

► Design e territorio. Quando l'oggetto progettuale del design e 'il capitale territoriale

Beatrice Villari

Che cosa significa, per un designer, progettare per un territorio?

Comprendere quale sia la relazione tra design e sistema territoriale significa dal nostro punto di vista affrontare questioni che riguardano modelli organizzativi sia della sfera sociale sia delle forme di produzione industriale. Non è nostro obiettivo dare un quadro esaustivo su argomenti tanto complessi, ma l'impegno è di focalizzare l'attenzione su alcuni temi che connettono gli aspetti progettuali del design a quelli dello sviluppo e valorizzazione territoriale.

Il territorio, inteso come luogo integrato di competenze, conoscenze, cultura, beni materiali, ambientali è oggetto di interesse per i modelli e le strategie cosiddette 'di sviluppo', concetto che chiaramente va declinato nelle sue forme economiche e sociali. In effetti, se a 'sviluppo'

affianchiamo 'sostenibilità', le modalità per favorire la crescita di un sistema territoriale appaiono più chiare: per usare le parole di Magnaghi l'idea di agire progettualmente su un territorio può seguire atteggiamenti 'dissipativi' o al contrario che valorizzino le risorse di un'area attraverso meccanismi virtuosi in grado di generarne ulteriori.

Come è possibile dunque innescare tali meccanismi attraverso forme progettuali?

L'idea di promuovere cambiamenti sostenibili per i luoghi e le persone che in essi vi abitano è alla base del concetto di 'sviluppo locale'. Si tratta di un processo inserito in una prospettiva temporale di lungo termine in grado di favorire la costruzione di reti tra attori pubblici e privati, tra cittadini e società civile al fine di promuovere un benessere economico, sociale,

culturale e ambientale. Su queste premesse, evidenziamo ora alcuni concetti più ampi che riteniamo di grande interesse per delineare la natura dell'azione di design per un territorio.

La rete. Lo spazio con il quale ci confrontiamo quotidianamente è uno spazio reticolare. È lo spazio dell'interazione, in cui le relazioni avvengono anche in tempo reale attraverso distanze enormi. Quotidianamente, agiamo in una forma nuova di spazio sociale caratterizzato dallo scambio e dal continuo movimento di informazioni, beni e persone. Tutto su livelli 'connessi' di elementi materiali con altri intangibili, di nodi fisici e non. È questo un modello (forse 'il' modello) in grado di gestire la complessità contemporanea: non è possibile, pensando a una rete, individuare un punto al di sopra degli altri che possa coordinarli. Sembra scomparire l'idea dei rapporti gerarchici, verticali, sosteni-

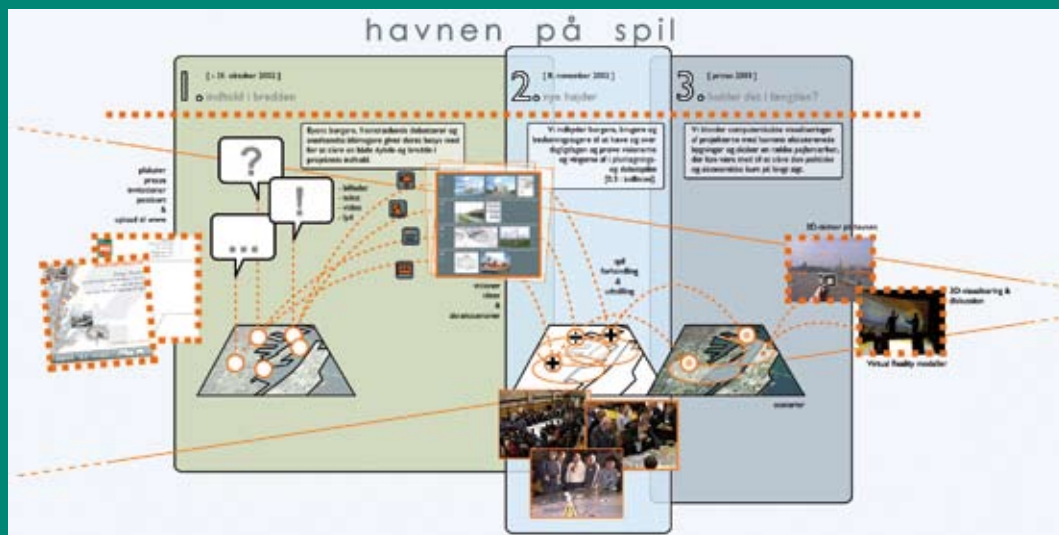
tuiti da relazioni orizzontali dove l'azione è soprattutto una co-operazione, uno scambio reciproco tra un nodo e l'altro. Il sociologo Bauman ci ricorda gli aspetti liquidi del nostro vivere nella società attuale, e in effetti se pensiamo che un fluido possa collegare due parti, è proprio questa la relazione che dà significato a questa forma di spazio. Anche i sistemi territoriali sembrano dunque configurarsi come uno spazio non solo osservabile dal punto di vista fisico, discreto e di natura materiale, ma come insieme di luoghi che hanno anch'essi centralità nella loro dimensione relazionale e sociale.

L'immateriale. Sembra configurarsi una morfologia dinamica della società il cui modello descrive uno spazio che si comprime perché costruito in tempo reale dalla

relazione di attori sociali in esso distribuiti e un tempo che si contrae da tempo biologico a tempo reale. Rispetto all'individuo, il singolo è parte di una comunità non per forza identificata con un contesto fisico. L'identità del singolo è una costruzione sociale, negoziata all'interno della comunità stessa. E dunque quali sono i modelli organizzativi e relazionali di tale società? Non possono che essere modelli flessibili, contrari a quelli statici e rigidi della condizione precedente a quella attuale. Sono modelli anch'essi reticolari, poco gerarchici. Sono strutture soggette al mutamento, all'interno delle quali le azioni si determinano di volta in volta e difficilmente secondo un'organizzazione prefissata.

La conoscenza. I territori possono considerarsi come veicoli e medium

di conoscenza. L'economista Rullani, basandosi sul paradigma della *knowledge economy*, considera il territorio come 'moltiplicatore cognitivo' esaltando il patrimonio del sapere radicato in uno specifico contesto territoriale (sapere contestuale) e lo scambio di conoscenze sia formale che informale mirato alla propagazione delle innovazioni tra imprese, attori sociali, comunità. L'importanza della conoscenza come motore d'innovazione a livello locale è anche sottolineata da Florida che descrive i territori come collettori e bacini di informazione che forniscono le infrastrutture per facilitare i flussi di idee e dunque i processi creativi. È pertanto un territorio in continuo apprendimento (modello delle *learning regions*) in cui il capitale sociale diviene fattore fondamentale per lo sviluppo anche economico.



Il processo progettuale. Fonte: <http://www.havnespil.dk>



Poster che riassume le caratteristiche urbane e le trasformazioni in atto della città di Aarhus.
Fonte: <http://www.havnespil.dk>



Attività in loco per la costruzione degli scenari per il porto di Aarhus. Fonte: <http://www.havnespil.dk>



Le azioni progettuali capaci di innescare processi di valorizzazione sostenibile delle risorse locali sono attività che dunque mirano a connettere saperi e luoghi, diffondere conoscenza, favorire la co-operazione. Per descrivere come questi concetti possano trasformarsi in attività progettuali, citiamo come esempio un'esperienza condotta in Danimarca nel 2002 nella città di Aarhus. Si tratta di un progetto per un piano di utilizzo dell'area portuale cittadina che ha coinvolto oltre la municipalità, i ricercatori della Università di Aarhus, la Aarhus School of Architecture oltre ad attori pubblici e privati. Il percorso progettuale, suddiviso in fasi differenti, ha previsto delle attività mirate ad approfondire gli aspetti legati alla natura del luogo, alla sua relazione con gli abitanti, con la città e con la relativa trasformazione. Per ognuna delle azioni sono stati messi a punto strumenti specifici sia per comprendere le qualità del luogo, sia per favorire il dialogo progettuale tra i soggetti coinvolti a livello istituzionale e non.

Il percorso per definire le modalità di sviluppo dell'area era di circa un anno, ed è stato strutturato in tre macro attività: comprensione, ipotesi progettuale, scenario applicativo. Lo scopo delle fasi iniziali era quello di coinvolgere un largo numero di competenze, istituzioni e cittadini per condividere una discussione sulle problematiche dell'area portuale. Per agevolare la partecipazione della comunità sono stati formalizzati degli inviti e realizzati video del porto, condotte interviste ai partecipanti e svolte indagini nell'area per definire successivamente le caratteristiche principali della zona in esame, e le sue connessioni con le vacanze cittadine. La raccolta delle informazioni sulle caratteristiche locali è stata organizzata in categorie riguardanti aspetti sociali, culturali, le infrastrutture, come anche le attività turistiche. Il materiale, visualizzato in grandi posters, diviene in questo modo supporto concreto per la parte progettuale e condiviso tra tutti i partecipanti al processo in maniera collettiva.

La seconda parte, propriamente progettuale, è realizzata tramite un workshop partecipativo basato su una simulazione attraverso supportata da un gioco di ruolo ideato *ad hoc* mirato a risolvere le questioni progettuali in modo collaborativo, trovando accordi tra le parti per identificare le soluzioni più promettenti per lo sviluppo dell'area. Da questa fase sono scaturiti gli scenari di progetto. Nella parte conclusiva, gli scenari sono stati visualizzati attraverso simulazioni virtuali e presentate alla collettività con un evento che mostrava sia i risultati finali sia tutte la documentazione del processo che li ha generati.

Quale è la connessione tra sistema del design e sistema locale?

Una volta definite le qualità del campo d'azione, è possibile tracciare alcune caratteristiche generali che contraddistinguono l'intervento a livello territoriale. Se consideriamo quindi il sistema territoriale oggetto di interesse progettuale

per il design, con le caratteristiche descritte in precedenza, l'azione di design assume:

► *carattere sociale*: è un processo discontinuo e negoziato, per cui l'intervento sul territorio, in chiave di sviluppo sostenibile, non si configura come il risultato di una decisione imposta dall'alto bensì deriva da un processo negoziale tra parti che rappresentano interessi differenti;

► *natura differente del focus progettuale*: le attività progettuali possono confrontarsi con la dimensione economica e tecnico-produttiva, ampliando il campo di attività alle pratiche in campo sociale, culturale, ambientale;

► *carattere negoziato*: l'azione di design si colloca all'interno di un processo ampio che connette pubblico e privato e che coinvolge diversi livelli di competenze, e di soggetti istituzionali, economici, come gli stessi individui, i rappresentanti delle parti sociali;

► *valenza connettiva*: l'attività progettuale può essere essa stessa lo strumento per abilitare e facilitare i processi di natura creativa e progettuale e dunque la condivisione del sapere tra comunità eterogenee.

Queste caratteristiche possono essere descritte in attività concrete, e cioè in sistemi di servizi, prodotti e sistemi di comunicazione che

hanno come focus progettuale il territorio nella sua complessità e nella sua traiettoria di cambiamento. Progettare dunque un elemento di servizio o un sistema di prodotti, nell'ottica di valorizzazione territoriale, comporta un confronto con attività di natura organizzativa, negoziale, di gestione che diventano parte integrante dell'azione progettuale.

L'ipotesi da cui muove questo approccio è che il design per il territorio abbia dunque una dimensione partecipativa che ne caratterizzi le azioni, essendo attività di natura collettiva. Le premesse perché si possa concretizzare un cambiamento si basano su situazioni che hanno una forte componente relazionale e sociale. Il progetto nasce e si sviluppa in contesti in cui la co-operazione e la collaborazione è una parte fondamentale, proprio per il sistema complesso di interessi e di realtà che compongono e identificano un sistema territoriale.

Quali strumenti e competenze sono coinvolte per un design per il territorio?

Se consideriamo la pratica del design nella sua connotazione prevalente, e dunque nella relazione con il sistema industriale, l'azione rivolta ai contesti locali appare certamente meno formalizzata e strutturata, anche se ormai da anni la comunità della ricerca e della professione conferisce a questo campo di attività un grande inte-

resse di sperimentazione e pratica progettuale.

Il design, all'esterno della comunità scientifica e professionale, è spesso associato prevalentemente a competenze che riguardano la dimensione estetico-formale legata a elementi fisici e funzionali di un artefatto, caratterizzati anche da una forte valenza comunicativa o meglio semiotica, o nel caso del design strategico o del design management a quelle competenze progettuali, che agiscono in sinergia con il sistema decisionale aziendale al fine di incrementare la qualità dei prodotti dei servizi di un'impresa, valutandone la percezione anche da parte dei clienti (Borja de Mozota, 2008). È chiaro che il termine design porta in sé una valenza legata alla produzione di artefatti di natura industriale, che se trasportati su un livello territoriale possono essere percepiti quali elementi di arredo urbano o comunicazione, come progetti che in un certo senso, preservando comunque una propria identità, sono complementari alla dimensione architettonica o pianificatoria.

È dunque vero che per dialogare con le competenze coinvolte all'interno dei processi di valorizzazione territoriale, è necessario per il design accreditarsi come sistema di competenze capaci di intervenire concretamente in tali meccanismi portando un contributo che si rende evidente da un lato rispetto alla dimensione del 'come fare le

cose' in termini di soluzioni concrete dall'altro intervenendo sui meccanismi di scenario e di prospettive d'azione che possano favorire i processi più ampi di sviluppo locale.

Pertanto, riteniamo che il design può assumere valenza strategica come capacità di organizzare, gestire, anticipare e prefigurare relazioni, modalità di azione, competenze da mettere a sistema, ed allo stesso tempo delineare soluzioni operative specifiche derivate da forme progettuali di natura collettiva. In questa circostanza la partecipazione diviene una forma di co-definizione del piano di progetto attraverso la cooperazione tra soggetti proponenti e destinatari.

Se consideriamo inoltre gli strumenti progettuali a disposizione dei designers, possiamo individuare secondo le nostre premesse differenti categorie: strumenti di carattere metodologico/organizzativo e strumenti di progetto che supportano l'analisi delle risorse territoriali (del contesto territoriale, delle attività umane, degli utenti...), il comunicare le informazioni, il facilitare il processo creativo, la visualizzazione delle soluzioni di progetto, la socializzazione delle attività all'interno di tutto il processo.

Con l'obiettivo di introdurre innovazione a scala territoriale, favorendo dunque la connessione tra luoghi e persone, l'apprendimento continuo, la valorizzazione degli elementi materiali come anche il

sapere locale, la cultura, le tradizioni, è necessario adottare un approccio che dal nostro punto di vista promuova una forma *comunitaria* di progetto in grado di agire contemporaneamente ed in modo integrato su livelli strategici, organizzativi, e progettuali.◀

Riferimenti:

MANZINI, E. JEGOU, F. (a cura di) *Quotidiano sostenibile. Scenari di vita urbana*, Edizioni Ambiente, Milano 2003.

FLORIDA, R. *L'ascesa della nuova classe creativa. Stile di vita, valori e professioni*, Mondadori, Milano 2003.

MAGNAGHI, A. *Il progetto locale*, Bollati Boringhieri, Torino 2000.

RULLANI, E. *Economia della Conoscenza. Creatività e valore nel capitalismo delle reti*, Carocci Editore, Roma 2004.

BAUMAN, Z. *Modernità liquida*, Laterza, Bari 2006.

BORJA DE MOZOTA, B. *Design Management*, Franco Angeli, Milano 2008.

VILLARI, B. CASTELLI, A. VIGNATI, A. (a cura di), "ME.Design. Il contributo del design allo sviluppo locale", *SDI DESIGN REVIEW* núm. 02, 2005: <http://www.sistemadesignitalia.it/sdimagazine/>

VILLARI, B. MAFFEI, S. "Comunità di progetto e territorio: un approccio per il design", in FAGNONI, R. GAMBARO, P. VANNICOLA, C. *Medesign_Forme del Mediterraneo*, catalogo della mostra, Alinea Editrice, Firenze 2004. (núm. pp. 320 saggio pp. 88-94).