione con le altre organizzazioni del territorio, promuovendo progetti per la comunità, tra questi il progetto "*La Casa dei Libri*" che prevede la realizzazione di una biblioteca sociale diffusa con diversi punti disseminati nelle sedi delle comunità operose e di cura del quartiere con un servizio di trasporto e scambio del libro itinerante effettuato con una cargo bike. Oltre alla biblioteca diffusa sono in programma laboratori di editoria e *storytelling* e l'implementazione digitale della casa editrice, progetto che si pone in continuità e in connessione con le altre attività promosse per la lotta alla dispersione scolastica, la promozione di nuovi interessi culturali e professionali e l'alfabetizzazione digitale per gli anziani.

Tutti gli enti e le iniziative sovradescritte hanno in comune lo scopo di lavorare per il territorio, coinvolgendo i ragazzi e le ragazze del quartiere, ai quali offrono opportunità prima non presenti e non accessibili. Essi contribuiscono alla costruzione di nuove identità positive e alla decostruzione di una reputazione negativa, permettono di mantenere un'apertura al confronto con ciò che avviene fuori dall'ambito locale di prossimità, accogliendo e attraendo persone, punti di vista e culture nuove e diverse.



## 4.4 Comunità educante

Il Rione Sanità è luogo dove la dispersione scolastica e la povertà educativa di bambini e ragazzi cresciuti in contesti familiari e sociali complessi presenta problematiche che necessitano di un'azione incisiva, capillare e personalizzata in grado di fornire le risposte che il modello di *welfare* centralizzato non ha saputo dare. Sono nati spontaneamente centri socioeducativi talvolta organizzati grazie ad una spinta dal basso e con il supporto di organizzazioni associative che agiscono a livello nazionale o internazionale.

La comunità educante è composta da tutti i centri educativi che operano sul territorio e che nel realizzare gli interventi mirati attivano relazioni con altri soggetti - le comunità operose - con competenze specifiche al fine di realizzare attività attrattive nelle quali i giovani possono essere coinvolti, assecondando le diverse vocazioni. Gli operatori che agiscono nelle altre comunità operose si prestano al sistema della comunità educante offrendo così la possibilità di realizzare progetti guidati dagli educatori di prossimità insieme ad esperti di ambiti specifici: produzione artistica, cultura, gestione e valorizzazione dei beni culturali, restauro, fotografia, cinema, musica, produzione musicale, design, fabbricazione digitale, riciclo, teatro, ceramica. Si attiva così un'articolata comunità di pratiche che si arricchisce di volta in volta degli apporti di coloro che partecipano alla realizzazione delle attività.

Il progetto che ha permesso la strutturazione di questo sistema è stato Sanit Hub che si poneva l'obiettivo di stimolare la relazione adolescenti-comunità. Lo scopo era proprio quello di creare un'infrastruttura sociale che connettesse scuola - centri educativi alle professionalità e risorse del territorio per realizzare percorsi innovativi e diversificati, nei temi negli spazi e nei tempi di realizzazione, che potessero contrastare la frammentarietà e la dispersione degli interventi socioeducativi. Ha avuto la durata di 3 anni da settembre 2018 a luglio 2021. Durante questa fase sono stati sperimentati e realizzati i percorsi laboratoriali con i bambini. E si è concretizzato il modello della comunità educante grazie alle relazioni che sono state attivate.

## 4.5 Comunità di cura

Per comunità di cura si intende l'insieme di soggetti che pongono la relazione con la persona al centro delle proprie attività e che in quadro di crisi del *welfare* state diventano il tessuto connettivo in grado di assicurare, assistenza accompagnamento e sostegno a soggetti che si trovano in situazioni di difficoltà. Tutti gli enti che appartengono alla rete si configurano come una grande comunità di cura, molti enti ad esempio fanno inserimento lavorativo di soggetti con storie di detenzione o tossicodipendenza, ed in generale sono mossi da un senso di solidarietà per cui si attivano in momenti emergenziali per aiutare chi ne ha bisogno durante la crisi per la diffusione del COVID-19 sono state diverse le iniziative che hanno visto la comunità in attività. Altre comunità si occupano in modo specifico di offrire servizi di accoglienza e spesso sono le persone stesse che hanno subito traumi ad attivarsi per aiutare è il caso ad esempio dell'associazione Le Forti Guerriere che si costituisce nel 2019 con venti soci, donne e uomini, con lo scopo di sensibilizzare sulle tematiche della violenza di genere attraverso attività che si concretizzano in manifestazioni e interventi di story telling, anche nelle carceri e nelle scuole, per far leva sull'intelligenza emotiva. La presenza di persone che hanno vissuto in prima persona le storie per le quali combattono permette di generare un ambiente nel quale è più facile entrare per chi queste storie le sta subendo nel presente. Per l'economia del racconto non vengono qui citate tutte le comunità che si occupano della cura delle persone ma vale la pena soffermarsi sul centro nato recentemente nel dicembre 2021, la Rana Rosa – reti di prossimità che si configura come uno spazio in ascolto capace di mettere in connessione le persone con bisogni e desideri a trovare risposte e accompagnamento dalla comunità di luogo per dare continuità al processo di riscatto delle persone e rigenerazione delle comunità di progetto. Oltre alla presenza di una sede fissa dove le persone possono trovare accoglienza ed orientamento, la Rana Rosa è anche itinerante, gli operatori sono sensori del territorio e della comunità, si pongono in ascolto ed individuano le persone che necessitano sostegno attivando la rete di supporto. Oltre al servizio di orientamento la Rana Rosa offre altri tre servizi per le persone del

Didascalie immagini  
La fotografia ritrae il ponte costruito a  
ridosso degli edifici.

quartiere: un servizio di assistenza sociale, un aiuto psicologico e un  
servizio di accompagnamento allo sviluppo di idee.



## 4.6 Conversione ecologica

Il sistema fin qui descritto si configura come uno spazio che permette di rispondere alle condizioni urgenti e criticità connesse alle problematiche di marginalità (microcriminalità, criminalità organizzata, abbandono scolastico, povertà educativa, disoccupazione, inoccupazione e così via) orientando processi di riscatto e cambiamento personale e della comunità che hanno determinato l'avvio di processi di innovazione sociale, culturale ed un nuovo fermento economico. Il tessuto connettivo che si è venuto a creare ha posto le basi per la costituzione di nuove comunità che possano orientare in senso ecologico le trasformazioni del territorio, promuovendo progetti che integrano la dimensione sociale con la cura dell'ambiente. Negli ultimi anni sono nati infatti tre enti, Madre Terra, PASS e Re-Made Community Lab che, oltre a porsi in continuità con la visione di cambiamento condivisa da tutte le organizzazioni che contribuiscono al processo, l'hanno arricchita assumendo il pensiero ecologico come punto di vista e approccio. E dal momento che sono costituiti da comunità di progetto con competenze differenziate hanno aumentato anche le capacità generale del sistema di operare ad una diminuzione degli impatti ambientali di ogni azione trasformativa innovativa o conservativa sul territorio. Anche se gli ambiti di intervento dei tre progetti sono differenti, i tre coordinatori si confrontano assiduamente per la costruzione comune di una visione per la conversione ecologica<sup>7</sup>.

ReMade Community Lab è un laboratorio di microproduzione e riciclo e verrà presentato estesamente nei prossimi capitoli.

P.a.s.s. è una cooperativa sociale, l'acronimo sta per Progettazione Ambiente Salute Sociale, la comunità di progetto interna a questa cooperativa si pone come comunità a servizio delle altre comunità operose e di cura della rete. Si occupa di promuovere e accompagnare alla realizzazione nuovi progetti stimolati da diverse combinazioni relazionali tra gli enti già attivi nel territorio. La comunità di progetto PASS appartiene a quella tipologia di comunità connettive che si propongono "di connettere persone, operando come piattaforme per attività e progetti da definire" (Manzini, 2021, p, 128). In questo modo si vuole rendere la componente ecologica pervasiva per ogni nuovo progetto a venire.

7. Il termine conversione ecologica in contrapposizione a quello di transizione ecologica indica un processo che include la dimensione sociale ed etica che nella transizione e nella green economy passano in secondo piano: "la green economy (...) è una semplice ricerca di opportunità di mercato (e di profitto) nel campo delle produzioni a minore impatto ambientale, sia perché sono incentivate, sia perché la tecnologia le ha rese competitive con quelle che hanno contribuito a devastare il pianeta; ma gli interventi in questo caso sono casuali e il loro esito complessivo non è né programmato né garantito, anche se molte iniziative della green economy si possono combinare e conciliare con il progetto della conversione ecologica. Ma la green economy viaggia sul tracciato definito dall'attuale assetto dei poteri globali, che vede un'assoluta predominanza dell'alta finanza internazionale, la crescita delle disegualianze sociali e territoriali, l'allontanamento dei centri dove si prendono le decisioni dai territori dove si svolge la vita quotidiana dei miliardi di abitanti di questo pianeta. La conversione ecologica richiede e comporta, invece, un vero e proprio cambio di paradigma e una nuova struttura delle relazioni nei confronti tanto dell'ambiente nel suo complesso - la 'Madre Terra' - quanto dell'assetto attuale dei rapporti sociali ed economici tra le persone. Schematizzando molto, e prendendo a modello il transito da una società e da una economia alimentate dai combustibili fossili a un assetto sociale che intende eliminarli, e le caratteristiche, la dislocazione e le potenzialità degli impianti e delle strutture che sorreggono questi due modelli, si passa dal grande al piccolo, dal concentrato al dif-

fuso, dal centralizzato al distribuito, dal gerarchico al partecipato” (Viale, 2018)

Madre Terra - Energia e Sostenibilità è un progetto che si pone l’obiettivo di orientare i consumi individuali e collettivi verso modelli sostenibili in termini sociali e ambientali e incidere sugli schemi di produzione di energia.

Nasce per sviluppare cooperative di utenze, per l’acquisto e il consumo di energia da fonte rinnovabile e sostenibile, e per promuovere ed implementare comunità energetiche ovvero modelli di produzione di energia di comunità, distribuiti e locali mettendo insieme cittadini, associazioni, cooperative e imprese. È in fase di realizzazione l’impianto della prima comunità energetica al Rione Sanità che alimenterà i consumi delle Catacombe di San Gennaro, degli uffici della Fondazione di comunità San Gennaro, di Officina dei Talenti e quelli delle attività che si svolgono negli ipogei della Basilica dell’Incoronata Madre del Buon Consiglio. Il team che fa parte della cooperativa è un team interdisciplinare che include le competenze per la progettazione e installazione di impianti fotovoltaici, progettazione per il risparmio e l’efficientamento energetico, la valutazione e il monitoraggio dei consumi per l’implementazione delle comunità energetiche. Il progetto promuove inoltre un modello di contrasto alla povertà energetica, prevedendo che gli introiti prodotti dalla realizzazione degli impianti e delle comunità energetiche anche fuori dal territorio siano reinvestiti in progetti per la realizzazione di comunità energetiche in cui si possa cedere, anche gratuitamente, energia alle famiglie con maggiori difficoltà economiche.

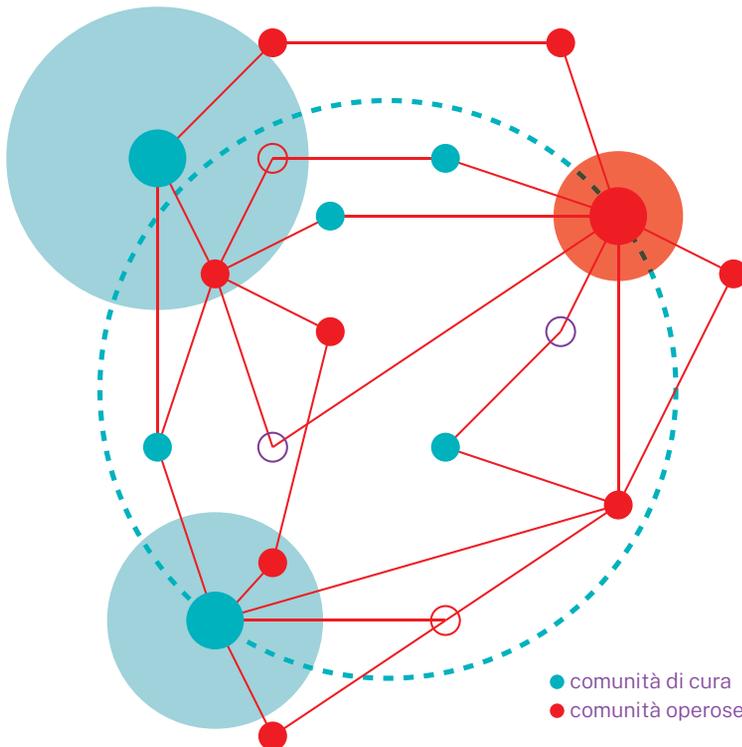


## 4.7 Strumenti per l'emersione

Il sistema descritto è un esempio di "design diffuso", come lo definisce oggi Manzini, di "design di fatto" come veniva definito nelle letture di casi studio effettuate nelle ricerche che indagavano il rapporto tra design e territori. E la rete di associazioni, cooperative, enti è una comunità di luogo che diventa comunità di progetto (Manzini, 2021) nel momento in cui il suo obiettivo di insieme è migliorare le condizioni di vita delle persone nel quartiere generando cambiamento sociale e poi economia, attraverso la collaborazione, con un approccio sostenibile dal punto di vista ambientale e realizzando una molteplicità di progetti operativi che arricchiscono di attività e funzioni il sistema di prossimità.

La descrizione di questo sistema che, come si è detto deriva da un'immersione della candidata nella comunità di progetto, è restituita in questa tesi con lo scopo di far emergere pratiche ed individuare un modello replicabile che possa favorire il dibattito sul contributo che il design può apportare a processi di innovazione sociale. Sotto questo profilo la ricostruzione analitica dei soggetti e delle attività ha stimolato l'idea di sviluppare uno strumento di conoscenza, comunicazione ed emersione delle diverse realtà attive sul territorio.

Il passo successivo è stato quello di elaborare una metodologia di azione per la definizione di uno strumento che contribuisca alla necessità di "normalizzazione dei processi di innovazione sociale" (Manzini, 2020) generando un'infrastruttura comunicativa, un sistema flessibile per il racconto e la conoscenza di azioni, progetti, eventi, e possibilità di interazione promosse dalle diverse comunità che agiscono in questo contesto. Il percorso è stato avviato in un laboratorio di design per la preparazione di studenti al terzo anno di un corso di studi in architettura. L'esigenza è stata avvertita sulla base della constatazione del fatto che ad oggi, la comunicazione dei processi di cambiamento si limita a momenti estemporanei rivolti ai visitatori che, guidati dai ragazzi del quartiere, fanno esperienza di un racconto che include, oltre alle specificità dei beni storico artistici del territorio, anche la storia del processo di riscatto sociale che sta avvenendo; oppure nei contesti accademici, in convegni e



seminari che hanno lo scopo di effettuare una disamina critica dei processi spontanei per riconoscere modelli riproducibili. Lo strumento avrebbe uno scopo eminentemente civico di raccontare il cambiamento per ribaltare la reputazione negativa costruendo una nuova immagine che si arricchisce delle iniziative positive di innovazione sociale e vuole dotare la comunità di ulteriori strumenti per progettare, per dare continuità alle iniziative già in atto e farne nascere di nuove, attraverso l'inclusione di differenti gruppi sociali e la costruzione di una comunità di scopo ad hoc.

L'obiettivo è la "messa a sistema" dei fenomeni in atto mediante la costruzione di una mappa che possa restituire le reazioni sociali delle comunità del territorio e degli spazi nei quali queste relazioni diventano azioni trasformative dei luoghi e delle persone, facendo emergere le attività, i servizi, le storie delle persone, per portarle alla conoscenza della comunità interna ed esterna in modo continuativo, ma anche aperto e spontaneo.

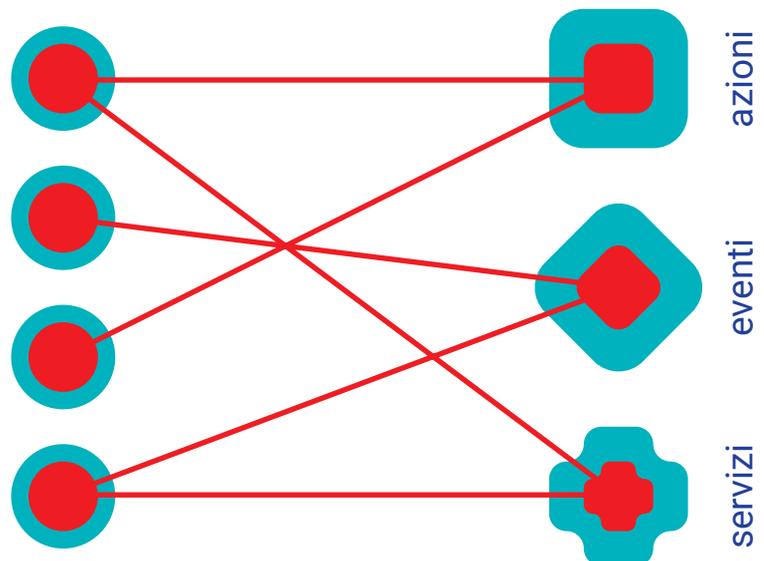
Il racconto del territorio dovrebbe tener conto della complessità e

dinamicità della sua identità, data la compresenza di fattori ambientali ed antropici che si stratificano nello spazio e nel tempo attribuendo valore alla componente soggettiva e alla percezione collettiva, considerando il fattore umano come determinante l'identità del territorio perché insieme lo percepisce e lo trasforma.

Una mappa di questo tipo consentirebbe non solo di restituire la fotografia di quello che sta accadendo nel territorio, ma anche passare ad una visione diacronica che racconti cosa è successo negli anni passati, dalla fase eroica iniziale, alla normalità e alla presa in carico costante e consapevole necessaria per rigenerare queste comunità (Manzini, 2018).

Per la realizzazione della mappa sono state individuate le seguenti fasi e metodologie.

- **Raccolta dati** - E' stato strutturato un questionario per la raccolta di dati sia quantitativi che qualitativi (che tengano conto anche della componente emotiva e personale). Questa fase sarà svolta utilizzando strumenti collaborativi che permetteranno l'aggiornamento e la condivisione dei dati da parte di tutti gli enti della



rete dei soggetti sociali attivi nel Rione Sanità. La funzione del questionario predefinito è quella di ottenere un certo grado di omogeneità dei dati che potranno poi essere raccolti, ma il questionario stesso dovrà essere aperto per poter adattarsi e accogliere le diverse istanze provenienti dalle specificità delle organizzazioni.

- **Modello** - Sono stati individuati, attraverso un processo di *co-design* che si sta sviluppando insieme ad esponenti delle diverse organizzazioni, livelli e categorie ai quali si faranno corrispondere differenziazioni cromatiche e pittogrammi grafici per il riconoscimento di azioni-servizi-eventi che afferiscono alle diverse aree di intervento (educazione e formazione, accoglienza, valorizzazione di beni culturali, cultura, salute, ambiente) e ai diversi enti che ne permettono l'implementazione. Si avrà una proliferazione di segni corrispondente alla complessità del sistema generando un modello che accoglie un grado di ambiguità che abilita gli utenti nel momento in cui superano un iniziale momento di disorientamento (Sendra, Sennett 2022). La volontà di riferire i segni grafici anche ai singoli enti che si fanno promotori delle iniziative mappate, deriva da una necessità di riconoscimento e identificazione che sono necessarie a rafforzare un senso di reputazione positiva, ma mentre nel caso della progettazione grafica al servizio del mercato la priorità è la distinzione per la competizione, nel caso di reti collaborative ci troviamo in una condizione diversa da cui deriva la necessità di una riflessione sul significato e sul processo di configurazione formale del segno che dovrà avere contemporaneamente una funzionalità identificativa e sistemica.

- **Mappatura** - Sarà realizzata una mappa che seguirà i codici precedentemente definiti con il modello, ma che sarà condivisa ed editabile in modalità collaborativa direttamente dalle diverse comunità grazie all'uso di strumenti digitali open source (collaborative maps) che permettono l'indicazione di luoghi, il caricamento di immagini e di testi descrittivi.

- **Estensione del sistema identificativo a livello spaziale** - Il sistema di segni della mappa virtuale potrà essere trasferito nello spazio fisico del quartiere attraverso l'introduzione di elementi identificativi di segnaletica. Questi segni saranno elementi che comunicano nello spazio urbano i punti di attivismo presenti nel quartiere materializzando attraverso il segno anche quelle attività che non determinano un cambiamento visibile, come quelle di riqualificazione di spazi, ma che quotidianamente contribuiscono al cambiamento sociale umano delle persone.

- **Realizzazione di una mappa fisica** composta da un ele-

mento fisso che rappresenta lo spazio fisico del quartiere e da elementi variabili che rappresentano le azioni trasformative di volta in volta promosse dalle diverse realtà. Gli elementi variabili saranno oggetti fisici realizzati tramite processi di fabbricazione digitale additiva che riproducono i pittogrammi della mappa virtuale. Questa mappa sarà uno strumento di riconoscimento delle azioni realizzate e delle aree di espansione del cambiamento costruito dagli attori di questo cambiamento. Potrà fungere da strumento di valutazione, ma anche di programmazione. Permette di generare una relazione tra lo spazio fisico e la strategia attraverso la visualizzazione, il movimento e l'implementazione degli elementi mobili che rappresentano eventi-azioni-servizi, come una mappa di espansione, strumento di studio per una strategia militare, che in questo caso non andrà a individuare territori conquistati ma spazi condivisi, nuovi beni comuni. La localizzazione della mappa fisica è stata individuata negli spazi degli uffici della Fondazione di Comunità San Gennaro che rappresentano il luogo più frequentato in cui si verificano la maggior parte degli incontri tra i diversi enti promotori del cambiamento sociale.

La mappa, sia fisica che virtuale, si configura come uno strumento di conoscenza e restituzione del cambiamento sociale e delle azioni. È variabile e aperta, permette di essere aggiornata di anno in anno e di visualizzare la stratificazione degli interventi. L'utilizzo della mappa ha un duplice scopo: da un lato far conoscere e rendere intellegibile alla comunità quello che accade e i servizi che sono a loro disposizione, ma anche diventa uno strumento di valutazione delle azioni implementate, registrando sia quantitativamente che qualitativamente le interazioni e gli effetti che queste azioni hanno prodotto sull'ambiente urbano e sulle persone coinvolte, diventando uno strumento di conoscenza dell'impatto trasformativo. Questa idea di ricerca vuole porre l'attenzione su possibili sperimentazioni che non si focalizzano necessariamente sul ruolo del design nella ricerca di soluzioni progettuali, ma sul possibile contributo che questo può apportare anche per la valutazione (Mortari, Villari, Maffei, & Arquilla, 2016).

Le riflessioni che scaturiranno da questa ricerca potranno andare ad alimentare la conoscenza per la strutturazione di metodi e strumenti per la costruzione di un modello sociale del design che sia altro da quello del design sviluppato nell'ambito del modello consumistico (Margolin, 2002).

Questo processo è stato sperimentato, su proposta della candidata che ha strutturato la metodologia, le guide e gli strumenti da trasferire agli studenti nell'ambito del corso del Laboratorio di Sintesi Finale al terzo anno del corso di laurea triennale in Scienze dell'Architettura con docenti titolari del corso il prof. Nicola Flora per il modulo di Interni e il Prof. Alfonso Morone per il modulo di Design. Gli studenti hanno lavorato in gruppo, ad ogni team è stata assegnato un ente di riferimento e sono stati messi in contatto diretto con un rappresentante della comunità di progetto dell'ente. Seguendo il questionario predefinito gli studenti hanno effettuato la raccolta di dati per ciascun ente. I dati sono poi stati restituiti attraverso infografiche unificate che hanno permesso di avere un quadro di immagine univoco per la comparazione dei diversi enti del sistema. Successivamente gli studenti hanno lavorato collaborativamente alla realizzazione della mappa virtuale, disegnando pittogrammi identificativi per i diversi enti e inserendo all'interno della mappa sia i pittogrammi che brevi testi descrittivi di eventi servizi o azioni realizzate.

È attualmente in corso la verifica dei dati raccolti in collaborazione con i diversi enti. Si ripeterà la mappatura condivisa, attraverso lo strumento digitale (collaborative maps), che verrà realizzata dagli enti stessi per integrare nel racconto un modo soggettivo di raccontarsi delle diverse comunità. Inoltre un secondo progetto ancora in corso prevede la realizzazione di una mappa fisica che verrà posizionata all'interno degli uffici della Fondazione di Comunità San Gennarò. Questa mappa è stata immaginata come una "mappa di conquista", uno strumento di progetto per visualizzare sul territorio nuovi processi da implementare coinvolgendo più realtà contemporaneamente.

## Mappatura Comunità III municipalità

Denominazione Ente

Tipologia ente

Data di costituzione

Attività \_ Comunità di Cura

interventi e prestazioni sanitarie; reinserimento lavorativo; integrazione sociale dei migranti; contrasto alla povertà educativa; ecc.

Attività \_ Comunità Operose

interventi di tutela e valorizzazione del patrimonio culturale e del paesaggio; organizzazione e gestione di attività turistiche di interesse sociale, culturale o religioso; attività commerciali, produttive, di educazione e informazione, di promozione; alloggio sociale; riqualificazione di beni pubblici inutilizzati o di beni confiscati alla criminalità organizzata; ricerca scientifica di particolare interesse sociale; formazione universitaria e post-universitaria; interventi e servizi finalizzati alla salvaguardia e al miglioramento delle condizioni dell'ambiente e all'utilizzazione accorta e razionale delle risorse naturali; produzione artistica; organizzazione e gestione di attività culturali, artistiche o ricreative di interesse sociale

Numero Soci

Numero soci enti

Numero operatori

\* Alcune organizzazioni sono formate oltre che da soci persone fisiche anche da enti, scrivere la denominazione degli enti che sono associati.

Target

\* Persone effettivamente attive nelle azioni promosse dall'ente

Localizzazione sede operativa

Localizzazione interventi/attività

Rete Formale/Informale\_

Specificare le connessioni con altri enti con i quali sono state avviate collaborazioni per progetti o attività. Per Reti Formali intendiamo quelle reti che sono state formalizzate attraverso la costituzione di consorzi o associazioni che al loro interno contengono più enti. Per reti informali intendiamo le connessioni che sono avvenute per lo sviluppo di progetti.

Il Questionario fornito agli studenti attraverso uno strumento di lavoro digitale collaborativo e condiviso in cloud è stato strutturato per fornire una base comune di raccolta di informazioni e di conoscenza dei diversi enti. Si trattava di un modello di partenza che gli studenti hanno potuto implementare e dettagliare maggiormente durante e a seguito della presa di contatto e dell'intervista.

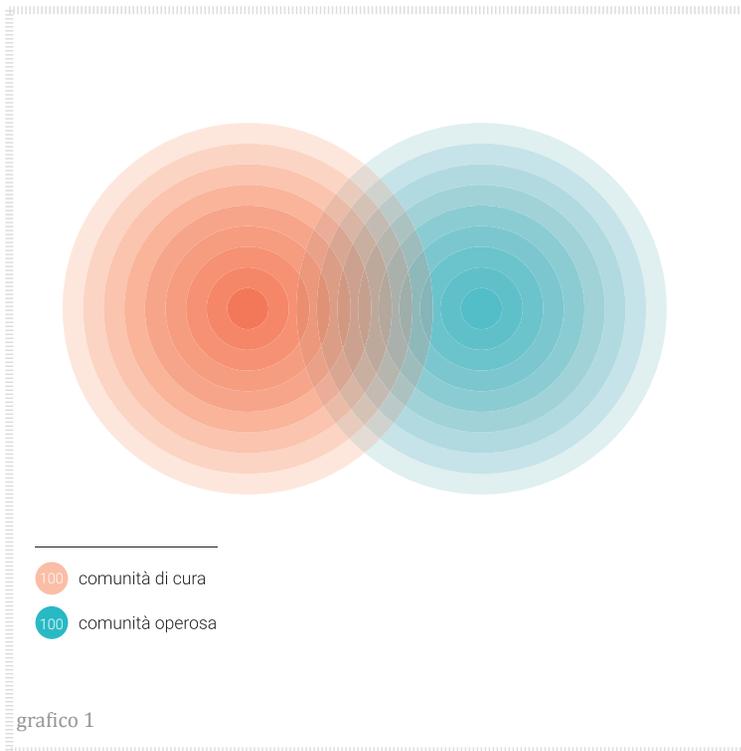


Gráfico 1

Un'infografica che definisce quanto le attività messe in atto dall'ente possono essere riferite al concetto di comunità di cura o di comunità operose:

comunità di cura

soggetti che pongono la relazione con la persona al centro della propria attività sia essa di carattere imprenditoriale, professionale e si rivolgono a persone con caratteri di fragilità o vulnerabilità. comunità operose

forme comunitarie in grado di esprimere rinnovamento attraverso forme del produrre e del fare impresa innovative. Dall'osservazione degli enti potrà verificarsi che non sempre la distinzione tra le due tipologie di comunità è netta, incontreremo comunità operose che si occupano anche di cura e viceversa comunità di cura che fanno attività di produzione che sia essa artistica artigianale o di altro tipo.

L'infografica è composta da due gruppi di 10 cerchi concentrici con opacità al 10% di due colori diversi uno rappresenta le comunità di cura l'altro le comunità operose. La percentuale di azioni sarà quindi comunicata attraverso l'intensità del colore, il numero e la dimensione dei cerchi che vanno da una dimensione massima di 100 mm alla minima di 10 mm.

riportare le percentuali anche nella legenda in basso con il numero identificativo all'interno del cerchio in bianco. es: se interpretando le attività dell'ente volete definire una percentuale del 70% di vocazione alla cura avrete 7 cerchi il maggiore di diametro 70 mm e 30% di vocazione all'operatività 3 cerchi il maggiore di diametro 30 mm.

Gráfico 2

Per la definizione delle aree di intervento. L'elenco riporta gli interventi previsti tra le attività di interesse generale per gli enti del terzo settore, specificati nella normativa del RUNTS Registro unico del terzo settore aggiornato al 2021.

Ogni grafico realizzato dagli studenti prevedeva il posizionamento sulla sinistra della denominazione dell'ente o logo connettendolo alle aree di intervento indicate sulla destra



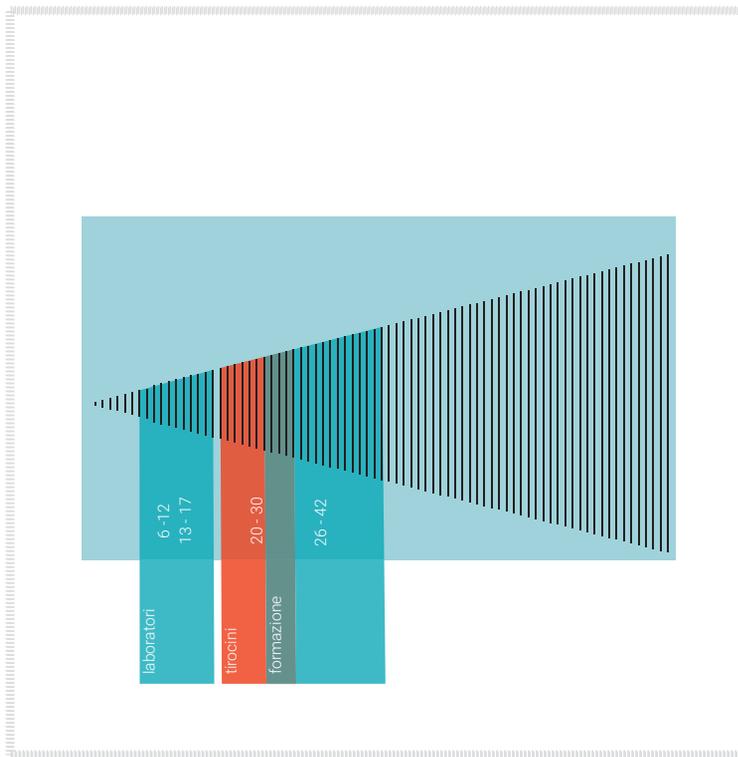


Grafico 3  
Utenti

Per definire a chi si rivolgono principalmente le attività dell'organizzazione Bambini/e Ragazzi/e Adulti/e Anziani/e

l'infografica è composta da elementi verticali della lunghezza corrispondente all'età da 1 mm a 80 mm

per definire le fasce d'età interessate dalle attività dell'organizzazione gli studenti hanno la possibilità di spostare e dimensionare la fascia di colore sull'età corrispondente.

Un ulteriore livello di comunicazione di questo grafico prevedeva l'uso del colore per identificare se le azioni dell'organizzazione nei confronti del target rientrassero prevalentemente in azioni di cura utilizzare (grafico rosso) o in azioni operose (grafico blu) se c'è una specifica divisione per fasce d'età e servizi utilizzare si prevedeva l'uso di entrambi i colori.

Grafico 4

In questo grafico lo spazio è diviso in 4 quadranti che riportano i diagrammi per l'espressione dei dati numerici raccolti in merito alle persone coinvolte dalle azioni dell'ente.

4 colori diversi

verde | soci persone

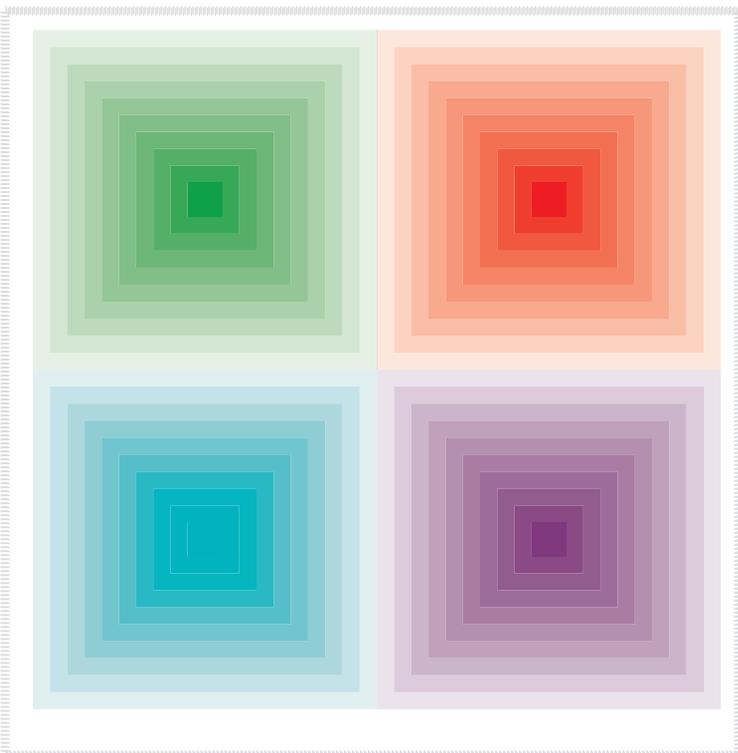
giallo | operatori

viola | enti soci

azzurro | utenti intercettati

Si prevedeva la restituzione della scala numerica attraverso la gradazione di colore e la numerosità dei quadrati concentrici.

- SOCI
- ENTI SOCI
- OPERATORI
- UTENTI



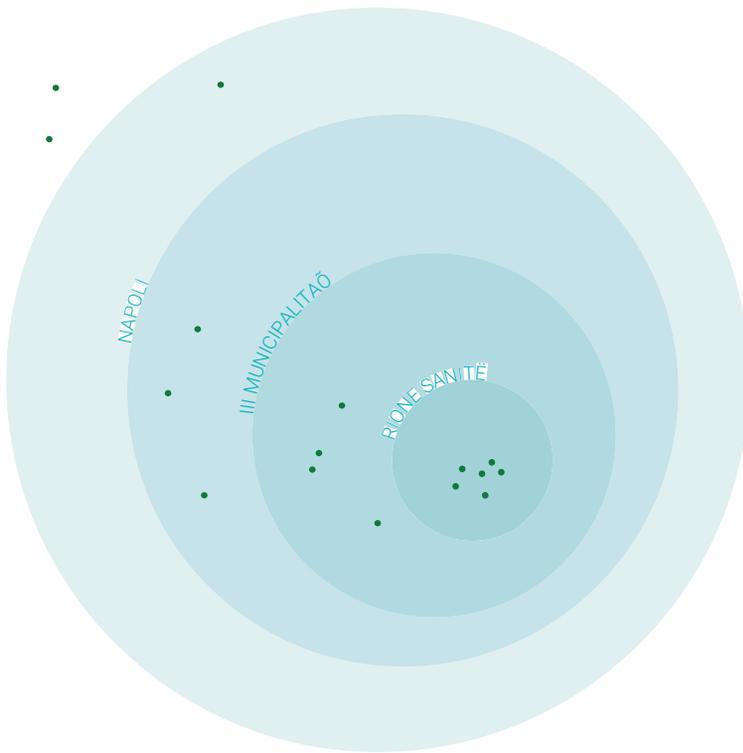


Grafico 5

Restituisce la localizzazione della sede operativa, degli interventi e delle attività.

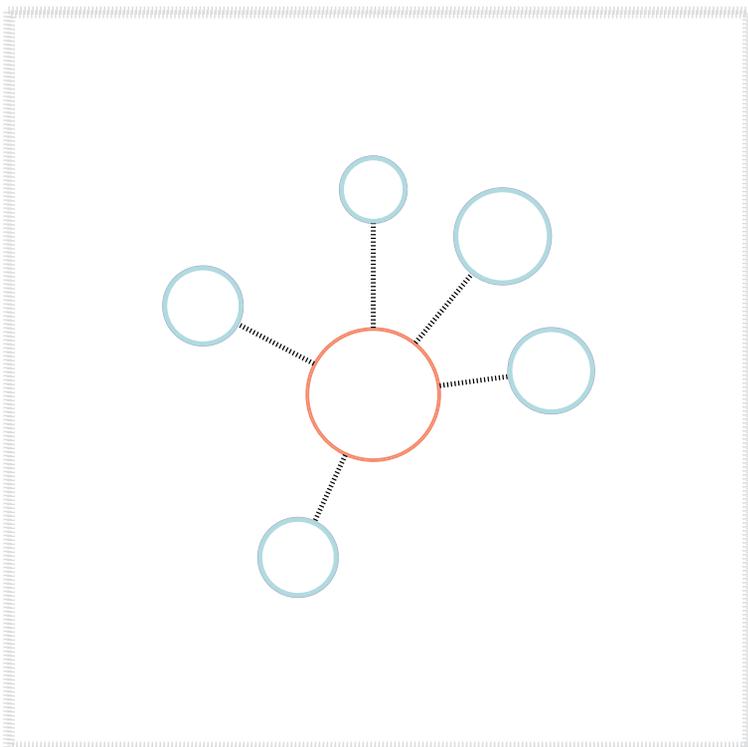
in questa infografica il cerchio più piccolo rappresenta la dimensione locale del quartiere - il Rione Sanità man mano i cerchi si allargano a rappresentare la dimensione cittadina-extraurbana-nazionale.

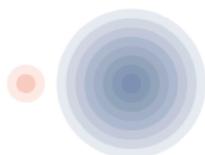
Si vuole così esprimere l'incidenza degli interventi in corrispondenza dell'allontanamento dal centro di prossimità inserendo all'interno dei cerchi il numero di punti che rappresentano le sedi/ gli interventi/ le attività promosse dell'organizzazione in esame.

Grafico 6

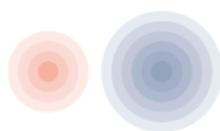
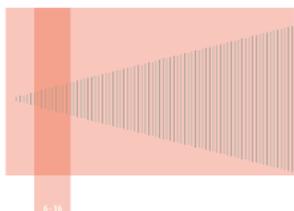
Rappresentazione delle connessioni con altri enti.

Attraverso le interviste gli studenti hanno potuto comprendere le diverse relazioni attivate dagli enti in occasione di interventi sul territorio. Questo grafico avrebbe rappresentato la numerosità delle interazioni. Al centro del grafico andava posizionato il logo dell'organizzazione o la denominazione e da questo punto si generano le linee di connessione con un numero di cerchi pari alle organizzazioni con le quali l'associazione ha svolto collaborazioni.

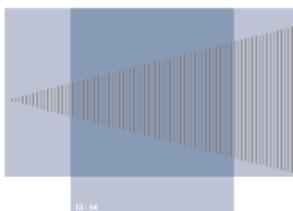




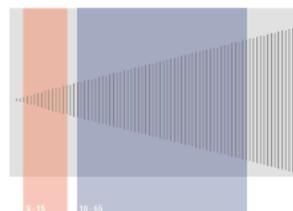
● comunità di cura  
● comunità operosa



● comunità di cura  
● comunità operosa

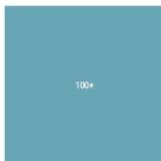


● comunità di cura  
● comunità operosa



3

13



4

4

35

6

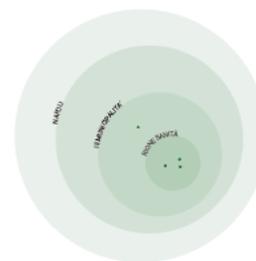
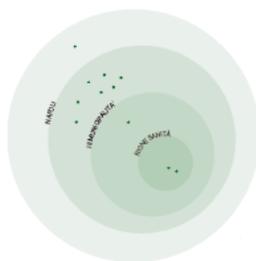
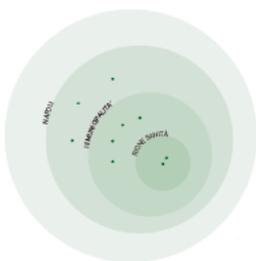
7

1

10

6

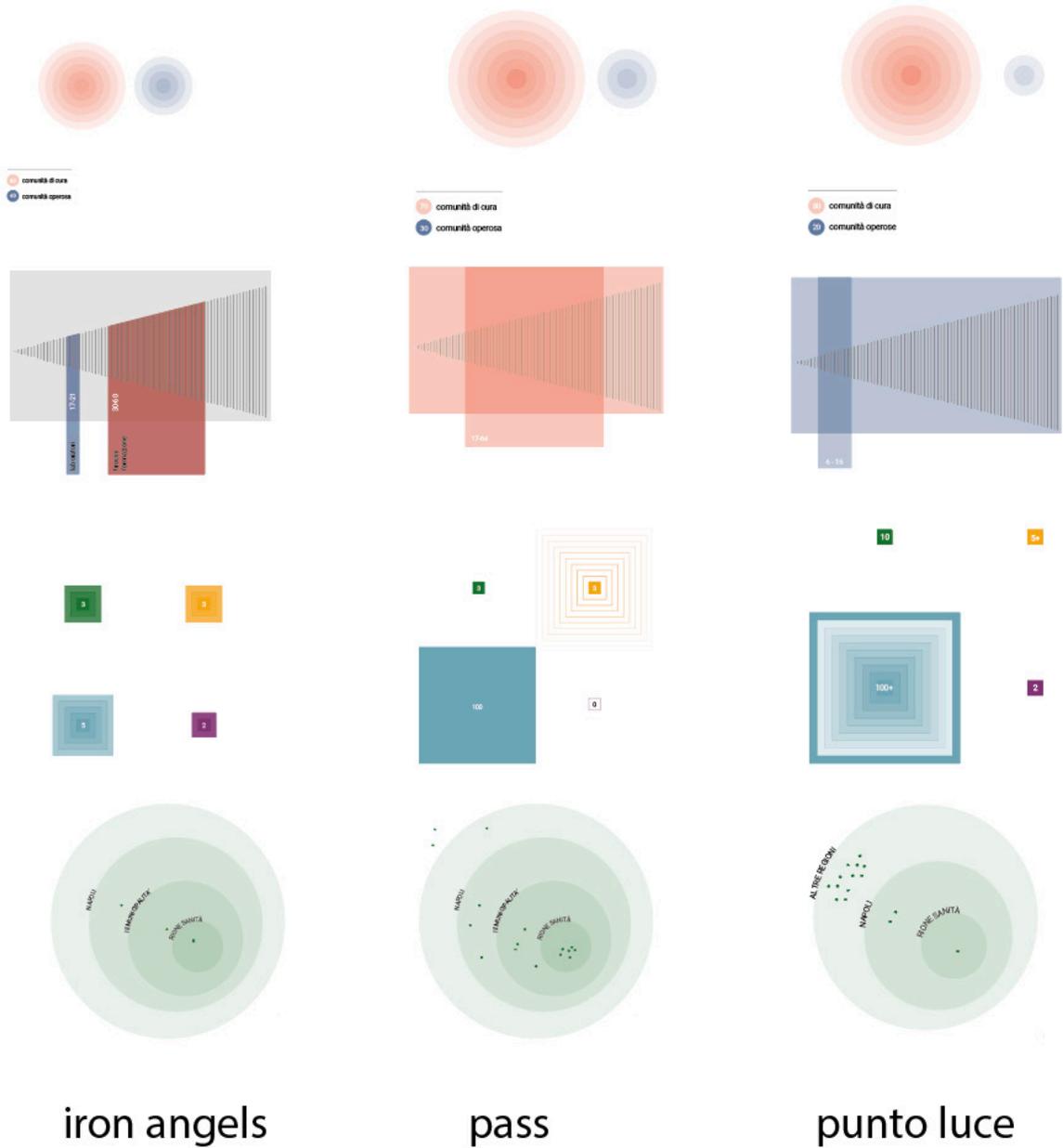
7

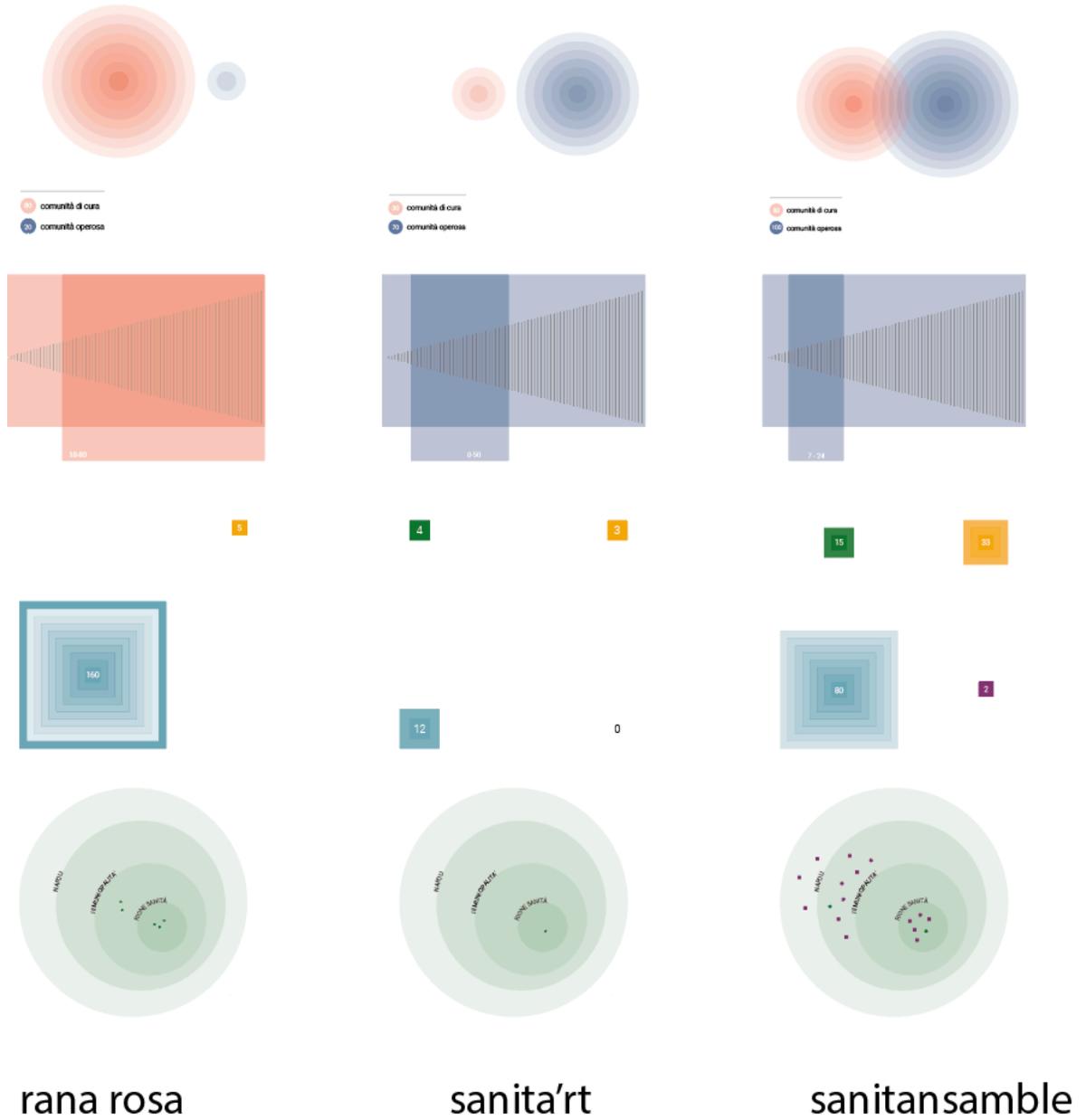


apogeo records

coop for art

edizioni san  
gennaro







## BIBLIOGRAFIA PARTE III

- Amaturo, E., Consiglio, S., Saracino, B., (2018) Fatti ad arte. Cultura e artigianato a Napoli, Egea
- Appiah K. A., (2019) La Menzogna dell'Identità, Milano, Feltrinelli
- Badii Michela, Processi di patrimonializzazione e politiche del cibo. Un'etnografia nella Toscana contemporanea, Perugia, Morlacchi, 2012, pp. 281.
- Bagnasco A. Voce COMUNITA'- Enciclopedia delle scienze sociali 1992
- Bauman, Z. (2018). Voglia di comunità. Gius. Laterza & Figli Spa.
- Bonomi A. (2019) Rione Sanità, una comunità che produce senso e reddito, in Sole 24 ore
- Bonomi A., Pugliese F., (2018), Tessiture sociali. La Comunità l'impresa, il mutualismo la solidarietà. Egea
- Ceva Grimaldi, V., Franchini, M (2014) Napoli insolita e Segreta, JonGlez.
- Consiglio, S. (2015), Sud innovation: Patrimonio culturale, innovazione sociale e nuova cittadinanza. FrancoAngeli
- Consiglio, S. & Izzo, F., (2021) Luci nelle Tenebre. Un'analisi dell'impatto sociale ed economico delle catacombe di San Gennaro. Volume Terzo Atti del Convegno Cultura e sociale muovono il Sud. Il modello catacombe di Napoli. Napoli, 24-26 novembre 2019. Edizioni San Gennaro.
- Corbisiero, F., & Delle Cave, L. (2021). Comunità resilienti e qualità della vita: il caso del centro storico di Napoli. SOCIOLOGIA URBANA E RURALE.
- Corbisiero, F., Delle Cave, L. (2021). Practices of Re-Appropriation and "Liberation" of Urban Commons. The Case of Naples. [Italian Sociological Review, 11 (3), 781-806]
- Corbisiero, F., Zaccaria, A.M., (2021) Effetto Paranza, Le visioni, i confini le prospettive. In Consiglio, S. & Izzo, F., (2021) Luci nelle Tenebre. Un'analisi dell'impatto sociale ed economico delle catacombe di San Gennaro. Volume Terzo Atti del Convegno Cultura e sociale muovono il Sud. Il modello catacombe di Napoli. Napoli, 24-26 novembre 2019. Edizioni San Gennaro.
- De la Pierre S., (2020) Quale comunità per quale territorio SCIENZE DEL TERRITORIO. ISSN 2284-242X. n. 8/2020 "LA DEMOCRAZIA DEI LUOGHI. AZIONI E FORME DI AUTOGOVERNO COMUNITARIO". pp. 12-19. DOI: 10.13128/sdt-11109.
- De Rita, G., (2020) Il lungo Mezzogiorno. Interpretazione e narrazione. Antologia 1966-2020, Bari-Roma, Laterza.
- Delle Cave, L. (2019). Reti resilienti e qualità della vita. Fuori Luogo. Rivista di Sociologia del Territorio, Turismo, Tecnologia, 5(1), 54-70.
- Delle Cave, L. (2020). Reti resilienti: il Terzo settore nel nuovo *Welfare* territoriale. Reti resilienti, 1-139.
- Ellen Macarthur Foundation (2015) Growth within: A circular economy vision for a competitive Europe. Available at: <http://www.ellenmacarthurfoundation.org/books-and-reports#>.
- Gallino L. voce Comunità in dizionario di Sociologia 1978
- Graeber David, Toward An Anthropological Theory Of Value. New York, Palgrave, 2001, pp. 337.
- Herzfeld Michael, The Body Impolitic: Artisans and Artifice in the Global Hierarchy of Value, Chicago, University of Chicago Press, 2004, pp. 269.
- Loffredo, A., (2019) Il Rione Sanità la visione di una comunità tra memoria e attesa. Edizioni San Gennaro.
- Manzini, E. (2021). Abitare la prossimità: Idee per la città dei 15 minuti. EGEA spa.
- Miller, D., "The Uses of Value", Geoforum, n. 39, 2008, pp. 1122-1132.

- Murray, R., Caulier-Grice, J., & Mulgan, G. (2010). The open book of social innovation (Vol. 24). London: Nesta.
- Nocchetti C., (2018) Vico Esclamativo Voci dal Rione Sanità. Edizioni San Gennaro.
- Parente, M. (2010), Il design per la valorizzazione territoriale. Il caso del Rione Sanità a Napoli. In Tafter Journal, aprile.
- Simonetti, L. (2014) Il territorio e i suoi abitanti. Funzioni, prospettive, occasioni. In 2014 Primo rapporto Giorgio Rota su Napoli, Centro Einaudi. Disponibile in <https://www.rapporto-rota.it/rapporti-su-sapoli/2014-ci-vuole-una-terra-per-vedere-il-mare.html>
- Simonetti, L. (2014) Il territorio e i suoi abitanti. Funzioni, prospettive, occasioni. In 2014 Primo rapporto Giorgio Rota su Napoli, Centro Einaudi. Disponibile in <https://www.rapporto-rota.it/rapporti-su-sapoli/2014-ci-vuole-una-terra-per-vedere-il-mare.html>
- Viale, G., (2018) Uno scenario di riconversione ecologica dell'economia. SCIENZE DEL TERRITORIO. ISSN2284-242X. n. 6 Le economie del territorio bene comune, pp. 32-40, DOI: 10.13128/Scienze\_Territorio-24364.© 2018 Firenze University Pres Disponibile in <https://oajournals.fupress.net/index.php/sdt/article/view/8587/8585>
- Weber, E., 1992 in Bagnasco A. Voce COMUNITA'- Enciclopedia delle scienze sociali 1992.
- Wenger, E. (1998). Communities of practice: Learning as a social system. Systems thinker, 9(5), 2-3.

#### Sitografia

- <https://www.associazionequartierispagnoli.it/chi-siamo/>  
<https://percorsiconibambini.it/sanithub/la-casa-dei-cristallini/>  
<https://percorsiconibambini.it/sanithub/scheda-progetto/>  
<http://www.ironangels.it/>  
<http://sanitansamble.it/>  
<https://fondazioneangennaro.org/>  
<https://www.pianoterra.net/>  
<https://www.pianoterra.net/cause/punto-luce-sanita/>  
<https://www.madreterraenergia.com/>



## PARTE IV



# REMADE COMMUNITY LAB

## PROCESSI DI DESIGN PER UN LABORATORIO DI RICICLO DI MATERIE PLASTICHE E FABBRICAZIONE DIGITALE DI PROSSIMITA'

### ABSTRACT

In questo capitolo sono presentate le pratiche messe in atto dalla candidata attraverso la promozione ed il coordinamento di ReMade Community Lab un progetto che si prefigura come open-ended e multiscopo, nel contesto del Rione Sanità, descritto nel capitolo precedente. Si tratta della sperimentazione di processi *design-led* che integrano innovazione sociale, innovazione tecnologica e transizione ecologica per generare cambiamenti positivi nelle comunità e nel territorio in cui il laboratorio è inserito. Il progetto parte dall'implementazione di un laboratorio per la sperimentazione di un modello di economia circolare attivato da comunità di luogo per il riciclo della plastica derivante dai rifiuti urbani. Si rifà ad un modello alternativo di gestione dei rifiuti per la diminuzione dell'impatto ambientale dei processi, che prevede la concentrazione, in un'unica unità organizzativa di prossimità, delle fasi di raccolta riciclo e produzione, ed utilizza strumenti per il riciclo a bassa complessità e di fabbricazione digitale per la produzione.

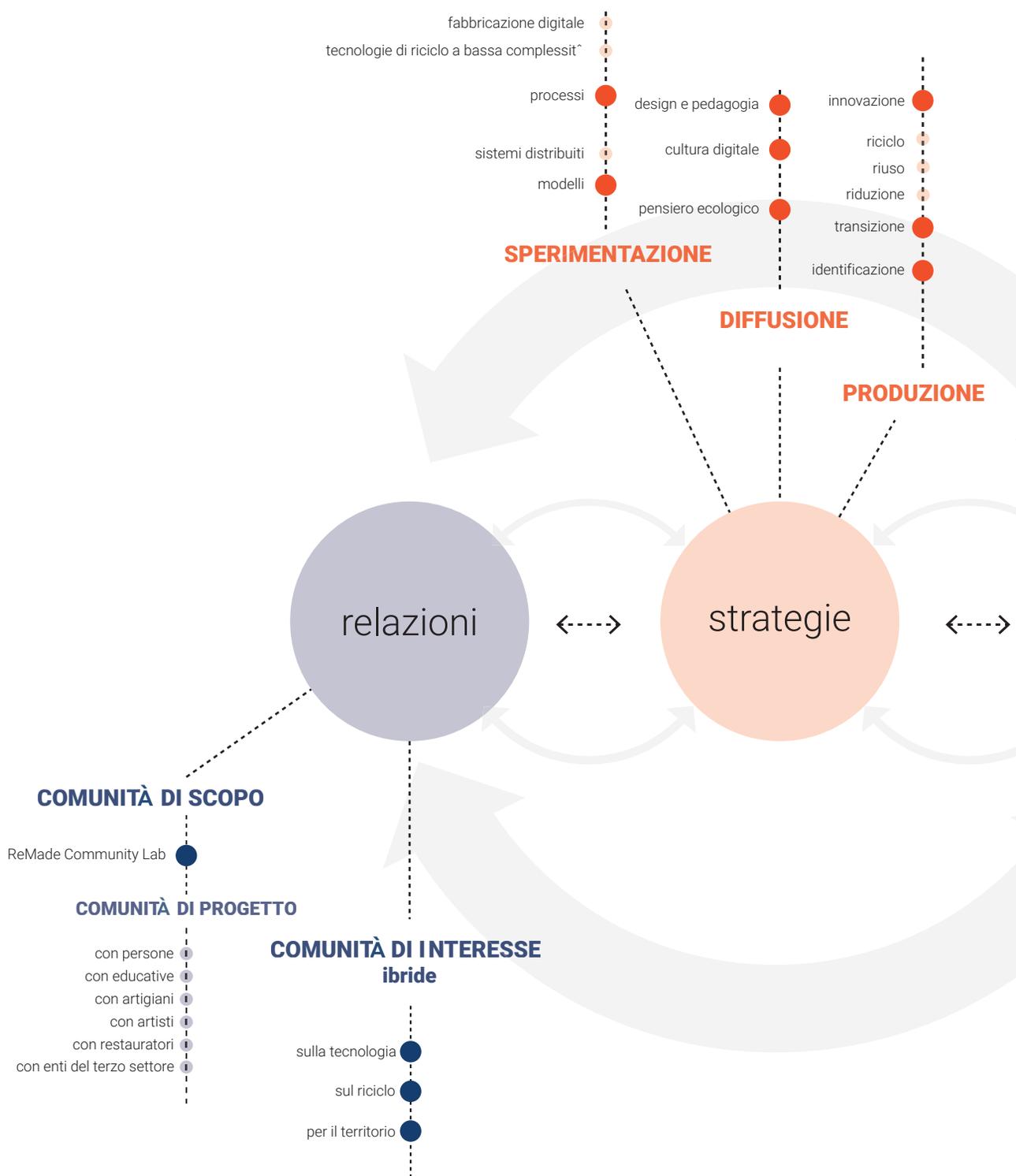
Le attività poste in essere per l'implementazione del laboratorio sono anche strumentali alla generazione di altri processi di innovazione sociale, attraverso i quali coinvolgere diverse realtà presenti sul territorio.

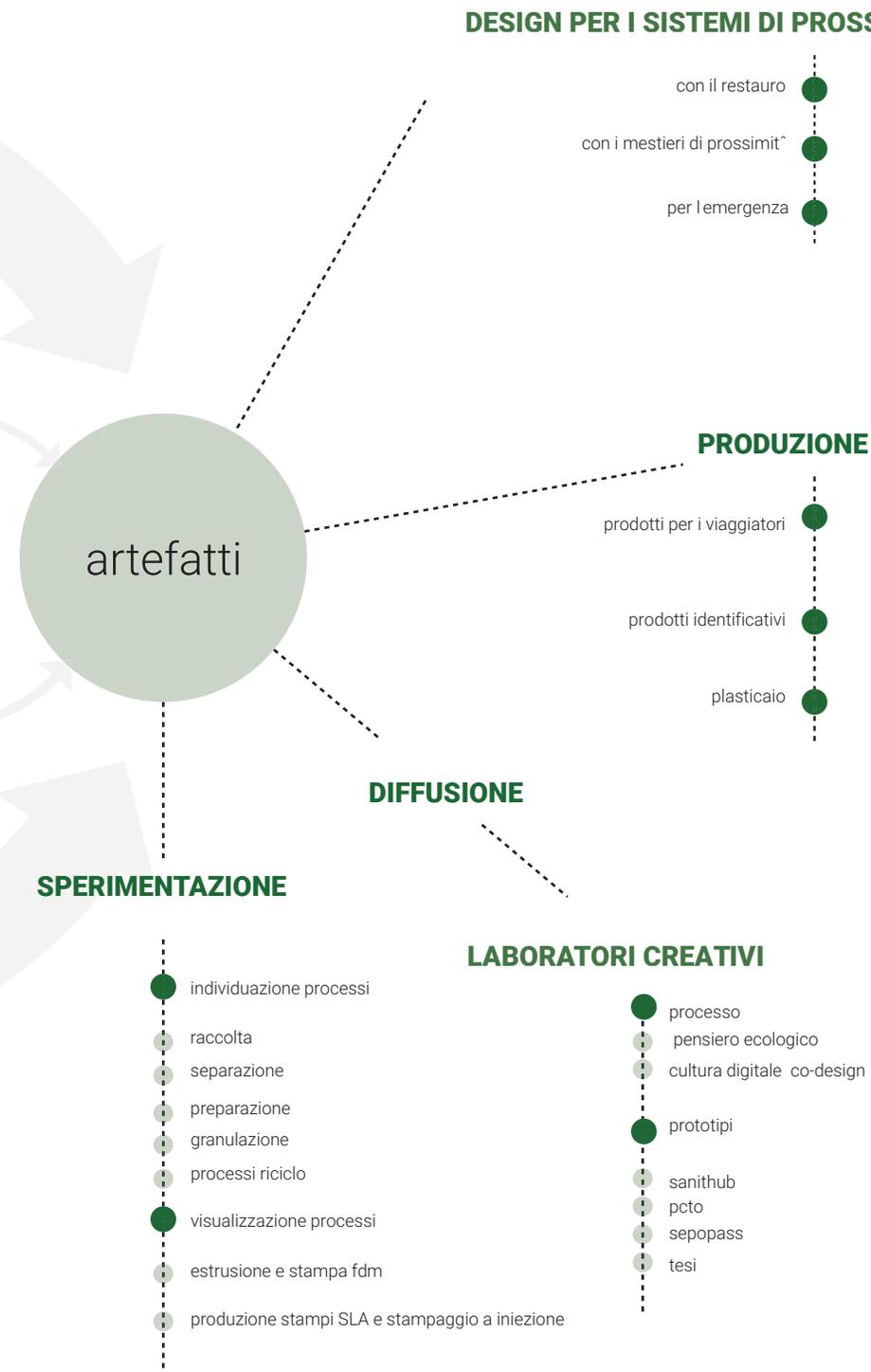
Il processo di ricerca azione nel design per il territorio è presentato attraverso tre sub- processi: Dare Forma alle Relazioni – Dare Forma alle Strategie - Dare forma agli artefatti, nei quali si sono articolate le azioni progettuali riconducibili alle seguenti linee di sviluppo:

Sperimentazione - che restituisce i modelli, le tecniche e i processi impiegati e sperimentati nel percorso relativi ai sistemi di gestione dei rifiuti, riciclo e fabbricazione digitale.

Diffusione - in cui vengono illustrate le sperimentazioni che si avvalgono della vocazione pedagogica del design, che hanno portato alla realizzazione di percorsi educativi in forma di laboratori destinati a bambini e ragazzi che frequentano la rete di educative di prossimità.

Sistema di produzione - in cui vengono presentate le sperimentazioni connesse alla cultura materiale e le strategie per la connessione e la messa in rete del laboratorio con altre realtà di artigianato, di micro-produzione e i mestieri di prossimità, per stimolare anche in queste realtà processi di innovazione e riduzione dell'impatto ambientale, principi di collaborazione, cooperazione e mutualismo, utilizzando metodi di *co-design* per la democratizzazione dei processi di progettazione e produzione.





RE

MADE.

community

lab

## 5.1 Presentazione del progetto

“La nostra progettazione è tentativa, nel senso che non mira a soluzioni univoche ma a confrontare il luogo del progetto con concatenazioni di ipotesi che svelano la sua sostanza e aprono il processo della sua trasformazione; allo stesso tempo, lo mettono in tentazione e lo portano a dire qualcosa della sua capacità di resistere al cambiamento, di come lo si può cambiare per pervenire a strutture e forme appropriate alle circostanze e corrispondenti alle aspettative” (De Carlo, 2000, p. 118).

Come si evince dalla mappatura sviluppata nel precedente capitolo il Rione Sanità è assimilabile ad un laboratorio sociale che attiva processi di cambiamento sociale a partire dalle azioni sviluppate da quelle che Bonomi definisce comunità di cura e comunità operose: comunità operose, ovvero enti in grado di esprimere rinnovamento attraverso forme del produrre e del fare impresa innovative; comunità di cura ovvero soggetti che pongono la relazione con persone con caratteri di fragilità o vulnerabilità al centro della propria attività sia essa di carattere imprenditoriale, professionale e di volontariato. Questi processi di sviluppo dal basso esprimono un’aspirazione a disegnare un modello economico che incorpora il concetto di limite ambientale, sociale e organizzativo (Bonomi, 2018). Qui si è creato, infatti, un tessuto connettivo di iniziative ed attività, che hanno permesso di superare ataviche carenze culturali e formative, proprie di un Rione popolare di una metropoli meridionale, e che hanno fatto da propulsore per lo sviluppo di idee innovative promuovendo nuove forme di imprenditorialità che seppure inizialmente concentrate sulla cura delle persone e sulla cura dei luoghi hanno poi aggregato iniziative che integrano la dimensione sociale con quella ecologica. Progetti che si pongono obiettivi connessi alla cura dell’ambiente, che seguono modelli di green economy ed economia circolare delle merci e dei consumi e della gestione dell’energia che sono orientate dal mutualismo e dalla cooperazione, un tentativo di riconciliare la funzione di profitto dell’impresa con la funzione di utilità sociale di un luogo (Becattini, 2015). Le realtà, che abbiamo definito comunità di cura e comunità operose, scelgono le forme giuridiche del terzo

1. *Collaborative Future-Making*, mettendo a frutto ricerche compiute da Pelle Ehn, a partire dagli anni Settanta, e poi successivamente dal gruppo di ricercatori che si sono formati intorno a lui all'Università di Malmö, è una piattaforma (<https://mau.se/en/research/research-platforms/collaborative-future-making/>) che nasce con l'intento di esplorare processi di *co-design* per il cambiamento sociale attraverso prototipi e discussioni in cui sono coinvolte persone provenienti da tutti i settori della società, in cui il designer ha un ruolo fondamentale per la sua capacità di trasferire processi di innovazione sociale e tecnologica all'interno di sistemi comunitari.

Si veda il testo descrittivo della piattaforma a p.64.

settore a dimostrazione della condivisione di una visione che si basa su paradigmi radicalmente nuovi che sfidano lo status quo e si basano sull'equità e la qualità della vita (Irwin, 2018).

Più specificatamente il Rione Sanità potrebbe rappresentare nelle sue varie articolazioni un modello di participatory design, così come definito da studiosi quali Pelle Ehn, a partire dagli studi compiuti su gruppi sociali in alcune realtà periferiche urbane nel nord Europa, che possano utilizzare strumenti design driven per generare processi definibili come "*Collaborative Future-Making*"<sup>1</sup>, poiché integrano aspetti di innovazione comunitaria di natura sociale e tecnologica e ambientale.

Il tessuto connettivo che è stato descritto può essere identificato come un fattore abilitante per lo sviluppo di pratiche progettuali che si pongono l'obiettivo di generare un cambiamento positivo nella società favorendo la conversione ecologica attraverso un agire più sostenibile.

Il progetto parte dall'implementazione di un laboratorio, ReMade Community Lab, per la sperimentazione di un modello di economia circolare che coinvolga le comunità di luogo. Si basa sull'integrazione di processi di innovazione sociale, tecnologica e transizione ecologica e si pone l'obiettivo di generare sviluppo territoriale partendo dal sociale, valorizzando la collaborazione e lo scambio, mettendo in atto idee che siano buone per la società e che accrescono le possibilità di azione per la società stessa, per generare economia entro i limiti imposti dall'ambiente e tenendo conto della finitezza delle risorse del pianeta. Le attività e i prodotti promossi sono volti alla diffusione del pensiero ecologico che possa guidare le persone ad acquisire un approccio sostenibile e pervasivo in ogni azione trasformativa innovativa o conservativa.

La sperimentazione prevede l'attivazione di processi di micro-produzione a partire dai rifiuti urbani in plastica utilizzando tecniche di riciclo a bassa complessità e di fabbricazione digitale. Si inquadra nei modelli dei sistemi distribuiti, che prevedono l'organizzazione delle attività produttive e di servizio in unità organizzative di piccola scala autonome e distribuite sul territorio ma connesse, con l'intento di immaginare un processo che, concentrando in una sola unità organizzativa, un laboratorio di prossimità, le fasi di raccolta, riciclo e produzione, possa sensibilizzare le comunità locali e stimolare una riflessione per la riduzione dell'impatto ambientale della gestione dei rifiuti urbani. Vengono impiegate le tecnologie di fabbricazione digitale come strumento di semplificazione dei processi

in quanto in grado di favorire l'avvicinamento della fase di progettazione al computer a quella produttiva e rendere possibile la rilocalizzazione di attività di produzione più vicine agli ambiti urbani del consumo, generando economie di varietà.

Attraverso l'attivazione del sistema di produzione, ReMade Community Lab intende promuovere le tematiche della riduzione, del riuso e del riciclo. "Proviamo a considerare gli artefatti non come macchine il cui primo obiettivo è la completa automazione e una gestione minore, ma come se fossero piante del nostro giardino. Proviamo a immaginare oggetti che sono tanto belli quanto utili. Come frutti di un albero: oggetti che durano e hanno vita propria; oggetti che, come un albero, sono apprezzati per quello che sono così come per quel che fanno; oggetti che forniscono un servizio e richiedono cura. Intraprendere questo percorso presuppone un cambiamento di mentalità radicale rispetto a ciò che normalmente ci aspettiamo da un prodotto. Implica il capovolgimento della relazione che si sviluppa tra oggetto e soggetto, in altre parole, una nuova sensibilità ecologica: prendersi cura degli oggetti può essere un modo per prendersi cura di quell'«oggetto» più grande che è il nostro pianeta" (Manzini, 1991, in Antonioli, Vicari, 2018, p. 117)

I prodotti realizzati nel laboratorio sono caricati delle istanze del pensiero ecologico e assumono il ruolo di amplificatori di valori connessi al territorio, incorporano un contenuto simbolico attraverso il quale contribuiscono alla costruzione di nuove identità positive.

Le attività di design e produzione coinvolgono le comunità locali (società civile, mestieri di prossimità, artigiani, artisti, aziende, associazioni e cooperative che operano per la cura delle persone e dei luoghi) per diffondere il pensiero ecologico e la cultura digitale, per stimolare processi innovativi e di transizione ecologica e cooperazione, per lo sviluppo di una comunità-mercato.

Il contesto sociale tratteggiato nei capitoli precedenti mostra come il cambiamento in atto apre alla possibilità di sviluppo di progetti di tale portata, progetti come ReMade, che agiscono attraverso processi di design for social innovation per una transizione ecologica ed etica, sperimentando tecnologie innovative, e che, tuttavia, non possono prescindere dalle criticità che permangono nel tessuto sociale del territorio, che richiedono una specifica presa in carico. Sono, quindi, stati attivati percorsi di educazione digitale e diffusione del pensiero ecologico, rivolti alle fasce più giovani che abitano il territorio del Rione in collaborazione con la Rete Educativa Rione Sanità, una rete da tempo impegnata per il contrasto alla dispersione

scolastica. I percorsi educativi, parte integrante del progetto sono stati elaborati come uno strumento per trasmettere consapevolezza sulle questioni ambientali e diffondere la cultura digitale applicata all'ambito produttivo. L'azione educativa è stata sviluppata in uno spirito di continuità con altre esperienze sperimentate in passato in contesti di marginalità sociale come i laboratori di "Architettura d'Animazione" ideati da Riccardo Dalisi per i ragazzini del Rione Traiano nei primi anni '70. I laboratori di ReMade ripropongono esercizi creativi come strumenti di riflessione per stimolare il senso di responsabilità e la coscienza del ruolo che la comunità ha nel processo di riconversione ecologica grazie alla possibilità di modificare i propri comportamenti.

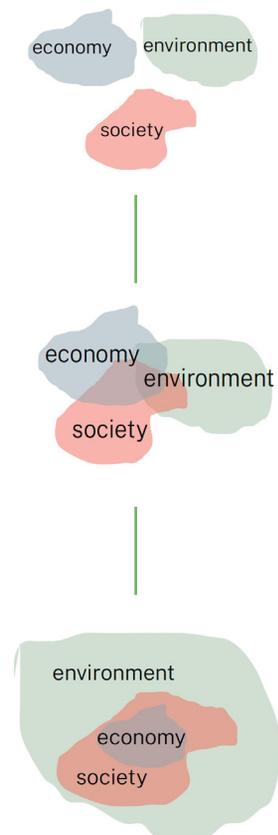
### SOCIETÀ AMBIENTE ECONOMIA

In sinergia con le azioni di sviluppo locale avviati nel Rione Sanità i processi di cui si fa promotore il progetto ReMade Community Lab riguardano, in modo specifico, un cambio di prospettiva, dettato dalla sfida del progetto sostenibile in risposta alle questioni ambientali che si traduce in una visione di modelli di sviluppo territoriale che partono dal sociale per generare economia, entro i limiti imposti dall'ambiente, tenendo conto della finitezza delle risorse del pianeta e superando, quindi, visioni in cui economia, società ed ambiente sono elementi separati o con pochi punti di connessione. La visione che guida il progetto e che lo connette anche al sistema che si sta sviluppando sul territorio si riferisce ad un agire ecologico, per ripensare il modo in cui l'uomo interagisce con il suo intorno, ed etico che si basa sulla collaborazione, cooperazione e il mutualismo. Per quanto riguarda le problematiche ambientali, la prospettiva dell'Antropocene, introdotto per la prima volta in ambito geologico da Paul Crutzen nel 2000 per definire una nuova era nella quale la presenza umana è una grande forza della natura, capace di condizionare lo stato dell'ambiente terrestre, nell'insieme delle sue caratteristiche fisiche, chimiche e biologiche provocando stravolgimenti ambientali a livello locale e globale, ci pone in una condizione di consapevolezza riguardo l'influenza delle attività umane sulle trasformazioni del pianeta e gli equilibri ecosistemici. Partendo da questa prospettiva si assume un punto di vista che può essere ben espresso riprendendo il concetto della scelta tra un pessimismo distruttivo e un pessimismo costruttivo e la volontà di scegliere la progettazione come possibilità di innescare processi di cambiamento positivo (Maldonado, 1971)<sup>2</sup>.

2. Si veda la citazione inserita a p. 44

Nella società pre-industriale la progettazione e la produzione degli artefatti avveniva all'interno di una specifica e ristretta comunità locale, basata sulle sue risorse e sulle sue conoscenze. Nella modernità, gli ultimi 150 anni di evoluzione industriale sono stati dominati da un modello lineare di produzione e consumo, in cui i beni vengono fabbricati a partire da materie prime, venduti, utilizzati e poi scartati come rifiuti. Questo modello ha permesso di fornire prodotti a prezzi accessibili ai consumatori e prosperità materiale a miliardi di persone. Nelle economie sviluppate esso ha soppiantato in larga misura un'economia tradizionale che manteneva alti livelli di riutilizzo e rigenerazione, ma richiedeva più manodopera e produceva minori ritorni sugli investimenti (Maffei, Bianchini, 2015). La nostra economia sembra attualmente bloccata in un sistema in cui tutto, dall'economia della produzione ai contratti, dalla regolamentazione al modo in cui le persone si comportano, favorisce il modello lineare di produzione e consumo. Tuttavia, questo vincolo si sta indebolendo sotto la spinta di diverse tendenze. In primo luogo, la scarsità delle risorse e l'inasprimento degli standard ambientali sono destinati a rimanere. Da questo scaturisce un effetto che premia le imprese che impiegano modelli circolari. In secondo luogo, le tecnologie informatiche permettono di rintracciare i materiali in qualsiasi punto della catena di fornitura, identificare i prodotti e le frazioni di materiale e tracciare lo stato dei prodotti durante l'uso. In terzo luogo, si sta verificando un cambiamento pervasivo nel comportamento dei consumatori che tendono a preferire l'accesso alla proprietà.

La circular economy è quindi diventata una nuova frontiera all'interno del discorso politico economico della produzione industriale, dell'efficienza energetica e dello sviluppo sostenibile (Moreno, De los Rios, Rowe, & Charnley, 2016). Essa emerge come un nuovo paradigma capace di spingere le frontiere della sostenibilità ambientale trasformando la relazione tra i sistemi ecologici e le attività economiche. Per quanto si sia consapevoli che la circular economy si avvantaggi di indagini interdisciplinari, pure, nella riflessione teorica dominano gli aspetti tecnici, laddove la circolarità dovrebbe essere considerata una questione sociale con componente tecnica e non viceversa (Thorpe, 2010). Uno degli obiettivi delle pratiche attivate è stimolare una riflessione sugli obiettivi sociali dell'economia circolare, la possibilità di avviare processi circolari in attività di micro-produzione urbana che permettano il coinvolgimento diretto delle comunità di cura (enti del terzo settore) e della società civile.



Nell'affrontare questioni che hanno dimensioni globali quali, ad esempio, l'inquinamento da plastica torna utile il concetto di localismo cosmopolita, coniato dall'attivista, autore ed educatore tedesco Wolfgang Sachs, il quale fa riferimento ad stile di vita basato sul luogo, in cui le soluzioni ai problemi globali sono pensate per le circostanze locali e adattate a specifici contesti sociali ed ecologici, pur essendo globalmente connessi/collegati nello scambio di informazioni, tecnologie e risorse (Sachs 1999 in Manzini 2009, 2012, 2013).

Nel contesto napoletano, le problematiche riferite alla gestione dei rifiuti, acquisiscono una specificità connessa al susseguirsi di stati di emergenza, verificatisi a partire dagli anni '90 e ancora non completamente risolti, causati da inefficienze e ritardi nel governo e nella gestione dello smaltimento dei rifiuti, aggravate dall'inferenza di organizzazioni criminali che ha portato ad un gravissimo stato di inquinamento di vaste aree di territorio, con ricadute sulla salute degli abitanti verificabili dall'incremento di incidenza di malattie tumorali (Armiero, 2021; Iengo, Armiero 2017). Questo elemento di contesto, determinando un senso di urgenza per la rilevanza del problema a livello locale, ha portato alla nascita di diversi movimenti di contestazione (Armiero, D'Alisa, 2012), comitati e associazioni che, in alcuni casi oltre alla manifestazione critica avviano progetti che si prefiggono l'obiettivo di diffondere la conoscenza sulle problematiche ambientali, globali e locali, e promuovere soluzioni attraverso il dialogo con le istituzioni. Tra i progetti che hanno ricevuto il supporto della Fondazione di comunità San Gennaro, Re-Made Community Lab è un progetto che si pone in posizione critica verso i modelli di gestione dei rifiuti basati su impianti di grandi dimensioni in cui confluiscono gli scarti di vaste fasce territoriali che hanno rivelato limiti evidenti sia dal punto di vista del recupero delle risorse che da quello della tutela dell'ambiente. Il trasporto dei rifiuti per tratte molto ampie ha favorito l'infiltrazione camorristica che ha agito immettendo flussi nocivi di rifiuti speciali nei flussi di rifiuti urbani. Da qui la volontà di sperimentare un modello alternativo di gestione dei rifiuti pensando a impianti virtuosi e di piccole dimensioni che possano aumentare la sensibilità delle persone verso i temi della riduzione e del riciclo dei rifiuti per migliorare i risultati in termini di quantità e qualità dei rifiuti raccolti. La possibilità di trattare il rifiuto nello stesso luogo in cui viene prodotto e poi raccolto, potrebbe generare un ciclo chiuso in grado di contrastare interferenze esterne, riducendo i potenziali rischi d'infiltrazione

— mass production —————>

⋮

— economy of scale —————>

⋮

— standardization —————>

⋮

— outsourcing - long nets —————>

⋮

— loss of local identities of  
pre-existing production —————>

⋮

— high environmental and social cost —————>

microproduction

⋮

economy of variety

⋮

customization

⋮

insourcing - short nets

⋮

production based on needs and  
demands of urban communities

⋮

reconnecting manufacturing and  
environment

FUTURE

criminale.

Le visioni che sono alla base degli approcci *design-led* del design for social innovation e del *transition design*, che ispirano questo progetto, sviluppano l'interesse per la possibilità di generare nuovi tipi di sistemi economici, equi e integrati in cui la maggior parte dei bisogni possa essere soddisfatta localmente, esplorando modalità alternative di scambio (al di fuori del paradigma economico dominante) ed il cui obiettivo sia il soddisfacimento dei bisogni di tutti (in contrapposizione alla generazione di profitto per pochi) (Korten 1999, 2010; Douthwaite 1996; Mander 2012, in Irwin, T., 2015).

Prima di entrare nella narrazione delle azioni che hanno portato alla definizione delle strategie per la sperimentazione di questo laboratorio è opportuno soffermarsi brevemente su alcune riflessioni in merito al rapporto tra design e consumo. Al riguardo di particolare interesse è la domanda che si pone di Ann Thorpe (2010): può il design, dopo essere stato da sempre un ingranaggio nella ruota del consumo, diventare protagonista proattivo nel supportare il consumo sostenibile?

Thorpe parte analizzando il tema dal punto di vista delle policy ambientali: la maggior parte degli studi sulle politiche ambientali partono non mette in discussione il presupposto che la continua crescita del consumo corrisponda alla continua crescita del benessere, presupposto che deriva da una visione che mette in relazione diretta la crescita economica con la crescita del benessere.

Questo punto di vista ha portato a pensare che la sfida per le policy ambientali fosse quella di rispondere alla domanda dei consumatori in modo più efficiente riducendo l'impatto ambientale. Si è così sviluppata l'idea dell'educazione del consumatore e delle "scelte informate".

Si ritiene che vi sia una "sovranità dei consumatori" e che questi siano liberi di scegliere e guidino l'andamento del mercato. Questa convinzione è stata messa in discussione tra gli altri da Michael Maniates, il quale sostiene che le aziende e i governi utilizzano il concetto della sovranità dei consumatori per individualizzare il problema, rendendo così l'individuo responsabile ed evitando di fare cambiamenti radicali nei processi di produzione, sia nelle aziende che nel governo, pena la perdita della loro redditività. In realtà gli individui non godono davvero di questa sovranità, in un mercato libero essi sono altamente influenzati dal marketing e dalla pubblicità e per di più, data la concentrazione di benessere, solo un piccolo gruppo di persone molto ricche ha un peso più forte nel determinare le scelte di mercato (Thorpe, 2012). Si tratta di riflessioni critiche

che invitano a ricercare un cambiamento di prospettiva. Le azioni di *design Activism* che vengono presentate nelle pagine che seguono intendono contribuire a questo obiettivo.

## 5.2 Dare forma alle relazioni

Appare opportuno tratteggiare il percorso di avvio del progetto Re-Made Community Lab, gli attori, gli incontri e le relazioni che ne hanno permesso lo sviluppo ed il ruolo che la candidata ha assunto nelle diverse fasi.

Per la restituzione della sperimentazione è rilevante partire nel processo di ricerca-azione tratteggiato dagli approcci community centred del design per il territorio dalla fase del processo che viene definita come “dare forma alle relazioni” (Villari, 2012). Il racconto che segue include componenti personali ed emozionali oltre che dati oggettivi, con il fine di esprimere ed esplicitare quelle dinamiche che sono alla base della costruzione delle relazioni, presupposto imprescindibile per la formazione di comunità di scopo che possono portare avanti un progetto sperimentale. Sebbene, come afferma Manzini, “le interazioni tra le persone non sono direttamente progettabili o realizzabili” (Manzini, 2018, p 50) osservare come queste si costruiscono spontaneamente, o attraverso una ricerca, è rilevante anche per evidenziare le problematiche incontrate durante il percorso e per dare conto dei risultati conseguiti.

## il progetto

Attori, fasi, tempi

L'idea embrionale del progetto Re Made nasce nel 2017, come proposta venuta dal basso, da un componente della comunità locale.



Massimo - operaio di una fabbrica per la produzione di elementi in plastica per il settore calzaturiero, che deve reinventarsi dopo che la fabbrica a seguito di una crisi lo licenzia. Alla Sanità lo chiamano "lo scienziato" per la curiosità con la quale cerca nuova conoscenza e modi diversi di vivere e pensare, fuori dagli schemi. Da autodidatta impara a riparare sistemi hardware dei computer e diventa il tecnico di prossimità. È dal maneggiare questi sistemi che inizia a germinare l'idea di un recupero dei materiali, quando l'obsolescenza non permette più di riparare. Guarda ai rifiuti che si accumulano nelle strade del quartiere come materiali preziosi che possono avere una nuova vita. Inizia a studiare i processi di riciclo a bassa complessità, immagina un modello di recupero che possa dare lavoro, generare economia "abbiamo moltissimi rifiuti qui, siamo ricchi e non lo sappiamo". Massimo parla con

tutti, trova nel confronto con gli altri la possibilità di convincersi che questa idea del recupero sia possibile, sa che da solo non può realizzarla conosce i processi che stanno rivitalizzando l'economia di quartiere coordinati dalla Fondazione San Gennaro. In questo sistema vede la possibilità di un contributo per sviluppare la sua idea.



Massimo si rivolge alle istituzioni, incontra il presidente della municipalità e la Fondazione di Comunità San Gennaro, si avvia un processo di condivisione della visione e si stimolano nuovi incontri che portano al coinvolgimento di una nuova figura con competenze ed interessi che possono accompagnare e far crescere questa idea.



Raniero ingegnere ambientale e attivista nei movimenti ambientalisti. La Fondazione di Comunità San Gennaro promuove l'idea attraverso il reperimento di fondi per l'acquisto di strumentazione, attiva la relazione con la Cooperativa Sociale Officina dei Talenti, che diventa incubatore del progetto, e accoglie

il laboratorio destinando uno spazio negli ipogei della chiesa dell'Incoronata Madre del Buon Consiglio.



La connessione con la cooperativa Officina dei Talenti e la Fondazione di Comunità San Gennaro oltre ad essere di supporto dal punto di vista amministrativo e finanziario, nel reperire fondi e nel mettere a disposizione spazi, rappresentano il punto di contatto con la rete del terzo settore che agisce nel territorio attraverso la quale si moltiplicano le possibilità di azione in termini quantitativi e qualitativi. La connessione con le altre realtà che fanno parte della rete connettiva di prossimità permette, infatti, di ampliare la conoscenza del territorio e il coinvolgimento di persone proattive e *stakeholders* incrementando le possibilità di evoluzione e crescita del progetto nel tempo.

Raniero e Massimo insieme ad altre persone che si aggregano e poi lasciano il progetto in una modalità libera (si generano legami deboli), avviano la sperimentazione di alcuni processi, la granulazione,

l'estrusione, la fusione a cera persa dei metalli, con l'idea di sviluppare anche una linea di produzione a partire dal riciclo dei metalli presenti nelle schede madre dei pc (RAEE) o nei cavi elettrici. Massimo segue dei corsi di formazione per la modellazione digitale, la manifattura additiva. Viene acquistata la prima stampante FDM. La sperimentazione dei processi è avviata, ma non c'è una visione sullo sviluppo di prodotti che possono essere realizzati. Ancora troppe poche energie per un progetto così ambizioso. Massimo e Raniero iniziano a pensare che sarebbe necessario coinvolgere un designer. La collaborazione della candidata è iniziata nel 2018, con attività legate alla progettazione di prodotti specifici da realizzare attraverso i primi processi sperimentati.

Anche in questo caso l'incontro avviene per una serie di conversazioni incrociate che portano all'incontro tra Massimo, Raniero e Susanna. Si avviano discussioni sulle possibilità di sviluppo del

progetto e la proposta di trovare una connessione con la ricerca accademica per poter strutturare strategie di sviluppo.

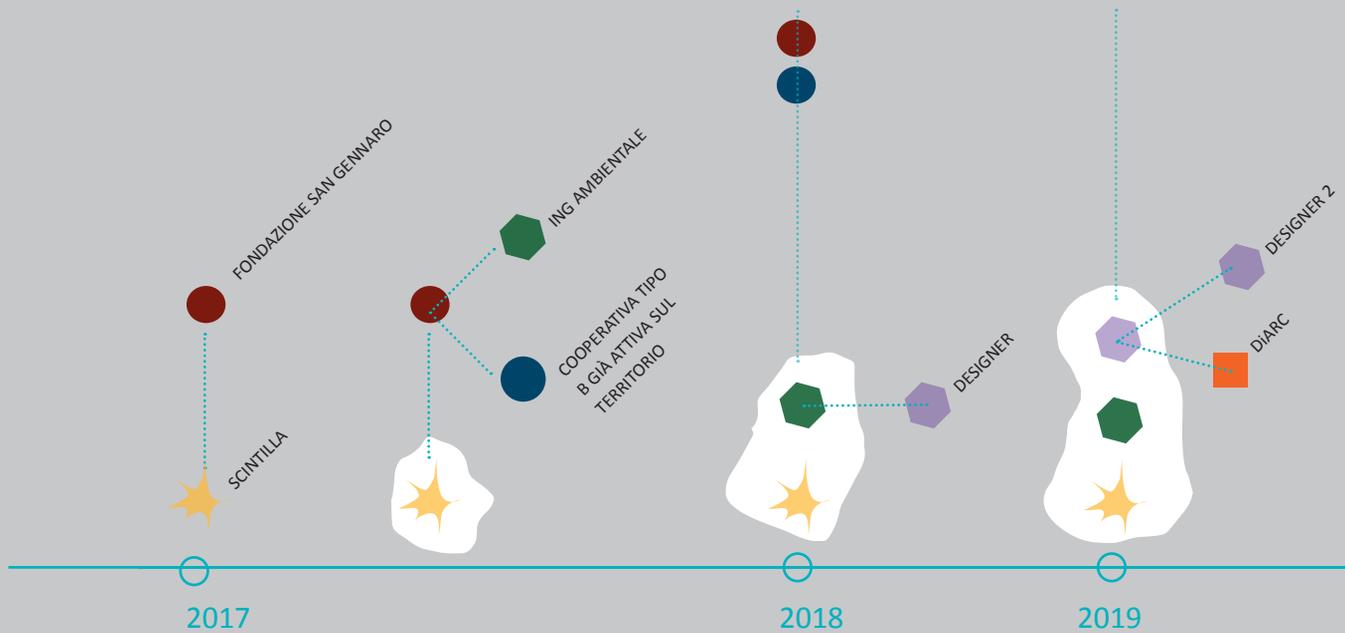
Una prima ricerca viene proposta tra il 2018 e il 2019, nell'ambito della tesi di laurea di Iole Sarno della studentessa del corso internazionale in Design for The Built Environment del DiARC Dipartimento di Architettura dell'Università degli studi di Napoli Federico II, e di cui la candidata segue lo sviluppo in qualità di tutor. La ricerca esplora le possibilità di connessione del Laboratorio con altre realtà di produzione o mestieri di prossimità presenti nel territorio, con la restituzione di profili, strategie e prodotti per tre differenti attività. Dopo la laurea Iole diventa parte del team di ReMade.

Nel 2019 inizia il percorso di ricerca di dottorato della candidata presso il Dipartimento di Pianificazione Design e Tecnologia dell'Architettura dell'Università Sapienza di Roma.

Nel corso del 2019 l'attività

maggiormente esplorata dal progetto riguarda la diffusione e sperimentazione attraverso visite al laboratorio e l'attivazione di percorsi di educazione digitale e diffusione del pensiero ecologico. I percorsi che affrontano sia le tematiche ambientali sia un primo approccio alla modellazione e produzione digitale si basano sui principi del Learning by doing, e vengono svolti in connessione con la rete di centri educativi (comunità educante) presenti nel territorio. I percorsi educativi che coinvolgono le fasce più giovani della comunità del Rione Sanità sono pensati anche per avere un impatto sugli adulti, i bambini ed i ragazzi acquisiscono nuovi valori ecologici e di spinta innovativa e li trasferiscono all'interno del contesto familiare.

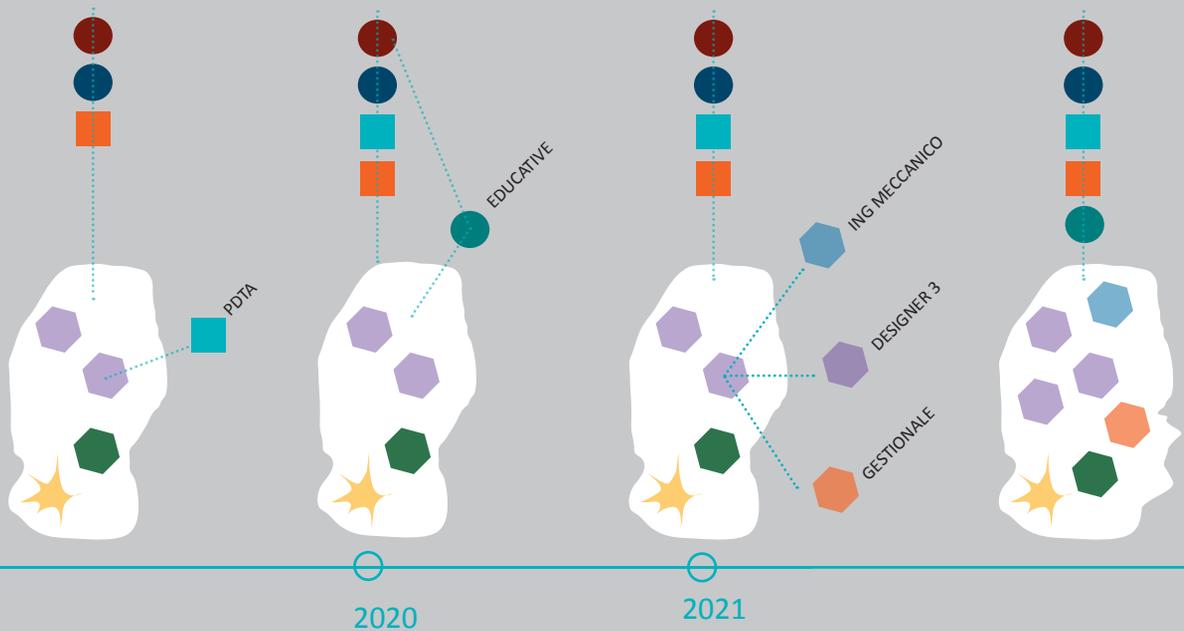
Un momento rilevante per la genesi di nuove relazioni è stato durante il lockdown nella prima fase di emergenza causata dalla diffusione dell'epidemia Covid-19, nei mesi di aprile e maggio 2020. Le attività realizzate durante questa fase verranno descritte più approfonditamente di seguito, qui si vuole evidenziare



come in un momento che per molti ha significato isolamento e distanza, per il team del laboratorio si è trattato, invece, di un momento caratterizzato da un'intensificazione di connessioni, attività e relazioni con altre realtà attive nella produzione digitale, quali Fablab, laboratori di prototipazione, e di nuovi incontri con docenti, ricercatori ed esperti di altri settori disciplinari come l'ingegneria industriale, diventati, poi, punti di riferimento di una comunità allargata all'interno della quale si sono moltiplicate le possibilità di scambio e di accrescimento della conoscenza e dell'operosità del progetto. Successivamente al momento intenso di azione nell'emergenza è seguito un nuovo momento di riflessione in cui Massimo Raniero Susanna e Iole hanno ripreso ad interrogarsi sulle possibilità di sviluppo di ReMade, ed hanno individuato il programma "I Quartieri dell'Innovazione" (iQ) promosso dall'Assessorato alle Politiche Giovanili e al Lavoro del Comune di Napoli. La finalità del programma è lo sviluppo di progetti volti all'innovazione per attivare nuovi processi di

coesione e inclusione sociale in quattro aree territoriali della città metropolitana di Napoli definite "aree bersaglio" caratterizzate da forti condizioni di marginalità sociale (Municipalità 2: Avvocata, Montecalvario, Mercato, Pendino, Porto, S. Giuseppe; Municipalità 3: Stella, S. Carlo all'Arena; Municipalità 6: Ponticelli, Barra, S. Giovanni a Teduccio; Municipalità 8: Piscinola, Marianella, Chiaiano, Scampia). Nell'ambito del programma il Comune ha emesso un bando (3 giugno 2020 - 10 agosto, 2020) per la raccolta di idee da parte di persone (gruppi informali) e organizzazioni (enti del terzo settore) al fine di innescare dinamiche virtuose in grado di migliorare la vita dei cittadini e il tessuto sociale dei quartieri. In questa prima fase sono state selezionate 60 idee progettuali (20 per i gruppi informali-40 per gli enti del terzo settore) afferenti a diverse aree di intervento e di impatto (musica e teatro, imprenditoria giovanile, rigenerazione urbana, turismo sostenibile, sport e benessere, integrazione lavorativa, imprenditoria migrante, *welfare*

generativo, nuove tecnologie, inclusione sociale, artigianato, ricerca e sviluppo, editoria, enogastronomia, cultura immateriale). Il progetto proposto dal gruppo ReMade, "Community Lab in Sanità" rientra tra i progetti selezionati all'esito della prima fase. La prima fase del programma permette l'accesso ad un percorso di incubazione e sviluppo per l'accompagnamento delle 60 idee (da ottobre 2020 a marzo 2021), seguito in prima persona dalla candidata insieme a Iole. Parallelamente al percorso di "I Quartieri dell'innovazione" proseguono due distinte attività che portano alla realizzazione di percorsi educativi per i bambini in connessione con la rete dei centri educativi presenti nel Rione Sanità e di un corso universitario a crediti liberi che si è tenuto per gli studenti del corso internazionale Design for the Built Environment al DiARC. Conclusa la prima fase del programma "iQ" è stato pubblicato un nuovo bando che permette l'accesso alla seconda fase del programma, e prevedeva l'erogazione di un contributo economico a fondo perduto e il



supporto allo sviluppo effettivo del progetto, il progetto “Community Lab in Sanità” si aggiudica il finanziamento. La partecipazione a questo percorso oltre al contributo materiale per l’acquisto di macchinari e il finanziamento di alcune attività ha permesso di instaurare nuovi livelli di connessione con progetti e gruppi di persone che condividono la visione che spinge all’attivismo alla cooperazione e al mutualismo. Con l’accesso al finanziamento si avvia una nuova fase del progetto che porta alla costituzione di un’Associazione di Promozione Sociale (10 settembre 2021) nella quale confluiscono oltre alle quattro persone già menzionate, altri tre soci per rispondere alla necessità di una comunità di progetto più allargata che includa figure con competenze differenziate per integrare gli approcci di diverse discipline (design, ingegneria ambientale, ingegneria meccanica, gestione aziendale). In questa fase la candidata assume il ruolo di presidente dell’associazione e di coordinatrice del progetto. A Massimo, Raniero, Susanna e Iole si aggiungono Claudio,

Guilherme e Andrea. Claudio studia ingegneria meccanica ed è esperto di tecnologie di fabbricazione digitale, entra in contatto con ReMade attraverso le attività svolte dal laboratorio in risposta alla fase emergenziale del COVID-19. Guilherme è architetto e laureato nel corso internazionale di Design for the Built Environment, entra in contatto con ReMade attraverso attività di sperimentazione e diffusione del progetto nell’ambito della connessione con il DiARC. Andrea ha studiato scienze politiche, è un attivista di Greenpeace nei movimenti di volontariato per la sensibilizzazione verso le questioni ambientali e si avvicina alle attività promosse da ReMade incuriosito dal grado di operosità che il progetto aggiunge alle tematiche di sensibilizzazione, ha grandi capacità amministrative e organizzative, indispensabili perché la start up possa svilupparsi acquisendo autonomia. Con l’avvio delle attività del progetto “Community Lab in Sanità” si sono formate nuove relazioni, altri 11 volontari si sono uniti all’associazione e attraverso

le attività sono di volta in volta intercettate nuove energie ed idee, e coinvolti nuovi soggetti che trovano con la comunità di ReMade interessi comuni.

-  persone
-  ing ambientale
-  designer
-  ing meccanico
-  gestionale
-  enti
-  fondazione di comunità San Gennaro
-  cooperativa Officina dei Talenti
-  rete educative SanitHub
-  enti di ricerca
-  PDTA Dipartimento di Pianificazione Design e Tecnologia dell’Architettura Università Sapienza di Roma
-  DiARC Dipartimento di Architettura Università degli Studi di Napoli Federico II

## 5.3 Comunità

L'osservazione delle relazioni che hanno consentito il progredire delle attività permette di evidenziare le tipologie di comunità che si sono formate nello svolgimento delle pratiche progettuali nelle diverse fasi di sviluppo del progetto. Vengono qui utilizzate le definizioni di Comunità a cui si riferisce Manzini nei suoi testi (2018, 2020, 2021) che sono comunità aperte, leggere e intenzionali che aggregano persone intorno ad un tema, "mattern of concern" riprendendo la terminologia di Latour (1995). Viene qui fatta una distinzione tra le comunità di scopo e quelle di interesse utilizzando la pratica come elemento di differenziazione, si considerano comunità di scopo o di progetto quelle che si formano per la realizzazione di una azione progettuale, mentre le comunità di interesse vengono identificate da un tema intorno al quale si creano scambi di conoscenza senza necessariamente che questo porti alla realizzazione di una strategia per l'attuazione di pratiche specifiche o di un artefatto. Dall'analisi delle relazioni e connessioni che si sono formate nel corso dello sviluppo del progetto è possibile rilevare diversi livelli di impegno e di condivisione del tempo delle persone che si aggregano intorno alla tematica, livelli che cambiano anche in funzione della distanza della prossimità a cui si riferisce il progetto.

La condivisione di uno scopo per la risoluzione di una problematica complessa a scala globale può generare una comunità globale che lavora a distanza per la costruzione di una visione per un cambiamento radicale del sistema, questo tipo di comunità di interesse può utilizzare strumenti digitali (piattaforme online) di condivisione per lo scambio di idee e progetti, ma il contributo per la transizione verso quella visione avviene attraverso la pratica che si realizza nei nodi, nello spazio di prossimità, rispondendo alle specificità dei contesti di azione in modo differenziato e generando connessioni e comunità per la risoluzione dei problemi a scala locale. Sviluppando questo approccio il progetto ReMade si riferisce a comunità globali nella condivisione di un interesse (contribuire alla risoluzione di problematiche ambientali, diminuire l'impatto ambientale della gestione dei rifiuti urbani) e una visione (generare una trasformazione

ne nella gestione dei rifiuti passando da una gestione centralizzata ad un modello di sistema distribuito), e a comunità nello spazio di prossimità per la realizzazione di pratiche che possano contribuire alla transizione verso quella visione (sperimentazione-produzione-diffusione-innovazione) mentre contribuisce ad aggredire problematiche specifiche che derivano da criticità presenti nel territorio (contrasto alla povertà educativa, contrasto all'abbandono scolastico).

### 5.3.1 Comunità di scopo

Il processo di costruzione delle comunità di scopo/progetto si è dimostrato dinamico e aperto ed è in realtà ancora in fieri. Dalla lettura diacronica della formazione della comunità si evince come questa assuma una geometria variabile. Nello corso dell'implementazione del progetto si può leggere una comunità di progetto che ha coinvolto persone e *stakeholders* di volta in volta diversi, a seconda della specifica attività, pure se coalizzate intorno al nucleo centrale che potremmo definire comunità di scopo interna.

Questa è composta dagli esperti che attivamente hanno contribuito allo svolgimento di azioni progettuali e cioè le persone che si sono aggregate progressivamente intorno a ReMade, formando un gruppo interdisciplinare, dai volontari che a seconda degli specifici interessi si coinvolgono nelle diverse attività (Mattia, Federica, Stefania, Igor, Andjela, Silvia, Chiara, Fabio, Roberto) e dagli studenti che hanno contribuito e contribuiranno, in vario modo attraverso tirocini, tesi, *Workshop*, a portare nuova linfa al progetto e a settare nuove possibili strategie con visioni alternative. In alcuni casi le persone incontrate nello svolgimento di una azione sono poi state integrate nella comunità di scopo interna.

La visualizzazione della dinamicità che ha assunto la comunità di progetto può essere compresa nella rappresentazione delle attività finora realizzate con riferimento alle quali sono rese esplicite le diverse coalizioni attivate. Nelle schede riportate in appendice queste relazioni sono specificate tra i parametri.

### 5.3.2 Comunità di luogo

Per comunità di luogo si intende l'insieme delle comunità di scopo che condividono pratiche volte alla cura, valorizzazione e sviluppo

Didascalie alle immagini

1. Il Team di ReMade ovvero la Comunità di scopo interna.

2. Il team di ReMade insieme agli studenti del *Workshop Design For Proximity Systems* del Master Internazionale *Design For the Built Environment* insieme agli esponenti delle tre organizzazioni dei mestieri di prossimità coinvolte (La Paranza, Il laboratorio calzaturiero, La cioccolateria).

del territorio nel quale operano.

La comunità che permette al team di progetto di Remade di sviluppare azioni che possano generare un cambiamento sociale a livello locale corrisponde in primo luogo alla rete di enti del terzo settore attiva nello spazio di prossimità del Rione Sanità e descritta nel capitolo precedente. La conoscenza approfondita di questa rete apre alla possibilità di sviluppo di conversazioni sociali e di azioni progettuali legate ai diversi ambiti d'azione (in particolare produzione-diffusione-innovazione), promossi da ReMade. Parallelamente la

1.



2.



diffusione di ReMade e la sua conoscenza da parte della comunità stimola la domanda diretta da parte dei diversi enti che ne costituiscono il tessuto connettivo.

Esemplificazioni, particolarmente significative di tali dinamiche sono le coalizioni con:

- i centri educativi di prossimità per la realizzazione dei laboratori creativi con i bambini del quartiere che ha determinato una nuova forma della comunità di scopo formata dalla comunità di scopo interna (Team ReMade) con gli educatori;
- le diverse cooperative che si occupano delle azioni di cura e valorizzazione dei luoghi con valenze storico artistiche o architettoniche del territorio (La Paranza, Officina dei Talenti, Coop 4 Art) per la realizzazione dei prodotti per i viaggiatori.

Passando alla scala della città, le relazioni che si sono formate nell'ambito della comunità di progetto del programma "i Quartieri dell'Innovazione" con le altre realtà del terzo settore e con l'istituzione comunale hanno aperto alla potenzialità di formare nuove coalizioni per la diffusione del progetto anche in altri quartieri della città.

### 5.3.2 Comunità di interesse

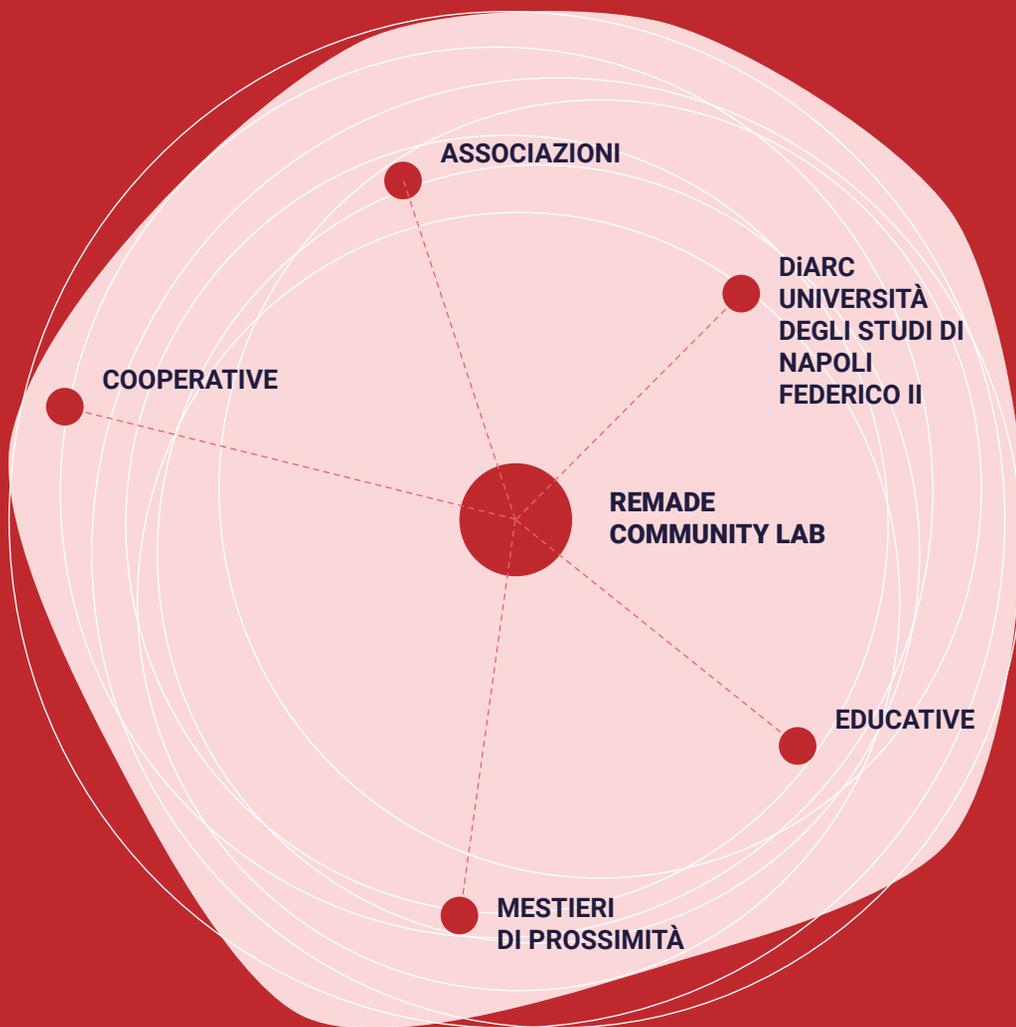
Le comunità di interesse con cui il progetto Remade, considerata la natura multipla delle sue finalità (progetto multiscope), condivide importanti interazioni, sono quelle che si sono aggregate intorno ai temi connessi alla tecnologia per la fabbricazione digitale, alla sperimentazione dei processi semplificati di riciclo.

La comunità di interesse connessa al tema della tecnologia per la fabbricazione digitale si configura come una comunità ibrida composta dalla rete territoriale (con coalizioni formate alla scala della città e della regione).

Le relazioni con altri FabLab e Makers del territorio si sono generate nell'ambito di una pratica condivisa in risposta alla prima fase emergenziale seguita alla diffusione della pandemia da COVID-19. Durante i primi due mesi di lockdown è stato realizzato il coordinamento per la produzione di dispositivi di sicurezza e C-PAP che ha portato ad una raccolta dati sui fablab e makers attivi nella regione (53) con i quali si sono avuti contatti diretti. Della rete estesa si è poi rafforzata la coalizione con quattro FabLab di Napoli e con il laboratorio di fabbricazione digitale del centro Enea di Portici, un rapporto che è proseguito anche oltre la fase emergenziale. A questa

comunità presente nel territorio a scala regionale si aggiunge la rete globale di makers e FabLab e alla quale il team di ReMade si riferisce per condividere conoscenza sulla tecnologia, i processi e i prodotti. Anche le comunità di interesse connesse ai temi del riciclo dei rifiuti in plastica si configurano come comunità ibride. Esse comprendono da un lato la comunità di Precious Plastic, definibile come un open source digital commons, una piattaforma che mette in connessione persone, macchine, e conoscenze per creare un sistema di riciclaggio alternativo dei rifiuti in plastica e, dall'altro, alcune associazioni che operano nel territorio cittadino per la sensibilizzazione sui temi dell'inquinamento da rifiuti.

La relazione con l'università, infine, con la quale si condivide l'interesse alla sperimentazione, all'aggiornamento ed al confronto, permette di mantenere aperta la comunità cogliendo l'opportunità di accogliere idee e visioni alternative da studenti e ricercatori che provengono da altri contesti (spesso si tratta di studenti che provengono da diversi paesi del mondo per studiare al corso internazionale del DiARC).



**ASSOCIAZIONI**

**DIARC  
UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI DI  
NAPOLI  
FEDERICO II**

**COOPERATIVE**

**REMADE  
COMMUNITY LAB**

**EDUCATIVE**

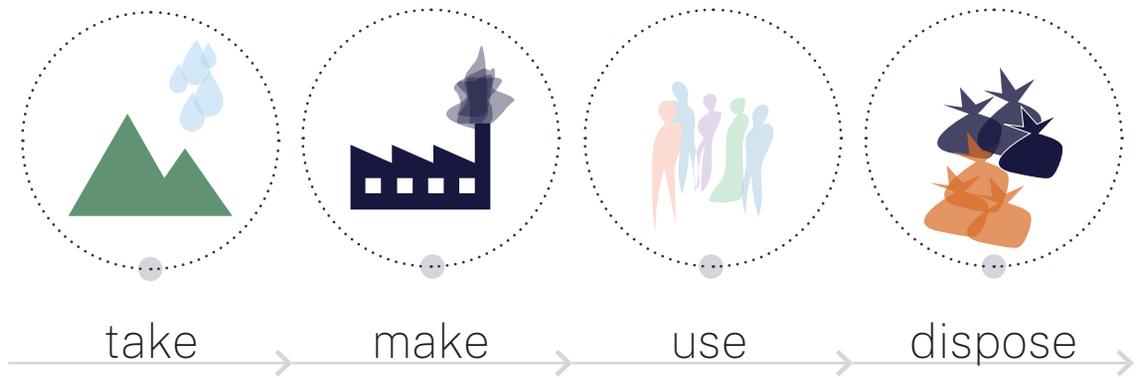
**MESTIERI  
DI PROSSIMITÀ**



## CAPITOLO 6 DARE FORMA ALLE STRATEGIE PER LA SPERIMENTAZIONE

### ABSTRACT

Sperimentazione - riguarda le attività che hanno permesso di produrre conoscenza in merito ai modelli ed ai processi per l'implementazione del laboratorio di riciclo e fabbricazione digitale. In particolare si fa riferimento ai temi connessi ai sistemi distribuiti come modello alternativo di gestione della complessità senza immaginarne una semplificazione ma distribuendo in più nodi che vanno a comporre una rete per ridurre l'impatto ambientale dei processi; e le strategie per la connessione delle tecnologie digitali di produzione per liberare i processi produttivi dai vincoli di ripetitività che segnano le logiche della produzione di massa, riconciliando manifattura e ambiente; i processi per il riciclo della plastica che utilizzano strumentazioni a bassa complessità.



## 6.1 Il modello organizzativo - sistemi distribuiti

“I rifiuti sono il prodotto principale, e probabilmente il più abbondante, della società dei consumi liquido-moderna; tra tutte le industrie della società dei consumi, la produzione di rifiuti è la più massiccia e non conosce crisi. Lo smaltimento dei rifiuti è perciò una delle due principali sfide che la vita liquida ha di fronte; l'altra riguarda il rischio di finire tra i rifiuti. In un mondo affollato di consumatori e di oggetti di consumo, la vita è pericolosamente in bilico tra le gioie dei consumi e gli orrori dei cumuli di rifiuti.” (Bauman, Z. 2006, p. XVIII).

La sperimentazione del laboratorio di riciclo della plastica e micro-produzione di prossimità si pone come obiettivo quello di sensibilizzare la comunità di riferimento e generare piccoli cambiamenti in senso ecologico ed etico a livello locale configurandosi come un'azione di “*Design Activism*” (Thorpe, 2011).

Fa riferimento ai sistemi distribuiti che si inquadrano in nuove modalità per organizzare e realizzare la produzione in modelli aperti e collaborativi. La produzione aperta è riferita a tutte le creazioni di valore, sia di risorse intangibili che tangibili, operata attraverso processi collaborativi. È aperta nel senso che incoraggia un'ampia partecipazione ed infatti gli utilizzatori diventano spesso produttori<sup>1</sup>, affidandosi a forme di beni comuni condivisi. È collaborativa in quanto la sua sostenibilità si basa sulla generazione di nuovi legami sociali ed alleanze. I processi di produzione aperta spesso tendono a manifestarsi fuori dalle tradizionali strutture sociali ed economiche e sfidano le modalità in cui i processi produttivi sono generalmente organizzati (Marttila, Nilsson, & Seravalli, 2014).

### **Sistemi distribuiti**

Il termine sistema distribuito può essere riferito a diversi ambiti. Storicamente è un concetto che si afferma in informatica e sta ad indicare un ambiente in cui i vari componenti sono distribuiti su più dispositivi informatici in rete. Questi dispositivi dividono tra loro il carico di lavoro, ed in modalità coordinata completano il processo in modo più efficiente rispetto al caso in cui il compito avesse dovuto

1. Il termine “*Prosumer*” è stato introdotto da Alvin Toffler nel testo “*The Third Wave*” nel 1980. Qui Toffler sostenne che con il passaggio dalla società industriale a quella post-industriale si sarebbe assistito ad una transizione dei modelli di consumo. Il termine prosumer è prodotto dalla sincretismo dei termini producer e consumer volendo indicare un soggetto consapevole delle sue esigenze e attivo nella fase di prefigurazione e produzione dei prodotti.

to essere processato da un unico dispositivo.

Tutto ciò che l'uomo ha progettato fino a questo momento tende ad avere, in maniera più o meno palese e consapevole, un'architettura costituita da un cervello centrale che governa e organi che eseguono i comandi. Anche le società sono costruite perlopiù su questo disegno gerarchico e centralizzato. In contrapposizione a questi modelli predominanti stanno emergendo modelli alternativi che si basano sulla sperimentazione di sistemi distribuiti e aperti che garantiscono la circolarità intesa come rigenerazione non solo della materia ma anche dell'attivismo e della partecipazione dei cittadini al funzionamento della città come organismo complesso. Sono modelli che possono essere riferiti a quelli del mondo vegetale. Le piante respirano, vedono, sentono e calcolano con tutto il corpo. Distribuire ogni funzione è il solo modo per sopravvivere, le piante possono sopportare asportazioni di gran parte del corpo senza perdere funzionalità. Hanno un'architettura modulare e cooperativa, distribuita e senza centri di comando. Le piante sono in grado di scambiare materia anche a distanza, generano una rete, collaborano tra loro per una gestione più efficiente delle risorse, le funzioni che negli animali sono affidate a organi specializzati, nelle piante sono diffuse sull'intero corpo (Mancuso, 2017).

Nel dibattito scientifico intorno al design for Social Innovation, come anche in altri ambiti progettuali come l'urbanistica, i sistemi distribuiti si riferiscono ai sistemi sociotecnici e sono considerati un'alternativa ai modelli centralizzati e verticali per la riduzione dell'impatto ambientale delle attività e per stimolare una partecipazione allargata delle collettività agli aspetti politici e sociali dello sviluppo.

Nel suo testo "Abitare la Prossimità. Idee per la città dei 15 minuti" Manzini (2021), definisce uno scenario del "tutto in prossimità" che prevede la rilocalizzazione di attività produttive e di servizio in piccole unità distribuite sul territorio, ma connesse, che abilitano un'offerta diversificata, offrendo prodotti e servizi localmente e quindi riducendo le distanze. Sono unità che permettono di mantenere una stretta relazione con le specificità dei luoghi e con le comunità che vivono questi luoghi, e per questo risultano più sensibili e si adattano più facilmente a contesti differenti, promuovono le competenze locali che applicate ad attività che sono distribuite hanno maggiori possibilità di riconoscere e trovare soluzioni a problemi specifici. Questo modello così configurato permette di gestire la complessità senza immaginarne una semplificazione ma distribuendola in

più nodi che vanno a comporre la rete, questo li rende anche più resilienti in caso di crisi. Si tratta quindi di sistemi che prevedono un'organizzazione orizzontale e decentrata creando le condizioni per una società più giusta e democratica, più aperta alla partecipazione delle comunità (Manzini, 2021). Un modello sostenuto anche da Sendra (2022) che, a partire da una rilettura del testo di Sennett *"Usi del disordine. Identità personale e vita nella metropoli"* sviluppa un approccio alla progettazione urbana che rompe con l'ideale di una città predeterminata e rigida e si basa sull'idea di una forma ed organizzazione della città aperta, flessibile che possa adattarsi alle esigenze dei suoi abitanti e stimolare l'interazione sociale (Sendra, Sennett, 2022). La città predeterminata e rigida è caratterizzata da sistemi centralizzati che sono generalmente pensati e calati dall'alto e possono anche essere del tutto indipendenti dal tessuto sociale di riferimento. I sistemi distribuiti, al contrario, pur riferendosi ad innovazioni tecnologiche, devono essere in grado di radicarsi in territori specifici. Questo richiede che le comunità che abitano quei territori acquisiscono le conoscenze e una capacità collettiva necessaria ad attivare ed agire la trasformazione tecnologica. Lo sviluppo di sistemi distribuiti presuppone quindi che si accompagni un'innovazione sociale a quella tecnologica (Manzini, 2015). Nello scenario del tutto in prossimità, la città può essere definita come un ecosistema urbano composto da molteplici ecosistemi locali di prossimità connessi tra loro. Manzini le definisce come "unità ecologiche minime" il cui metabolismo in termini di flussi di acqua energia e cibo e altri materiali può essere più efficiente e tendere all'autosufficienza. Adottando questo approccio la città diventa un sistema complesso e resiliente proprio perché composto da diversi ecosistemi interconnessi. L'implementazione di sistemi distribuiti può essere parte di una strategia per la transizione ecologica etica delle città e può essere facilitata dall'impiego a pieno delle tecnologie contemporanee che possono essere principalmente applicate a tre ambiti specifici (Manzini, 2021).

## I SISTEMI INFORMATIVI

La transizione dai sistemi informativi basati su architetture gerarchiche a sistemi informativi basati su architetture reticolari ha permesso un cambiamento nei sistemi organizzativi che seguono modelli fluidi e orizzontali, stimolando la nascita di nuove forme distribuite di conoscenza e forme di governo più aperte a

processi decisionali che accolgono la partecipazione più ampia dei cittadini. Un' esemplificazione di come l'uso di questa innovazione tecnologica possa essere utilizzata per incrementare il potere di iniziative locali mettendole in connessione per promuovere forme alternative di governo, lo possiamo rintracciare nella rete Just Space<sup>2</sup>, costruita per permettere a diversi gruppi di mettersi insieme e partecipare alla pianificazione urbana di Londra, un tempo definita solo da urbanisti e sviluppatori. In questo caso la rete ha creato un proprio piano di sviluppo *community-led* per una città centrata sulle persone piuttosto che centrata sullo sviluppo puramente economico. Il piano è stato condiviso a partire dalla registrazione di posizioni diverse e divergenti registrate attraverso una serie di dibattiti per arrivare ad un documento unitario "pluriversale". Il progetto ha messo in evidenza come la rete abbia reso possibile la creazione di alleanze tra comunità che possono imparare le une dalle altre, scambiarsi conoscenze e competenze e acquisire più potere per influenzare le politiche decisionali (Sendra, 2022).

### I SISTEMI ENERGETICI

Nell'ambito dei sistemi energetici le energie rinnovabili sono per loro natura diffuse e per questo stanno portando a sviluppare sistemi che si basano su architetture distribuite. È il caso dello sviluppo di comunità energetiche, persone o enti che si aggregano per condividere l'energia prodotta da un impianto alimentato da fonti rinnovabili che serve una rete di diversi soggetti con necessità di consumo diversificate. Possono essere iniziative che nascono dal basso ma anche iniziative ibride, sostenute dalle istituzioni che però promuovono forme più aperte di governo e distribuzione delle risorse. Un esempio virtuoso di comunità energetica ibrida è sicuramente quello realizzato a Barcellona dove nel 2018 la sindaca Ada Colau ha creato un operatore elettrico municipale per rispondere alle problematiche della precarietà energetica. La rete controllata dalla municipalità è alimentata da fonti rinnovabili e propone una forma distribuita e collettiva per la produzione ed il consumo dell'energia coinvolgendo individui e comunità.

### I SISTEMI PRODUTTIVI

Anche nell'ambito dei sistemi produttivi e di consumo si sta assistendo ad una tendenza alla rilocalizzazione delle produzioni più vicine agli ambiti di consumo e quindi alla realizzazione di sistemi distribuiti contro i sistemi centralizzati e le reti lunghe. Sono state

2 . <https://justspace.org.uk/>

avviate molte sperimentazioni che riguardano la produzione agricola e che tendono a riconnettere la città con le campagne circostanti o allo sviluppo di orti urbani. Dal punto di vista invece della produzione manifatturiera il movimento dei makers e la diffusione dei FabLab, "hanno messo in luce un campo di opportunità, ancora tutto da investigare, che pone in discussione l'intero sistema produttivo" (Manzini, 2021, p 20)





- prevenzione
- riduzione
- riuso
- recupero di materia - riciclo
- recupero di energia
- smaltimento

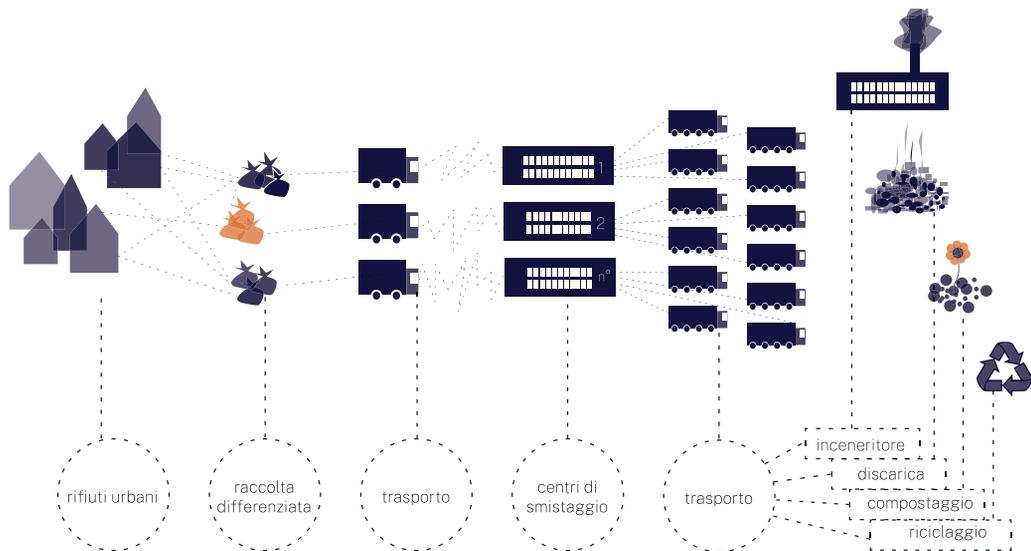
## 6.2 I processi di riciclo di materie plastiche e produzione digitale

Il modello predominante di gestione dei rifiuti si basa sull'economia di scala e dunque sulla specializzazione funzionale. Le diverse fasi del processo, raccolta, separazione e trattamento del rifiuto sono gestite in impianti di grandi dimensioni, che per avere ingenti ritorni sugli investimenti sono dotati di strumentazioni vincolate a limiti di ripetitività e quindi al trattamento di grandi quantità di una sola tipologia di rifiuto. Questi centri sono delocalizzati ovvero posti lontano dai maggiori centri di produzione dei rifiuti urbani, le città. La delocalizzazione comporta un aumento della complessità logistica nella gestione del sistema ed il trasporto per lunghe tratte dei rifiuti con il conseguente aumento degli impatti ambientali ed economici. Un interessante progetto di ricerca, svolto dal *Sensible City Lab*<sup>2</sup> dell'MIT nel 2009, *Trash Track* ha realizzato uno strumento di comunicazione per restituire la complessità della "catena di rimozione" attraverso l'uso delle tecnologie pervasive. Il progetto ha permesso di seguire il percorso di 500 oggetti gettati nella spazzatura nella città di Seattle, e la visualizzazione ha rivelato come i rifiuti, anche dopo periodi di tempo molto lunghi, continuano ad essere trasportati lungo tutto il territorio degli Stati Uniti (Boustani, et. al, 2011). Il progetto ReMade Community Lab parte dall'idea che si possa trasferire anche nella gestione dei rifiuti il modello dei sistemi distribuiti. Il laboratorio, quindi, si configura idealmente come un nodo del sistema nel quale va a sperimentare quali tecniche e strumenti di riciclo e produzione possono essere impiegati per trattare la porzione di rifiuti in plastica, e parallelamente quali prodotti e servizi può sviluppare a partire dalle relazioni e connessioni che potenzialmente possono originarsi dal contesto.

La visione a cui si riferisce il progetto ha portato a individuare i limiti delle scelte di sviluppo che si sono concentrate su:

- processi di riciclo che permettessero di trattare un ampio range di polimeri presenti nei rifiuti urbani, quindi processi flessibili e a bassa complessità
- processi di produzione che permettessero l'attivazione di una relazione diretta con le persone e le comunità presenti a livello locale di prossimità, quindi processi flessibili per una produzione variata con un alto grado di personalizzazione.

2. Il Sensible City Lab è un laboratorio di ricerca del Massachusetts Institute of Technology che indaga nuovi approcci per lo studio e la progettazione dell'ambiente costruito. Il Laboratorio è caratterizzato da un approccio omni-disciplinare con la collaborazione di designer, pianificatori, ingegneri, fisici, biologi e scienziati sociali. Senseable city lab attiva relazioni con partner industriali, governi metropolitani, singoli cittadini e le comunità svantaggiate. Attraverso il design e la scienza, il Laboratorio sviluppa e distribuisce strumenti per conoscere le città, in modo che le città possano conoscere noi.



Questi presupposti hanno guidato la scelta delle tecnologie e dei processi da adottare.

Per l'individuazione di questi processi si è guardato ad altre pratiche, caratterizzate da strategie *design-led*, che hanno sperimentato processi di riciclo della plastica e produzione in una dimensione laboratoriale.

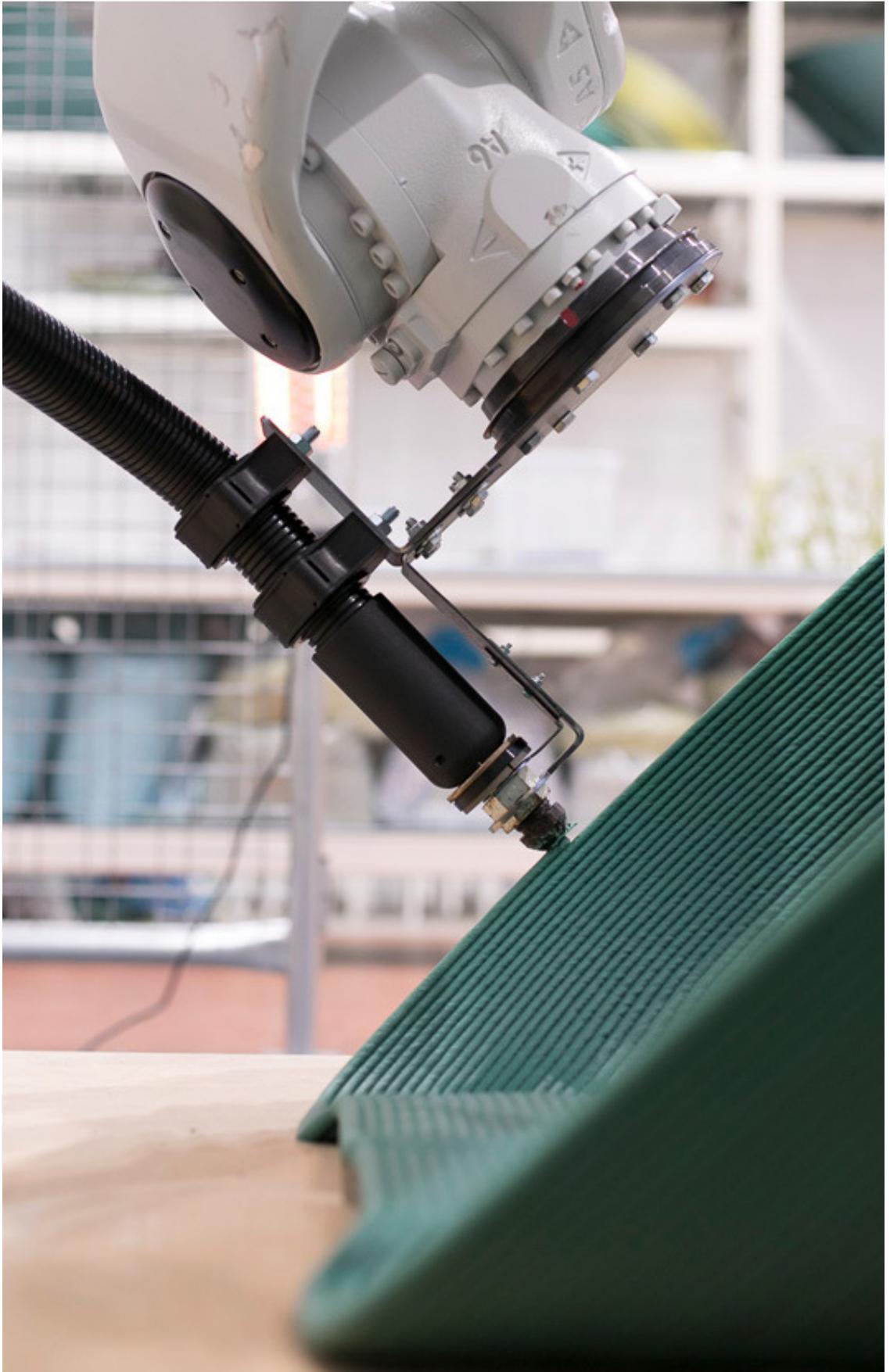
Vengono di seguito descritti 4 casi emblematici selezionati.

*Polimeer* è uno studio di Amsterdam, fondato nel 2016 da due designer che lavorano a partire da un materiale che definiscono come polimabile realizzato con plastica riciclata, a partire da film plastici di scarto (PE) raccolti localmente. Utilizzano tecniche di termoformatura per la realizzazione del materiale di base e strumenti meccanici analogici per le lavorazioni successive di taglio e finitura. Progettano e fabbricano prodotti di arredo on-demand e personalizzati. Uno dei progetti ha portato alla realizzazione delle targhe identificative degli edifici di un quartiere di Amsterdam coinvolgendo la comunità locale anche nella fase di raccolta del materiale.

I prodotti dello studio *Gomi Design*, fondato nel 2018 a Brighton da

Didascalie alle immagini.

In alto:  
schematizzazione semplificata del modello di gestione dei rifiuti centralizzato.



un team interdisciplinare con competenze che vanno dal design, all'ingegneria elettronica, al marketing e alla finanza, integrano il recupero di scarti in scarti in plastica (trattano i polimeri PE - LDPE & HDPE) alla rigenerazione di batterie recuperate da biciclette elettriche dismesse (cassa per la riproduzione sonora, caricatori portatili). I prodotti possono essere preordinati attraverso il sito web e vengono fabbricati al momento della richiesta. Realizzano anche prodotti personalizzati in piccola serie. Anche in questo caso la raccolta della plastica è effettuata a livello locale ed il laboratorio dispone di macchinari analogici per la fabbricazione.

È diverso il caso dello studio *The New Row*, fondato a Rotterdam nel 2015, che utilizza la fabbricazione digitale additiva con stampanti a braccio robotico per realizzare oggetti di grandi dimensioni. Il materiale riciclato è estruso attraverso ugelli dal diametro molto largo che conferiscono agli oggetti realizzati una finitura superficiale che evidenzia il processo di produzione. Tra i progetti più interessanti attivati dallo studio ha al suo attivo un interessante intervento a Thessaloniki *Print Your City Zero Waste lab* per la realizzazione di elementi di arredo urbano in plastica riciclata. Il progetto ha coinvolto la comunità, oltre che nella raccolta della plastica che ha permesso la fabbricazione dei prodotti, anche attraverso l'implementazione di una piattaforma che permetteva ai cittadini di esprimere una preferenza sulla localizzazione nell'ambiente urbano delle sedute e sull'integrazione di diverse tipologie di accessori.

Uno dei progetti più diffusi a livello globale che si pone come obiettivo la sperimentazione di un modello di riciclo della plastica alternativo è *Precious Plastic* un progetto *open source digital commons*, che mette in connessione persone, macchine, e conoscenze per creare un sistema di riciclo alternativo dei rifiuti in plastica. Si definisce come un universo configurato per generare un ecosistema per lo sviluppo di una comunità globale di persone che collaborano su progetti per il riciclo della plastica, di *open-design* e *open-manufacturing*. Dal 2013, anno di avvio, ad oggi il progetto è cresciuto e la comunità che si è creata si è espansa a livello globale. La forza innovativa di questo progetto sta nell'aver ideato un sistema di strumentazioni e processi semplificati per la piccola scala che possono essere modificati ed assemblati senza la necessità di strumentazioni complesse o alti gradi di formazione tecnica, consentendo di mantenere un alto livello di flessibilità per poter trattare varie

Didascalie alle immagini.

Nella pagina accanto:

La fotografia ritrae la strumentazione per la manifattura additiva a braccio robotico dello studio *The New Row*.

tipologie di polimeri. Inoltre, la condivisione aperta di ogni componente del sistema (disegni- schede, diagrammi, testi descrittivi, video tutorial che riguardano sia le strumentazioni e i prodotti ma anche i processi e la struttura organizzativa dell'unità di riciclo e del sistema) ha garantito la possibilità di una sua ampia diffusione. I prodotti che vengono proposti dalla piattaforma sono caratterizzati da una ideazione che cura quasi esclusivamente l'aspetto funzionale del prodotto, e l'ottimizzazione del processo produttivo. Ne risulta un linguaggio uniforme che viene riprodotto pressoché identico in tutti i nodi del sistema, indifferente alle specificità dei luoghi e dei contesti in cui si produce.

L'elemento di variabilità riconoscibile nei prodotti di Precious Plastic ma anche nei prodotti degli altri tre casi presentati, è dato dalle differenze cromatiche originate dalla componente di imprevedibilità che caratterizza un processo di riciclo che combina plastiche con colorazioni diverse. Questa variazione cromatica visibile nella finitura dei prodotti li caratterizza con un'espressività che rimanda all'idea di sostenibilità. Un'estetica che valorizza l'imperfezione come segno di un processo che si discosta da quelli dominanti che al contrario producono oggetti nuovi caratterizzati da tinte perfettamente uniformi e piatte. In questo modo il processo produttivo del riciclo lascia un segno espressivo nel prodotto che si carica di una caratterizzazione specifica e una finitura che rimanda simbolicamente alla contestazione dei modelli produttivi prevalenti.

I progetti brevemente descritti sono significativi come esempi di design per la micro-produzione ed il riciclo della plastica. Sviluppano processi ideativo-creativi che conducono oltre alla progettazione di prodotti ed anche allo sviluppo di tecnologie, dispositivi e strategie per la loro fabbricazione.

I casi Precious Plastic, Gomi Design e Polimeer utilizzano macchine e strumenti il cui livello di automazione non è molto alto per cui il processo di fabbricazione include attività manuali mentre The New Row utilizza una tecnologia più sofisticata ma che presuppone anche investimenti ingenti ed un livello di specializzazione più alto.

Nell'individuazione delle attrezzature e dei processi da sperimentare per avviare il laboratorio si è scelto di integrare attrezzature semplificate per il riciclo insieme a processi di produzione della fabbricazione digitale.

La scelta delle strumentazioni messe a disposizione in modalità open source da precious plastic garantisce un'economicità di in-

caso studio	scopo	come
precious plastic	creare una comunità globale di persone che collaborano su progetti per il riciclo della plastica.	progettazione e condivisione di un sistema progettazione e condivisione di nuovi macchinari per il riciclo produzione e condivisione di conoscenze sui processi progettazione e condivisione di prodotti
the new row 2018-attivo	dare nuova vita ai materiali di scarto attraverso il design, i robot e l'artigianato.	progettazione di nuovi macchinari per il riciclo (robot additive fabrication) progettazione di prodotti raccolta plastica in ambito locale
gomi design 2018-attivo	progettare prodotti che ripensino i rifiuti e contribuiscano a ripulire il pianeta	progettazione di prodotti servizio di reso a fine ciclo di vita del prodotto
polimeer 2014-2022	riciclare la plastica per trasformarla in oggetti per interni	progettazione di prodotti progetti con le comunità locali per la sensibilizzazione

vestimento iniziale, bassi livelli di complessità nella gestione e manutenzione delle attrezzature, e soprattutto implica la possibilità di avvalersi anche di una comunità di interesse che mette apertamente a disposizione la conoscenza che produce attraverso la piattaforma digitale.

Tra le diverse attrezzature disponibili nella piattaforma sono stati individuati tre macchinari che si adattano alle necessità di ReMade e costituiscono gli strumenti base dei processi di riciclo.

La scelta dell'impiego delle tecnologie di fabbricazione digitale per la produzione intercetta la tendenza di un uso della tecnologia capace di liberare i processi produttivi dai vincoli di ripetitività che segnano le logiche della produzione di massa, riconciliando manifattura e ambiente. In questo modo le strategie produttive potranno facilmente adattarsi alle richieste e alle specificità che emergono dalle comunità nel contesto di prossimità. Le tecnologie digitali così impiegate incrementano un processo di democratizzazione dei processi manifatturieri, la *digital manufacturing* permette infatti di saldare in modo crescente le attività di progettazione al computer con quelle di produzione (Miceli, 2016).

Stampanti 3D, lasercut, macchine da taglio a comando numerico consentono di mantenere un alto livello di flessibilità di produzione e una dimensione dell'organizzazione caratterizzata da bassa complessità. Si genera così, grazie all'impiego di processi produttivi adatti alla prototipazione, alla piccola serie e a prodotti su commessa, un tipo di economia basata sulla varietà (tanti prodotti in catalo-

go) e sulla personalizzazione (ascolto dell'utente).

La presenza di un laboratorio digitale all'interno di un quartiere come quello della Sanità in cui è diffusa nella popolazione una povertà di conoscenze e competenze crea l'opportunità di generare nuove prospettive per i giovani in ambiti innovativi attraverso percorsi formativi e processi di *co-design* che coinvolgano anche realtà imprenditoriali di micro-produzione presenti sul territorio. La *digital manufacturing* diventa una nuova forma di empowerment perché consente alle persone di modificare o hackerare il mondo circostante anziché assorbire informazioni e prodotti in modo passivo (Ratti, 2014).

Qui di seguito si descrivono brevemente le diverse fasi del processo di riciclo e produzione e le strumentazioni che sono state scelte come attrezzature del laboratorio.

Si descrivono processi e attrezzature come risultato di uno studio che ha coinvolto oltre alla candidata altre professionalità interne al team della comunità di progetto ReMade (Ingegnere ambientale, ingegnere meccanico). La visualizzazione dei processi e delle attrezzature attraverso grafici semplificati risponde alla necessità di rendere aperto e scalabile il progetto e di poter diffondere attraverso corsi, laboratori e tirocini, le fasi di lavorazione.

Il laboratorio si pone l'obiettivo di trattare polimeri termoplastici che sono presenti nei rifiuti urbani.

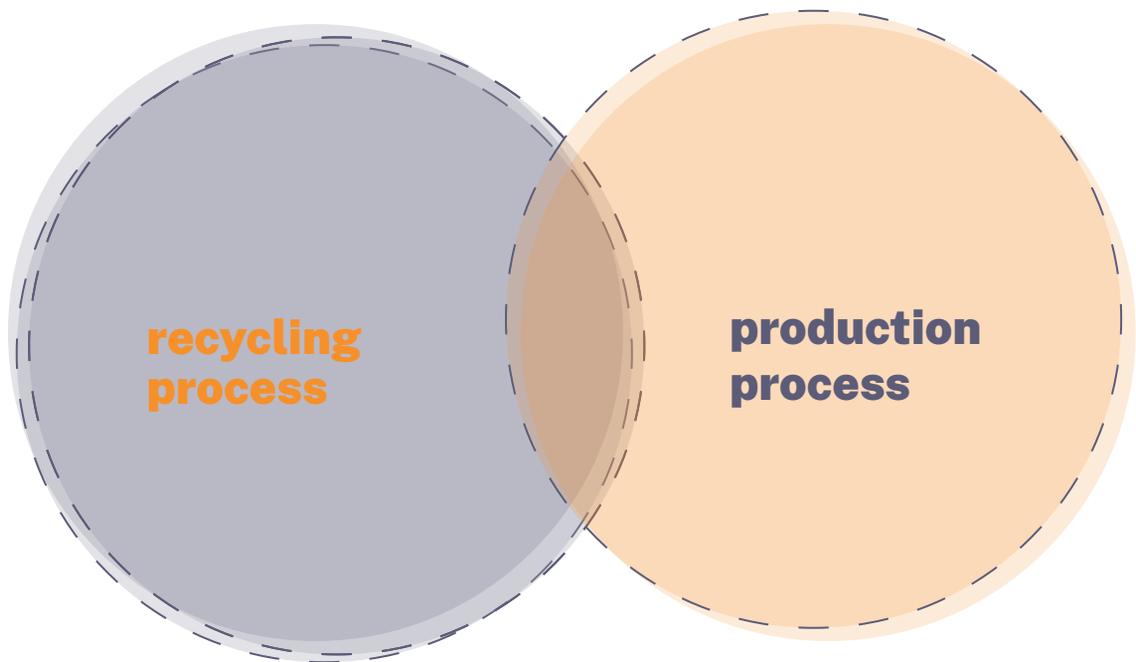


#### PLASTICA

I materiali polimerici, comunemente conosciuti come plastiche, sono materiali per la maggior parte derivanti dal petrolio, e si distinguono in due macrocategorie materiali termoplastici e materiali termoindurenti. I materiali termo plastici sotto l'azione del calore acquistano malleabilità, cioè rammolliscono e possono essere modellati o formati in oggetti finiti, tornando ad essere rigidi per raffreddamento. Tale processo può essere ripetuto diverse volte per questo

si definiscono come materiali riciclabili. Al contrario i materiali termo indurenti dopo una fase iniziale di rammollimento per riscaldamento, induriscono per effetto della reticolazione. Nella fase di rammollimento per effetto combinato di calore e pressione risultano formabili, ma se vengono riscaldati nuovamente dopo l'indurimento non tornano più a rammollire e si decompongono carbonizzandosi per cui risultano non riciclabili.





## 6.3 Dare forma agli artefatti per la sperimentazione

Nelle schede che seguono vengono descritti e presentati i processi sperimentati praticamente nel laboratorio. La costruzione di un apparato iconografico del progetto che permetta la visualizzazione chiara di strumentazioni e processi è stata realizzata da un lato per la trasmissione del progetto in ambito didattico e dall'altro in prospettiva diffondere la conoscenza acquisita e rendere il progetto replicabile in modalità open-source.

La visualizzazione delle sperimentazioni appare essere uno strumento indispensabile per un laboratorio che aspira a un modello di produzione aperto e collaborativo. Recentemente si stanno sviluppando nuove modalità per organizzare e realizzare la produzione in modo aperto e collaborativo. La produzione aperta si riferisce a tutta la creazione di valore, di risorse intangibili (immateriali, digitali) o tangibili (materiali, fisiche), attraverso processi aperti e collaborativi. Nel settimo capitolo sarà affrontato più approfonditamente il tema del design aperto e collaborativo e della partecipazione all'ideazione e produzione di oggetti, in cui gli utenti spesso diventano produttori, e sull'idea di una sostenibilità che si basa sulla generazione di nuovi legami e alleanze sociali, cioè sul capitale sociale (Marttila, Nilsson, Saravalli, 2014). Viene qui citato per esplicitare lo scopo del lavoro, ancora in itinere, che si sta svolgendo per rendere intellegibile la conoscenza acquisita sulle sperimentazioni di riciclo e produzione, questa idea si basa sul principio che le informazioni e la conoscenza possono essere “*non-rivalrous goods*” ovvero beni non competitivi (Ostrom, 1990).

raccolta  
materiale di scarto

lavaggio

separazione

granulazione

essiccazione

01|

02|

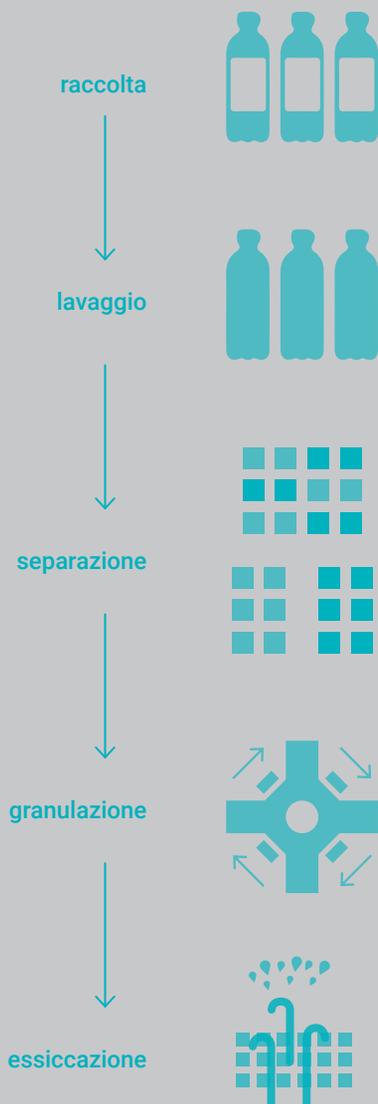
03|

04|

05|

## processo di preparazione

raccolta - lavaggio - separazione - granulazione - essiccazione



Il modello di gestione dei rifiuti in plastica che ReMade si propone di sperimentare prevede un processo che si svolge attraverso quattro fasi preliminari (raccolta, lavaggio, separazione) una fase di prima trasformazione del materiale ovvero la granulazione che permette di ottenere scaglie di plastica. Queste sono il materiale di input per i processi di riciclo che prevedono l'uso del calore per dare nuova vita e funzione allo scarto. Le prime due fasi del processo di riciclo, raccolta e lavaggio, in questo modello di prossimità subiscono una semplificazione rispetto al modello di riciclo di scala. Questa semplificazione si basa sull'idea che la connessione con la comunità locale possa generare una maggiore sensibilizzazione nelle persone, che partecipano attivamente al processo donando i rifiuti al laboratorio. Imparando a conoscere il processo le persone sono portate a vedere lo scarto come una risorsa e dunque assumono più volentieri un compito ulteriore che è quello di donare un materiale già pulito e in alcuni casi anche separato per tipologia di

produzione stampi  
in resina attraverso  
stampanti SLA

realizzazione  
prodotto attraverso  
stampaggio a  
iniezione

estrusione  
filamento

realizzazione  
prodotto attraverso  
stampanti FDM

06|

07|

polimero.

### La raccolta

Per quel che riguarda la prima fase del processo di gestione dei rifiuti, la raccolta, ReMade punta a un modello di raccolta di comunità che grazie al coinvolgimento dei cittadini, delle realtà commerciali e del terzo settore presenti nel quartiere, attraverso la donazione del rifiuto, permetta di migliorare la qualità della raccolta riducendo anche le fasi di separazione e lavaggio dei materiali. In questa prima fase sperimentale la raccolta è avvenuta attraverso un passa parola spontaneo senza la necessità di una strutturazione. Per la raccolta del PLA sono attive alcune coalizioni spontanee con i FabLab della rete formatasi durante la prima fase emergenziale per la diffusione del COVID - 19, che conferiscono gli scarti della produzione.

La raccolta principalmente di scarti in PET, HDPE e PP proviene dai centri educativi del quartiere che dopo la coalizione per la realizzazione dei laboratori creativi donano gli scarti in plastica che si producono durante le attività del centro e si configurano anche come punti di raccolta degli scarti prodotti dalle famiglie dei bambini, e da alcuni commercianti presenti nel Rione Sanità e nei quartieri del centro antico (principalmente bar e

locali).

### La separazione



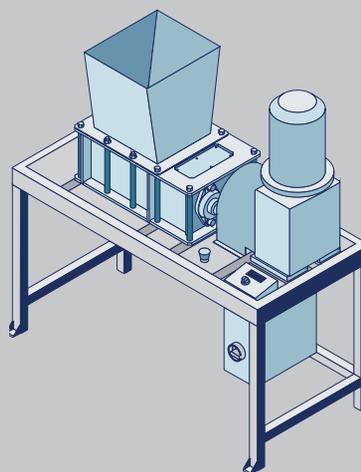
Tra i rifiuti urbani che vengono raccolti dalla comunità e donati al laboratorio i più comuni sono bottiglie in PET (polietilene tereftalato o polietilentereftalato), flaconi e tappi in HDPE (high-density polyethylene) e tappi di detersivi in PP (polipropene), a questi si aggiunge il PLA (acido polilattico) derivante da scarti di produzione della manifattura additiva dei FabLab presenti sul territorio della città di Napoli.

Gli scarti che arrivano al laboratorio sono utilizzati nei processi sperimentali di riciclo e produzione ma anche nelle attività in cui vengono coinvolti i bambini e i ragazzi del quartiere durante i laboratori attivati dall'associazione. Il riconoscimento dei diversi polimeri è effettuato attraverso i simboli di identificazione. Quando il simbolo

non è presente lo scarto viene definito come non classificato e deve essere immesso in un diverso ciclo di riciclo.

### La granulazione

Una volta separati vengono granulati con piccole tramogge meccaniche. Il processo di granulazione viene ripetuto diverse volte per ottenere un granulo il più possibile uniforme. Tra una fase di granulazione e l'altra il granulo viene setacciato per ottenere una dimensione uniforme delle scaglie.

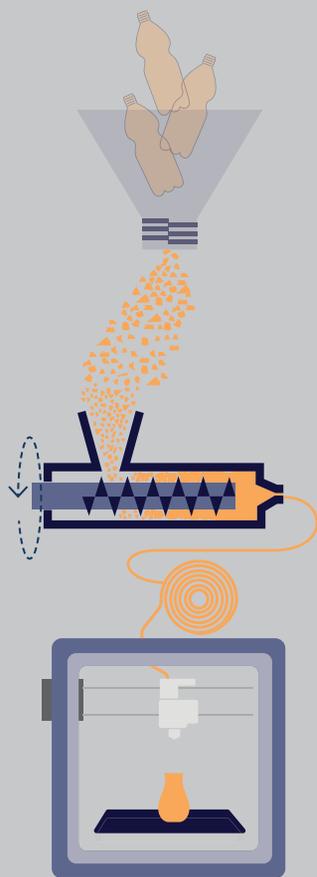


### Essiccazione

Prima dei trattamenti che permettono al materiale di essere modellato in nuove forme il granulo viene sottoposto ad un processo di essiccazione per eliminare l'acqua ed evitare nelle fasi di produzione la formazione di vuoti e densità non uniformi.

## processi di riciclo e produzione

### Estrusione e Stampa 3D FDM



L'immagine mostra la graficizzazione semplificata delle tre strumentazioni necessarie per la realizzazione di questo processo. Granulatore per la produzione delle scaglie a partire dagli scarti - Estrusore per la produzione di filamento a partire dalle scaglie in plastica - Stampante Fdm per la produzione di prodotti finiti.

Il primo processo di riciclo prevede il riciclo del materiale granulato attraverso un processo di estrusione dal quale si ricava un filamento con uno spessore adatto ad essere utilizzato per la realizzazione di oggetti tramite manifattura additiva FDM (1,75 mm).

Il processo sperimentato prevede l'uso di un estrusore che permette di modificare le temperature di estrusione in modo flessibile e trattare quindi differenti polimeri, rendendo così il processo di riciclo più flessibile ed adatto alla scala piccola scala. I polimeri utilizzati in questo processo sono il PET e il PLA. Nel primo anno di sperimentazione sono stati impiegati anche i polimeri HDPE e PP dai quali si riusciva a ricavare un filamento di buona qualità non utilizzabile però nei processi di stampa FDM in quanto il materiale tende a cristallizzare nella fase di deposito su piatto provocando una ritrazione del livello depositato che quindi si solleva dal piatto e non permette l'adesione necessaria alla deposizione del layer successivo. Di qui la volontà di incrementare le strumentazioni e differenziare i processi di riciclo per poter trattare diverse tipologie di polimeri

zioni e differenziare i processi di riciclo per poter trattare diverse tipologie di polimeri

#### FDM

Negli ultimi dieci anni si è assistito all'affermarsi di dispositivi di stampa 3D a basso costo, che sono moderatamente semplici da usare e con un basso costo operativo. Permettono la realizzazione di un prodotto a partire da un modello digitale realizzato attraverso *software* CAD e tradotto in un codice attraverso *software* CAM. Il processo di modellazione a deposizione fusa (FDM) richiede una meccanica piuttosto semplice, per questo motivo, questa classe di dispositivi è la più economica sul mercato.

Le componenti di una stampante sono:

- Una scatola metallica in cui sono ospitati quasi tutti i componenti. Può essere un telaio aperto o a camera chiusa - la camera chiusa fornisce un isolamento per il calore che garantisce una migliore aderenza tra gli strati.

- Un piano di stampa, la superficie su cui viene depositato strato per strato il filamento. La maggior parte dei piani di stampa sono riscaldati per evitare che l'oggetto si deformi e si distacchi dal piano durante la stampa a causa della contrazione termica. Nelle stampanti cartesiane il piano si muove lungo l'asse Z, nelle stampanti delta è fisso.

- Bracci meccanici che si muovono lungo le direzioni x e y nelle stampanti cartesiane e lungo le direzioni x-y-z- nelle stampanti delta.

- Un motore stepper è quello che la scheda madre usa per comunicare con i motori della stampante 3D per farla muovere sui vari assi.

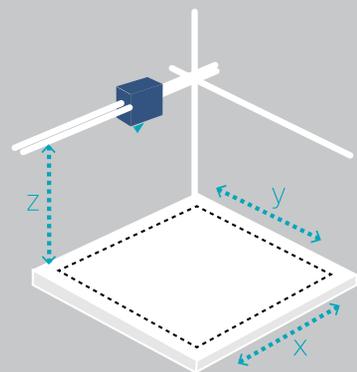
- Il tirafilo che gestisce il recupero del filamento dalla bobina su cui è stato avvolto, il corretto flusso del filamento verso l'estrusore, la retrazione del filamento durante i movimenti.

- L'estrusore in cui la plastica viene immessa, fusa e spinta

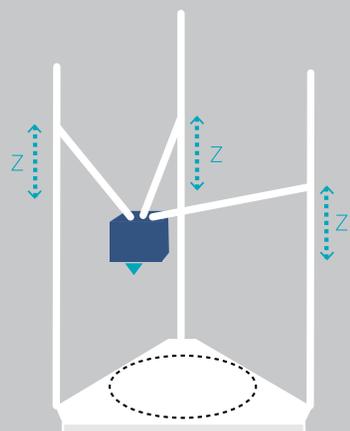
all'esterno. È composto da due parti: l'estremità calda e l'estremità fredda. L'estremità fredda ha un motore che convoglia il filamento e lo spinge all'interno. L'estremità calda è il punto in cui il filamento viene fuso e tirato fuori.

- L'ugello un elemento metallico con un piccolo foro da cui esce il filamento fuso. Gli ugelli sono intercambiabili e sono disponibili in diverse dimensioni dalle quali dipende anche la velocità di stampa e la definizione dell'oggetto.

Da un punto di vista puramente geometrico, il principale vincolo è che il processo FDM preclude la possibilità di realizzare prodotti con forti sporgenze, quindi tutte le parti significativamente sporgenti devono essere sostenute da un adeguato supporto.



cartesiana

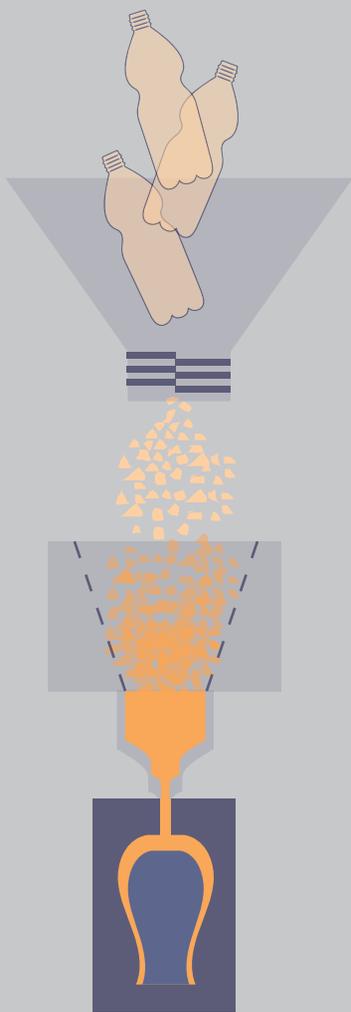


delta

L'immagine mostra la graficizzazione semplificata delle due principali tipologie di stampanti FDM. Si tratta di immagini realizzate per l'implementazione dei processi attuati dal laboratorio sia nell'ambito della didattica universitaria sia nell'ambito dei laboratori creativi.

## processi di riciclo e produzione

produzione stampi con stampanti SLA e stampaggio a iniezione

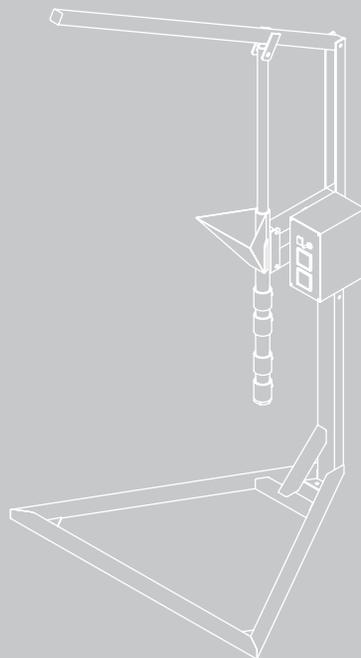


L'immagine mostra la graficizzazione semplificata del processo.

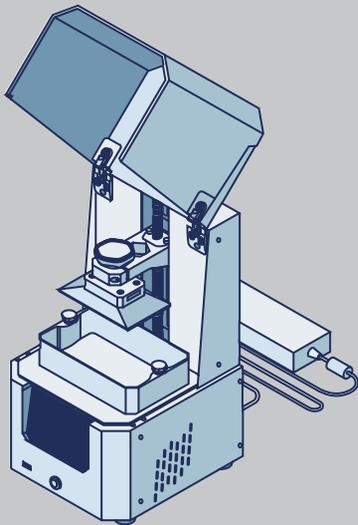
Questo processo in fase di sperimentazione al laboratorio Re-Made è stato scelto sia perché permette di riciclare polimeri che sono risultati difficili da riciclare tramite il processo che prevede l'utilizzo delle stampanti FDM, sia per poter realizzare oggetti in piccole serie garantendo una produzione in tempi più brevi.

Il materiale di input di questo secondo processo è il granulato di scarti (polimeri HDPE e PP). Il processo prevede la realizzazione di stampi progettati per essere realizzati tramite una stampante SLA con una resina resistente alle alte temperature. La realizzazione dello stampo in resina permette una più alta flessibilità di produzione rispetto ai tradizionali stampi in alluminio abbassando i costi di produzione degli stampi permette di realizzare prodotti customizzati anche per piccole serie e di gestire internamente la progettazione e produzione degli stampi. Anche in questo caso la

macchina per il processo di iniezione è stata selezionata tra le strumentazioni open source della piattaforma Precious Plastic.

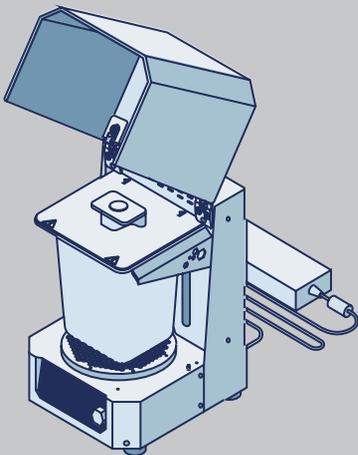


L'immagine mostra la graficizzazione semplificata dell'iniettore



#### Lo stampo in resina

Le stampanti SLA funzionano attraverso un processo di fotopolimerizzazione. La fotopolimerizzazione è la polimerizzazione selettiva di una resina liquida, che si ottiene trattando la resina con luce UV. La realizzazione del prodotto avviene strato per strato. La superficie dello strato più basso di resina liquida viene polimerizzata selettivamente secondo l'immagine che viene proiettata attraverso un proiettore digitale ed espone la resina alla luce UV. Una piattaforma mobile solleva la resina già solidificata.



L'immagine mostra la graficizzazione delle attrezzature per la stampa SLA



# DARE FORMA ALLE STRATEGIE E AGLI ARTEFATTI PER LA DIFFUSIONE

## ABSTRACT

Nel progetto ReMade Community Lab la relazione con il bambino si motiva attraverso due scopi che si intersecano.

Da un lato l'idea che si possa generare un cambiamento positivo nella condizione dei bambini della comunità locale attraverso l'uso del progetto come strumento per acquisire capacità che possano portare i bambini, a diventare attori, soggetti attivi del cambiamento.

Dall'altro l'idea di una sensibilizzazione incrementale della comunità locale, partire dai bambini che diventano ambasciatori del pensiero ecologico in altri contesti sociali (la famiglia, la classe, la strada).

Queste idee riflettono un punto di vista che riguarda il passaggio dal concetto di bisogno a quello di capacità, un punto di vista sviluppatosi nella linea di pensiero che trae origine dagli scritti di Amartya Sen e Martha Nussbaum negli anni Novanta del secolo scorso che proponevano di guardare non alle persone come portatori di bisogni ai quali rispondere con prodotti e servizi, ma guardare alle capacità alle quali le persone possono attingere per raggiungere il benessere (Manzini, 2018).

Per la realizzazione di queste sperimentazioni sono state seguite le seguenti fasi:

-Analisi di casi studio e della letteratura sul tema design-pedagogia

-Presenza di contatto con centri educativi e scuole con le quali sono stati svolti i laboratori creativi

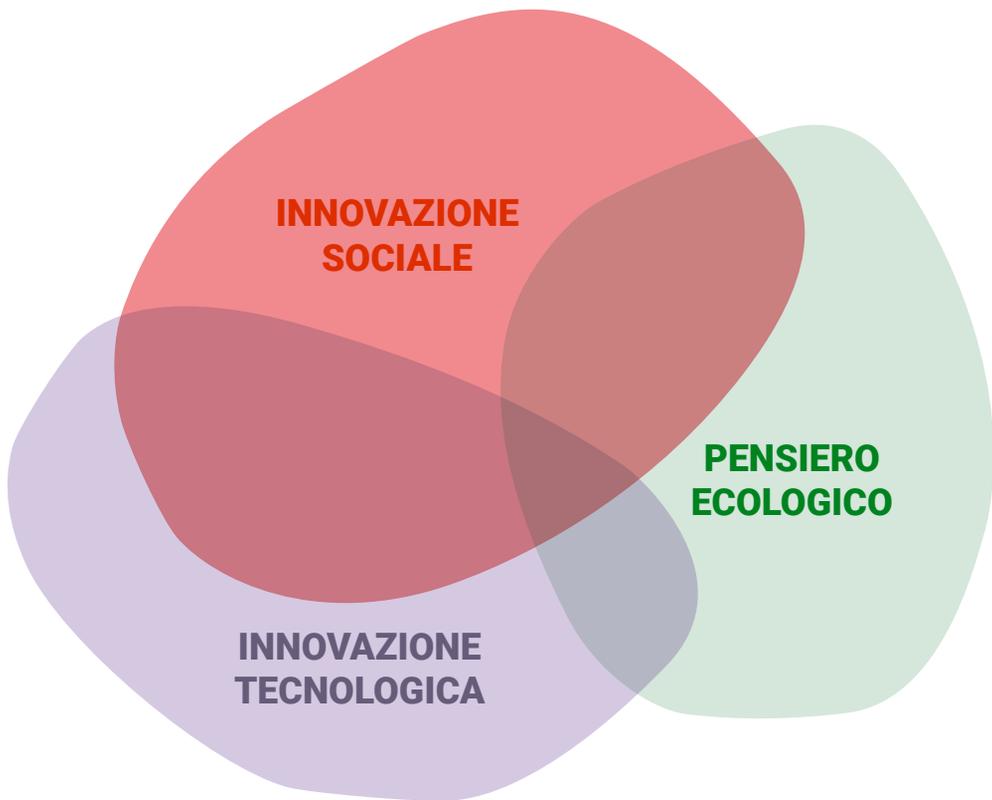
-Progettazione delle fasi di sviluppo del percorso laboratoriale

-Sviluppo delle attività di trasmissione delle competenze e dei contenuti

-Sperimentazione pratica dei percorsi – sono stati realizzati 3 percorsi con gruppi ragazzi tra gli 8 e i 13 anni di tre diversi centri educativi del Rione Sanità- 1 percorso on-line con studenti del 4 anno che frequentano una scuola superiore – 1 percorso con 18 ragazzi drop-out tra i 15 e i 19 coinvolti in un percorso di formazione organizzato da un'associazione che agisce ai quartieri spagnoli altra area con problematiche sociali del centro storico di Napoli.

-Valutazione – alla conclusione di ogni percorso è stato richiesto un *feedback* ai bambini e agli educatori coinvolti nei percorsi.

-Restituzione



## 7.1 Premessa

La presenza di un laboratorio digitale all'interno di un quartiere come quello del Rione Sanità in cui vi è un alto tasso di abbandono scolastico e un conseguente impoverimento di competenze crea l'opportunità di generare nuove prospettive per i giovani in ambiti innovativi attraverso percorsi nei quali viene integrato il processo progettuale come strumento per il cambiamento sociale facendo leva sulla vocazione pedagogica della disciplina del design.

L'Accordo sui diritti dei bambini dell'ONU, firmato nel 1989 stabilisce riferimenti e linee guida per lo sviluppo sostenibile di città "centrate sui bambini". L'accordo è entrato in vigore il 2 settembre 1990 ed è stato depositato all'ONU il 5 settembre 1991. Ad oggi, la convenzione è in vigore in 196 Stati. Il documento descrive, attraverso 54 articoli, i diritti economici, sociali e culturali dei bambini. Questo accordo ha cambiato profondamente il modo di considerare e rispettare i bambini nella società. Successivamente è stato introdotto il concetto di "partecipazione dei bambini" alla vita sociale, grazie al quale il bambino è diventato parte attiva della comunità (Giraldi, Maini, Morelli, 2021).

Nel contesto del Rione Sanità si è sviluppata una rete di cosiddette educative<sup>1</sup> di prossimità, associazioni e cooperative sociali, che coopera per generare un cambiamento sociale nei bambini e nei ragazzi che esprimono un disagio infantile causato da un contesto multi-problematico (traumi-lutti-emergenze della condizione socioeconomica di precarietà e deprivazione causate dal vivere a contatto con adulti a loro volta in uno stato di sofferenza).

Nel contesto napoletano tra i primi progetti che affrontano la problematica dell'insuccesso e dell'abbandono scolastico, il progetto chance, ideato da Marco Rossi Doria nel 1998 in contesti definiti a rischio (Quartieri Spagnoli, Soccavo, San Giovanni, Barra) integrava le opportunità offerte dalla Legge Turco sull'infanzia e l'adolescenza (L. 285/97), con le iniziative contro la dispersione scolastica e il processo di autonomia attuate dalle scuole, in collaborazione anche con associazioni di volontariato. Con questo progetto viene delineata la figura del "maestro di strada - che meglio sarebbe chiamare

1. Questo termine nel contesto sta ad indicare centri educativi gestiti da enti del terzo settore che intercettano i bambini e le bambine del territorio a rischio di abbandono scolastico o che si sono già allontanati dai percorsi scolastici.

maestro di quartiere – che opera ovunque i bambini socializzano e imparano qualcosa, ovunque attuano attività creative, sportive, di recupero scolastico, ovunque si uniscono e giocano, in modi e spazi organizzati e non, comprese le piazze, le case, le strade... Insieme ad altri oltre a una funzione docente, diviene mediatore culturale, facilitatore di incontri, passaggi difficili nella relazione quotidiana tra scuola e vita, qui così distanti per ritmi, modi linguaggi, modelli richieste aspettative” (Rossi Doria, 1999, p. 170). Il progetto prevedeva oltre al recupero di abilità tradizionali attraverso un’attività didattica anche la realizzazione di laboratori creativi fondati sull’ascoltare e poi fare e fare insieme, narrazioni con accurate ritualizzazioni, manipolazioni ed espressioni grafico-pittoriche con l’utilizzo di moltissimi materiali e tecniche.

## 7.2 Design e pedagogia

Questo approccio si inquadra nel pensiero pragmatista scaturito dalle teorie pedagogiche di John Dewey ed in Europa di Adolphe Ferrière, che recuperano il legame tra scuola e vita, la valenza sociale dell'educazione e richiamano i principi della psicologia dell'età evolutiva. Questi concetti pongono le basi della pedagogia attiva, una scuola dell'attività che pone al centro del processo educativo il bambino, partendo dalle caratteristiche cognitive integra attività e gioco mettendo insieme pensiero, azione logica e fantasia, un processo in cui l'insegnante guida e sostiene l'attività collettiva (Panizza, 2009).

In Italia il rinnovamento dei processi educativi nella direzione dell'attivismo, inteso come uso della pratica per il raggiungimento dell'apprendimento, si è espresso con diverse declinazioni nei modelli pedagogici sviluppati da vari autori, di cui si possono citare le sorelle Agazzi, Maria Maltoni, e Loris Malaguzzi i cui approcci hanno influenzato, a partire dagli anni Cinquanta e Sessanta, anche la disciplina del design nell'aggiornamento del modo di insegnare il design, nell'interesse verso la creatività infantile per recuperare un processo progettuale spontaneo e per l'attenzione al bambino come destinatario ed interlocutore del progetto.

L'influenza relativa ai modi di trasmettere i processi progettuali, si riscontra nelle esperienze del *Global Tools* che rifiutavano l'idea di un "insegnamento per trasfusione" ponendo l'accento sull'esperienza diretta per la costruzione di una scuola di formazione e non d'informazione spingendo sulle facoltà creative e sul valore dell'immaginazione come strumento cognitivo (Borgonuovo, Franceschini, 2018). Da queste sperimentazioni si produsse il superamento, nell'epoca della complessità e della differenziazione, dell'idea che si possano apprendere i meccanismi interni del progetto attraverso metodologie scientifiche, spostando l'attenzione, nel processo formativo, dal design al designer per formare esperti in grado di interpretare criticamente e in modo innovativo ogni occasione di progetto (Branzi, 2015).

L'attenzione ai bambini come destinatari ed interlocutori del progetto si riscontra a partire dalla presenza della loro immagine nell'iconografia commerciale, e nei prodotti destinati ai bambini come la prima sedia interamente in plastica, la K4999, prodotta in Italia da Kartel e progettata da Marco Zanuso nel 1964 destinata all'ambiente degli asili, o i libri e giochi per bambini di Mari e i laboratori per Bambini "Giocare con L'arte" di Munari fino ai laboratori di "Architettura d'Animazione" ideati da Riccardo Dalisi per i ragazzini del Rione Traiano a Napoli nei primi anni Settanta che si riferivano a bambini che vivevano particolari condizioni di disagio.

L'interesse per il bambino nelle prime sperimentazioni che vedono il design aprirsi a questioni socio ecologiche si connette anche alla volontà di rompere con il pensiero monologico accogliendo la spontaneità e la semplicità nel processo progettuale. "Il bambino fu visto come nuova componente liberatoria dalla rigida lezione del funzionalismo (...) Il bambino come riformista spontaneo" (Branzi, 2015, p 201).

Nel progetto ReMade Community Lab la relazione con il bambino si motiva attraverso due scopi che si intersecano.

Da un lato l'idea che si possa generare un cambiamento positivo nella condizione dei bambini della comunità locale attraverso l'uso del progetto come strumento per acquisire capacità che possano portare i bambini, a diventare attori, soggetti attivi del cambiamento.

Dall'altro l'idea di una sensibilizzazione incrementale della comunità locale, partire dai bambini che diventano ambasciatori del pensiero ecologico in altri contesti sociali (la famiglia, la classe, la strada).

Queste idee riflettono un punto di vista che riguarda il passaggio dal concetto di bisogno a quello di capacità, un punto di vista sviluppatosi nella linea di pensiero che trae origine dagli scritti di Amartya Sen e Martha Nussbaum negli anni Novanta del secolo scorso che proponevano di guardare non alle persone come portatori di bisogni ai quali rispondere con prodotti e servizi, ma guardare alle capacità alle quali le persone possono attingere per raggiungere il benessere (Manzini, 2018). L'assunzione di questo punto di vista spinge le strategie per l'implementazione dei laboratori a integrare gli approcci del pragmatismo e del *Partecipatory Design*.

Si ritrova già nella "Proposta di una scuola di design che comincia dall'asilo", di Munari (1974) l'idea di utilizzare le costanti del processo progettuale conoscenza, creatività e autocritica per formare

individui indipendenti, pensanti e capaci di rispondere autonomamente alle criticità e necessità. E l'approccio a cui Munari si riferisce è quello appunto della pedagogia attiva nel presentare i suoi laboratori artistici per bambini, spesso citava la celebre frase di Confucio: "Se ascolto dimentico, se vedo ricordo, se faccio capisco". In questa sequenza il concetto di pedagogia attiva è inteso come un attivismo che pone alla base del processo educativo "una nuova idea di cultura, si produce nell'unione tra pensiero e azione, logica e fantasia, per la cui costruzione possono essere utilizzati strumenti di lavoro diversi da quelli tradizionali e in cui l'insegnante co-progetta il percorso di apprendimento insieme agli allievi non come promotore unico delle attività (Panizza, 2009).

Recentemente si è sviluppata una particolare attenzione verso il coinvolgimento dei bambini nell'ambito della tradizione Scandinava del *Participatory Design* (Iversen, Smith, & Dindler, 2017), in particolar modo per il progetto di tecnologie e nell'ambito dell'Interaction Design (Doorn, Gielen, & Stappers, 2014) e più in generale sui metodi del *Participatory Design* come strumento di empowerment. Nelle sperimentazioni analizzate criticamente nella letteratura scandinava sono presenti anche riferimenti all'uso del making come potente strumento per l'empowerment<sup>2</sup> dei bambini e, se integrato nell'educazione dei bambini, può aiutare a combattere il digital divide (Kinnula & Livari, 2018).

2. Nel testo (Livari and Kinnula, 2018) gli autori effettuano una revisione critica del termine empowerment che viene identificato secondo diversi punti di vista critico, mainstream, funzionale, democratico e di sviluppo dell'apprendimento e delle competenze sull'empowerment. La forma mainstream enfatizza il conferimento di un certo potere decisionale a chi è debole di potere, mentre la forma critica lo considera insufficiente ed enfatizza invece il fatto che l'oppresso combatta l'oppressore e ottenga così più potere. La visione funzionale dell'empowerment vede l'empowerment come miglioramento delle condizioni di vita delle persone mantenendo lo status quo, ad esempio attraverso lo sviluppo di strumenti migliori da utilizzare, mentre la visione democratica enfatizza la capacità delle persone di influenzare le decisioni che riguardano la loro vita. Infine, l'empowerment come apprendimento e sviluppo di competenze enfatizza la capacità di fornire alle persone abilità e competenze che consentano loro di prosperare e controllare il proprio destino.

# RE MADE Community lab



## 7.3 Laboratori per le bambine e i bambini

I temi qui citati hanno rappresentato la traccia per il progetto della strategia per l'implementazione dei laboratori creativi di ReMade Community Lab.

Come già anticipato l'approccio alla base dei laboratori prevede l'uso del progetto come strumento per acquisire capacità di reazione alle condizioni sociali, attraverso il percorso laboratoriale si vuole costruire con il bambino il suo pensiero ecologico migliorando la capacità di valutare criticamente gli oggetti ed i sistemi con cui viene a contatto nel suo contesto. Il processo prevede la realizzazione di attività pratiche da realizzare attraverso l'uso di strumenti analogici e digitali insieme a processi di *co-design* che possano portare i bambini a ri-conoscere e comprendere i valori del proprio territorio.

L'utilizzo di materiali semplici e di tecnologie elementari crea fiducia nei bambini che sentono di poter contribuire su un terreno che possono dominare. In questo si fa riferimento alla tecnica povera che come espresso da Dalisi coincide con l'ideologia del valore creativo della collettività. Secondo tale ideologia la tecnica è una specifica dimensione umana e, genericamente, coincide colla capacità di dominare il mondo oggettivo, trasformando i "limiti in strumenti" (Dalisi, 1972, p 47).

La *digital manufacturing* viene integrata nel percorso come strumento che può consentire ai bambini di modificare o hackerare il mondo circostante anziché assorbire informazioni e prodotti in modo passivo, diventando così una nuova forma di empowerment. I percorsi educativi sono pensati per gruppi eterogenei di bambine/i e ragazze/i di diverse età con diversi percorsi scolastici e di vita. Nello svolgimento delle attività laboratoriali viene stimolata l'espressione delle diverse personalità e capacità dei bambini che vengono invitati a collaborare ed aiutarsi per raggiungere un risultato comune.

I laboratori sono divisi in due fasi successive, nella prima vengono affrontate principalmente le tematiche ambientali nella seconda un processo di *co-design* che si concentra su una ricerca formale che porta i bambini a relazionarsi con i luoghi del territorio. La fase edu-

cativa si avvale di un approccio ludico per la trasmissione delle nozioni educative (Nand, Baghaei Casey, Barmada, Mehdipour, Liang, 2019).

La fase di *co-design* si concentra invece sull'uso del processo progettuale come strumento di engagement, inizia con itinerari nei luoghi del quartiere insieme ai bambini per identificare e riconoscere segni caratteristici e prendere ispirazione da questi traducendoli poi in oggetti ricchi di significato. Tramite questo processo si vuole stimolare il bambino a ri-conoscere le valenze del territorio anche quelle nascoste perché rese illeggibili dalle condizioni di degrado e con un approccio al progetto trasferire l'idea che attraverso la propria azione i bambini possono contribuire a innovare l'identità del luogo, un'identità positiva nella quale possono riconoscersi, incrementando così anche la cura e l'attenzione verso questi luoghi, un'identità che attraverso i loro prodotti viene comunicata anche all'esterno della comunità locale per stimolare l'apertura ed il confronto.

Il ruolo del designer in questa azione si svolge in una prima fase di preparazione del processo educativo e successivamente nello svolgimento pratico dell'azione che lo definisce come designer-educatore.

Di seguito vengono riportate le diverse attività progettate che non sono però frutto di una unica fase progettuale ma sono state sviluppate gradualmente a seguito della sperimentazione pratica dei laboratori che ha permesso di modificare il percorso iniziale rendendo sempre più completo il processo educativo e sempre più attento alla condivisione del processo con educatori e bambini/e.

## 7.4 Attività per la costruzione del pensiero ecologico

Nella prima fase del laboratorio il processo prevede attività ludiche che portano il bambino a comprendere alcune problematiche ambientali, quali la finitezza delle risorse, l'obsolescenza dei prodotti, l'inquinamento da rifiuti plastici in mare, e fanno esperienza dei processi semplificati di riciclo che il laboratorio sperimenta insieme alle tecnologie digitali per la produzione in particolare dell'additive manufacturing.

La trasmissione del processo di riciclo avviene tramite attività che coinvolgono il bambino per la comprensione delle diverse fasi del processo la raccolta, la separazione delle tipologie di polimeri plastici, la granulazione, l'estrusione, e la produzione tramite Stampanti 3D con tecnologia FDM.

Osservando come i bambini fossero più partecipi e ricordassero maggiormente le fasi del processo che prevedevano il loro coinvolgimento diretto in un'attività e non solo la dimostrazione dell'attività si sono man mano strutturate delle attività specifiche per ogni fase.

### RACCOLTA

#### Analogico

Per fare esperienza della fase di raccolta è stata sviluppata un'attività che permette ai bambini di comprendere la complessità del sistema, entrando in contatto in modo più immediato con un servizio del quale non possono comprendere il funzionamento perché non ne fanno esperienza. Un'affermazione diffusa tra i cittadini nel contesto napoletano, "noi differenziamo, loro mischiano tutto", ci dà contezza di quanto la distanza che si crea tra le persone e le organizzazioni in sistemi basati su un'organizzazione centralizzata e verticale porti ad un senso di sfiducia verso qualcosa di cui non si può avere nessun tipo di connessione e controllo influenzando anche la quantità e qualità della raccolta<sup>3</sup>. Le diverse crisi che si sono susseguite negli anni hanno portato a periodi in cui la presenza dei rifiuti in strada era costante con un impatto diretto sulla vita dei bambini. È stata così sviluppata un'attività che si configura come un gioco ispi-

<sup>3</sup> In Italia la percentuale della raccolta differenziata, sebbene non raggiunga ancora gli obiettivi dati dalla normativa nazionale, rappresenta un dato positivo (61% dei rifiuti raccolti sono differenziati), anche nel confronto con altre nazioni. Al sud la percentuale è più bassa rispetto alla media nazionale (50,6%) e a Napoli si attesta ad una percentuale ancora minore (37%) Dato 2019 ricavato dal sito dell'azienda che si occupa del servizio di raccolta nella città di Napoli <https://www.asianapoli.it/raccolta-differenziata/risultati-raccolta-differenziata.html>

4. Nei quartieri in cui è stata realizzata l'attività (Rione Sanità, Quartieri Spagnoli) molti bambini vivono ancora lo spazio urbano in autonomia, per effetto dell'impossibilità di molte famiglie di un impegno continuo nell'organizzare e controllare quello che fanno. Sarebbe bello poter affermare che c'è ancora una persistenza di quello che Manzini (2021) definisce come un "quartiere che cura" dove un bene comune, ovvero la strada, insieme all'intreccio di relazioni di fiducia di chi lo abita e di chi vi lavora e l'etica della collaborazione producono un ambiente sicuro e protetto per il bambino. Ed in alcuni casi una persistenza di questa attenzione avviene, ma più marcato è il carattere della crescita prematura del bambino che ancora oggi è possibile descrivere nello stesso modo in cui Dalisi descriveva i Bambini coinvolti nelle azioni di animazione al Rione Traiano, un bambino che porta con sé codici e "componenti alternative" che non si ritrovano nella "protetta permissività del bambino borghese" (Dalisi, 1975, p. 16). "Sono uomini a 12 anni" (Alamaro, Liguori, 1975, p. 19), si muovono con autonomia e istinto pratico, nella "lotta" esprimono il bisogno, "i loro comportamenti «diversi» li fanno assomigliare a chi esercita una azione di guerriglia urbana" (Dalisi, 1975, p. 16).

rato dalle metodologie del *Participatory Design* ed in particolare ai "Future Workshop" (Ehn, 2014) e ai processi di "scenario-based Design" (Bodker, 2000) che permettono di esplorare futuri possibili inscenando dinamiche ed azioni che coinvolgono le persone.

L'attività prevede una mappatura degli scarti prodotti da diverse attività commerciali del quartiere in cui avviene il laboratorio.

I designer realizzano una mappa semplificata del quartiere che contiene pochi segni essenziali che permettono ai bambini di orientarsi nel disegno che rappresenta le strade che percorrono quotidianamente, i luoghi in cui si muovono anche in autonomia nello spazio di prossimità<sup>4</sup>. Durante un primo incontro la mappa si arricchisce con l'indicazione delle attività commerciali che vengono inserite dai bambini in una modalità collaborativa e di scambio. L'attività successiva prevede una ricerca sul campo, i designer educatori vengono guidati dai bambini e si visitano gli spazi delle attività commerciali mappate con le quali i bambini hanno una relazione di familiarità lì si individuano gli scarti tipici dell'attività di cui vengono raccolti dei campioni.

Con i campioni raccolti si realizzano successivamente degli esercizi che portano ad immaginare possibili ri-usi, processi di up-cycling o possibili attività di micro-produzione che possano utilizzare quei materiali come materia per realizzare nuovi prodotti.

L'esercizio di mappatura è realizzato attraverso strumenti analogici, un possibile sviluppo di questa attività potrebbe anche portare attraverso l'uso di mappe digitali condivise ad un coinvolgimento attivo anche delle realtà commerciali che vengono intercettate. Con l'attivazione di queste relazioni sarebbe possibile realizzare una mappatura aggiornata degli scarti presenti sul territorio.

## SEPARAZIONE

### Analogico

Le Attività connesse alla comprensione della fase di separazione prevedono in primo luogo dei giochi che portano i bambini a distinguere i diversi materiali di cui sono fatti i rifiuti urbani. Le attività si concentrano poi sulla differenziazione dei diversi rifiuti in plastica attraverso la classificazione dei polimeri e successivamente per colore, questo è uno dei giochi più dinamici i bambini raccolgono i tappi da un contenitore in cui sono tutti mischiati e li distinguono leggendo i numeri sul fondo, ad occhio nudo o attraverso una lente di ingrandimento che semplifica il compito, e corrono poi a racco-

glierli in contenitori sui quali è indicato il numero e la sigla del polimero. La fase successiva è la differenziazione per colore per ogni polimero si dividono i tappi in contenitori più piccoli per la raccolta per cromaticità.

### GRANULAZIONE

Analogico

Questa fase si svolge spesso parallelamente a quella di separazione, dopo la divisione per colore i bambini utilizzano un piccolo granulatore manuale che gli permette di realizzare le scaglie di plastica utili alle fasi successive di riciclo.

### ESTRUSIONE

Analogico

Questa fase non prevede un'attività svolta dai bambini in modo diretto, solo un momento dimostrativo in cui possono assistere alla trasformazione del granulato di plastica in filamento. Per la realizzazione di un'attività che coinvolga attivamente il bambino nella comprensione di questa fase si potrebbe introdurre una strumentazione che simula l'estrusione di materiale che è possibile estrudere senza l'adduzione di calore, come paste malleabili.

## 7.5 Attività per la diffusione della cultura digitale attraverso un processo di *co-design*

### IL PROCESSO DELLA MANIFATTURA ADDITIVA LAYER BY LAYER

#### Analogico

Per trasmettere il processo di manifattura additiva a deposizione di filamento è stata realizzata un'attività manuale che prevede l'impiego di pasta modellabile (das o argilla). I bambini vengono stimolati a realizzare delle composizioni tridimensionali attraverso la tecnica a colombino che prevede la realizzazione di "bigoli" ovvero dei cordoncini trafilati che vengono attaccati l'uno sopra l'altro partendo dalla base con un processo assimilabile a quello riprodotto dalle stampanti 3D con tecnologia FDM costruiscono i pezzi mediante sovrapposizione dal basso verso l'alto di strati di filamenti termoplastici riscaldati ed estrusi. In questo modo attraverso l'esperienza pratica i bambini comprendono in modo più immediato i limiti del processo produttivo evitando nella fase di progetto successiva di realizzare modelli che necessitano per essere stampati l'aggiunta di supporti che rappresentano uno spreco di materiale.

### LE CACCE FOTOGRAFICHE PER UN'ECOLOGIA DEI SEGNI

#### Analogico-Digitale

La prima attività di avvio del processo di *co-design* ha lo scopo di portare i bambini a ri-conoscere il proprio territorio. Il Rione Sanità è un luogo ricco di emergenze artistiche e architettoniche che spesso versano in uno stato di degrado e non vengono quindi riconosciute dalla comunità come elementi di valore. L'attività vuole stimolarli a guardare e osservare per ri-conoscere quel valore. Si svolge in un luogo del quartiere che viene scelto in base alla consuetudine che i bambini hanno con quello spazio.

1- Selezione- Per stimolare lo sguardo i bambini vengono sollecitati a riconoscere forme geometriche semplici nello spazio nelle decorazioni nell'intersezione tra gli elementi.

2- Inquadrare - Una volta individuata la forma i bambini dovranno inquadrarla con le mani o con piccole cornici di carta questo è già un esercizio di composizione che porta all'isolamento della

forma dal contesto.

3- Fotografare - Solo dopo la selezione e l'isolamento utilizzano un dispositivo per catturare l'immagine (cellulare-tablet).

### LA RICERCA FORMALE DISEGNO E COMPOSIZIONE

Analogico

La seconda attività si svolge a partire da una selezione delle fotografie fatte dai bambini nell'incontro precedente. Ogni bambino ha a disposizione una composizione di 6/7 fotografie in cui sono riconoscibili forme geometriche diverse. Viene utilizzata la carta velina per disegnare sulle forme esistenti.

1- Scegliere - I bambini vengono stimolati anche in questo caso a non ridisegnare tutti gli elementi della composizione ma selezionare solo alcune forme.

2- Comporre - La composizione e sintesi dei segni viene realizzata su un secondo foglio sovrapposto al precedente. Vengono suggeriti dei metodi per la realizzazione di nuove composizioni a partire dai segni scelti attraverso la giustapposizione, la rotazione, la traslazione e la riflessione del foglio. Spesso però si lasciano i bambini liberi di comporre gli elementi liberamente abbandonando i metodi razionali di composizione.

### LA RICERCA FORMALE DISEGNO E COMPOSIZIONE

DIGITALE

La terza attività è volta alla realizzazione di una semplificazione e sintesi dei segni selezionati che vengono poi modellati in 3D tramite l'uso di un *software opensource* (Tinkercad). Si creano dei gruppi di due o tre bambini e bambine che lavorano insieme con un unico computer per la realizzazione di una composizione equilibrata. Vengono stimolati a cooperare a rispettare le idee di tutti lasciando ad ognuno lo spazio per provare a modellare le forme e i segni raccolti, selezionati e composti attraverso le fasi precedenti. Anche in questo caso vengono suggeriti metodi e regole di accostamento e composizione che i bambini possono seguire e rompere una volta introiettati. Nella composizione ed estrusione dei volumi i bambini sono portati a sviluppare i volumi in altezza tenendo conto dei limiti produttivi (sbalzi, inclinazioni) della stampante 3D FDM per la costruzione dell'oggetto ricordando l'attività fatta con la pasta malleabile che li ha avvicinati a comprendere il funzionamento del processo produttivo della manifattura additiva.

Il processo dei laboratori creativi delineato è stato sperimentato in

## 7.6 Dare forma agli artefatti \_ Schede realizzazioni

diversi percorsi svolti in connessione con centri educativi e scuole ed ha suggerito tematiche di ricerca affrontate in alcune tesi in cui la candidata è stata correlatrice<sup>5</sup>.

La maggior parte dei laboratori creativi è stata realizzata nel contesto di prossimità del laboratorio, il Rione Sanità, nella III Municipalità della Città Metropolitana di Napoli. Attraverso la connessione con la “Comunità Educante Rione Sanità” che include diversi centri educativi ed istituti scolastici (Traparentesi Onlus; Fondazione di Comunità San Gennaro; Ass. La Casa dei Cristallini; Ass. Pianoterra Onlus; Apogeo Records; Cooperativa La Paranza; Officina dei Talenti. Scuole: C.D. A. Angiulli; IC Novaro-Cavour; IS. D’Este-Caraccioli) frequentati da bambini e ragazzi del quartiere. I laboratori sono stati svolti nell’ambito del progetto “Sanit Hub”, Finanziato da: Impresa Sociale “Con i bambini” nell’ambito del bando Adolescenza 11-17 anni, un intervento per il “Contrasto alla povertà educativa” e per il “welfare comunitario” rivolto alla Città di Napoli, Municipalità III. Il progetto è stato realizzato nel periodo tra settembre 2018 – luglio 2021, anche se i laboratori che hanno coinvolto il team di ReMade Community Lab sono iniziati a gennaio 2019.

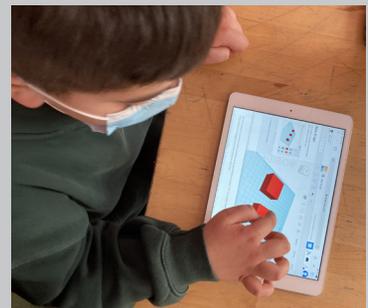
5. Tesi su tematiche educative connesse ai processi di remade community lab  
-*Digital manufacturing: experiential and educational concept in Sanità district - naples* tesi di laurea di Adele Consales di cui la candidata è stata correlatrice

-Laboratorio di manifattura digitale come supporto educativo.  
Tesi di Fabiana Esposito e Rossella Giannattasio scienze dell’architettura di cui la candidata è stata correlatrice.  
Attraverso queste due tesi si è esplorata la possibilità di allargare il campo di impatto delle campagne di sensibilizzazione di remade community lab verso altre tematiche ambientali, a partire dalla progettazione e prototipazione di prodotti che possano funzionare come nudge per cambiamenti comportamentali connessi ad esempio al risparmio idrico.

- Sistema allestitivo per un laboratorio di *digital manufacturing* all’interno del quartiere sanita’ tesi di Simone Caputo di cui la candidata è stata correlatrice



# DARE FORMA AGLI ARTEFATTI LABORATORI CREATIVI



## 8 | 13 ANNI SANIT HUB

Per il progetto summer edition sono stati realizzati tre diversi percorsi pensati per ragazzi e bambini tra gli 8 e i 13 anni.

I percorsi hanno coinvolto tre centri educativi nel Rione Sanità:

Traparentesi Onlus

Il grillo Parlante

Piano Terra

In connessione con l'educativa Traparentesi Onlus è stato fatto un percorso della durata di 20 ore con incontri di due ore ognuno coinvolgendo un gruppo di 13 ragazzi e ragazze.

In connessione con la cooperativa Il Grillo Parlante è stato fatto un percorso della durata di 20 ore con incontri di due ore ognuno coinvolgendo un gruppo di 12 ragazzi e ragazze.

In connessione con la cooperativa Piano Terra sono stati realizzati due percorsi della durata di 15 ore con i primi sei incontri di due ore ognuno e un ultimo incontro di 3 ore.

L'attività educativa è stata strutturata a partire dalle esperienze del laboratorio ReMade in Sanità, integrando il concetto di sostenibilità ambientale con quelli

di innovazione tecnologica e sociale. I percorsi hanno coinvolto i ragazzi e le ragazze del territorio con il fine di fare un'azione di sensibilizzazione sulle questioni ambientali attraverso la trasmissione del pensiero ecologico e di diffusione della cultura digitale attraverso l'avvicinamento al progetto e alle tecnologie della *digital manufacturing*.

I percorsi erano strutturati in due fasi:

1° fase- acquisizione di conoscenze legate alle tematiche ambientali, alle tecniche produttive digitali (stampa 3D-Laser cut), al disegno e alla modellazione digitale 3D;

2° fase in cui i destinatari dei laboratori sono stati guidati in un percorso creativo che parte dal riconoscimento di segni del territorio e attraverso l'elaborazione di questi segni arriva alla progettazione di oggetti realizzati a partire da materiale di riciclo attraverso la stampa 3D.

Il programma è stato svolto con alcune lezioni nelle sedi delle educative, un incontro all'aperto negli spazi pubblici del quartiere per intraprendere il percorso progettuale relativo al ricono-

scimento dei segni del territorio, e due incontri nella sede del laboratorio dove i ragazzi e le ragazze hanno fatto esperienza diretta delle strumentazioni utilizzate per le fasi di riciclo e produzione attraverso la manifattura digitale e con particolare riferimento alla manifattura additiva (stampa 3D). Così si è generato un percorso dinamico e per suscitare interesse e coinvolgimento nelle ragazze/i che hanno avuto l'occasione di visitare nuovi luoghi o rivedere luoghi conosciuti con nuovi occhi.

La strutturazione dei percorsi si è basata sull'uso del progetto e della auto-produzione come strumenti per il coinvolgimento e l'emancipazione. L'idea di portare i ragazzi e le ragazze nei luoghi del quartiere per identificare e riconoscere segni caratteristici e prendere ispirazione da questi traducendoli poi in oggetti ricchi di significato ha il fine di sviluppare una nuova identità positiva del quartiere nella quale i ragazzi possono riconoscersi, incrementando così anche la cura e l'attenzione verso questi luoghi, un'identità che attraverso i loro prodotti viene comunicata anche all'esterno della comunità locale.

## LABORATORI CREATIVI

Sanit Hub \_ un racconto personale note dal diario



17|03|2021

Jlenia è una ragazzina di 12 anni che all'apparenza sembra molto più grande, ha seguito il percorso con il gruppo di Tra Parentesi Onlus.

Jlenia, è parte di un trio che ride molto, e tende a sminuire tutto ciò che viene proposto da qualcuno che non fa parte del trio. Catturare la loro attenzione era difficile le loro risate facevano sembrare ogni attività meno attraente anche al resto del gruppo. Lentamente qualcosa è cambiato, Jlenia era sempre più concentrata suscitando l'interesse anche degli altri. Ha seguito le attività con interesse anche se esprimendo una certa svogliatezza nel farlo più recitata che reale. Al di là delle singole attività ad interessarla è stato il processo che le chiedevamo di seguire, qualcosa di completamente nuovo per lei, che ha catturato la sua attenzione e ha iniziato a vedere noi come persone. In uno degli ultimi incontri, ha interrotto l'attività e ha attirato la mia attenzione, chiedendomi "Ma voi quando non siete qui con noi che fate? Che lavoro fate?". Si stava interessando al

mondo che ci aveva portato ad imparare e conoscere le cose che cercavamo di trasmettere tramite quelle attività. Mi sono fermata anche io e ho raccontato per filo e per segno il mio percorso, quello che mi piace e quello a cui lavoro includendo anche dettagli difficili da esprimere con parole semplici. Jlenia mi ha ascoltato, ha fatto altre domande e alla fine mi ha detto "bello, però!".

20|06|2022

Non so cosa Jlenia sta facendo, questa conversazione è avvenuta a marzo del 2021, spero di riuscire ad incontrarla di nuovo ad approfondire con altri percorsi quello che abbiamo iniziato, spero che le sia davvero stato di ispirazione per il suo percorso che possa intraprendere liberamente la sua strada non condizionata dalle strade che vede seguire nel suo contesto. A me ha sicuramente dato la voglia di continuare a provare di incentivare micro-cambiamenti nella vita di questi bambini che possono portare a micro-cambiamenti in questo luogo.

## LABORATORI CREATIVI

PERCORSO ON-LINE 17|18 ANNI Progetto PCTO- Percorsi per le Competenze Trasversali

PERCORSO ON-LINE  
17|18 ANNI

Progetto PCTO- Percorsi per le  
Competenze Trasversali  
24 studenti

20 ore suddivise in due moduli  
da 10 ore articolate in 9 incontri  
svolti on-line

Nell'ambito degli incontri del  
primo modulo gli studenti han-  
no affrontato i temi relativi

Crisi ecologica e climatica

Il ciclo dei rifiuti

Modelli distribuiti e decentraliz-  
zati per la gestione dei rifiuti

Tecniche di recupero della mate-  
ria e riciclo dei rifiuti

La gestione dei rifiuti nei conte-  
sti casa, scuola e città

Le conoscenze acquisite sono  
state applicate durante una  
fase laboratoriale che li ha visti  
coinvolti in un lavoro di grup-  
po con l'obiettivo di sviluppare  
dei piani di gestione dei rifiuti  
nell'ambito scolastico. I risulta-  
ti dei laboratori e del test finale  
restituiscono un quadro secon-  
do cui l'ampissima maggioranza  
dei partecipanti ha acquisito gli  
strumenti di base per prendere  
protagonismo, come cittadini,  
ed eventualmente come futuri

professionisti, nel processo di  
riconversione ecologica neces-  
sario a garantire un futuro alle  
nuove generazioni.

Nell'ambito degli incontri del  
secondo modulo sono stati af-  
frontati temi legati al design for  
circular economy:

Tecniche semplificate di riciclo a  
scala locale

Introduzione delle tecnologie  
digitali in ambito produttivo.

Casi studio internazionali di  
processi di design sostenibile  
per il riuso e riciclo di scarti ur-  
bani e industriali

Manifattura additiva - diverse  
tipologie di stampa 3D FDM SLS  
SLA

*Software* per il disegno e proget-  
tazione digitale

*Software* CAM che permettono  
la trasposizione del progetto  
digitale in codici per la fabbri-  
cazione attraverso la stampa 3D

In questo modulo gli studenti  
sono stati guidati in un momen-  
to laboratoriale durante il quale  
hanno provato un primo ap-  
proccio alla progettazione e alla  
modellazione 3D digitale con un  
*software* open source disponibi-  
le online. Il coinvolgimento degli  
studenti in questo momento la-

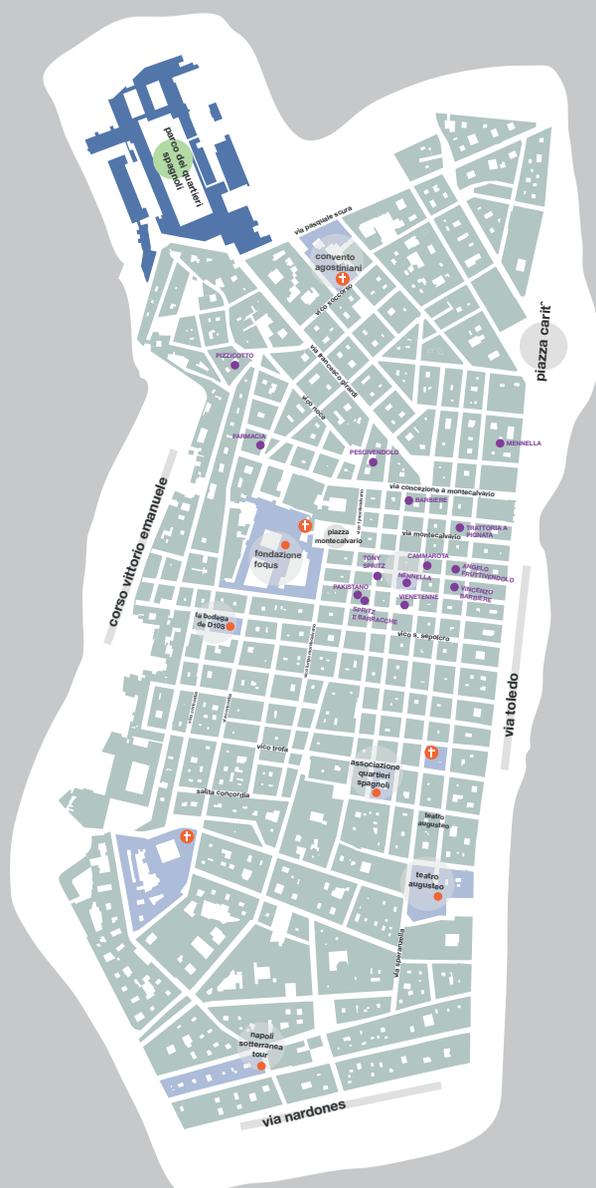
boratoriale e i risultati del quiz  
finale dimostrano l'acquisizione  
da parte degli studenti di nuove  
competenze di progetto trasver-  
sali.

In sintesi gli studenti sono stati  
guidati in un processo che li ha  
portati ad approfondire, svilup-  
pare e maturare le conoscenze e  
le competenze relative alle cau-  
se e gli effetti delle problemati-  
che ambientali, ai cambiamenti  
climatici e alla gestione dei rifiu-  
ti, riconoscendo valore e poten-  
zialità economiche ambientali e  
sociali di un approccio sosteni-  
bile alla gestione dei rifiuti.

Sono state presentate le diverse  
tecniche per il trattamento dei  
rifiuti a bassa complessità in-  
troducendo anche gli strumenti  
di progettazione e produzione  
digitale (CAD-CAM), strumenti  
adatti per la loro flessibilità a  
sviluppare processi di economia  
circolare in città. I partecipanti  
hanno così acquisito uno sgar-  
do diverso per osservare i beni  
di consumo e i modelli produt-  
tivi e una maggiore consapevo-  
lezza relativa alle problematiche  
collettive.

# LABORATORI CREATIVI

Sepopass



Questo percorso è stato realizzato in collaborazione con l'Associazione Quartieri Spagnoli ed è integrato in un programma biennale che coinvolge ragazzi dropout che vivono in contesti difficili. Il programma prevedeva diversi corsi basati sulla trasmissione di capacità e conoscenze attraverso la pratica. Il laboratorio tenuto dal Team di ReMade si è posto degli obiettivi atti a stimolare nei giovani maggiore consapevolezza delle questioni ambientali e trasmettere loro la conoscenza delle possibilità date dalle tecnologie digitali in ambito produttivo.

Nello specifico, lo scopo è stato quello di stimolare i ragazzi e le ragazze a sviluppare delle capacità critiche per valutare i limiti e le criticità dei sistemi di gestione dei rifiuti più diffusi su scala mondiale e immaginare soluzioni alternative in un'ottica di sostenibilità e di economia circolare e di comunità, e contemporaneamente di introdurre gli studenti e le studentesse alle diverse tecnologie disponibili per la fabbricazione digitale (Manifattura additiva) e all'uso di programmi per la modellazio-

ne 3D.

I ragazzi e le ragazze sono stati coinvolti in un contesto produttivo basato organizzato a partire dai principi del *networking*, della cooperazione e dell'interdisciplinarietà.

Come risultato finale tangibile del percorso, si è pensato di guidare i ragazzi e le ragazze alla realizzazione di oggetti e gadget, prendendo ispirazione dal territorio di appartenenza, seguendo un processo di design che parte dalla ricerca visiva dei segni che lo caratterizzano, al fine di sviluppare una lettura formale personale, rielaborarla e materializzare l'esperienza.

### Focus sulle modalità in cui il lavoro si è svolto

Per raggiungere questi obiettivi si è ritenuto necessario dividere il percorso in due macro fasi, il primo legato all'approccio analogico e materiale, un altro invece focalizzato sullo studio e l'utilizzo di strumenti digitali.

La prima fase si è rivelata utile per l'introduzione alle tematiche ambientali, alla conoscenza e alla scoperta del territorio organizzando visite nel vicinato, tramite un'attività collettiva per il recupero di materiali di scarto dei negozi del quartiere, all'introduzione ai processi di produzione digitale tramite modellazione con il *das* e visite guidate al laboratorio di fabbricazione

digitale ReMade Community Lab.

La seconda fase, quella digitale, ha visto le ragazze ed i ragazzi impegnati in un processo di riciclo dei materiali termoplastici tramite la stampa 3D. Hanno appreso la modellazione di prodotti originali tramite *software* open-source che hanno, in seguito, realizzato tramite un approccio diretto all'uso delle nuove tecnologie.

### Dettagli sugli strumenti utilizzati



Gli strumenti utilizzati per lo svolgimento delle attività nella fase analogica sono stati il *DAS*, materiale di scarto raccolto dai

ragazzi e ragazze stessi nelle principali attività commerciali in prossimità, materiale di supporto fornito dall'associazione (colla, scotch, vernice, altro di cancelleria...). Gli strumenti utilizzati per la fase digitale sono stati: tablet che hanno consentito di realizzare la raccolta fotografica durante la ricerca dei segni del loro territorio, *software* open-source per la modellazione 3D, come *sketchbook* e *tinkercad*, una stampante 3D per la realizzazione dei prodotti finali.

### Le fasi di lavoro

Le fasi di lavoro possono essere così schematizzate:

- 1 - Introduzione alle tematiche ambientali
- 2 - Conoscenza del territorio
- 3 - Ricerca dei rifiuti delle principali attività economiche del quartiere
- 4 - Riutilizzo dei materiali di scarto recuperati
- 5 - Introduzione al riciclo tramite fabbricazione digitale
- 6 - Visita guidata nel laboratorio ReMade in Community Lab
- 7 - Introduzione al processo digitale tramite attività analogica: modellazione con *das*
- 8 - Utilizzo di *software* di modellazione
- 9 - Realizzazione dei primi prodotti (portachiavi)
- 10 - Ricerca dei segni caratterizzanti del territorio
- 11 - Modellazione di una pia-

strella con l'applicazione dei segni da loro individuati  
12 - Visualizzazione digitale della piastrella modellata tramite renderizzazione  
13 - Confronto finale

### Problematiche intercorse

La fase finale del percorso relativa alla ricerca del segno caratterizzante del loro territorio e la realizzazione di un prodotto che potesse rappresentarlo non è stata portata a termine da tutti i partecipanti per diverse motivazioni.

Si ritiene che, oltre alla difficoltà nel reperire i segni caratterizzanti del nostro territorio a causa del mal tempo in giorno della visita, la mancanza di desiderio da parte di alcuni ragazzi e ragazze di portare a termine il percorso è stato dovuto al fatto che negli step precedenti avevano già sperimentato la realizzazione di un loro prodotto originale tramite stampa 3D e hanno guardato alla realizzazione della mattonella come una ripetizione della esercitazione fatta precedentemente.

### Valutazione dei risultati

Gli obiettivi prefissati da parte di questo laboratorio si presentavano come molto ambiziosi e sono stati raggiunti da parte di tutti i partecipanti. Soprattutto l'importanza relativa alle questioni ambientali, al riutilizzo

e al riciclo di materiale tramite metodi innovativi è stata ben accolta ed argomentata da ognuno di loro.

Durante l'ultimo incontro la maggior parte dei ragazzi e delle ragazze ha risposto correttamente anche alle domande tecniche relative al processo di riciclo tramite manifattura digitale.



Racconta quali sono state le tue impressioni; non  
lo riparei mai più, e sono stato troppo seccante,  
e non mi sentivo portato.

RACCONTA COME SONO STATE LETTE ESPRESSIONI  
QUESTO PROGETTO DI STAMPA 3D MI È PIACIUTO MOLTO E HO IMPARATO  
CHE CON LA STAMPANTE SI POSSONO FARE TANTE COSE

HO ~~AVUTO~~ AVUTO MOLTO DI SCOPRIRE UN' ~~ALTRA~~  
POSSIBILE PASSIONE FUTURA, ~~MA~~ MI È PIACIUTO  
MOLTISSIMO È STATO DAVVERO INTERESSANTE SCOPRIRE  
COME FUNZIONA UNA STAMPANTE 3D

03. IL PROGETTO IN SE CI INSEGNA TANTE COSE  
• CI SPIEGA CHE DOBBIAMO SALVARE IL  
PIANETA E NE SONO MOLTO D'ACCORDO.  
• È PER ME È UN' OTTIMA IDEA DARE UNA  
SECONDA VITA AI RIFIUTI.

## 7.4 Risultati e sviluppi futuri

Il processo di realizzazione delle attività educative ha avuto uno sviluppo graduale dall'inizio delle attività e sebbene la restituzione delle attività riporta una fotografia statica queste sono state sviluppate a partire dall'analisi dell'esperienza personale e dei *feedback* ricevuti nelle diverse sperimentazioni da parte di educatori e bambini.

In una prima fase i percorsi sono stati avviati spontaneamente senza una programmazione preliminare. Erano gestiti da una sola operatrice di ReMade e prevedevano principalmente attività di up-cycling con tappi e bottiglie di plastica e la trasmissione delle capacità relative alla modellazione 3D e alla manifattura additiva. Successivamente con l'intervento della candidata è stato strutturato un percorso che comprendesse attività legate in modo più specifico ai processi sperimentati da ReMade ed un coinvolgimento del bambino in un processo progettuale per l'apprendimento di tematiche connesse alla cultura digitale e per una rinnovata conoscenza del territorio.

Il periodo di immersione in qualità di designer educatore è stato fondamentale per la comprensione delle dinamiche relazionali che si sviluppano durante i momenti laboratoriali, per la verifica dei tempi che ha permesso di modificare le attività e tararle sull'attenzione dei bambini, per verificare le tipologie e il numero di strumenti da utilizzare in relazione al numero di bambini.

Il passaggio successivo del progetto prevede di rendere questi percorsi parte dell'offerta stabile dei centri educativi, attraverso la formazione diretta degli educatori. Durante i percorsi già sviluppati alcuni educatori si sono dimostrati più attenti e propensi a seguire i processi imparando come utilizzare strumenti e *software* insieme ai bambini. Questi saranno coinvolti in un percorso di formazione all'uso di *software*, strumenti, e allo svolgimento delle diverse attività previste dal processo e parallelamente avviare altri percorsi che vedranno la partecipazione di altri gruppi di bambini in cui i designer potranno seguire il percorso lasciando man mano lo spazio di guida agli educatori. I percorsi attivati successivamente direttamen-

te dai centri educativi potranno essere realizzati mantenendo una connessione con il laboratorio e prevedendo visite e lo svolgimento di attività negli spazi di ReMade Community Lab

Non è facile esprimere i risultati delle sperimentazioni soprattutto in termini di impatto reale sul coinvolgimento, sulla sensibilizzazione e soprattutto sul contributo nel generare un cambiamento sociale dei bambini. È possibile però puntualizzare alcune osservazioni generali derivanti dai *feedback* dei bambini o dei ragazzi che hanno partecipato alle attività. Molti si sono interessati ai temi trattati esprimendo la volontà di tornare e fare di più, con altri l'attenzione è stata più limitata o saltuaria. È stato possibile anche effettuare un paragone tra gruppi di bambini provenienti da quartieri caratterizzati da diverse condizioni sociali e culturali. Infatti, mentre la maggior parte dei percorsi è stata svolta con bambini appartenenti ai contesti del Rione Sanità o dei quartieri spagnoli, entrambi caratterizzati da problematiche di marginalità sociale, è stato svolto anche un percorso con bambini che vivono in un quartiere che presenta minori problematiche dove frequentano una scuola con approcci alternativi di didattica basati su attività laboratoriali e incentrati sull'apprendimento più che sull'insegnamento. Il confronto ha portato a constatare che sebbene la conoscenza e sensibilità di partenza, in particolare sulle tematiche ambientali, era molto più sviluppata nei bambini provenienti dall'ambiente con condizioni di minore marginalità sociale che frequentano la scuola con approcci alternativi, nello svolgimento del corso anche i gruppi più svantaggiati hanno acquisito con vivacità una spiccata sensibilità.



## CAPITOLO 8 ESERCIZI DI INTERAZIONE PRODUTTIVA

### ABSTRACT

In questa linea di sviluppo rientrano le pratiche che stanno sperimentando la relazione tra le persone della comunità locale e i prodotti e i servizi che possono essere realizzati dal laboratorio e con il laboratorio ReMade e contribuiscono a stimolare un rinnovamento della cultura materiale.

Il modello dell'economia di scala e la conseguente localizzazione della produzione lontano dai mercati di riferimento ha mostrato i suoi limiti sia in termini sociali che ambientali e recentemente anche economici: dispersione di capitale economico, culturale e sociale, impoverimento delle competenze individuali e di comunità, impoverimento del sapere condiviso relativo al saper fare di specifici territori, alti costi ambientali dovuti al trasporto per lunghe tratte dei prodotti di consumo.



## 8.1 Cenni alla cultura materiale nei quartieri di Napoli

Nel contesto della città di Napoli le attività produttive non sono state mai espulse completamente dal centro storico e persistono ancora in alcune aree specializzate. Borgo orefici ne è un esempio, localizzato nell'area compresa tra il porto e il corso Umberto, in un'area che conserva un tracciato irregolare e che ha resistito allo sventramento realizzato con la legge per il risanamento di Napoli a seguito dell'epidemia da colera 1884. Riconosciuto come corporazione nel medioevo da Giovanna d'Angiò, oggi continua ad essere molto attivo come consorzio di orafi e gioiellieri dislocati in diverse botteghe e laboratori indipendenti, Rua Catalana, che corrisponde ad una strada dalla quale prende il nome l'intera area, anche questo frammento residuo del tessuto medievale, risparmiato alle opere del risanamento. In età angioina era sede di fondachi e logge da cui derivano i toponimi legati a Genovesi, Catalani, Pisani, Greci. Qui si diffuse la produzione dei metalli poveri con le tecniche dei lattonieri che ancora oggi, dopo settecento anni, continuano la tradizione produttiva. Riccardo Dalisi a partire dal 1979 ha avviato una collaborazione con i lattonieri che lavorano i materiali poveri per la sua ricerca sulla caffettiera, durata fino al 1987, nel corso della quale sono stati prodotti più di duecento prototipi. Successivamente, nel 1997, lo stesso Dalisi ha avviato un progetto sostenuto dall'Associazione Università di Strada Napoli con il patrocinio della Sovrintendenza ai Beni Ambientali e Architettonici del Comune di Napoli, per l'illuminazione della strada che ha portato alla realizzazione di elementi illuminanti sostenuti da sculture realizzate nei laboratori degli artigiani del luogo. Un'operazione interessante in cui l'attività produttiva preesistente nel luogo è attivata per la caratterizzazione dello spazio urbano, con elementi che diventano segnalamento e comunicano l'identità connessa alla cultura materiale del luogo stesso.

### 8.1.1 La tradizione produttiva nel Rione Sanità

Il Rione Sanità si caratterizza per la presenza di una grande tradizione produttiva principalmente legata alla manifattura di guanti e

calzature (Amaturo, Consiglio, Saracino, 2018), una realtà produttiva, un sistema di fabbrica diffusa, fatta prevalentemente di piccole aziende “sommese”. Una descrizione particolarmente efficace del legame tra il Rione Sanità e la sua tradizione produttiva si ritrova nel romanzo “Nostalgia” di Ermanno Rea (2016), nel quale è restituita una fotografia vivida della cultura produttiva del luogo radicata nella conoscenza collettiva.

“e adesso cercava di annusare nell’aria quell’odore di pelli che non c’è più, benché l’avesse creduto una sorta di odore originario del quartiere, in sintonia con le convinzioni della madre che lo avrebbe voluto iniziare al suo stesso mestiere. Quante volte glielo aveva ribadito: noi della Sanità, noi napoletani, quest’arte ce l’abbiamo nel sangue. La praticavano nonni e bisnonni. È una garanzia...  
È vero: la praticavano nonni e bisnonni.

Io ho fatto il medico, ma ben tre zii paterni, oltre svariati cugini, hanno fabbricato guanti, e almeno uno di loro in maniera così eccellente da guadagnarsi il titolo di Re delle forbici (la realizzazione di un guanto, come mi è stato insegnato in famiglia, conosce soprattutto due momenti critici principali: quello appunto del taglio della pelle e quello della cucitura, il che non toglie che si elenchino d’abitudine ben venticinque operazioni diverse, dalla selezione delle conce alle rifiniture). Quanto alla napoletanità della <<guanteria>>, chi la ignora? Non che nasca ai piedi del Vesuvio, questo no. L’arte si può dire che è antica quanto il mondo se è vero, come è vero, che essa non era ignorata già nell’antico Egitto in epoca faraonica. Ma lasciamo stare l’antichità, il Medioevo, il Rinascimento, e anche buona parte del Settecento. Nei tempi moderni è a Napoli che trionfa. Grazie ai Borboni? Bè, perché no? Città di corte con abitudini sfarzose, c’è un’aristocrazia che gareggia in eleganza con il resto del mondo. Ho ammirato alcuni esemplari di quell’epoca conservati da uno degli ultimi imprenditoriguantari rimasti su piazza - si tratta di capi lunghi fino al gomito, candidi, con fori sul dorso riempiti di sofisticati ricami all’uncinetto, così teneri al tatto da darti la sensazione di accarezzare un agnello ancora vivo. Queste fabbriche si tramandano di padre in figlio fino a quella sorta di apocalisse che, dagli anni Ottanta in poi, farà della Sanità, un po’ alla volta, un deserto produttivo, dominio incontrastato di violenti e facinorosi, dove si va perdendo persino la memoria delle proprie remote virtù. E qui mi pare del tutto impossibile non soffermarsi, sia pure per poco, sul paradosso incarnato da questo Rione o quartiere che dir si voglia, da sempre isola di miseria e degrado e nello stesso tempo trama di una fitta rete industriale legata alla produzione di guanti e scarpe, talvolta con punte di eccellenza di livello internazionale (una fabbrica - quella di Mario Valentino, l’inventore del tacco a spillo, destinato a diventare un magnate di fama internazionale- nei suoi momenti migliori è stata capace di una forza-lavoro interna che superava i trecento addetti, senza contare la manodopera a domicilio).” (Rea, 2019, pp 53-54)

Nel prosieguo del romanzo Rea si sofferma anche sulle motivazioni che, a suo parere, hanno determinato il declino di questo attivismo produttivo del quartiere, raccontando una storia locale di rivendicazione dei diritti dei lavoratori impiegati nella fabbrica diffusa:

“Di tanto talento e operosità non resta più niente (...) Contribuimmo anche noi comunisti (...) a dare la spallata finale. (...) Ci mettemmo a chiedere legalità nel momento forse meno adatto per invocarla, quando l’edificio produttivo già scricchiolava nelle sue strutture portanti. Ci mettemmo a invocare per i lavoratori quei diritti e quei riconoscimenti mai concessi senza capire che, così facendo, forse li avremmo anche ottenuti quei diritti, ma con la conseguenza di accelerare la disgregazione dell’intero meccanismo produttivo. A quel tempo operaie e operai – quelli che lavoravano a cottimo nelle proprie case come gli altri, assunti in ditta alle dirette dipendenze di un padrone- non godevano di alcuna copertura previdenziale. Non esisteva orario, non si percepivano straordinari, non venivano riconosciute ferie né tredicesima. Lo sfruttamento non aveva limiti ed era sopportato per lo più in silenzio. (...) occorre dare una grande scossa, ci vuole un’iniziativa politica che mobiliti l’intero quartiere. (...) Rashid Kemali e pochi altri compagni presero a distribuire un volantino colorato in cui erano elencate le singole rivendicazioni per le quali i lavoratori erano chiamati allo sciopero. (...) la protesta entrò sin nelle viscere del quartiere (...) Quando mai la Sanità conoscerà un uguale momento di pathos collettivo? (...) Lo sciopero riguardava una questione di civiltà, di rispetto delle regole, di diritti costituzionali, di legalità, il che, da una parte riempiva la gente di orgoglio elevando la sua coscienza sociale e politica, dall’altre gettava nello scompiglio il modello stesso di produzione così come si era strutturato nel tempo fino a diventare ritmo, abitudine, efficienza, tradizione. Nonché vantaggio per l’imprenditore, anzi profitto sfacciato. (...) Fu un successo totale, da schiavi o giù di lì che erano guantai e calzaturieri videro di colpo riconosciuti i loro diritti, la loro dignità di cittadini (anche se durò poco il vantaggio sia materiale che etico). (...) Anzi le cose andarono via via a scatafasci, sino a far regredire la Sanità ai suoi peggiori standard di malaffare e di disordine (...) il nostro non è mai stato un Rione tranquillo, senza problemi. Siamo sempre stati chiamati a lottare contro avversità e soprusi. Ciò nonostante, avevamo trovato un nostro punto di equilibrio, una nostra autonomia, soprattutto un nostro orgoglio. Guanti e scarpe. Ma non guanti e scarpe qualunque bensì di qualità elevata. Lo sai (...) che il teatro San Carlo ordinava le scarpette per le sue ballerine qui da noi? E non soltanto il San Carlo. Facevamo alzare sulle punte le più grandi e applaudite danzatrici d’Europa: a Parigi, a Berlino, a Londra.” L’autore confronta poi le ragioni della crisi, nelle tendenze globali, attraverso altri scenari narrativi descritti nel romanzo di Philip Roth *Pastorale Americana* che racconta “le amare vicende di un fabbricante di guanti ebreo negli Stati Uniti negli stessi anni” restituendo così la tendenza globale alla crisi della produzione artigianale. “Per la Sanità la campana a morto del guanto (e anche della scarpa di lusso, pelle e suola) arrivò in realtà attraverso la paccottiglia cinese, e prima ancora attraverso la moda cosiddetta seriale, all’insegna dell’usa e getta. Non si contano le fabbriche che chiusero, oppure si trasferirono altrove, in periferia o addirittura all’estero; le luci che si spensero nei vicoli delle lavoranti a domicilio, dove più alta si era manifestata la febbre produttiva. Ci furono emigrazioni di singoli e di interi gruppi familiari.”

Cultura materiale, territorio e declino produttivo e sociale sono trattati con maestria in questa narrazione alla quale è possibile riferirsi per offrire una connotazione specifica del territorio del Rione Sanità. Si trattava di aziende a configurazione di crisi costante<sup>1</sup> che

1. Ci si riferisce qui alla definizione “imprese a configurazione di crisi costante” già citata in precedenza espressa nelle ricerche sul rapporto tra design e sistema produttivo campano nell’ambito della ricerca SDI si veda Morone, A. (2002) *Il tessuto produttivo e il sistema-design in Cristallo*, Guida, Morone, Parente Design e sistema territoriale. 5 casi studio di successo in Campania. LIBRiA

2. Nella conclusione del passaggio già citato Rea esprime un pensiero diffuso che attribuisce alle lotte per la legalizzazione delle condizioni lavorative la motivazione della crisi del sistema produttivo del Rione “struttura di Napoli (figuriamoci del nostro quartiere) non sarebbe in grado di sopportare un regime di regole legali in quanto esse imbriglierebbero il naturale bisogno di volatilità di certe forme produttive. Un modo come un altro per dire che la Sanità ha l’illegalità nel sangue e nessun traffico vi può attecchire che non sia doverosamente illegale” (Rea, 2016, p. 61)

mantenevano l’anonimato per potersi adattare alla variabilità del mercato. Un sistema che più che essere messo in crisi da un tentativo coraggioso e forse velleitario di portare regole e diritti in un settore che resisteva proprio grazie all’estrema polverizzazione e invisibilità delle sue unità produttive<sup>2</sup>, è stato travolto dalla competizione con le realtà produttive di grande scala e dalle evoluzioni del mercato ed è diventato sempre più esiguo, smettendo così di essere capace di generare occupazione ed economia di quartiere. Oggi di questa fabbrica diffusa resistono ancora pochissimi esempi che conservano la forma di contaminazione tra ambiente di lavoro e spazio domestico, e di cui si può fare una diretta esperienza acustica attraversando i vicoli del quartiere.

## 8.2 La tendenza della rilocalizzazione delle attività produttive

Si può immaginare oggi di rigenerare la cultura materiale di questo quartiere? Attraverso quali strumenti? Può il laboratorio di riciclo e produzione digitale messo in connessione con le residue realtà di artigianato locale, con i mestieri di prossimità, e direttamente con la collettività avere un valore nella generazione di un processo di sviluppo che sia valido in entrambe le direzioni?

È forse possibile immaginare una strategia che grazie all'impiego di tecnologie digitali e alla loro connessione con le tecnologie dell'informazione e della comunicazione, si ponga tra gli altri l'obiettivo di rigenerare la cultura produttiva locale attraverso una forte connessione con il tessuto esistente. Introdurre innovazione per generare un sistema produttivo di prossimità flessibile, aperto, adattabile alla domanda della comunità, che riesca a portare un nuovo fermento. L'attenzione per sviluppare questa strategia è rivolta alle tendenze di rilocalizzazione della micro-produzione in ambito urbano<sup>3</sup> che si stanno sviluppando a scala globale in contrapposizione al modello centralizzato di economia di scala che ha messo in crisi i sistemi produttivi tradizionali.

Il processo di rilocalizzazione delle produzioni, fenomeno che negli USA è sempre più dibattuto ed è ormai conosciuto come *insourcing boom*, e quindi l'opportunità di portare la produzione più vicina agli ambiti urbani del consumo è oggi spinta da diversi fattori. Da un lato l'entrata in crisi delle piattaforme produttive delocalizzate (Est Europa, Cina, Sud Est Asiatico, India) per effetto dei maggiori controlli sulle condizioni di sfruttamento sociale e ambientale, che stanno portando ad un progressivo aumento del costo del lavoro che unitamente all'aumento del costo della logistica dei prodotti rende minori i margini di profitto di questa catena di valore. Dall'altro la disponibilità di innovazioni tecnologiche e forza lavoro più flessibile permettono movimento di ritorno verso la dimensione locale (Maffei, Bianchini, 2015). Sono nuove condizioni che si rivelano come un'opportunità per un percorso di conversione delle politiche industriali contemporanee che porti alla rilocalizzazione le produzioni. La rilocalizzazione delle attività produttive si inquadra nel più am-

3. Gli autori Maffei e Bianchini hanno largamente indagato questa tendenza che definiscono come *city making* un processo di valorizzazione della produzione distribuita e dell'economia rigenerativa in città, sostengono che il *city-making* possa essere destinato ad avviare e/o sostenere un'economia urbana distribuita attraverso catene del valore nuove e sostenibili e reti sociali ad esse collegate.

"Il denominatore comune di questi progetti è il loro contributo alla rigenerazione del tessuto produttivo urbano e alla sua sostenibilità. Questo obiettivo viene raggiunto da diversi punti di partenza (come i Fab Lab, l'artigianato digitale e tradizionale, le piccole industrie, i centri di ricerca, le officine di riparazione-riuso, le "reti di lavoratori" informali, ecc. e le relative reti sociali. In questo modo, questi progetti arricchiscono l'ecosistema urbano. Infatti, grazie alla miniaturizzazione di diversi strumenti e alle potenzialità offerte da un maggior grado di connettività –e, soprattutto, nella prospettiva di un'economia rigenerativa distribuita - possono effettivamente portare la produzione (e quindi i posti di lavoro e il relativo capitale sociale) nella città." Maffei, S., & Bianchini, M. (2013). *Microproduction everywhere. Social, local, open and connected manufacturing. Social Frontiers The next Edge of Social Innovation Research*. Milan.

pio discorso sui sistemi distribuiti di cui si è già accennato in precedenza. Manzini e Jegou (2003) evidenziano come le attività riportate in prossimità portano a rigenerare le risorse sociali esistenti e a generarne di nuove, permettono di ridurre l'intensità di trasporto per unità di prodotto e servizio resi e minimizzano la mobilità obbligatoria delle persone per lo svolgimento delle attività quotidiane riducendo il traffico urbano. Aumentano la capacità di controllo da parte dei soggetti e delle comunità sui processi produttivi e di consumo in cui sono implicati.

### 8.2.1 La maker culture e i fablab

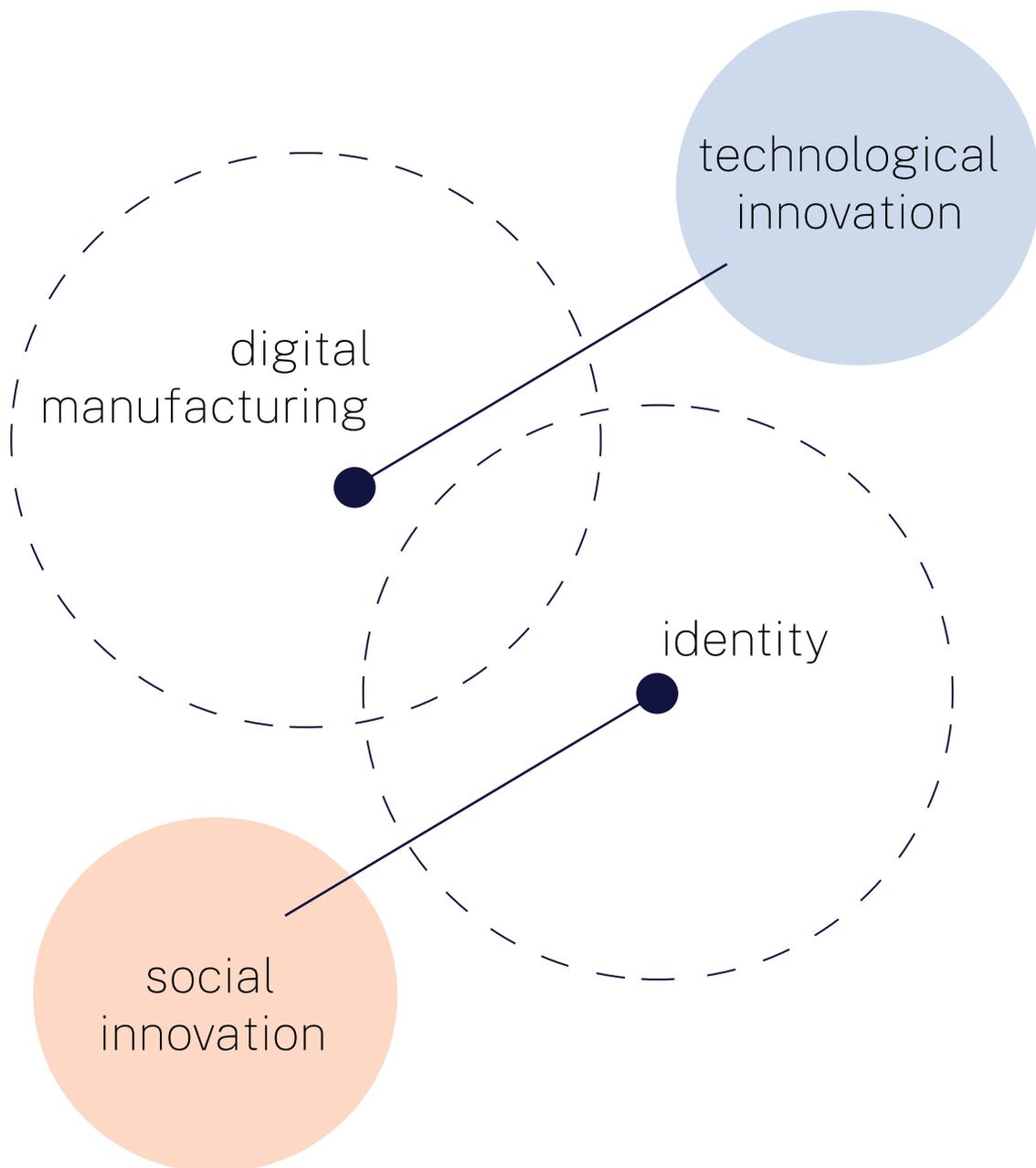
Queste tendenze trovano importanti riscontri in fenomeni emergenti. È interessante rilevare, ad esempio, la riscoperta del fare, di quel <<materialismo culturale>> teorizzato da Sennett (2008) secondo cui per ritrovare una connessione con il mondo che ci circonda è necessario passare attraverso un'esperienza attiva di intervento su di esso, diventare più consapevoli attraverso il fare. La nascita e progressiva diffusione della "maker culture" privilegia i contesti urbani, dove trovano il loro naturale ambiente di sviluppo MakerSpace e Fab Lab. Nati in ambito universitario in una comunità chiusa e coesa di ricercatori che intendeva sperimentare le possibilità della fabrication technology per uscire dallo spazio binario e irrompere nello spazio fisico, si diffonde grazie all'intuizione di Neil Gershenfeld docente dell'MIT, interessato dalla possibilità della costruzione come educazione, che riesce a diffondere e connettere le tendenze emergenti nella comunità di early innovator su scala globale (Ratti, 2014)<sup>4</sup>. Un precedente storico di questo approccio dell'imparare facendo nell'ambito del design sono, come abbiamo visto, i laboratori di *Global Tools*, sviluppati all'inizio degli anni Settanta del secolo scorso momento che ha segnato l'inizio della fine del modello industriale fordista e l'avvio di una cultura post-industriale caratterizzata dall'idea della creatività diffusa e dall'emergere di mercati di nicchia (Borgonuovo, Franceschini, 2018).

La *digital manufacturing* permette un'innovazione che mette in discussione alcuni presupposti fondativi della produzione di massa, quali i vincoli di ripetitività, e permette, infatti, di introdurre nei processi produttivi un maggiore livello di flessibilità della produzione. Sono logiche che hanno visto un allontanamento dal concetto tradizionale di economie di scala, per sviluppare economie di varietà (tanti prodotti a catalogo) ed economie di personalizzazione (ascolto del cliente e realizzazione di prodotti su commessa) (Micel-

4. Nel Testo Architettura Open Source: Verso una progettazione aperta (2014) Carlo Ratti ricostruisce la genesi della diffusione dei Fab Lab a partire dal primo corso "How to make almost Anything" tenuto da Gershenfeld al MIT di Boston e alla loro propagazione nel mondo.

li, 2016). Le sperimentazioni avviate dai FabLab e dai Maker si basano, infatti, sulle esigenze e la domanda delle comunità locali, attraverso processi di personalizzazione tailor-made e la valorizzazione di identità tipiche locali. Queste tendenze stanno materializzando la possibilità di un'alternativa all'offerta di prodotti e servizi di produzione e distribuzione che si basano sulle catene lunghe (Maffei, Bianchini, 2015). Una Small Urban Manufacturing (Byron e Nistry, 2011) che avvicina le attività produttive ai luoghi di consumo.

Questo avvicinamento determina un nuovo modello di relazione con le comunità di riferimento e con gli utenti intercettati e mira alla costruzione di una comunità – mercato in cui le persone diventano parte attiva intervenendo nei processi di sviluppo del progetto e del prodotto. (Fagnoni, R., Ferrari Tumay, X., Vacanti, A., & Vian, A. 2019, July). Le visioni che sono alla base degli approcci *design-led*, e che ispirano questo progetto, si basano sulla possibilità di generare nuovi tipi di sistemi economici equi e integrati, in cui la maggior parte dei bisogni possa essere soddisfatta localmente. Esplorare modalità alternative di scambio (al di fuori del paradigma economico dominante) il cui obiettivo è il soddisfacimento dei bisogni di tutti (in contrapposizione alla generazione di profitto per pochi) (Korten 1999, 2010; Douthwaite 1996; Mander 2012).



## 8.3 ReMade Community Lab le idee guida per i processi produttivi

Il progetto ReMade Community Lab si inserisce in questa tendenza avviando processi produttivi che seguono i modelli descritti per costruire un rinnovamento della cultura materiale che si possa connettere con le specificità del territorio e le domande delle comunità di luogo. Molte merci prodotte attraverso questi processi di progetto partecipato riescono a raggiungere un certo grado di innovazione sia sul piano materiale sia su quello immateriale, stimolando comportamenti di consumo responsabili o che evidenziano le contraddizioni e le debolezze dell'offerta attuale di prodotti.

Un'idea che si rifà all'«ecologia dell'ambiente artificiale» anticipata dalle sperimentazioni di *Global tools* su materiali, tecniche e sull'artificializzazione del mondo e poi sviluppata da Manzini<sup>5</sup>.

Lo scopo è indagare nuove relazioni nella catena - ideazione / produzione e consumo.

Il modello di produzione sperimentato da ReMade prevede un processo che si svolge in cinque fasi principali:

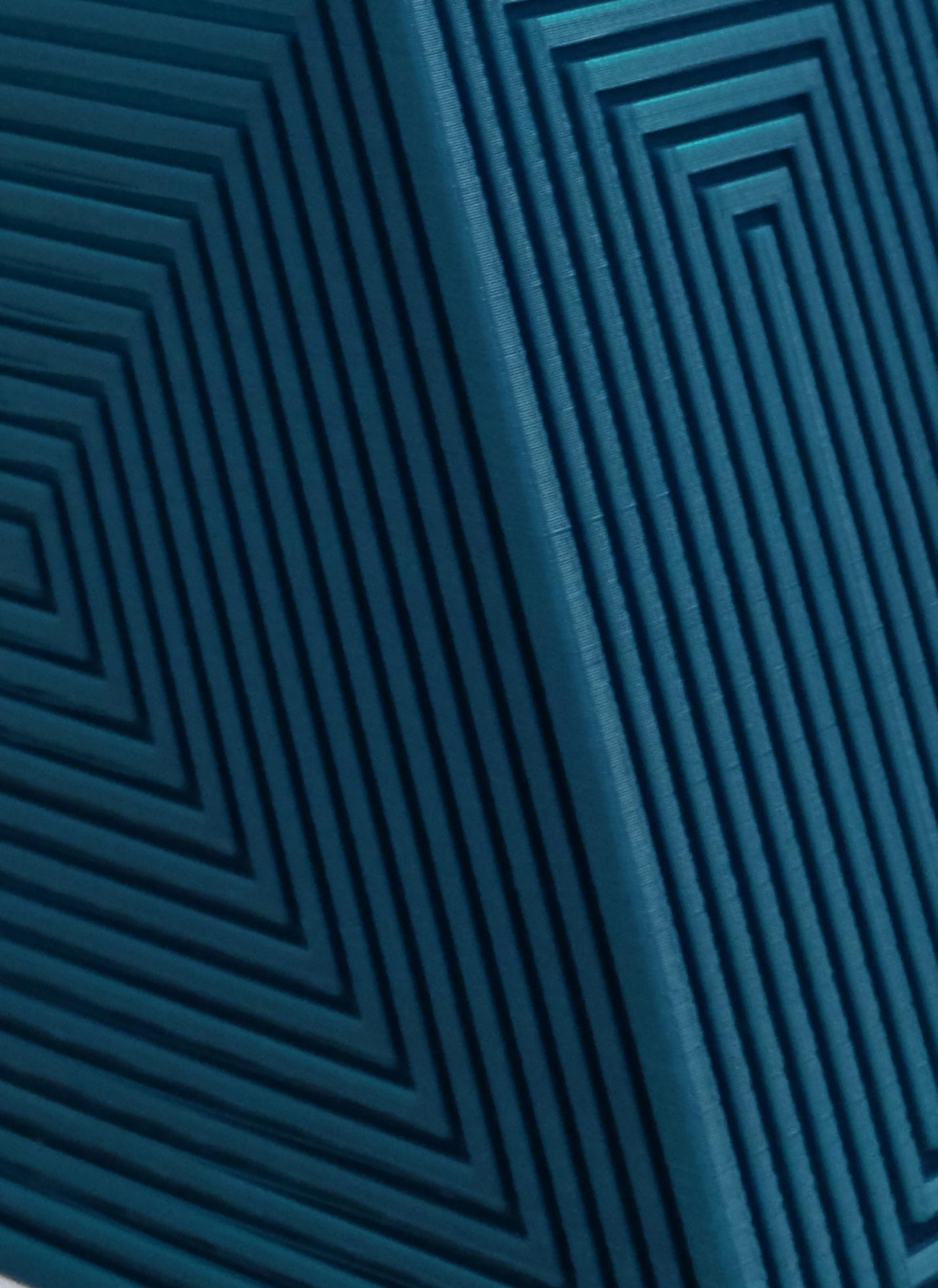
- 1 - raccolta materiale
- 2 - riciclo
- 3 - ideazione
- 4 - progettazione
- 5 - produzione

Di volta in volta il coinvolgimento della comunità di riferimento prevede l'intervento in una o più fasi di questo processo.

### 8.3.1 Prodotti per i viaggiatori

Come si è evidenziato nel capitolo sul contesto di azione nel Rione Sanità la presenza di un ricco patrimonio storico artistico ha permesso lo sviluppo di attività di valorizzazione e promozione attraverso percorsi di visita che hanno rigenerato l'attrattività di questi luoghi determinando anche una nuova vitalità economica e sociale. I percorsi sono attivati da diverse associazioni e cooperative, la cooperativa La Paranza, che ha avviato e prosegue il processo di recupero e valorizzazione e gestione delle Catacombe di Napoli come complesso che comprende sia le Catacombe di San Gennaro che le Catacombe di San Gaudioso è sicuramente la realtà più rilevante in questo ambito, con questa si è cercata una connessione per lo

5. Si rimanda al concetto già espresso nel paragrafo 5.1: "Proviamo a considerare gli artefatti non come macchine il cui primo obiettivo è la completa automazione e una gestione minore, ma come se fossero piante del nostro giardino. Proviamo a immaginare oggetti che sono tanto belli quanto utili. Come frutti di un albero: oggetti che durano e hanno vita propria; oggetti che, come un albero, sono apprezzati per quello che sono così come per quel che fanno; oggetti che forniscono un servizio e richiedono cura. Intraprendere questo percorso presuppone un cambiamento di mentalità radicale rispetto a ciò che normalmente ci aspettiamo da un prodotto. Implica il capovolgimento della relazione che si sviluppa tra oggetto e soggetto, in altre parole, una nuova sensibilità ecologica: prendersi cura degli oggetti può essere un modo per prendersi cura di quell'«oggetto» più grande che è il nostro pianeta" (Manzini, 1991, in Antonioli, Vicari, 2018, p. 117)



sviluppo di prodotti. Il binomio cultura-turismo in questo contesto appare un'opportunità per ricostruire una relazione tra prodotti luoghi e persone.

In connessione con i sistemi di prossimità che si occupano della cura dei luoghi è stato sviluppato un processo per il progetto di "prodotti per i viaggiatori" che sono realizzati a partire dagli scarti raccolti dalla cooperativa e prodotti attraverso le tecnologie di fabbricazione digitale, cogliendo l'opportunità di elevare il livello culturale dell'oggetto souvenir attraverso ricerche formali che partono dai segni del territorio elaborandoli in oggetti che esprimano una maggiore complessità concettuale.

La funzione specifica del prodotto in questi processi è secondaria rispetto al ruolo emergente di amplificatore e testimone di tradizioni e valori, che va ben oltre i contenuti figurativi e formali, ma si carica di intenzioni e istanze per le quali il processo tecnologico rafforza e potenzia il contenuto simbolico. Diventano essi stessi tracce che agiscono sul comportamento dei visitatori innescando un processo di risposta allo stimolo che inducono, capace di evocare, in chi lo percepisce, sentimenti, emozioni e ricordi, occasioni per conoscere e per far conoscere (Fagnoni, 2018).

La fase di ideazione del prodotto prevede l'attivazione della relazione con le comunità di cura dei luoghi, che si occupano delle emergenze archeologiche, storiche e architettoniche presenti nel territorio, in particolare i prodotti realizzati hanno visto la collaborazione con la cooperativa La Paranza.

Nel processo si parte da un confronto diretto con le guide e il gruppo di ideatori dei progetti di valorizzazione, per identificare la tipologia di prodotto e i riferimenti materiali immateriali o visivi che vengono scelti per la progettazione dei prodotti da realizzare nel laboratorio di prossimità. Questi oggetti aspirano ad essere caricati delle istanze del pensiero ecologico e assumono il ruolo di amplificatori di valori connessi al territorio, incorporando un contenuto simbolico attraverso il quale contribuiscono alla costruzione di nuove identità positive, che materializzano l'esperienza di visita o si configurano come oggetti attrattivi per la scoperta dei luoghi.

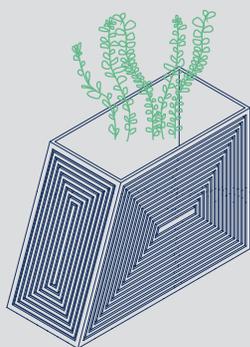
Questi prodotti sono destinati ai viaggiatori, e vengono venduti all'interno del Bookshop delle Catacombe di Napoli e possono essere integrati anche nell'offerta di altri bookshop della città di Napoli (una collaborazione è stata avviata con Gallerie d'Italia a Palazzo Piacentini). I ricavi derivanti da queste vendite vengono reinvestiti in altre attività promosse dal laboratorio come la sperimentazione o i laboratori creativi per i bambini.



# DARE FORMA AGLI ARTEFATTI

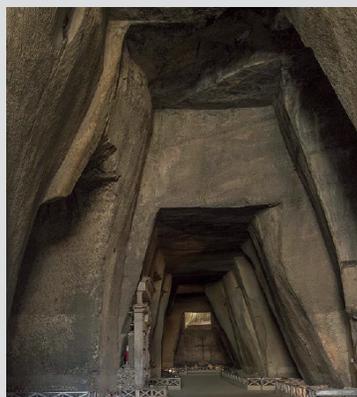
PRODOTTI PER I VIAGGIATORI

## VASO CAVE

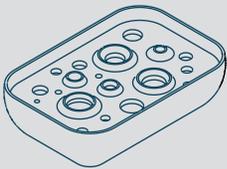


La progettazione di questo prodotto è stata realizzata attraverso la prima ricerca di tesi magistrale per il corso di Design for the Built Environment che ha lavorato su tematiche connesse al laboratorio. Si tratta di un prodotto che ha un riferimento ad un segno del territorio ma che è stato configurato a partire da un processo di confronto e co-design con un fioraio del Rione. Un vaso delimita un vuoto per cui il primo riferimento visivo sono le cavità sotterranee scavate per l'estrazione del materiale utilizzato nella costruzione della città, e poi utilizzate con diverse funzionalità utilizzate come cisterne o destinate al culto dei morti. Le cavità sono presenti e numerose nell'ambiente del quartiere ma anche di tutta la di Napoli, sono caratterizzate da

una forma strombata che permette il sostegno delle costruzioni sovrastanti, questa forma è ripresa nella configurazione esterna del vaso che è anche caratterizzato da una texture superficiale che restituisce il senso di profondità e ripetizione che si prova quando si visitano i luoghi sotterranei come il cimitero delle fontanelle, la sibilla cumana o la grotta di Seiano.



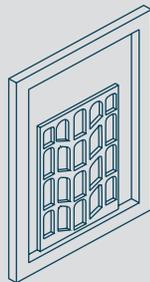
## PORTASAPONE CAMPI FLEGREI



Un oggetto in cui una necessità funzionale suggerisce un gioco di riferimento per un segno del territorio. L'elemento di sostegno della saponetta, che per tenere il sapone asciutto deve essere forata viene modellata riferendosi all'immagine di un'antica mappa dei campi flegrei in cui è raffigurata l'orografia del territorio caratterizzata dalla presenza di numerosi crateri vulcanici.



## SPAGNUOLO FRAME



Una cornice che contiene già il contenuto espressivo semplificato a segno essenziale il cui ornamento può essere incrementato da chi lo acquista. E un oggetto che può evolvere in diverse variazioni e riferimenti a segni e simboli caratteristici del territorio. La prima cornice realizzata contiene il disegno in rilievo di un pattern che riprende il gioco di pieni e vuoti della scala aperta ad ali di falco del Palazzo dello Spagnolo, edificio esemplare del Barocco napoletano realizzato nel 1738.



I processi di ReMade Community Lab per l'ideazione dei prodotti per i viaggiatori hanno, inoltre, costituito la base per un trasferimento didattico nell'ambito di un corso a scelta per gli studenti del Corso di Laurea Magistrale internazionale DBE Design for the Built Environment tenuto dalla candidata, che si è posto l'obiettivo di individuare prodotti per la valorizzazione delle identità urbane.

### 8.3.2 Prodotti identificativi

Coerentemente con la funzione di diffusione del pensiero ecologico, anche attraverso l'attività produttiva ReMade Community Lab intende promuovere le tematiche della riduzione e del riuso e del riciclo. Che viene attuata attraverso processi di *co-design*, in cui le persone sono coinvolte nell'individuazione di oggetti dotati di significato realizzati a partire da materie derivanti dai rifiuti prodotti dalla comunità stessa, rifacendosi agli approcci del "costruzionismo" (Ackermann, 2001).

Anche in questo caso si fa riferimento alla vocazione pedagogica del design: "Disegnare un nuovo oggetto significa anche cercare di far affiorare nell'uomo una capacità conoscitiva sepolta dalla complessità dei linguaggi e delle informazioni; come un bambino che apprende un nuovo alfabeto" (Branzi, 2008, p.195). È possibile rintracciare anche nel progetto di Mari sull'auto progettazione l'origine della visione che sta alla base di questo servizio "nel fare l'oggetto, l'utilizzatore si rende conto delle ragioni strutturali dell'oggetto stesso, per cui in seguito migliora la sua capacità di valutare criticamente gli oggetti proposti dall'industria" (Mari, Facchinelli, 1974). Mari provoca l'utente, chiamandolo a uno sforzo di consapevolezza, intende stimolarlo a non delegare al progettista o all'industria ma a fare da sé per evitare di farsi manipolare dalla società dei consumi. Così nell'ideazione di prodotti con e per la comunità ReMade vuole mettere in pratica questo processo di coinvolgimento che possa dare vita a prodotti che assumono un valore simbolico affermando progressivamente il significato che l'utente attribuisce loro, come segno rappresentativo di un evento o dell'identità del luogo. Il coinvolgimento delle persone avviene principalmente per le fasi di raccolta materiale - anche se non necessariamente con il quantitativo o la tipologia necessaria alla produzione dello specifico prodotto si richiede sempre un contributo in termini di scarti da riciclare a chi si rivolge al laboratorio per la produzione; e creazione ovvero nell'ideazione del prodotto che comprende l'individuazione della funzionalità e dei riferimenti simbolici per lo sviluppo formale dell'oggetto.

### 8.3.3 Plasticaio

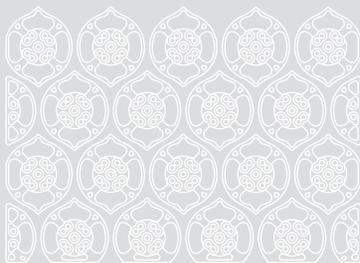
Il servizio del plasticaio prevede la realizzazione di prodotti o parti di prodotti per riparare o completare prodotti industriali che non possono essere più utilizzati o parti di prodotti di cui è impossibile reperire parti di ricambio. I nuovi pezzi saranno prodotti sempre a partire da plastiche derivanti dalla raccolta di quartiere, sfruttando la flessibilità della tecnologia di manifattura additiva, con il fine di incentivare la comunità al riuso. Questo servizio si ispira ad altre tendenze che si stanno diffondendo in altri contesti. È il caso della figura del “fixer” ovvero ‘colui che ripara o ripristina le cose. Queste figure stanno crescendo a formare un vero e proprio movimento che opera contro l’obsolescenza programmata (il made to break, Slade; 2007) con iniziative che promuovono la riparabilità degli oggetti come ifixit.org e r-riparabile.com o il fixer manifesto di SUGRU<sup>5</sup> (Bianchini, 2014).

5. <https://github.com/sugru/manifesto/blob/master/manifesto.md>

## DARE FORMA AGLI ARTEFATTI

PRODOTTI IDENTIFICATIVI - PLASTICAIO

### PORTALE PALAZZO CARAFA



Questo oggetto è stato realizzato da ReMade Community Lab per Dafne Restauri una azienda di restauro che fa parte del consorzio Coop 4 Art. La motivazione alla realizzazione di questo prodotto è derivata dalla volontà di realizzare un oggetto da donare

che rappresentasse il lavoro di Dafne.

Il portale di Palazzo Diomede di Carafa costruito nel 1466 è stato restaurato da Dafne Restauri nel 2018. Il portale è suddiviso in 12 formelle, otto di queste sono caratterizzate da uno sfondo intagliato con pattern che ricordano grate metalliche sulle quali sono sovrapposti simboli araldici isolati al centro del riquadro secondo un linguaggio compositivo di tradizione basso medievale, le ultime due poste negli angoli della parte superiore presentano un'iconografia eterogenea rispetto alle precedenti con elementi vegetali che si rifanno alla produzione artistica antica.



### VASO MARE

Un oggetto per la materializzazione della memoria di un evento, rappresentativo dell'elemen-



to che unisce le due persone per e con le quali l'oggetto è stato realizzato: il mare.

Sanità

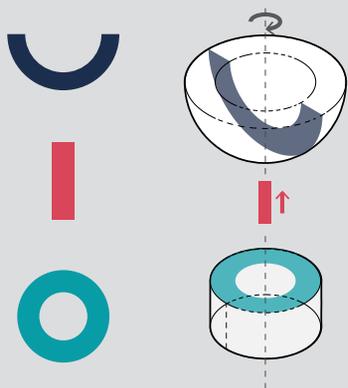
### PREMI

-Un oggetto premio per un torneo di fantacalcio che devolve in beneficenza le quote partecipative.

-Un prodotto identificativo per raccontare il primo anno di attività dell'Hub di Prossimità La Rana Rosa. Che diviene un simbolo da donare alle prime persone che hanno ricevuto sostegno dal centro e che sono a loro volta diventate sentinelle del territorio intercettando e mettendo in connessione altre persone, in una condizione di bisogno, con la Rana Rosa.



## DONI



Questo oggetto identificativo è stato ideato da ReMade per l'azienda Wenco che si occupa di connessioni elettriche sotterranee. La motivazione alla realizzazione di questo prodotto è derivata dalla volontà di realizzare un oggetto da donare che rappresentasse l'azienda e l'impegno nell'agire ecologico. Per questo prodotto è stato seguito

un processo di *co-design* con l'azienda per l'identificazione della tipologia di oggetto (oggetto luminoso) e per la formalizzazione dello stesso.

## ELEMENTO RICAMBIO PER PRODOTTI D'EPOCA FUORI PRODUZIONE

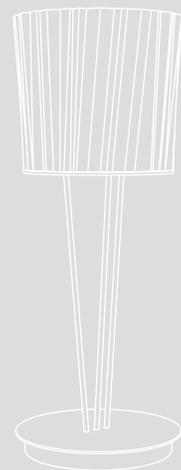


Una occasione di sperimentazione del processo del servizio del plasticaio si è verificata con la realizzazione di un distanziatore da inserire all'interno del quadrante contachilometri di una moto d'epoca Aprilia della quale non è più possibile recuperare elementi di ricambio. Per questo prodotto è stato fatto un processo di reverse engineering, modellazione e produzione.

## RECUPERO DI OGGETTI D'ARREDO

Questo prodotto è stato realizzato per recuperare la struttura di una lampada da tavolo di cui

si era danneggiato il paralume. Il nuovo paralume è stato progettato a partire da un elemento geometrico predominante della casa a cui era destinata la lampada ed effettuando uno studio sul fascio luminoso direzionato dall'aggiunta del paralume.



## 8.4 Design For Proximity Systems

### 8.4.1 Prodotti per e con i mestieri di prossimità

La connessione e la messa in rete del laboratorio di riciclo e produzione digitale con le altre realtà di artigianato, di micro-produzione e i mestieri di prossimità già presenti nel territorio ha un valore nella generazione di un processo di sviluppo valido in entrambe le direzioni. Da un lato la connessione amplifica le possibilità di successo del modello innovativo di microimpresa che attraverso l'integrazione con le altre realtà produttive e commerciali si radica maggiormente nel territorio in continuità con il tessuto originario. Dall'altro permette l'avvio di un processo di innovazione e aggiornamento interno delle microimprese presenti sul territorio.

L'obiettivo è la progettazione di prodotti che possano essere realizzati con e per le altre realtà presenti nel territorio.

Mentre la rete degli enti del terzo settore è composta da comunità aperte pronte all'integrazione, alla connessione e collaborazione con persone o comunità che vogliono realizzare progetti di cura dei luoghi e delle persone nella dimensione di prossimità, non è possibile affermare lo stesso per le attività produttive. Molte realtà produttive sono nascoste, preferiscono una condizione di anonimato, non si pubblicizzano per cui anche solo l'individuazione e la mappatura di queste realtà necessita un lavoro di progressivo avvicinamento da realizzarsi attivando relazioni di conoscenza. Il processo di lettura delle realtà produttive non ha prodotto una mappatura che restituisce il tessuto nella sua interezza ma si è proceduto per connessioni puntuali con le realtà che hanno dimostrato un'apertura ed una volontà alla cooperazione, che sono state avvicinate grazie alla conoscenza personale del membro del team che ha sempre vissuto nel Rione o grazie alla vicinanza con uno degli enti della rete del terzo settore.

Come si è visto il Rione Sanità ha un passato di tradizione artigianale nell'ambito della pelletteria in particolare per la produzione di guanti, e nella produzione calzaturiera, delle quali permangono alcune tracce. Oltre alla tradizione artigianale di alta qualità, più diffusa e caratterizzante, sono presenti anche altre attività produttive

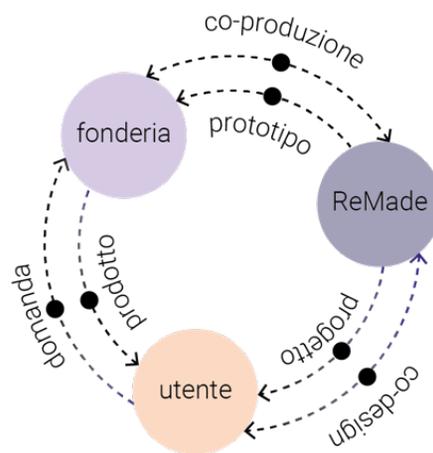
che impiegano tecniche tradizionali, è il caso di una delle realtà che sono state intercettate la "Antica Fonderia Mercogliano" attiva dal 1940 all'interno di una cavità scavata nel tufo, dove Gennaro Mercogliano insieme a Wladek realizzano oggetti per l'arredo sacro, prodotti personalizzati per l'allestimento di attività commerciali, attraverso le tecniche della fusione a sabbia, fusione a cera persa e fusione a conchiglia. Si rivolgono principalmente al mercato della città di Napoli ma hanno realizzazioni commissionate anche da altre città italiane ed estere (Milano, Dubai, Hong Kong, Nuova Delhi). Le possibilità di connessione del laboratorio ReMade con la fonderia sono state esplorate attraverso una ricerca tesi di una studentessa che successivamente è stata integrata nel team di designer di ReMade. Sono stati analizzati i processi produttivi della fonderia e sono state mostrate le potenzialità della digital fabrication per poter avviare una riflessione condivisa sulle tipologie di prodotti che potrebbero essere realizzati grazie all'attivazione di questa collaborazione. Il risultato di questa ricerca ha portato ad individuare due possibili processi di collaborazione. Il primo prevede la possibilità di attivare un servizio per la fonderia di realizzazione di prototipi degli oggetti più complessi che vengono commissionati alla fonderia attraverso l'utilizzo della stampa FDM che possono essere utilizzati per realizzare gli stampi per la fusione del metallo.

Il secondo invece permetterebbe di sviluppare una linea di prodotti ReMade a partire dal recupero di metalli dai RAEE (rifiuti di apparecchiature elettriche ed elettroniche). Come è stato accennato è stato realizzato un primo tentativo di sperimentazione per il riciclo dei metalli. Questo non ha portato a sviluppi concreti per la complessità del processo e la necessità di ulteriori attrezzature e adeguamenti degli spazi di laboratorio, per questo l'attivazione della relazione con la fonderia è stata valutata come un'opportunità di esternalizzare un processo attingendo al saper fare della fonderia. Sono state avviate altre due idee di sperimentazione delle possibili connessioni con mestieri di prossimità, che hanno visto il coinvolgimento di un fioraio ed una sarta.

L'attività di connessione con il fioraio ha portato ad esplorare la possibilità di offrire un servizio di produzione vasi la cui configurazione formale possa adattarsi alle diverse e specifiche tipologie di fiore, a partire dagli approcci dell'ikebana. Sono state anche indagate le possibilità di personalizzazione a partire da una serie di variabili di forme generative e texture superficiali. L'idea prevedeva la realizzazione di un catalogo variabile ed un percorso di formazione

che permettesse al fioraio di arrivare a stampare direttamente nel negozio i prodotti richiesti. La sperimentazione si è fermata perché il fioraio non ha resistito alla crisi causata dalla diffusione del COVID 19 ed ha chiuso.

La sarta con la quale si è avviato un percorso di collaborazione, oltre ad effettuare piccoli aggiusti sartoriali per il quartiere, si occupa anche della confezione di abiti e costumi di scena per spettacoli di danza o teatro. Dal confronto con la sarta, una possibile strada per l'individuazione di prodotti la produzione legata al mondo dello spettacolo è apparsa che potessero essere realizzati dal laboratorio ReMade, sono stati infatti progettati bottoni personalizzabili e accessori decorativi per abiti di scena.



## 8.4.2 Workshop design for proximity systems

Il percorso avviato con i tre mestieri di prossimità ha stimolato una riflessione sulla possibilità di trasferire gli approcci utilizzati per l'individuazione di strategie per la connessione del laboratorio di micro-produzione e riciclo ad altre realtà di produzione esistenti nell'ambito di percorsi didattici accademici, attraverso la realizzazione di un *Workshop* che coinvolgesse il team di ReMade Community Lab, alcune realtà produttive del Rione Sanità e un gruppo di studenti del corso internazionale di Design for The Built Environment. L'opportunità della realizzazione di questo *Workshop* è stata da un lato un'occasione di apprendimento situato per gli studenti dall'altro una possibilità per le comunità coinvolte di aprirsi ad un'iniezione di nuove idee, per accogliere una varietà di punti di vista determinati dalle culture diverse cui appartengono gli studenti del corso internazionale.

Per l'individuazione delle realtà produttive da coinvolgere nel *Workshop* si è scelto di intervistare alcuni membri delle comunità degli enti del terzo settore in qualità di testimoni privilegiati<sup>6</sup>. A seguito delle interviste sono state raccolte circa venti organizzazioni che secondo gli intervistati avessero le caratteristiche adatte a questa attività, in particolare in base alla tipologia di attività e al grado di apertura al confronto e all'innovazione. A seguito di un brainstorming interno al team di ReMade sono state individuate tre tipologie di organizzazione: comunità che occupandosi della cura dei luoghi agiscono operando un rinnovamento dell'identità del quartiere; realtà produttive che si pongono in continuità con la tradizione artigiana caratterizzante del territorio; mestieri di prossimità che hanno una dimensione laboratoriale che può essere ritrovata in altri contesti. Successivamente sono stati organizzati incontri ed interviste tra il team di ReMade e gli attori delle diverse organizzazioni, grazie ai quali si sono definite prime idee di connessione e il reale interesse ad intraprendere un percorso insieme. Nello specifico per il *Workshop* tra le venti realtà si è scelto di effettuare una riduzione a tre per poter avere gruppi di lavoro di circa 10 studenti.

Le tre organizzazioni che hanno partecipato al percorso del *Workshop* sono state:

1. Attività di artigianato: Lombardo Sandali
2. Mestieri di Prossimità: Cioccolateria Mario Gallucci
3. Cura dei Luoghi: La Paranza - Catacombe di Napoli

Il percorso del *Workshop* è durato sei intere giornate divise in due settimane, e si è tenuto negli ambienti ipogei della Basilica dell'Inco-

6. Il termine testimoni privilegiati preso in prestito dalla terminologia della ricerca sociologica sta ad indicare: persone che, per l'esperienza acquisita o lo status che possiedono hanno conoscenze particolari sull'oggetto della ricerca.

ronata Madre del Buon Consiglio negli spazi del laboratorio ReMade Community Lab e negli spazi di lavoro delle diverse organizzazioni. La prima giornata è stata dedicata all'immersione degli studenti nel contesto per la conoscenza del territorio e delle diverse comunità che vi operano in modo collaborativo. La conoscenza sul sistema di cooperazione è stata trasmessa attraverso l'intervento di due rappresentanti degli enti che abbiamo definito come enti aggreganti e di coordinamento ovvero La Fondazione di Comunità San Gennaro e il consorzio Coop For Art. Già a partire da queste prime comunicazioni gli studenti hanno potuto fare esperienza della visione comune che connette la rete del sistema sociale, alla base della quale emerge il valore della collaborazione per lo sviluppo in contrapposizione all'idea dominante di distinzione per la competizione.

La prima visita, che ha coinvolto l'intero gruppo di 34 studenti, si è svolta alle Catacombe di San Gennaro, luogo simbolo dell'azione primaria che ha fatto da scintilla per la costruzione del sistema di rigenerazione dal basso del quartiere. Nell'attraversare le Catacombe scavate gli studenti hanno seguito il percorso di riconnessione tra l'accesso alle catacombe in alto e il centro del Rione in basso. I due gruppi che hanno scelto di lavorare sul laboratorio di sandali e sul laboratorio di cioccolato hanno potuto raggiungere direttamente i luoghi delle organizzazioni uscendo dall'apertura delle catacombe mentre l'ultimo gruppo è rimasto all'interno della Chiesa di San Gennaro Fuori le Mura punto finale della visita per intervistare il referente della cooperativa La paranza.

Il *Workshop* ha permesso di sviluppare uno strumento per trasmettere agli studenti, e contemporaneamente sperimentare, un approccio, un processo, strumenti progettuali ed un'occasione di apprendimento situato grazie all'immersione degli studenti nella comunità di pratica costruita grazie alla connessione della comunità di progetto di ReMade Community Lab con altre organizzazioni, un'occasione di confronto diretto.

Il tentativo di trasmettere al gruppo di studenti i metodi del *Participatory Design* ha portato a un primo incontro con le persone delle realtà sulle quali lavoravano nella sede del laboratorio ed una visita ai luoghi di lavoro per avere un confronto diretto con i lavoratori e con i processi. Alle visite è seguito un momento di brainstorming che ha coinvolto gli studenti un'operatore della comunità e due componenti del gruppo di ReMade.

Successivamente è stato chiesto agli studenti di seguire un approccio (derivato dagli approcci della ricerca- azione nell'ambito del de-

sign per i territori) che prevedeva tre fasi interconnesse:

-Dar forma alle relazioni – proporre e comunicare nuove modalità di connessione tra soggetti, realtà produttive, competenze, luoghi, ovvero con il sistema delle risorse locali.

-Dar forma alle idee e alle strategie progettuali – per progettare anche tenendo conto degli elementi immateriali (conoscenze, valori, identità, know how) che permettono di rinsaldare o generare i legami i diversi soggetti.

-Dar forma agli artefatti – che vengono fuori dalla riflessione sui due punti precedenti tenendo presente che il compito non definiva aprioristicamente che tipologia di artefatto si potesse andare a realizzare.

Gli studenti hanno quindi lavorato in un primo momento alla restituzione della lettura e dell'esperienza di conoscenza questo primo task è stato descritto nel modo seguente:

Lettura Conoscenza - Dare forma alle relazioni interne

Identikit 5 slide –

1- luogo / luoghi

2- lettura emozionale descrizione delle persone – racconta una storia

3- Visualizzare la struttura organizzativa - Attività – input output (materiale/immateriale/relazionali)

4- visualizzazione processi. Come trasformano l'input in output

5- spreco – materiale / immateriale

Successivamente si sono concentrati sulla definizione di design direction e artefatti che permettessero di materializzare una connessione tra il laboratorio remade e le tre organizzazioni coinvolte.

La design direction doveva contenere:

-scopo della relazione – in termini di impatto sociale/ambientale e di innovazione

- target - a chi si rivolgerà l'artefatto finale

- relazioni – quali comunità potranno essere coinvolte nel processo oltre la comunità di progetto di ReMade e quella delle organizzazioni di prossimità coinvolte.

Per l'interazione tra ReMade e Le Catacombe di Napoli è stata immaginata una strategia per la riduzione del consumo di carta dei biglietti di ingresso alle Catacombe.

Il concept ha previsto la realizzazione di un oggetto in plastica riciclata che sostituisse il biglietto cartaceo.

La finitura superficiale dell'oggetto in plastica prevedeva una variazione di pattern definiti a partire da riferimenti pittorici presenti dalle catacombe inoltre all'interno del dischetto era previsto un si-

stema di riconoscimento e di rimando a contenuti digitali di approfondimento sulle valenze storico artistiche del territorio del rione Sanità, in questo modo il biglietto si trasforma in un oggetto capace di amplificare la conoscenza connessa al luogo visitato e al tempo stesso di materializzare l'esperienza di visita in un oggetto significativo che può fungere anche da souvenir.

Nel caso dell'interazione tra ReMade e il laboratorio di sandali il team di progetto ha lavorato sull'ideazione di un sistema di raccolta della plastica che coinvolgesse scuole ed educative con il fine di raccogliere materiale necessario alla produzione di piccoli utensili per le lavorazioni dei sandali (intrecci-conessioni) e per la produzione di piccoli oggetti decorativi personalizzabili direttamente dai bambini coinvolti che potessero essere applicati alle loro scarpe.

Il team che si è occupato dell'interazione con la cioccolateria si è invece concentrato da una parte su strategie per la riduzione del packaging e di scarti in plastica e sulla realizzazione di elementi decorativi per i prodotti della cioccolateria connessi alla stagionalità.

Didascalie alle immagini.

Le immagini ritraggono diversi momenti del *Workshop Design for Proximity Systems*: le visite ai laboratori e luoghi di lavoro delle realtà coinvolte, momenti di lavoro condiviso e di confronto.



### 8.4.3 Prodotti per il restauro dei beni culturali.

Un'interessante applicazione per la digital fabrication ed in particolare per la manifattura additiva è riferibile all'applicazione nell'ambito dei beni culturali, nelle esposizioni museali attraverso la riproduzione di opere d'arte o per supportare studiosi e restauratori dei Beni Culturali.

L'approccio tradizionale del restauro di beni culturali alla riproduzione richiede la produzione di stampi in gomma sulle opere originali, che sono poi utilizzati per la successiva produzione di gessetti o copie in resina. Si tratta di un processo manuale che richiede lunghi tempi di realizzazione ed è molto condizionato dalla complessità formale dell'oggetto da riprodurre, e permette la riproduzione sempre nella stessa scala dell'originale.

La stampa 3D ha una maggiore flessibilità delle tecniche tradizionali, infatti, permette di modificare la riproduzione digitale, ridimensionandola, modificando la forma o selezionando solo una porzione, prima della produzione come oggetto fisico.

Un primo approccio alla possibilità di realizzare prodotti connessi alla fruizione dei beni culturali è stato suggerito in un incontro con i soci della cooperativa La Paranza che, come più volte ricordato, si occupano della gestione di diversi siti di beni culturali al Rione Sanità. L'interesse riguarda la possibilità di offrire una visita più inclusiva che possa rivolgersi anche a persone con disabilità sensoriali.

In particolare la possibilità di realizzare repliche tridimensionali attraverso la stampa 3D permette di realizzare dei supporti per le persone ipovedenti o con disabilità visiva per consentirgli di fare esperienza del bene. Questa prospettiva è stata discussa con la comunità che si occupa della valorizzazione e gestione delle Catacombe di Napoli che hanno manifestato una forte volontà nella realizzazione di questo progetto per cui il team di ReMade Community Lab ha iniziato uno studio preliminare degli strumenti e processi che saranno necessari per l'implementazione e la sperimentazione partirà non appena saranno individuate modalità adeguate di finanziamento del progetto.

Le tecnologie di fabbricazione digitale possono anche contribuire alle metodologie di restauro dei beni culturali. Molte opere d'arte vengono scoperte con importanti parti mancanti (ad esempio, braccia o gambe nelle sculture archeologiche). La progettazione di elementi che possano restituire l'immagine complessiva dell'opera d'arte originale può essere di supporto per la comunicazione museale.

Le tecnologie di stampa 3D permettono di modellare e produrre le parti mancanti in modo rapido e accurato, garantendo anche la reversibilità degli interventi che con le tecniche tradizionali di restauro è molto più difficile da raggiungere (Scopigno, et. al. 2017). In questo ambito sono stati avviati due progetti insieme alla società di restauratori Dafne Restauri che fa parte del consorzio Coop 4 Art.

## DARE FORMA AGLI ARTEFATTI

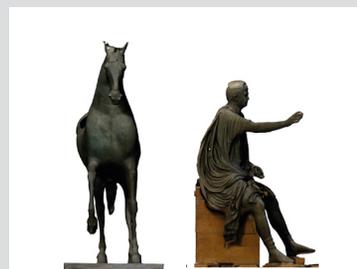
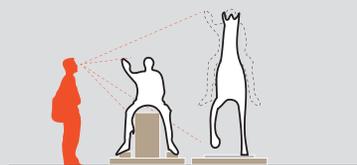
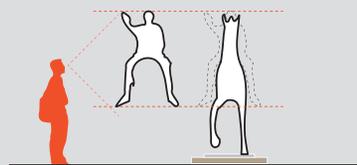
PRODOTTI PER IL RESTAURO DI BENI CULTURALI

La statua equestre in bronzo raffigurante presumibilmente Caligola, rinvenuta a Pompei e finora conservata nei depositi del MANN (Museo Archeologico Nazionale di Napoli), è stata portata in mostra in previsione del suo restauro da allestire in un cantiere visibile a tutti i visitatori, per poi trovare definitiva collocazione nelle sale della nuova sezione di Statuaria campana al piano terra dell'edificio. Ad oggi le due porzioni del gruppo scultoreo, quella del Cavaliere e quella del cavallo, sono state separate per evitare il collasso della statua raffigurante il Cavallo. Il progetto, al momento ancora in fase di concept, ha riguardato, il rilievo e la restituzione grafica dello stato attuale e un concept di progetto per l'allestimento del cantiere evento, e potrebbe prevedere l'utilizzo della fabbricazione digitale anche nella fase successiva al restauro per la realizzazione di supporti.

In origine, il gruppo di cavallo e cavaliere raggiungeva verosimilmente i due metri e quaranta centimetri di altezza. Considerando che il restauro dovrà essere realizzato sulle due statue separatamente il concept di alle-

stimento prevede la realizzazione di una struttura che sostenga l'innalzamento della porzione di statua che ritrae Caligola con la volontà di restituire al visitatore la percezione e il punto di vista originario della figura. Il concept quindi prevede la realizzazione, attraverso un processo di manifattura digitale additiva, di una sagoma che riproduce la morfologia del dorso superiore del cavallo adattandosi perfettamente alla posa di Caligola.

Il grafico riportato è una esemplificazione concettuale dell'elemento che sarà successivamente progettato nella sua configurazione definitiva e dovrà essere realizzato tramite manifattura additiva. Il restauro si pone l'obiettivo di poter nuovamente porre la statua di Caligola sulla figura equina. Se sarà valutato necessario a seguito dello studio dei carichi e della capacità di resistenza per evitare che la figura di Caligola gravi completamente sul dorso del cavallo si prevede una struttura di supporto interna al foro della figura equina, così da non essere visibile esternamente, per distribuire il carico anche nella porzione inferiore.

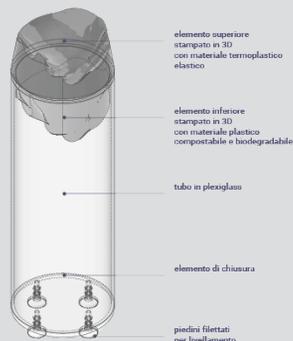


Questo progetto ha riguardato un intervento sul gruppo scultoreo in terracotta raffigurante il Compianto sul Cristo morto conservato nella Chiesa di Sant'Anna dei Lombardi a Napoli.

Il compianto del Cristo Morto, realizzato da Guido Mazzoleni, databile al 1492, raffigura i personaggi canonicamente previsti dall'iconografia del Compianto sul Cristo morto, è infatti composta da otto sculture che raffigurano le figure a grandezza naturale. Al di sotto della chiesa nella quale si trova il gruppo scultoreo sono stati realizzati gli scavi per il passaggio della metropolitana, questo ha comportato dei dissesti che hanno causato il manifestarsi di fessurazioni nelle strutture della chiesa e anche in particolare nella statua di terracotta. La statua sulla quale Dafne Restauri ha dovuto intervenire raffigura Giuseppe d'Arimatea le cui sembianze però sono quelle del reale aragonese Alfonso II di Napoli, era danneggiata da una frattura che ha interessato la porzione del braccio senza causare il distacco completo. A seguito dell'intervento di restauro si è reso necessario aggiungere un supporto che al-

leviasse il carico dell'elemento nella parte indebolita dalla fessurazione, da porre nella parte inferiore del braccio della statua il supporto è stato progettato da ReMade Community lab e realizzato in additive manufacturing per adattarsi perfettamente alla conformazione dell'elemento originale.

Il processo per la realizzazione di questo progetto ha incluso anche una fase di rilievo e scannerizzazione 3D del braccio della statua.



## 8.5 Produrre nell' emergenza

Le linee di produzione sopra descritte e la progettazione degli artefatti che ne è scaturita ben rappresentano nelle intenzioni e nelle realizzazioni gli elementi della strategia per l'implementazione del Re-made Community Lab, che ha puntato soprattutto, sulla forte relazione con il territorio e la comunità locale, per sperimentare un modello di riciclo e micro-produzione in ambito urbano, come sistema di prossimità.

La linea che di seguito si descrive, invece, ed alla quale si è dato il nome "Progettare per l'emergenza", nasce in maniera casuale, inaspettata, quale risposta ad un evento forte, non intrinseco alla comunità di luogo e di progetto di Re-made, eppure così pervasivo da non lasciare nessuna comunità indenne dalle sue conseguenze. La Pandemia, sviluppatasi a livello globale a seguito della diffusione del Covid-19, ha proiettato in un tempo brevissimo le attività del laboratorio in una dimensione nuova e diversa.

La pratica ha dimostrato, ben al di là del suo avvio estemporaneo, e del suo carattere episodico, le potenzialità della fabbricazione digitale in un sistema distribuito e la sua capacità di rispondere ad una nuova domanda, evidenziandone i punti di forza: condivisione, apertura, rete, coordinamento flessibile.

Durante la prima fase emergenziale per la diffusione dell'epidemia da COVID-19 ci si è ritrovati isolati nelle case, da un giorno all'altro, mentre la tv e gli altri mezzi di informazione di massa con cadenza giornaliera danno i numeri: casi, ricoveri, decessi e raccontano di tante e diverse criticità, come la carenza di attrezzature negli ospedali, ed in particolare l'insufficienza di strumenti per la respirazione assistita in grado di aiutare le persone ammalate di covid a respirare. Anche il team di re-made è isolato dal contesto della sua azione, sono i tempi in cui si deve ancora capire quali attività si possono svolgere in presenza, quali da remoto e quali sono del tutto bloccate, sospese, ritardate.

Si viene a sapere, attraverso la rete, che è stata sviluppata un'idea per adattare le maschere da snorkeling in caschi per la respirazione in terapia sub-intensiva. L'idea è di un ex primario dell'ospedale

di Gardone Valrompia, Renato Favero che si mette in contatto con un'azienda di Brescia, la Isinnova. Insieme progettano la valvola charlotte, un elemento di raccordo, fabbricabile attraverso manifattura additiva, per realizzare la conversione e ne rilasciano il file e le indicazioni per la produzione liberamente online<sup>7</sup>.

Al laboratorio ReMade si decide di fare una prova di stampa e con un post pubblicato sulla pagina Instagram si dichiara la disponibilità del laboratorio a produrre la valvola, qualora se ne avvertisse la necessità anche nel contesto territoriale di Napoli.

Medici e altro personale sanitario si rivolgono al laboratorio ed avanzano richieste raccontando al contempo carenze e difficoltà dei loro contesti di lavoro, si attivano canali emotivi di empatia e solidarietà. Una giornalista del Corriere Tv<sup>7</sup> viene a trovarci al laboratorio e pubblica un breve servizio, la notizia rimbalza sui giornali locali e on - line ed ha grande risonanza.

In breve, risulta evidente che, da solo, il Laboratorio ReMade non può trattare tante richieste ed in tempi così rapidi. Nasce, così, la connessione con altri Fab-Lab che, nel frattempo, avevano iniziato a produrre valvole mossi da altre richieste, provenienti dai loro contatti. Per un breve periodo ci si coordina mediante un gruppo Telegram, nel quale confluiscono sia domande a questioni tecniche che richieste di produzione. Un primo tentativo di strutturazione viene attuato da ReMade, utilizzando strumenti collaborativi online open source di Google e pubblicando nei diversi gruppi formati sui social una call utilizzando un modulo attraverso il quale raccogliere disponibilità, posizione della sede operativa e capacità produttiva dei FabLab e dei makers dislocati sul territorio regionale. Vengono raccolte le adesioni ed i contatti di circa 45 produttori.

Così si costituisce il primo nucleo di un *network* fisico e virtuale che include oltre ReMade nel Rione Sanità, il FabLab Napoli, The Spark Creative Hub, HUB Makerspace di Giugliano, fino al Centro di Ricerca ENEA di Portici. Un'attività costante, per giorni, ha fatto sì che si producessero centinaia di «valvole» per le maschere. Nello stesso tempo, la rete ha coordinato la produzione e la raccolta degli adat-

7. Il progetto denominato Easy Covid 19 si è aggiudicato il compasso d'oro 2022, la motivazione della giuria ha esplicitato come questo sia stato un esempio efficace di innovazione frugale capace di combinare componenti reperibili sul mercato e moduli sperimentali per dare una risposta efficace all'emergenza sanitaria generata dal virus Covid-19"

8. [https://www.corriere.it/video-  
articoli/2020/03/29/ora-44-ecco-val-  
vola-stampata-3d-proteggere-medici-  
infermieri/51f54492-71a7-11ea-b6ca-  
dd4d8a93db33.shtml](https://www.corriere.it/video-articoli/2020/03/29/ora-44-ecco-valvola-stampata-3d-proteggere-medici-infermieri/51f54492-71a7-11ea-b6ca-dd4d8a93db33.shtml)

tatori da altri maker, più o meno strutturati, in tutta la Campania ma anche da fuori regione.

Quando arrivavano le richieste dagli ospedali, tutta la rete veniva messa a conoscenza del fabbisogno, rappresentato dal numero di valvole da stampare, e restituiva l'informazione relativa all'avanzamento della produzione, si sapeva in questo modo in tempo reale chi, quando e dove, riusciva a produrre le valvole ed in quali quantità, anche per poter fermare la produzione, una volta esaurita la domanda.

In un primo momento erano direttamente gli Ospedali a comprare le maschere, successivamente Decathlon ha donato alla Regione Campania circa mille maschere, e questo ha reso opportuno che la rete iniziasse ad interfacciarsi anche con le istituzioni ed in particolare con gli uffici della Regione e con la Protezione Civile<sup>9</sup>.

Dopo i primi contatti è risultato che la protezione civile, impegnata su più fronti, non riusciva a gestire le consegne in modo centralizzato e così il Laboratorio ReMade ha contribuito in modo volontario anche alla gestione del processo di consegna e di stockaggio delle maschere e delle valvole prodotte dalla rete tutta.

Oltre alla carenza di dispositivi per l'assistenza ai pazienti si è registrata contestualmente una carenza di dispositivi di protezione individuale (DPI) quali strumenti di protezione per gli operatori sanitari a seguito della diffusione della pandemia da Covid 19 ed il settore dedicato non ha potuto ampliare la produzione in tempi



9. Il primo contatto ufficiale per una collaborazione fattiva è stato con il dirigente della Regione Campania (U.O.D. Politica del Farmaco e Dispositivi), dal quale ha ricevuto in consegna 950 maschere da snorkeling donate da Decathlon S.A.

compatibili con il fabbisogno. Durante la fase di produzione delle valvole, ad esempio, sono pervenute ulteriori richieste per altre tipologie di prodotti che rispondevano a bisogni diversi, comunque emersi a causa dalla situazione emergenziale vissuta negli ambienti ospedalieri. Al laboratorio di ReMade, ad esempio, una richiesta diretta è venuta da un medico ginecologo, che voleva trovare una soluzione per gestire la sala parto, in modo da non costringere le donne a partorire con la mascherina ma rendendo, comunque, protetta l'equipe medica e sanitaria. Questa richiesta ha comportato una modifica della valvola affinché si potesse trasformare la maschera in un dispositivo di protezione individuale (DPI) per i medici e gli infermieri presenti in sala parto. La prova effettuata sembra aver funzionato nel caso specifico, ed ha aperto ad una ulteriore richiesta di utilizzo più esteso della tecnologia della stampa 3D per la produzione di DPI. Di qui la richiesta di provvedere con altre soluzioni tampone, integrando, in un solo prodotto, la funzione dello schermo facciale, con quella della mascherina con filtro antibatterico. Per utilizzare una maschera da sub come DPI è stato, infatti, necessario connettere questa ad un filtro, capace di rimuovere le particelle virali dal flusso di aria che entra all'interno della maschera, tenendo presente che, diversamente da altri progetti open-source diretti ai pazienti, questa soluzione doveva essere progettata per la protezione di un utente sano dall'ambiente circostante. Dal momento che le maschere da snorkeling aderiscono con una certa pressione al viso, bisognava fare in modo che tutta l'aria inalata passasse esclusivamente attraverso l'attacco ed il materiale filtrante. Essendovi diverse tipologie di filtri e diverse tipologie di maschere, la flessibilità assicurata dalla produzione digitale ha dimostrato a pieno la potenzialità di questa tecnologia per la realizzazione dell'elemento di congiunzione tra le maschere e il filtro, ha permesso infatti la personalizzazione dell'elemento di giunzione, in modo flessibile e immediato. Come in altri casi in cui per sopperire alla scarsità di prodotti utili a fronteggiare la situazione, si è cercato di incentivare alcune filiere produttive a diversificare i loro prodotti, per questa tipologia, la filiera della produzione per lo sport avrebbe dovuto intensificare velocemente la produzione e diversificarla.

Infine, durante il percorso è stata sperimentata la possibilità di mettere in connessione nel corso del processo ambiti simili e diversi, non solo i makers ed i laboratori di produzione digitale ma anche le istituzioni, il mondo medico e quello della ricerca, e si sono affrontate questioni che hanno richiesto il diretto coinvolgimento di compe-

11. Ne hanno fatto parte i Professori: MAFFETTONE PIER LUCA\_ Dipartimento di Ingegneria chimica, dei Materiali e della Produzione industriale, al momento anche cooanatore del presidio per l'emergenza.

ANDREA D'ANNA\_ Dipartimento di Ingegneria chimica, dei Materiali e della Produzione industriale- Professore di impianti chimici

Antonino Squillace, Dipartimento di Ingegneria chimica, dei Materiali e della Produzione industriale

Prof. Ernesto Di Maio, Dipartimento di Ingegneria dei Materiali e della Produzione, Professore di scienza e tecnologia dei materiali, settore polimeri

Francesco Amato, Dipartimento di Ingegneria elettrica e delle Tecnologie dell'Informazione, Prof Ingegneria Biomedica.

IVAN GENTILE\_ Dipartimento di Medicina clinica e Chirurgia- Professore di malattie infettive

GIUSEPPE SERVILLO\_ Dipartimento di Neuroscienze e Scienze riproduttive ed odontostomatologiche-Professore di anesthesiologia

Luca Fontana, Dipartimento di Sanità Pubblica\_ docente di Medicina del Lavoro

Alfonso Morone, Dipartimento di Architettura, Professore di Disegno industriale.

10. ReMade Community Lab con Susanna Parlato e Raniero Madonna, The Spark Creative Hub con Michela Musto, Hub Maker Space con Antonio Mele, FabLab Napoli con Stefano Russo.

tenze diverse. Il tema della certificazione dei prodotti utilizzati nella fase di emergenza che in un primo momento era stato affrontato in maniera del tutto estemporanea e pratica (l'utilizzo delle maschere riadattate con le valvole era autorizzato dallo stesso paziente che, essendo informato che non si trattava di prodotti certificati, firmava una apposita liberatoria) ha ricevuto, in un secondo momento, una maggiore attenzione da più parti. Dai contatti intercorsi con una ricercatrice dell'ETH di Zurigo che ha contattato il team di ReMade si è appreso che diverse Università (Politecnico di Milano, Stanford EPFL Università di Bolzano) stavano effettuando alcuni test sulle capacità di tenuta delle valvole e che si cercava di capire come fare per la certificazione dei prodotti usati come respiratori.

In sede locale si è costituita una task force<sup>10</sup> composta da rappresentanti della rete di fabbricazione digitale<sup>11</sup>, del Comune di Napoli, della Regione Campania e della Università degli studi di Napoli Federico II, che ha visto il coinvolgimento di diversi docenti universitari, di diversi campi disciplinari, che si poneva l'obiettivo di avviare processi di validare dei prodotti realizzati, procedendo a fare dei test con le attrezzature in dotazione ai diversi dipartimenti universitari.

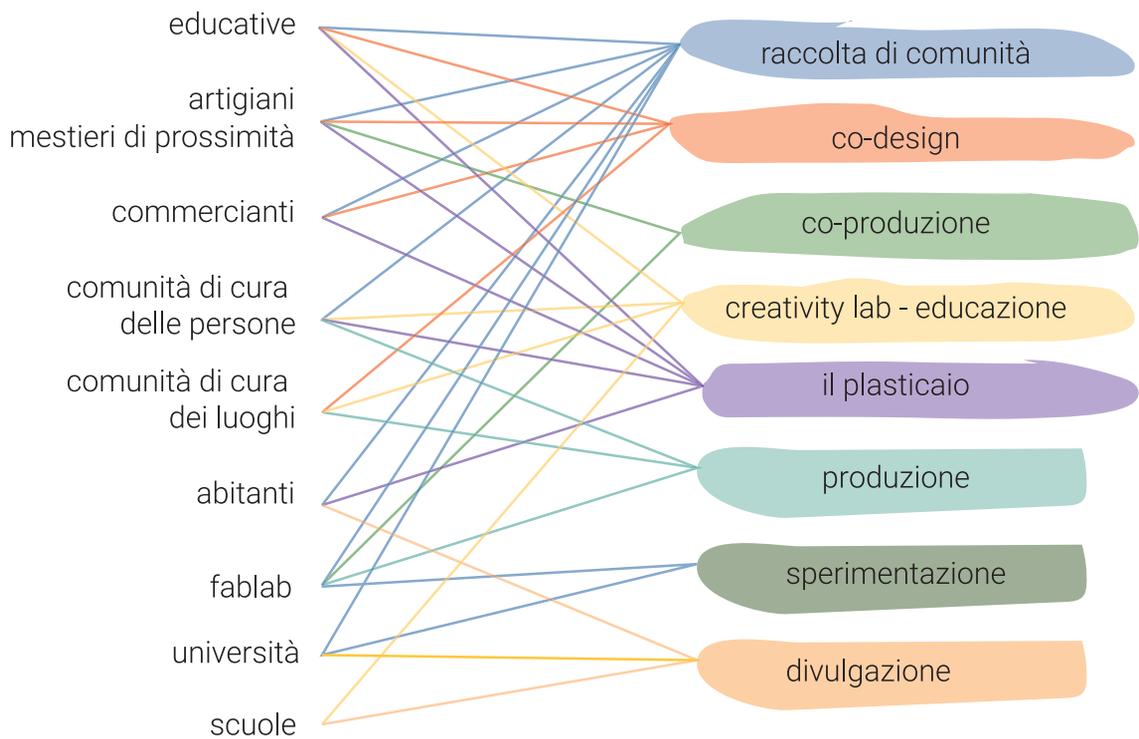
L'operazione è terminata quando hanno prodotto la valvola charlotte con uno stampo ad iniezione, ma, soprattutto, quando sono arrivati i respiratori ufficiali, non di emergenza e i dispositivi di protezione certificati e quindi la produzione d'emergenza è andata via via scemando.

L'operazione è terminata quando hanno prodotto la valvola con uno stampo ad iniezione, ma, soprattutto, quando sono arrivati i respiratori ufficiali, non di emergenza e i dispositivi di protezione certificati e quindi la produzione d'emergenza è andata via via scemando. Non così le lezioni apprese, che sono state importanti e dense di implicazioni per il futuro. Innanzitutto, è da sottolineare il processo virtuoso che ha coinvolto migliaia di persone in tutta Italia e nel mondo, quando è stata verificata la fattibilità di realizzare una «valvola» stampata in 3D, in grado di trasformare una semplice maschera subacquea in qualcosa che potesse salvare vite umane.

L'articolo pubblicato sul Corriere della sera ha avuto una diffusione enorme, per cui hanno preso contatto con ReMade makers e produttori digitali non solo a livello locale ma anche nazionale ed internazionale abbiamo ricevuto e-mail e richieste di scambio di informazioni e confronto dall'India e dall'Argentina dal Messico. Si è assistito a un processo di produzione diffuso di notevoli dimensioni,

che ha contribuito in maniera importante ad affrontare l'emergenza COVID-19, attivato spontaneamente da un movimento dettato dalla voglia di fare la propria parte, un'iniziativa del tutto gratuita, guidata dal desiderio di aiutare, mostrato da tutti coloro che hanno contribuito.

Un'esperienza intensa che ha reso evidenti a livello planetario, le potenzialità della produzione digitale in una condizione di emergenza, vista la sua capacità di rispondere in tempi brevi, attraverso una rete di collaborazione mettendo su una produzione diffusa e personalizzata. E contemporaneamente la criticità che conferma la necessità di una valutazione in merito alla possibilità di validare prodotti realizzati in un sistema distribuito e con attrezzature diversificate che producono risultati spesso molto incoerenti e difficili da controllare a monte.



## 8.6 Risultati e sviluppi futuri

La schematizzazione riportata nella pagina accanto vuole esprimere una sintesi degli elementi che di volta in volta sono stati affrontati nello svolgere le pratiche delle tre linee di sviluppo. Il complesso delle pratiche realizzate restituisce, sebbene ancora in una fase embrionale, l'approccio sistemico che introduce, oltre gli elementi basilari della modellizzazione del processo di funzionamento di un'impresa: materiale di input - processo di trasformazione - output - produzione di profitto, altre risorse che sono inaccessibili al mercato, definibili come utili collettivi, ovvero elementi valoriali non misurabili solo in termini di reddito e consumo.

Se compito del design sociale è favorire cambiamenti positivi nella società, nell'immaginare un modello di impresa sociale è necessario guardare agli impatti che questa può generare per migliorare il benessere delle persone e per contribuire alla conversione ecologica.

Mettendo in discussione il concetto di benessere connesso alle risorse e alla crescita economica, si potrà guardare ai più recenti approcci multidimensionali alla valutazione del benessere e all'analisi della povertà. Questi approcci hanno superato l'idea che possa essere misurata la qualità della vita solo a partire dai parametri di reddito e consumo, la salute, la longevità, la conoscenza e l'istruzione, le relazioni sociali, i sentimenti soggettivi sono elementi costitutivi della vita umana che non dovrebbero essere ignorati se siamo interessati a valutare il livello benessere della vita delle persone.

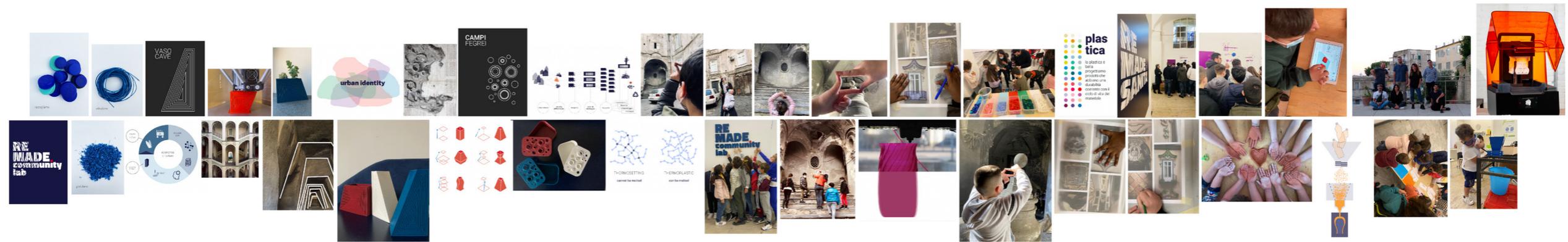
L'opportunità di passare da una prospettiva basata sul reddito alla considerazione della pluralità costitutiva della vita umana è stata ampiamente sostenuta dalla letteratura sociologica sul benessere sociale e sulla povertà, che tradizionalmente considera una pluralità di indicatori per descrivere la qualità della vita di individui e famiglie. Negli ultimi anni, anche il dibattito economico sul benessere è stato profondamente rinnovato dal contributo essenziale di Amartya Sen.

Didascalie alle immagini.  
nella pagina accanto: lo schema mostra le relazioni attivate tra remade ed altre realtà presenti nel territorio attraverso la realizzazione di prodotti o servizi a seconda delle diverse tipologie di azione attivabili da ReMade

Didascalie alle immagini. nella pagina accanto: Il modello di sviluppo del progetto ReMade risulta complesso nella quantità e variabilità di elementi che vuole integrare in ognuna delle sue manifestazioni. Attraverso il grafico si vuole dare un quadro di insieme degli elementi materiali e immateriali che costituiscono gli input, gli output, i processi di trasformazione e gli strumenti che vengono impiegati di volta in volta nelle pratiche attivate. Questo schema sintetico viene poi riportato nelle schede delle realizzazioni con lo scopo di evidenziare di volta in volta le componenti che intervengono e di avere uno strumento di riflessione e comprensione degli impatti di ogni produzione.

L'approccio di Sen alle capacità è ampiamente riconosciuto come uno degli approcci più completi ed esaustivi all'analisi del benessere in cui si considerano una pluralità di dimensioni del benessere e si studiano le relazioni tra di esse e così la povertà, la privazione e la disuguaglianza assumono un nuovo e chiaro significato. Ciò che principalmente caratterizza l'approccio della capacità rispetto ad altri approcci multidimensionali del benessere è che non si tratta semplicemente di un modo per allargare il benessere valutativo a variabili diverse dal reddito, ma è un modo radicalmente diverso di concepire il significato di benessere (Martinetti, 2000).

Questo approccio valutativo può essere integrato nelle strategie di implementazione di prodotti e servizi realizzati da un'impresa sociale, che seppure in alcuni casi possono considerarsi sovrapponibili a prodotti e servizi realizzati dall'impresa profit, hanno la possibilità di determinate ricadute che si moltiplicano nei confronti dei soggetti della comunità e per la produzione e il rinnovamento di beni comuni.



AREA	COALIZIONI	AZIONI	STRUMENTI	TARGET	IMPATTO	SCALA
emergenza	mestieri di prossimità	design	manual tools	bambini	health care	neighbourhood
arte e cultura	aziende	produzione	laser scanner	ragazzi	territorial identity	city
educazione	educative	co-design	shredder	studenti	ecology	region
restauro	scuole	coordinamento	plastic extrusion machine	viaggiatori	artistic and cultural value	national
riuso	enti del III settore	reverse engineering	plastic sheet press machine	persone	company identity	international
eventi	fablab	riciclo	plastic injection machine		reduction	
mestieri di prossimità	artisti	rilievo	SLA 3D printer		reuse	
formazione	viaggiatori		FDM 3D printer		recycle	
	commercianti				affection	
	comunità di cura dei luoghi					
	comunità di cura delle persone					
	artigiani					

## BIBLIOGRAFIA PARTE IV

- Ackermann, E., (2001). Constructivism: uses and perspectives in education. Future of learning group publication: MIT media laboratory.
- Armiero, M., (2021). *L'era degli scarti*. Giulio Einaudi Editore.
- Armiero, M., & D'Alisa, G. (2012). Rights of resistance: the garbage struggles for environmental justice in Campania, Italy. *Capitalism Nature Socialism*, 23(4), 52-68.
- Armstrong, L., Bailey, J., Julier, G., & Kimbell, L. (2014). *Social design futures: HEI research and the AHRC*.
- Bauman, Z., 2006, *Vita liquida*, Laterza, Roma- Bari
- Becattini, G., (2015). *La coscienza dei luoghi: il territorio come soggetto corale*. Donzelli editore.
- Bertola, P., & Teunissen, J. (2018). Fashion 4.0. Innovating fashion industry through digital transformation. *Research Journal of Textile and Apparel*.
- Bianchini, M. Maffei, S., (2015). *La città industriosa: Anatomia delle nuove comunità produttive urbane*. Fondazione Giacomo Feltrinelli.
- Bianchini, M., Arquilla, V., Maffei, S., Carelli, A., Bianchini, M., & Milano, P. (2014). FabLand: 'Making' digital/analog distributed urban production ecosystems. In Conference proceedings From Fab Labs to Fab Cities-and Fab Citizens, FAB10Barcelona.
- Bodei, R., (2016). *Limite. Il mulino*, Bologna.
- Borgonuovo, V., Franceschini, S., (2018) *Global tools: gli strumenti di una scuola possibile*. (pp. 8 - 62) In Borgonuovo, V., Franceschini, S., (2018) a cura di, *Global Tools. Quando l'educazione coinviderà con la vita 1973-1975*. Graham Foundation.
- Boustani, A., Girod, L., Offenhuber, D., Britter, R., Wolf, M. I., Lee, D., ... & Ratti, C. (2011). Investigation of the waste-removal chain through pervasive computing. *IBM Journal of Research and Development*, 55(1.2), 11-1.
- Bruner, J., & Porath, M. (2000). The culture of education. *Canadian Journal of Education*, 25(2), 236.
- Dalisi, R., (1972, maggio). La tecnica povera in rivolta. *Casabella*, 36(365), 46-48.
- Dalisi, R., (1987). *La caffettiera e Pulcinella*, Officina Alessi, Crusinallo.
- Dewey, J., (2004). *Democrazia ed educazione*. Milano: Sansoni.
- Dilnot, C., *Design as a Socially Significant Activity*, in Resnick, E., (2019) *The Social Design Reader*. BlumSBurry, Londra. pp 63-72
- Doorn, F. V., Gielen, M., & Stappers, P. J., (2014, June). Children as coresearchers: more than just a roleplay. In *Proceedings of the 2014 conference on Interaction design and children* (pp. 237-240).
- Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative everything: design, fiction, and social dreaming*. MIT press.
- Ehn, P. (1988). *Work-Oriented Design of Computer Artifacts*. Arbetslivscentrum, Lawrence Erlbaum Associates, Hillsdale, NJ.
- Ehn, P., (2008). Participation in design things. In *Proceedings of the 10th Anniversary Conference on Participatory Design 2008 (PDC '08)*, eds. D. Hakken, J. Simonsen, T. Robertson T. Bloomington, pp. 92-101.
- Ehn, P., Nilsson, E. M., & Topgaard, R. (2014). *Making futures: marginal notes on innovation, design, and demo-*

- cracy (p. 392). The MIT Press.
- Ehn, P., Nilsson, E. M., & Topgaard, R. (2014). *Making futures: marginal notes on innovation, design, and democracy* (p. 392). The MIT Press.
- Ellen MacArthur Foundation. (2013). *Toward the Circular Economy: Opportunities for the Consumer Goods Sector*. Cowes: Ellen MacArthur Foundation. Disponibile online: <http://www.ellenmacarthurfoundation.org/business/reports/ce2013>.
- Ellis, E.G., (2020). *Antropocene. Esiste un futuro per la terra dell'uomo*. Giunti, Firenze.
- Fagnoni, R. (2018). *Da ex a next. Design e territorio: una relazione circolare basata sulle tracce*. MD J, (5).
- Fagnoni, R., Ferrari Tumay, X., Vacanti, A., & Vian, A. (2019, July). *Ma (r) kers: Digital Fabrication as Opportunity for Enhancing Territories Through Hacking, Personalization, Traces*. In *International Conference on Applied Human Factors and Ergonomics* (pp. 60-70). Springer, Cham.
- Frauenberger C., Good J., Fitzpatrick F, Iversen O. S., (2015). *In pursuit of rigour and accountability in participatory design*, *International Journal of Human-Computer Studies*, Volume 74, 2015, 93-106.
- Gasparotto, S., (2020). *From 0 to 20: An evolutionary analysis of Open Design and Open Manufacturing*. *Strategic Design Research Journal*, 13(1), 57-71.
- Giraldi, L., Maini, M., Morelli F., (2021). *Communicating social values to children using design solutions*. 710 *Cumulus Conference Proceedings Roma 2021 | Track: Design Culture (of) PROXIMITY*
- Heskett, J., (2019). *Commerce or Culture: Industrialization and Design*. in Resnick, E., (2019) *The Social Design Reader*. Blumsburry, Londra. pp 63-72
- Iengo, I., & Armiero, M., (2017). *The politicization of ill bodies in Campania, Italy*. *Journal of Political Ecology*, 24(1), 44-58.
- Iivari, N., Kinnula, M., (2018). *Empowering Children through Design and Making: towards Protagonist Role Adoption*. In *PDC '18: Proceedings of the 15th Participatory Design Conference - Volume 1*, August 20-24, 2018, Hasselt and Genk, Belgium, 12 pages. <https://doi.org/10.1145/3210586.3210600>
- Iivari, N., Molin-Juustila, T., & Kinnula, M. (2016). *The future digital innovators: empowering the young generation with digital fabrication and making*.
- Irwin, T., (2015). *Transition design: A proposal for a new area of design practice, study, and re-research*. *Design and Culture*, 7(2), 229-246.
- Iversen, O. S., Smith, R. C., & Dindler, C., (2017, June). *Child as protagonist: Expanding the role of children in participatory design*. In *Proceedings of the 2017 conference on interaction design and children* (pp. 27-37).
- Jeffrey, C., (2012). *Geographies of children and youth II: Global youth agency*. *Progress in human geography*, 36(2), 245-253.
- Kraftl, P., Taylor, A., & Pacini-Ketchabaw, V. (2020). *Introduction to Symposium: childhood studies in the Anthropocene*. *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education*, 41(3), 333-339.
- Lindsay, G., (2016). *John Dewey and Reggio Emilia: Worlds apart - one vision*. *Australian Art Education*, 37(1), 21-37. <https://search.informit.org/doi/10.3316/ielapa.828314234262093>
- Mancuso, S., (2017). *Plant revolution*. Giunti, Firenze, 160.

- Manzini, E., (1990). *Artefatti: verso una nuova ecologia dell'ambiente artificiale*. Domus Academy.
- Manzini, E, Jégou F, (2003) *Sustainable Every day. Scenarios of Urban Life*. Edizioni Ambiente, Milano of Art and Design Helsinki
- Manzini, E., Jegou F., (2008) *Collaborative Services: Social Innovation and Design for Sustainability*. POLI.design, Milano
- Manzini, E., Vezzoli C., (2007) *Design per la sostenibilità ambientale*, Zanichelli.
- Manzini, E. (2015). *Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation*. MIT press.
- Manzini, E. (2020). *Politiche del quotidiano, progetti di vita che cambiano il mondo*. Edizioni di Comunità
- Manzini, E., (2021). *Abitare la prossimità: Idee per la città dei 15 minuti*. EGEA spa.
- Martinetti, E. C., (2000). A multidimensional assessment of well-being based on Sen's functioning approach. *Rivista internazionale di scienze sociali*, 207-239.
- Marttila, S., Nilsson, E. M., & Seravalli, A. (2014). Opening production: Design and commons. in Ehn, P, Nilsson, E. M., & Topgaard, R., (2014). *Making futures: marginal notes on innovation, design, and democracy* (p. 392). The MIT Press. (pp 85 -129).
- McCoy, K., *Good Citizenship: Design as a social and Political Force*. in Resnick, E., (2019). *The Social Design Reader*. Blumsburry, Londra. pp 137-144
- Miceli, S., (2016). *Fare è innovare. Il nuovo lavoro artigiano, il Mulino*.
- Micelli, S. (2011). *Futuro artigiano: l'innovazione nelle mani degli italiani*. Marsilio Editori Spa.
- Mistry, N., Byron J., *The Federal Role in Supporting Urban Manufacturing*, Pratt Center for Community Development, New York, 2011
- Moreno, M., De los Rios, C., Rowe, Z., & Charnley, F. (2016). A conceptual framework for circular design. *Sustainability*, 8(9), 937.
- Morone, A., (2002). *Il tessuto produttivo e il sistema-design in Cristallo*, Guida, Morone, Parente, (a cura di) 2002 *Design e sistema territoriale 5 casi studio di successo in Campania*. LIBRiA
- Munari, B., (1974). *Proposta per una scuola di design che comincia dall'asilo*. Domus ARCHITETTURA ARREDAMENTO ARTE, Milano, Editoriale Domus, 538, 1-9.
- Nand, K., Baghaei, N., Casey, J., Barmada B., Mehdi pour F, Liang H., 2019, *Engaging children with educational content via Gamification*, *Smart Learning Environments* 6, <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0085-2>
- Ostrom, E., (1990). *Governing the commons: The evolution of institutions for collective action*. Cambridge university press.
- Panizza, L., (2009). *L'incontro di Bruno Munari con la didattica attiva. I fondamenti pedagogici dei laboratori* *Giocare con l'arte*, in *Ricerche di Pedagogia e Didattica*, *Journal of Theories and research in Education*, 4 – Pedagogia generale, Dipartimento di Scienze Dell'Educazione «Giovanni Maria Bertin» – EDU, Alma Mater Studiorum, Bologna.
- Parlato, S., & Salvatore, P., (2020). *Riccardo Dalisi al Rione Traiano*. *Ais/Design. Storia e Ricerche*, 7(12-13).
- Perez, C. (2009). *Technological revolutions and techno economic paradigms*, *Working Papers in Technology Governance and Economic Dynamics* no. 20, the other canon foundation, Norway.

- Ratti, C., (2014). *Architettura Open Source. Verso una progettazione aperta*. Giulio Einaudi Editore, Torino
- Rea, E., (2016). *Nostalgia*, Feltrinelli Editore Milano
- Rifkin, J., (2021). *Green New Deal*. Mondadori. Milano
- Rossi Doria, M., (1999). *Di Mestiere faccio il maestro. L'ancora*
- Sallaku, R., Baratta, R., Bonfanti, A., & Vigolo, V. (2019). Recycling behaviour in higher education institutions: a systematic literature review. *Sinergie Italian Journal of Management*, 37(3), 127-148.
- Sanchez, F. A. C., Boudaoud, H., Camargo, M., & Pearce, J. M. (2020). Plastic recycling in additive manufacturing: A systematic literature review and opportunities for the circular economy. *Journal of Cleaner Production*, 264, 121602.
- Sanchez, F. A. C., Boudaoud, H., Hoppe, S., & Camargo, M. (2017). Polymer recycling in an open-source additive manufacturing context: Mechanical issues. *Additive Manufacturing*
- Sanders, E. (2019). Is Sustainable an oxymoron? in Resnick, E., (2019) *The Social Design Reader*. Blumsbury, Londra. pp 393-402
- Schäfer, M. T., (2011). *Bastard culture! How user participation transforms cultural production* (p. 256). Amsterdam University Press.
- Scopigno, R., Cignoni, P., Pietroni, N., Callieri, M., & Dellepiane, M. (2017, January). Digital fabrication techniques for cultural heritage: a survey. In *Computer Graphics Forum* (Vol. 36, No. 1, pp. 6-21).
- Sendra P, Sennett R., (2022). *Progettare Il Disordine, Idee per la città del XXI secolo*. Treccani
- Sennet, R. (2008) *L'uomo Artigiano*, Feltrinelli Editore Milano.
- Sennett, R. (1999) *Usi del disordine. Identità personale. E vita nella metropoli*, Costa & Nolan, Genova
- Sterner, T., Barbier, E. B., Bateman, I., van den Bijgaart, I., Crépin, A. S., Edenhofer, O., ... & Robinson, A. (2019). Policy design for the Anthropocene. *Nature Sustainability*, 2(1), 14-21.
- Tamagnini, G., (2002). *Didattica operativa. Le tecniche Freinet in Italia*. Junior, Azzano San Paolo (Bg).
- Thorpe, A., (2010). Design's Role in Sustainable Consumption. *Design Issues*, 26(2), 3-16. <http://www.jstor.org/stable/20749938>
- Thorpe, A., (2012). *Architecture & design versus consumerism: How design Activism confronts growth*. Routledge.
- Toffler, A., (1980) *The Third Wave*. Bantam.
- Treggiden, K., (2017), *Urban potters: Makers in the City*, London, Thames & Hudson.
- Wiberg, A., Persson, J., & Ölvander, J. (2019). Design for additive manufacturing—a review of available design methods and *software*. *Rapid prototyping journal*.
- Wu, D., Rosen, D. W., Wang, L., & Schaefer, D., (2015). Cloud-based design and manufacturing: A new paradigm in *digital manufacturing* and design innovation. *Computer-Aided Design*, 59, 1-14.



## CAPITOLO 9    CONSIDERAZIONI CONCLUSIVE

## Considerazioni conclusive

Concludendo la trattazione sono di seguito riportate alcune considerazioni in merito a quanto la tesi restituisce a partire dagli obiettivi della ricerca ed alle ulteriori prospettive e questioni aperte che la stessa fa emergere.

La restituzione della prima parte di esplorazione nel campo del social design, riporta una selezione di spunti che sono stati ritenuti utili alla lettura e all'azione nel contesto specifico, non da conto di questo ambito nella sua complessità fenomenologica, ma riferisce di alcuni approcci selezionati dalla letteratura della disciplina a livello internazionale e di casi studio storicizzati letti in profondità per riconnettere pratiche attuali con le radici e le premesse storiche di un approccio contestuale, pedagogico e strategico del progetto.

Il racconto del cambiamento sociale in atto tiene conto della complessità e dinamicità dell'identità specifica data dalla compresenza di fattori ambientali ed antropici che si stratificano nello spazio e nel tempo dando valore alla componente soggettiva e alla percezione collettiva, considerando il fattore umano come determinante l'identità del territorio perché insieme lo percepisce e lo trasforma.

Le strategie per l'implementazione del laboratorio di microproduzione di prossimità e riciclo ReMade Community Lab evidenziano come le stesse sono state sviluppate a partire dalle domande sociali emerse nel corso dell'azione.

Tutto il focus della ricerca-azione è stato "situation-centered" (Janzer & Weinstein, 2014), questo potrebbe indurre a porsi domande sulla replicabilità e sull'interesse della ricerca per ulteriori sviluppi e sperimentazioni per la disciplina del design. Le considerazioni che seguono vogliono evidenziare come anche una pratica progettuale fortemente adattata al contesto offra elementi di conoscenza soprattutto nella sua dimensione processuale che nel presente lavoro ha ricevuto una trattazione dettagliata.

In primo luogo, il contesto del Rione Sanità è stato ritenuto particolarmente significativo ai fini di questa ricerca, pur nelle sue caratteristiche di territorio di margine angustiato da problemi atavici, per la sua capacità di sviluppare pratiche di innovazione e di sviluppo *bottom up* in grado di innestare processi di miglioramento negli ambiti dell'inclusione sociale e della valorizzazione del patrimonio culturale e ambientale, che ne hanno decretato lo status di best-practice.

Questi processi già in atto hanno strutturato il territorio con una rete di enti e di relazioni che rappresentano pur tra le criticità la ricchezza oggi presente, quella che consente di sviluppare nuovi processi, di lanciare nuove sfide di affrontare nuovi temi che hanno quali propri obiettivi il benessere delle comunità e la cura dell'ambiente.

Questa comunità proattiva e interessata è stata considerata un fattore abilitante per la buona riuscita di un processo di innovazione sociale design led. Il discorso si può allargare dall'ambito specifico e generalizzando si può ritenere che una comunità di interesse sia una preconditione necessaria senza la quale gli obiettivi di cambiamento non troverebbero un ambiente adatto a svilupparsi. Mutuando il

paradigma di Sbregondi, "non si fa economia senza società", si potrebbe dire non si fa innovazione sociale senza una comunità di interesse.

La rilevanza di questo tema è stata ritenuta preponderante e questo ha determinato il taglio della ricerca che non ha voluto sottovalutare certamente il valore innovativo della tecnologia, in questo caso della digital fabrication e delle sue potenzialità trasformatrici anche in termini di modelli di sistemi produttivi, ma ha ritenuto la tecnologia uno strumento utile allo sviluppo di un'idea progettuale che immaginasse anche un nuovo futuro possibile nel quale i sistemi distribuiti potessero se non sostituirsi almeno affiancarsi alle modalità della produzione industriale centralizzata e soprattutto ripopolare gli spazi urbani immaginando nuovi modelli di consumo.

La presentazione degli artefatti prodotti nell'ambito delle sperimentazioni di Re-Made comprende una varietà di applicazioni che non esaurisce certamente i possibili output di un laboratorio di micro-produzione che impiega tecnologie di digital fabrication. In letteratura sono spesso presentati studi che si focalizzano verticalmente su una delle possibili applicazioni, in questo caso la produzione dei prototipi e dei prodotti e dei servizi è avvenuta sulla base delle connessioni e dei valori emersi dal contesto locale in cui il laboratorio è inserito ed ha interessato diverse aree di intervento, rivolte a diversi target, attraverso diverse coalizioni progettuali, per raggiungere diversi obiettivi di impatto.

La volontà di accogliere gli stimoli che si verificano nel lavoro sul campo e adattarsi alle condizioni contestuali ha condizionato la strategia di implementazione del laboratorio, che non è stata interamente pianificata ex-ante. Il ciclo di vita del progetto è stato mutevole e risulta ancora aperto, sebbene sia stata elaborata al momento l'articolazione di una direttrice progettuale. La valutazione di risultati finali non può che avere tempi di verifica più lunghi.

## Considerazioni sul ruolo del design e del designer

"In this field, there is a need for long-term infrastructuring where relationships continue... that is, that a social design project instigates a conversation and relationships that can be on-going beyond the 'life' of the project itself. But that also makes the impact of social design very difficult to evaluate." Pelle Ehn

L'immersione della candidata all'interno del contesto del Rione Sanità ha permesso una graduale integrazione nella comunità di pratiche, durante il processo è avvenuto uno spostamento e un ampliamento dello spazio di intervento riconosciuto. Il primo contatto con la rete è avvenuto con la richiesta specifica di ideare un prodotto o una linea di prodotti da realizzare per dare una finalità produttiva al laboratorio di riciclo, e progressivamente è emersa la necessità di coinvolgere le competenze della designer nel processo strategico di sviluppo e non solo nella fase di

definizione formale dell'oggetto.

Allo stesso modo anche nella comunità allargata di pratiche in un primo momento erano avanzate solo richieste di realizzazione di artefatti connessi alla comunicazione delle diverse comunità e attività messe in essere (progetto di identità visive delle nuove associazioni o cooperative gemmate dal progetto, grafiche di materiale informativo e divulgativo dei progetti e delle attività, grafici per l'espressione dei bilanci di impatto sociale), in una fase successiva, in modo spontaneo, è scaturita la richiesta di collaborazione alla stesura di progetti che prevedessero la partecipazione del laboratorio di *digital manufacturing* e riciclo, con la conseguenza di integrare la designer nella fase di implementazione delle strategie, fino alla fase più recente nella quale si inizia a vedere un coinvolgimento nei momenti ancora precedenti la definizione delle strategie, all'interno dei gruppi che lavorano sulla visione del territorio, dove si immaginano le nuove relazioni che possono essere attivate ed i processi da sviluppare.

In questo percorso viene evidenziato come il processo di immersione abbia determinato un'evoluzione nel riconoscimento da parte della comunità di pratiche del possibile contributo del designer e dell'estensione del campo di intervento del design in una traiettoria che riproduce quella che viene descritta nell'evoluzione della disciplina. Dalla richiesta di ideazione formale di un oggetto, al sistema prodotto-comunicazione-servizio, all'approccio strategico in cui il design è riconosciuto non solo come "project-based design" ma come strumento nel processo di infrastrutturazione per la costruzione di relazioni di lungo termine con gli *stakeholders* con l'obiettivo di creare reti dalle quali possono emergere nuove opportunità di progetto.

## Considerazioni su nuove domande al design che si immerge nel territorio

All'interno della comunità di pratiche spesso ci si riferisce al sistema di prossimità che si è creato e continua a svilupparsi al Rione Sanità come ad un sistema fatto di "scatole cinesi" con questa espressione si intende che il sistema ha una sua complessità che difficilmente riesce ad essere compresa. La conoscenza e lettura di questo sistema, come si è detto, si è ricavata grazie all'immersione della candidata nella comunità di progetto, e si è sviluppata nel tempo di tutta la ricerca necessitando di un continuo aggiornamento che ne seguisse l'evoluzione.

Negli obiettivi iniziali della ricerca la restituzione del sistema aveva lo scopo di far emergere le pratiche di successo per individuare le precondizioni dei processi di innovazione sociale *design-led* in modo da costruire un modello di intervento. Nello sviluppo della pratica progettuale si è riconosciuta un'esigenza nuova che ha creato per il design un nuovo spazio di progetto. Da questo è nata l'idea di costruire uno strumento di conoscenza per sviluppare una mappatura dinamica ed interattiva che restituisce la complessità e la ricchezza dei soggetti e delle relazioni che danno forma al cambiamento sociale nel territorio.

# APPENDICE \_ SCHEDE PRODOTTI



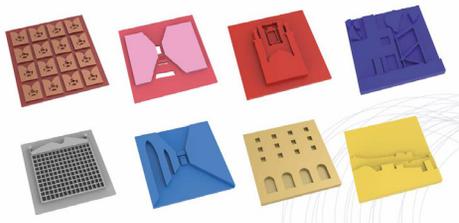
ACTION AREA	TYPE OF INSTITUTION	PROCESSES AND TOOLS	IMPACT	SCALE
art and culture	communities of care	design - production	territorial identity - ecology	neighbourhood

SANITHUB  
 creative laboratories



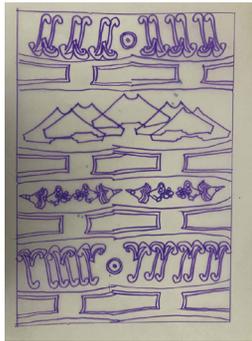
ACTION AREA	TYPE OF INSTITUTION	PROCESSES AND TOOLS	IMPACT	SCALE
education	association	diffusion - co-design - production	territorial identity - ecology	neighbourhood

SEPOPASS  
 creative laboratories



ACTION AREA	TYPE OF INSTITUTION	PROCESSES AND TOOLS	IMPACT	SCALE
education	association	diffusion - co-design - production	territorial identity - ecology	city

SANITHUB  
creative laboratories



ACTION AREA	TYPE OF INSTITUTION	PROCESSES AND TOOLS	IMPACT	SCALE
education	association	diffusion - co-design - production	territorial identity - ecology	neighbourhood

SEPOPASS  
creative laboratories



ACTION AREA	TYPE OF INSTITUTION	PROCESSES AND TOOLS	IMPACT	SCALE
education	association	diffusion - co-design - production	territorial identity - ecology	city

DAFNE RESTAURI + MANN  
digital fabrication for restoration



vista frontale  
calligola

vista laterale sinistra  
calligola

vista posteriore  
calligola

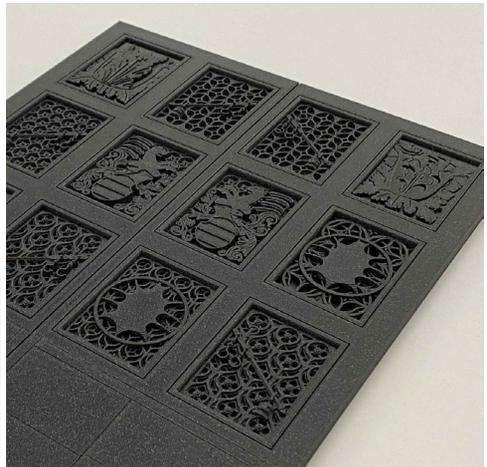
vista laterale destra  
calligola

ACTION AREA	TYPE OF INSTITUTION	PROCESSES AND TOOLS	IMPACT	SCALE
restoration	restoration company - cultural institution	survey- design - production	artistic and cultural valorisation	city



ACTION AREA	TYPE OF INSTITUTION	PROCESSES AND TOOLS	IMPACT	SCALE
restoration	restoration company - cultural institution	survey - design - production	artistic and cultural valorisation	city

DAFNE RESTAURI  
customization



ACTION AREA	TYPE OF INSTITUTION	PROCESSES AND TOOLS	IMPACT	SCALE
art and culture	restoration company	design - production	territorial identity - ecology	city

FABLAB REGIONE CAMPANIA  
production in emergency



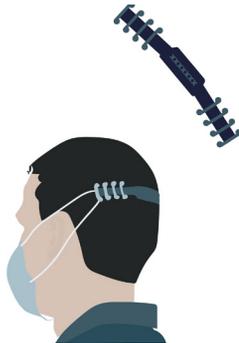
ACTION AREA	TYPE OF INSTITUTION	PROCESSES AND TOOLS	IMPACT	SCALE
emergency	fablab	coordination - co.design - production	health care	international

CAROLINE PEYRON  
co.design



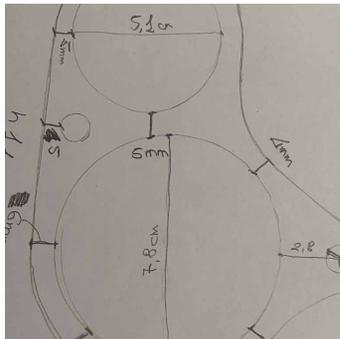
ACTION AREA	TYPE OF INSTITUTION	PROCESSES AND TOOLS	IMPACT	SCALE
art and culture	artist	co.design - production	techno democracy	city

FABLAB REGIONE CAMPANIA  
production in emergency



ACTION AREA	TYPE OF INSTITUTION	PROCESSES AND TOOLS	IMPACT	SCALE
emergency	people	ecology - production	health care	city

PLASTICIAIO  
cyclometer



ACTION AREA	TYPE OF INSTITUTION	PROCESSES AND TOOLS	IMPACT	SCALE
reuse		reverse engineering - design - production	ecology - recycle - reuse - reduction	city

## Ringraziamenti

In questa tesi si parla di comunità e di relazioni, leggere e intenzionali, che consentono di generare cambiamenti positivi. Se ogni tesi di dottorato non è mai il prodotto di una singola persona questa in particolar modo deve la sua formazione e i suoi contenuti a diverse comunità.

In primis la comunità scientifica del dipartimento PDTA, il prof. Lorenzo Imbesi, tutor di questa ricerca, che mi ha sostenuto e spinto a proseguire in questo percorso, il prof. Cristallo e il collegio di dottorato tutto assieme ai colleghi nel cui confronto ho trovato nuove possibili connessioni e le motivazioni che hanno definito scelte di direzione.

Il prof. Alfonso Morone, del DiARC Università degli Studi di Napoli Federico II, che ha suggerito temi, autori ed esperienze e che mi ha permesso di condividere percorsi didattici che hanno stimolato riflessioni e confronti, alimentando il mio desiderio di conoscenza e sperimentalismo.

Il prof. Renato Passaro, del Dipartimento di Ingegneria Economico Gestionale dell'Università Parthenope di Napoli. Per il confronto sui modelli circolari.

Tutti gli studenti incontrati in questi anni, per le loro idee e per la motivazione che stimolano in me. In particolare, coloro che con tesi e tirocini hanno contribuito alle riflessioni di questa ricerca: Iole Sarno, Adele Consales, Assunta Valentino, Oksana Bryechka, Maria Carfagna, Antea Gargiulo, Simone Caputo, Rossella Giannattasio, Fabiana Esposito, Edoardo Amoroso, Martina Del Regno, Anna Izzo, Alessandra Colazzo.

Tutti gli enti del terzo settore che operano al rione Sanità, come collettività ma anche come persone. Mario Cappella, direttore della Fondazione di Comunità San Gennaro sempre pronto ad ascoltare e suggerire nuove idee. Maria Pia Ortioli (Officina dei Talenti) con la sua dolce forza ha sostenuto la nascita di ReMade. Michele Gargiulo (Coop 4 Art) che promuove sempre con entusiasmo il nostro lavoro. Melania Cimmino (PASS) sempre pronta a mettere in relazione. Edgar e Vladimir Colonnese (Edizioni San Gennaro), Raniero Madonna (Madre Terra), Gianni Meraviglia (La Paranza), Lorenzo Scirocco (La Rana Rosa), Valeria Anatrella (Il grillo Parlante), Simona Cappella (Le Forti Guerriere), Alessandro Cerullo (Punto Luce), Giuseppe d'Ambrosio (Sanit'Art), Andrea De Rosa (Apogeo), Francesco Porzio (Iron Angel), Carlo Geltride (Nuovo Teatro Sanità), Ivo Poggiani (Ex presidente della III Municipalità). E poi, Massimo Cuomo, Luigi Orta, Davide Marotta, Carletto e Salvatore, Gianni, Alessandro e Giuliano, Gaetano, Susi, Enzo, Antonio, Martina, Marika, Raffaele, Rebecca, Fabrizio. Padre Antonio Loffredo, alla cui forza, determinazione e capacità di visione si deve l'inizio di tutto il processo.

ReMade:

Raniero Madonna che ha scelto di condividere con me questa idea, il nostro continuo confronto e scambio su pensieri, interessi, capacità e progetti è un profondo arricchimento culturale e umano.

Massimo Punzo, per le visioni utopiche che possono cambiare la realtà.  
Iole Sarno e Guilherme Nicolau Adad, insieme pensiamo, ideiamo, progettiamo, ci divertiamo.  
Claudio Marcello, indispensabile fonte di praticità e scientificità. Andrea De Falco, che con razionalità e precisione ci aiuta a gestire e amministrare.  
Mattia Santangelo, che abbiamo catturato e con entusiasmo si è lasciato coinvolgere.  
Tutti i volontari: Silvia, Fabio, Federica, Stefania, Michele, Andjela, Roberto, Chiara.  
Chi ci dona la plastica.  
La rete dei FabLab di Napoli.

Mia madre, che mi ha trasmesso l'interesse per il sociale, il continuo e sostanziale confronto tra il mio pensiero creativo e il suo razionale e sistematico ha contribuito a stimolare la ricerca di un equilibrio. Mia sorella Silvia e mio padre per la loro capacità di alleggerire le mie paure.

Gli amici, che con la loro presenza e le dimostrazioni di stima hanno alleviato le mie insicurezze.