

DOTTORATO DI RICERCA IN ARCHITETTURA

CICLO XXXII – Indirizzo in Design

COORDINATORE Prof. Giuseppe De Luca

Design per la valorizzazione del territorio.
Mappe di Comunità come risorsa progettuale

Settore Scientifico Disciplinare ICAR/13

Dottorando

Dott.ssa Filippi Francesca

Tutore

Prof.ssa Benelli Elisabetta

Co-tutore

Prof. Lotti Giuseppe

Co-tutore

Prof. Meloni Pietro

Co-tutore

Arch. Rossi Andrea

Anni 2016/2019

A Ettore

Indice

Introduzione	9
Capitolo 1 Design e Territorio	11
1.1 Perché il territorio	
1.2 Il rapporto tra il design e il territorio	
1.3 Lo sviluppo e la valorizzazione del patrimonio territoriale	
1.4 La configurazione reticolare come motore d'innovazione per il territorio	
1.5 L'innovazione per il territorio	
1.6 La programmazione europea per lo sviluppo locale e l'innovazione sociale	
1.7 I diciassette Goals della Commissione Europea	
1.8 Il capitale territoriale	
1.9 <i>Word Heritage List</i> dell'UNESCO	
Capitolo 2 Design per il Territorio	41
2.1 La strategia del design per il territorio	
2.2 Il ruolo del designer	
2.3 L'approccio partecipativo della comunità	
2.4 Il design e l'utente	
2.6 Il design e l'esperienza	
2.7 Il co-design	
Capitolo 3 Design, Service e Creative	57
3.1 Il design per la valorizzazione del territorio	
3.2 Il design per la valorizzazione dei beni culturali	
3.3 Casi studi internazionali	
3.3.1 <i>The Young Foundation</i>	
3.3.2 <i>British Council and Creative Economy</i>	
3.3.3 <i>NESTA Foundation</i>	
3.2.4 User Studio	
3.4 Casi studio nazionali	
3.4.1 <i>Connecting Cultures</i>	
3.4.2 Esterni	
3.5 Il modello innovativo per il territorio proposto dalle politiche europee	
3.5.1 Progetti di ricerca europei sui temi dell'innovazione sociale	
3.5.2 <i>EMES International Research Network</i>	
3.5.3 <i>SINGOCOM Social Innovation, Governance and community building</i>	
3.5.4 TEPSIE	

- 3.6 Progetti di ricerca in ambito universitario
 - 3.6.1 ME.DESIGN Il contributo del design allo sviluppo locale
 - 3.5.2 D4T- *Design for Territories*
 - 3.6.3 *Design & Sicily*
 - 3.6.4 DCE-D3B
 - 3.6.5 Acre Design
- 3.7 *Craft e Design*
 - 3.7.1 Il design territoriale di Ugo La Pietra
 - 3.7.2 Doppia Firma

Capitolo 4

La mappa di comunità

101

- 4.1 Le Parish Maps
 - 4.1.1 Common Ground
- 4.2 Il passaggio dalla parish inglese alla mappa italiana
- 4.3 La mappa di comunità
- 4.4 La costruzione di una mappa
- 4.5 Ecomuseo
- 4.6 La comunità di pratica *Mondi Locali*
- 4.7 Esperienze ecomuseali
 - 4.7.1 Fondazione Musei Senesi
 - 4.7.2 Ecomuseo di Parabiago

Capitolo 5

Il Casentino

131

- 5.1 L'ecomuseo del Casentino
 - 5.1.1 Le antenne
- 5.2 Le mappe di comunità casentinesi
- 5.3 La mappa di comunità di Serravalle dieci anni dopo
- 5.4 L'atlante immateriale
- 5.5 Azioni di Co-Design

Capitolo 6

La ricerca e le sue applicazioni

159

- 6.1 La mappa come strumento per il design
- 6.2 L'approccio etnografico antropologico
- 6.3 La mappa come strumento pedagogico e integrazione multiculturale
- 6.4 La strategia del workshop di co-progettazione
- 6.5 Raggiolo
- 6.6 La mappa di comunità di Raggiolo
- 6.7 Il gioco di mappa
 - 6.7.1 Conclusioni del workshop
- 6.8 Agricultural Heritage System
 - 6.8.1 I report del workshop

Capitolo 7	
La mappa di comunità per il design	205
7.1 La mappa di comunità come risorsa progettuale	
7.2 Le metodologie progettuali per il territorio	
7.2.1 La ricerca-azione	
7.2.2 Il rapporto tra il metodo ricerca-azione e il design per il territorio	
7.2.3 La design community	
7.2.4 L'approccio progettuale del design per il territorio	
7.2.5 L'approccio progettuale delle politiche europee	
7.3 La metodologia progettuale della mappa di comunità	
Capitolo 8	
Oltre la mappa	237
8.1 Il progetto "percorso di Prata"	
8.2 La mappa digitale come servizio alla comunità	
8.2.1 Le comunità di eredità dell'UNESCO	
8.3 Conclusioni	
Bibliografia	245

Le immagini inserite ad ogni inizio capitolo sono esempi di *Parish Maps* tratte dall'archivio dell'associazione Common Ground.

Introduzione

La presente tesi di dottorato affronta il tema del design per la valorizzazione del territorio. In particolare, la ricerca si è focalizzata sulla mappa di comunità, strumento indispensabile per conoscere in modo completo e approfondito gli aspetti socio culturali di un determinato contesto. La ricerca ipotizza la possibilità di utilizzare la mappa di comunità come strumento progettuale, sulla base della capacità della mappa stessa d'innescare processi di valorizzazione sostenibili grazie alla sua natura partecipativa e di co-produzione.

La mappa di comunità è stata introdotta in Inghilterra all'inizio degli anni Ottanta, e rappresenta un archivio di conoscenze materiali ed immateriali che caratterizzano l'identità di un territorio, costantemente aggiornato e redatto da fonti non scritte e da relazioni invisibili. Contrariamente alle carte tematiche e specialistiche, che inevitabilmente creano una distanza tra chi le realizza e chi vive in una determinata zona, la mappa è elaborata in modo tale che la comunità possa identificarsi con essa; e l'utente, sia esso conoscitore del luogo o estraneo, possa interpretare il significato e le relazioni di quel territorio.

In particolare, il progetto di ricerca ha come obiettivo l'utilizzo della mappa di comunità come strumento per generare nuovi scenari d'innovazione. Così il background conoscitivo acquisito attraverso le mappe non viene disperso e fornisce al contempo elementi utili alla valorizzazione e alla promozione del territorio.

La ricerca della tesi di dottorato è stata divisa in tre fasi. Nella prima fase si è indagato il rapporto del design con la valorizzazione del territorio attraverso metodologie, strumenti e casi studio. Nella seconda fase si è reso necessario selezionare un luogo specifico per analizzarlo attraverso chi lo abita e chi lo amministra e per rilevare, grazie al processo di costruzione della mappa di comunità, dati utili a comprendere il rapporto che localmente si crea tra gli abitanti e il proprio patrimonio locale. Il territorio preso in esame è il Casentino, una delle quattro vallate che compongono la provincia di Arezzo, situata nell'alta valle dell'Arno ai confini con la Romagna. In questa fase, la ricerca ha sperimentato il possibile utilizzo della mappa di comunità come strumento progettuale e gli strumenti del co-design, attraverso l'organizzazione di due workshop con l'obiettivo di raccogliere delle informazioni utili a supporto di questa ipotesi. I risultati ottenuti hanno dimostrato, da una parte, le criticità della mappa di comunità legate ad una difficile lettura e comprensione per le persone esterne al territorio e, dall'altra, le opportunità e i vantaggi per aprire nuovi scenari di prodotti e servizi per la valorizzazione del patrimonio locale.

In questa prospettiva, è importante sottolineare come il contributo del design è essenziale per coordinare questo complesso ambito progettuale.

Nell'ultima fase, sono state delineate le linee guida per definire la mappa di comunità come risorsa progettuale e la rispettiva metodologia progettuale.

L'ipotesi proposta è stata poi verificata attraverso un seminario didattico che ha offerto i dati necessari per validare la proposta progettuale.

Lo scenario futuro di questa tesi di dottorato è la strutturazione di una piattaforma in grado di trasferire il patrimonio locale nel mondo globale attraverso una struttura reticolare in grado di creare connessioni utili ad aprire nuovi scenari di sistemi di prodotto e servizi.



1

Design e territorio

“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.”

Villari (2013, p.24)

Il primo capitolo di questa tesi di dottorato ha l’obiettivo di introdurre il tema del rapporto del design con il territorio, attraverso un’indagine di contributi provenienti da una molteplicità di discipline, tra le quali: la geografia, l’urbanistica, la sociologia, l’economia, l’architettura e il design.

Il concetto di territorio si definisce secondo una serie di connotazioni semantiche e di apporti interdisciplinari tali da essere impiegato in modo molto estensivo all’interno delle singole discipline. La ridefinizione e l’implementazione del concetto di territorio proposta dall’architetto e urbanista italiano Alberto Magnaghi¹ e dalla Scuola Territorialista specifica chiaramente gli impieghi teorici e operativi a livello di progettazione (fig. 1).

Nel testo *Il progetto locale* (2010), Magnaghi definisce il territorio come *“prodotto storico dei processi di coevoluzione di lunga durata fra insediamento umano e ambiente, natura e cultura, e quindi, come esito della trasformazione dell’ambiente ad opera di successivi e stratificati cicli di civilizzazione”* (pg. 24) puntualizzando che:

- il territorio non è un concetto astratto equivalente a quello di spazio, ma è il frutto di un dialogo tra culture e spazi geografici svolto nel tempo;
- il territorio è un *“organismo vivente ad alta*

complessità in continua trasformazione”, dunque non riducibile alla sua rappresentazione cartografica;

- il territorio è un luogo che esprime l’individualità territoriale attraverso l’identità e la storia;
- il territorio è identità in contrapposizione alla logica di omologazione e astrazione alla base della forma attuale di globalizzazione;
- il territorio è patrimonio e non soltanto risorsa;
- il territorio è in relazione con la comunità locale che incarna la *“coscienza di luogo”*, ossia *“la consapevolezza del valore patrimoniale dei beni comuni territoriali in quanto elementi essenziali per la riproduzione della vita individuale e collettiva, biologica e culturale”* (Magnaghi, 2010, p.133). La comunità e il territorio sono messi in relazione dal bene comune che esprimono.

1.1 Perché il territorio

Negli ultimi anni, le politiche europee hanno affrontato il tema del territorio come risorsa strategica per lo sviluppo e la valorizzazione locale.

Il geografo italiano Dematteis² afferma che le risorse locali, o di milieu, sono rappresentate dall’ambiente naturale, dal patrimonio storico-culturale, dal capitale fisso accumulato in

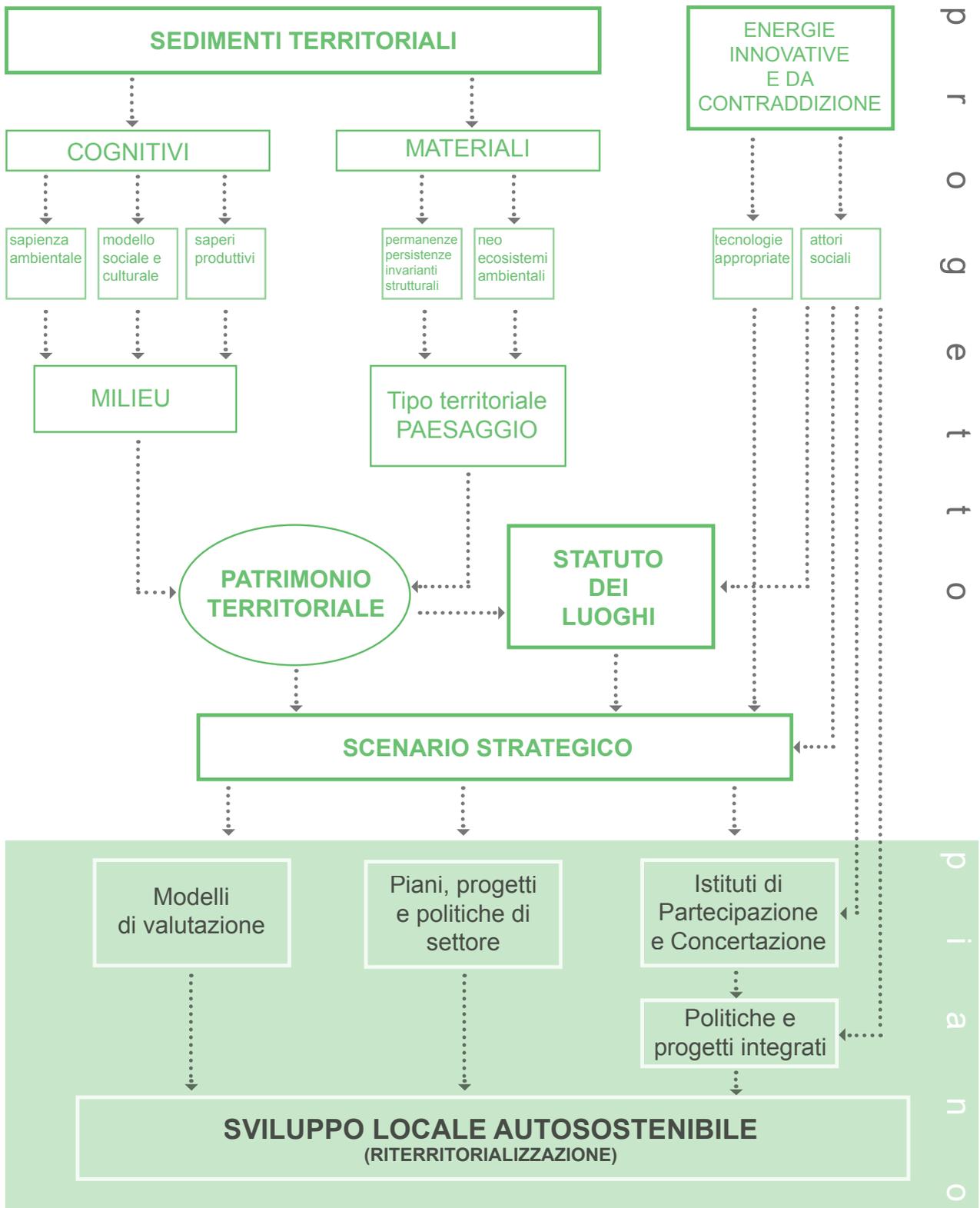


Fig. 1 Schema di sviluppo autosostenibile (fonte Magnaghi).

infrastrutture e impianti, e infine dai beni relazionali del capitale umano, quali il capitale cognitivo locale, il capitale sociale e la capacità istituzionale (Dematteis 2001). In questa prospettiva, Dematteis definisce il modello SLoT Sistema Locale Territoriale (fig. 2) proposto dalla pianificazione territoriale, come *“rete locale di soggetti i quali, in funzione degli specifici rapporti che intrattengono tra loro e con le specificità territoriali del milieu locale in cui operano, si comportano, di fatto e in certe circostanze, come un soggetto collettivo”* (G. Dematteis, F. Governa, *Il territorio nello sviluppo locale, in Territorialità, sviluppo locale, sostenibilità*, 2005, pg. 29).

In questo senso, il sistema locale territoriale è in grado di rappresentare e costruire la propria identità attraverso azioni destinate ad accrescere il valore aggiunto territoriale, a sua volta misurato proprio dalla capacità di attivazione delle risorse potenziali specifiche di un determinato territorio.

Il modello SLoT offre la possibilità di esplorare le forme dello sviluppo generate da una territorialità attiva che intende mettere in valore le risorse potenziali specifiche dei singoli contesti locali. Anche i nuovi orientamenti dell'economia definiscono le risorse locali strategiche per lo sviluppo, in quanto sono in grado di interagire con le condizioni locali producendo ambienti competitivi per le imprese e condivisi per le comunità. In questa prospettiva, le caratteristiche di unicità del territorio acquistano un valore centrale nello sviluppo e nella valorizzazione territoriale.

Rullani³ afferma che *“il territorio non è sparito per caso: al suo posto l'economia dell'Ottocento ha messo il mercato e quella del Novecento il potere dell'organizzazione fordista. Se stiamo riscoprendo oggi il territorio, è perché mercato e organizzazione non bastano più per governare la complessità con cui abbiamo a che fare”* (Rullani, 2004, pg. 92).

Oggi, il territorio offre la possibilità di realizzare forme di cooperazione tra i diversi soggetti del sistema di produzione e consumo verso l'economia globale attraverso l'innescio di relazioni reticolari strutturate grazie alle nuove tecnologie di comunicazione. Le politiche europee sono volte a promuovere le potenzialità specifiche dei contesti locali attraverso la formazione di reti partenariali in cui interagiscono

attori propri pubblici e privati ai diversi livelli. Infatti, il nuovo concetto di territorio ha prodotto un profondo mutamento nella formulazione di nuovi prospetti interpretativi da parte delle politiche europee. I sistemi produttivi sono interdipendenti ai contesti territoriali attraverso la nuova realtà dei territori-rete che si rapporta al sistema globale. Il sistema territori-rete inverte il processo di decentramento e di delocalizzazione transnazionale delle imprese. Il distretto industriale si misura competitivamente con la riorganizzazione su scala internazionale del sistema di produzione, in una concorrenza tra territori, dove diventa decisiva la capacità di produrre innovazione organizzativa e di processo, attingendo soprattutto al capitale cognitivo locale, alle tecnologie digitali e alla ricerca applicata.

I distretti industriali tradizionali riconvertono gli assetti produttivi per rispondere efficacemente al nuovo sistema di relazioni con l'esterno; spesso, ricorrendo all'ausilio di nuove tecnologie applicate ai processi produttivi e di strutture di ricerca.

I nuovi assetti dei territori generano alcuni scenari centrati sulla collaborazione orizzontale tra territori e piccole-medie imprese, che rappresentano un'efficace possibilità rispetto ai modelli di sviluppo della grande impresa.

In questo senso, i distretti rappresentano delle comunità in grado di condividere esperienze e saperi, e di offrire cooperazione e coesione sociale come risorse strategiche per l'efficacia produttiva. Le condizioni dell'economia globalizzata portano i distretti industriali a evolversi verso l'utilizzo di piattaforme produttive, che combinano in modo selettivo gli spazi della produzione locale con i poli di ancoraggio alle grandi reti. In Europa i distretti industriali locali sviluppano costantemente efficaci *network* tra imprese e centri di ricerca, in grado di accedere agevolmente ai flussi internazionali.

In questo processo di riposizionamento competitivo su scala comunitaria, si affermano i territori dotati di un migliore capitale umano, sociale, istituzionale ed economico e con una spiccata capacità d'innovazione verso processi d'interazione continua con altre imprese per generare uno scambio continuo e creativo di informazioni, conoscenze ed esperienze a favore delle imprese insediate localmente.

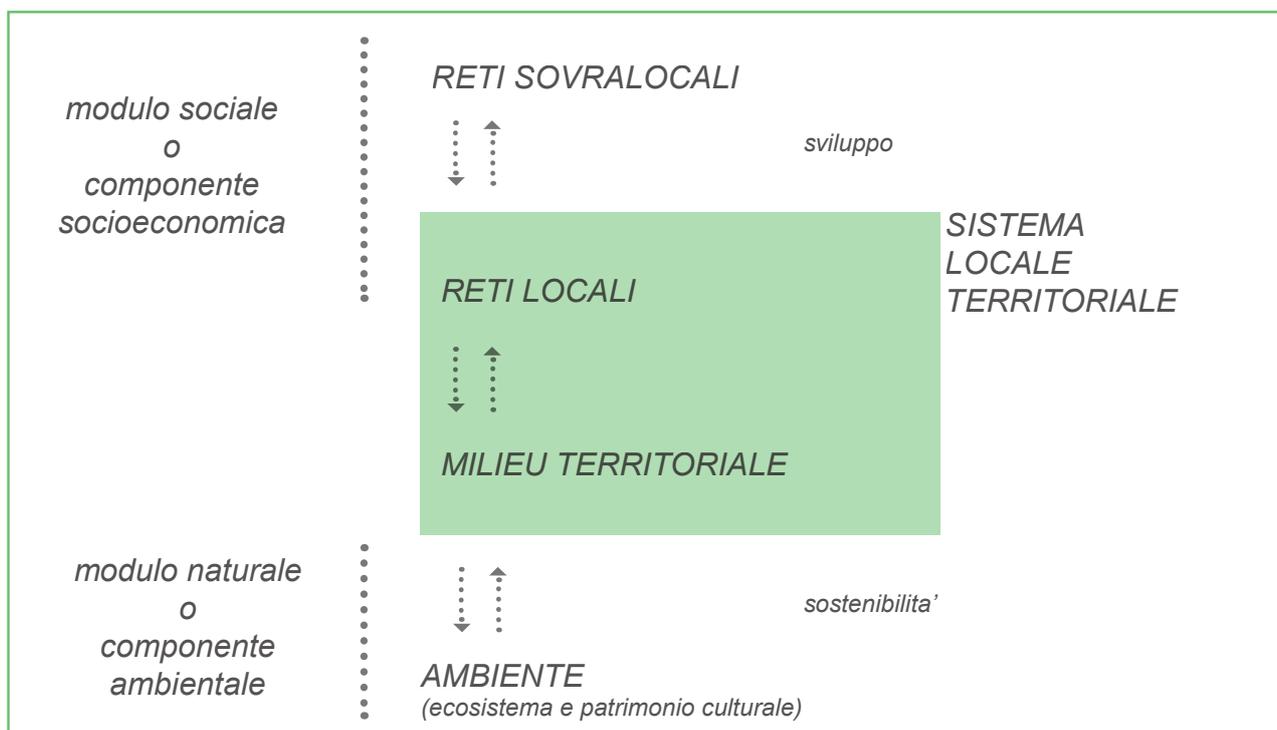


Fig. 2 Modello SLoT Sistema Locale Territoriale (fonte Magnaghi).

Questi territori esemplificano e sperimentano nuovi modelli di sviluppo locale in grado di consolidare le potenzialità dell'economia della conoscenza e della società locale. In questa prospettiva, i distretti industriali tendono a trasformarsi in veri e propri "sistemi cognitivi che, organizzando la loro evoluzione intorno a un'identità riconoscibile, forniscono ai produttori locali e transnazionali idee e significati vendibili, capaci di generare, direttamente o indirettamente, valore nel circuito globale" (Rullani, 2004, p. 91).

In questo senso, si prospetta una nuova forma del territorio in grado di affermare il valore culturale locale.

1.2 Il rapporto tra il design e il territorio

Il rapporto tra design e territorio è complesso e in continua evoluzione: dal prodotto alla strategia.

Il concetto stesso di territorio si è trasformato: da contesto di progettazione è diventato oggetto di progettazione, assumendo un valore, non solo economico ma anche culturale e sociale.

Nell'evoluzione della società attuale il design è passato da una dimensione propria della

produzione industriale ad un raggio di azione più ampio e complesso. Infatti, questa disciplina non è più legata alla dimensione produttiva, tecnologica e di mercato ma assume rilevanza ed azione anche nella dimensione dello sviluppo e nei processi d'innovazione. Il design è in grado di concepire progetti di strategie, di design dei servizi, di valorizzazione e diventa un'arma strategica per introdurre innovazione in ambiti sociali e territoriali. Negli ultimi anni, la figura del designer è diventata sempre più complessa con un raggio d'azione più ampio rispetto al passato. La nuova direzione progettuale porta questa disciplina a non essere più il solo protagonista del processo progettuale, ma diventa parte di una partnership. In questa prospettiva è imprescindibile una nuova forma di azione progettuale costituita dalla co-produzione e co-progettazione. In particolare, si è aperto un nuovo scenario di indagine: quello dei servizi e delle strategie per il territorio. Il territorio presenta un'area di ricerca complessa che va dalla dimensione immaginaria delle tradizioni alle possibili competenze, di conoscenze, di beni materiali e immateriali, ed è composto principalmente da tre aspetti: la tradizione, l'opportunità e il futuro.

Indagare questo il rapporto tra il design e il territorio comporta affrontare anche l'analisi di temi che vanno dalla metodologia progettuale del design a quelli dello sviluppo e della valorizzazione territoriale secondo i principi della sostenibilità. La metodologia progettuale deve innescare processi di valorizzazione in grado di connettere le tradizioni e i luoghi del locale con il sistema globale, favorendone la cooperazione.

Villari (2013) delinea alcune caratteristiche del design quando l'interesse progettuale è il sistema territoriale. In particolare afferma che l'azione del 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 e rappresentanti delle parti sociali;
- *valenza connettiva*: l'attività progettuale può essere essa stessa lo strumento per abilitare i processi di natura creativa e progettuale e dunque la condivisione del sapere tra comunità eterogenee.

Il design per il territorio deve avere un carattere partecipativo, essendo un'attività di natura collettiva ed agendo in un sistema complesso quale quello territoriale.

Assume, pertanto, un carattere sociale, in quanto rappresenta il risultato di interessi diversi delle parti coinvolte. Le attività progettuali si devono confrontare non più solo con quella tecnico-produttiva ma anche con quella economica, culturale e sociale.

L'approccio strategico del design è in grado di organizzare un sistema di competenze e relazioni e di concepire soluzioni di natura collettiva.

Riguardo poi agli strumenti in dotazione al designer, Villari (2013) scrive "Se consideriamo inoltre gli strumenti progettuali a disposizione dei designer, 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".

Il segreto dell'innovazione del territorio risiede nella relazione fra i luoghi e le persone che lo abitano; per questo motivo, è imprescindibile una forma di co-operazione per affrontare questo tema.

Nel 2011 è stato istituito un comitato direttivo European Design Leadership Board presieduto da Antonio Tajani (responsabile per le imprese e l'industria) per fornire alcune raccomandazioni su come rafforzare il ruolo del design nella politica d'innovazione in Europa. Il comitato ha redatto un report *Design for growth and prosperity – Report and Recommendations of the European design Leadership Board* (fig. 3) che afferma l'importanza del design come motore d'innovazione e di crescita sostenibile centrata sull'utente.

Nel report sono delineate ventuno raccomandazioni con l'obiettivo di valorizzare il ruolo del design che porteranno ad un cambiamento radicale nel comportamento e nella pratica dell'innovazione.

La commissione ha lavorato in sei aree tematiche ipotizzando un'azione di progettazione strategica a livello nazionale, regionale o locale per poter sviluppare una visione comune e consentire al design di diventare parte integrante della politica di innovazione a livello europeo.

Le ventuno raccomandazioni politiche, sono raggruppate in base a sei aree di azione (fig. 4) di progettazione strategica che possono essere sintetizzate come segue:

Design for Growth & Prosperity

Report and
Recommendations of
the European Design
Leadership Board

EUROPEAN DESIGN
INNOVATION INITIATIVE



Fig. 3 Report and Recommendations of the European Design Leadership Board.

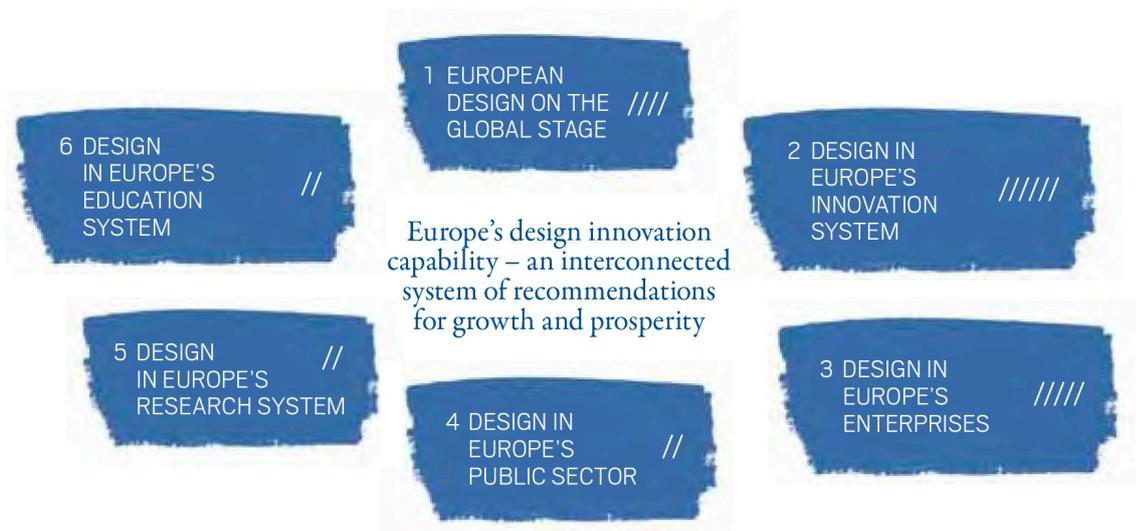


Fig. 4 Le sei aree di azione di progettazione strategica.

1- Differenziare il design europeo sulla scena globale

Sulla base delle caratteristiche e della qualità dei prodotti e servizi, frutto della cultura e dei valori europei, le raccomandazioni richiedono il riconoscimento degli attuali centri europei di eccellenza del design e la diffusione di buone pratiche a livello più ampio per competere a livello globale. Occorre una promozione della progettazione sostenibile per l'industria europea attraverso una protezione e un'applicazione più mirate dei diritti di proprietà intellettuale e un maggiore riconoscimento internazionale del design europeo attraverso l'istituzione di un'etichetta europea del design.

2- Posizionamento del design all'interno del sistema europeo di innovazione

Le raccomandazioni si concentrano sul sostegno a uno sviluppo politico più efficace per la progettazione attraverso l'accesso a indicatori e misure di impatto della progettazione sull'economia, sul ritorno sull'investimento (ROI) e sull'ambiente, attraverso la raccolta di statistiche valide e comparabili sulla progettazione

come attività economica all'interno del quadro statistico dell'UE esistente. Il design deve essere incluso nei programmi dell'innovazione e degli incubatori di imprese in Europa per renderli più consapevoli del design. È supportata l'opportunità di divulgare metodologie di progettazione emergenti.

Il design negli appalti pubblici innovativi è considerato un'area strategica ed è presentato come uno strumento e un processo di gestione chiave per migliorare la qualità del design in tutta Europa.

3- Design per imprese innovative e competitive

Le raccomandazioni si concentrano sul rafforzamento delle eccellenze e delle leadership esistenti nonché sulla formazione di nuove generazioni di designer. Occorre supportare le aziende di medie dimensioni con politiche di innovazione per farle crescere, sfruttando al contempo il patrimonio di conoscenze e competenza delle grandi aziende. Vengono inoltre prese in considerazione le esigenze specifiche di innovazione progettuale delle

PMI, in particolare per quanto riguarda le opportunità offerte da una più facile accessibilità ai programmi di Horizon 2020. Il contributo dell'innovazione del design alla creazione di posti di lavoro e il suo ruolo viene affrontato alla luce di nuove forme di produzione, tra cui la "Fabbrica del futuro", così come l'emergere di una prossima generazione, "Modern Craft" per l'Europa, in base alla quale il design deve essere maggiormente integrato nei sistemi di istruzione professionale europei. Il contesto in rapida evoluzione per la produzione è evidenziato dalla necessità per l'Europa di stare al passo con i processi e le metodologie nuovi ed emergenti ritenuti come fondamentale per il successo futuro.

4- Progettare per un settore pubblico innovativo

Le raccomandazioni richiedono uno sviluppo diffuso di appalti pubblici innovativi attraverso la sensibilizzazione dei responsabili politici e tecnici del settore pubblico, compresa la Commissione. Occorre fornire maggiore supporto, assistenza e integrazione ai progettisti che operano nel settore pubblico anche attraverso i fondi strutturali per l'innovazione del design per il cambiamento sociale. Si raccomanda inoltre lo sviluppo di linee guida, materiali di supporto e il proseguimento della formazione professionale ed esecutiva in buone pratiche relative alla progettazione in materia di appalti e politiche.

5- Posizionamento della ricerca progettuale per il 21° secolo

La ricerca progettuale è uno strumento strategico vitale per il miglioramento della capacità di innovazione del design europeo. Vengono presentate raccomandazioni per integrare la ricerca progettuale e i suoi metodi nei programmi di ricerca dell'UE, per stabilire una valutazione continua del valore del design all'interno Horizon 2020 e creare una rete europea di ricerca al servizio dell'innovazione progettuale di imprese, industrie, settore pubblico e società. È fondamentale includere l'apprendimento del design nell'istruzione generale di tutti i cittadini europei, nonché nell'ambito dell'istruzione professionale e superiore. Il mantenimento della posizione di leadership dell'Europa nel settore del design è

affrontato attraverso il soddisfacimento delle esigenze di competenza future delle professioni di design, nonché il miglioramento delle competenze di progettazione dei leader e degli imprenditori del futuro.

6- Competenze di progettazione per il 21° secolo

Le raccomandazioni richiedono lo sviluppo delle competenze europee nell'innovazione del design come strategia chiave per promuovere la crescita e l'occupazione.

Il compito del Design Leadership Board, come definito dalla Commissione, è quello di fornire raccomandazioni politiche su come rafforzare il ruolo del design nella politica dell'innovazione in Europa - a livello nazionale, regionale o locale - e sviluppare una visione comune per consentire al design di diventare parte integrante della politica europea dell'innovazione. Nel report, il design è percepito come un'attività di innovazione incentrata sulle persone attraverso la quale vengono definiti e consegnati prodotti e servizi desiderabili e utilizzabili. Il design ha un ruolo da svolgere nei processi e nelle metriche aziendali (come valore aggiunto o riduzione dei costi). Il design è considerato come un settore a sé stante di attività economica specializzata e professionale e come strumento per la crescita aziendale e organizzativa ai massimi livelli strategici.

Oltre ai suoi benefici economici, il design comprende anche comportamenti sostenibili e responsabili che contribuiscono positivamente ad una società innovativa e al miglioramento della qualità della vita.

La Commissione Europea ha iniziato a incoraggiare opportunità per migliorare e integrare la progettazione nel comportamento e nella pratica dell'innovazione in Europa.

Nel contesto di una più ampia comprensione del design, sono già state previste alcune aree chiave in cui il design può avere un impatto significativo.

Le raccomandazioni dell'European Design Leadership Board mirano quindi a migliorare: la qualità della vita dei cittadini europei, la competitività e la crescita delle economie dell'Europa e delle sue regioni e la qualità e l'efficienza dei servizi pubblici.

Oggi l'obiettivo è concentrarsi sull'innovazione per realizzare una crescita più intelligente, sostenibile e inclusiva. Tradizionalmente, il sistema europeo di innovazione si è basato in gran parte sullo sviluppo guidato dalla tecnologia che ha contribuito profondamente alla crescita e alla competitività dell'economia europea. Tuttavia, adesso, i concorrenti emergenti dell'Europa stanno rapidamente colmando il divario tecnologico e la crescita europea non dipende più dall'innovazione tecnologica, dai bassi costi di produzione o dalla vicinanza dei mercati. Una crescita che, considerata l'urgente necessità di soluzioni innovative, è limitata da una significativa riduzione delle risorse finanziarie disponibili e da alti tassi di disoccupazione generale. Le complesse sfide economiche e sociali affrontate dall'Europa richiedono nuovi approcci e soluzioni. Questi devono concentrarsi sulla garanzia di una capacità distintiva d'innovazione del design che offra prodotti e servizi attraenti, desiderabili e sostenibili che possano competere sulla scena globale. Il design ha facilitato lo sviluppo di servizi pubblici migliori, più trasparenti e più efficaci, contribuendo all'innovazione sociale e aumentando conseguentemente la qualità della vita dei cittadini. E, per problemi sociali complessi, il design offre approcci incentrati su persone che possono ottenere soluzioni migliori. Numerosi studi hanno sottolineato il potere del design di fare la differenza. Infatti, attualmente i designer stanno contribuendo allo sviluppo di prodotti e servizi incentrati sull'utente per il settore privato e pubblico. Ciò si estende alle comunicazioni degli utenti in cui, anziché il prodotto o il servizio alla base del problema, sono gli utenti e il processo di progettazione che sono il cuore del *problem solving* contemporaneo.

1.3 Lo sviluppo e la valorizzazione del patrimonio territoriale

Nei recenti studi sullo sviluppo economico locale, il territorio diviene una dimensione fondamentale nell'interpretazione dei fatti economici, al contrario di quanto avveniva fino a poco tempo prima quando il tradizionale concetto di sviluppo del territorio era sempre legato all'economia. Infatti, gli economisti iniziano ad indagare il

rapporto dei fenomeni economici con la dimensione territoriale, scardinando il concetto di sviluppo dell'Italia degli anni Cinquanta e Sessanta. Al contrario di quanto avviene negli anni Settanta, l'attenzione si sposta verso le peculiarità locali e il processo di organizzazione economica e di produzione viene ripensato grazie anche allo sviluppo delle nuove tecnologie applicate ai processi produttivi e di comunicazione.

Queste trasformazioni economiche e sociali si ripercuotono anche nell'assetto del territorio. In particolare si attua il passaggio dalla concentrazione alla deconcentrazione urbana con una notevole ripresa della demografia delle aree periferiche.

Questo progressivo cambiamento avviene sia grazie alla diffusione delle innovazioni tecnologiche, sia all'elevato livello di infrastrutturazione materiale e sociale raggiunto in larga parte dal territorio nazionale. In questa prospettiva, si sviluppano piccole e medie imprese con produzioni di beni a domanda frammentata e variabile sempre più legate alle caratteristiche dell'ambiente e della società locale.

In questo senso, il processo dello sviluppo economico è legato al legame istaurato con il territorio locale.

Il territorio inizia ad essere considerato come un elemento complesso, costituito da caratteristiche ed unicità, che interviene pesantemente nelle dinamiche economiche.

Le specificità del territorio non sono considerate delle risorse passive, ma attive nello sviluppo economico.

Si passa, quindi, alla concezione di territorio come patrimonio da valorizzare, innescando un processo di cambiamento nelle metodologie di analisi del territorio e delle sue specificità. In questa visione il termine di *milieu* (Governa, 1997) denota un insieme localizzato e specifico di condizioni naturali e socio-culturali che, sedimentandosi in un luogo nel corso del tempo, definiscono le proprietà specifiche del luogo stesso.

L'autore Dematteis (1954) definisce il milieu come un "*insieme permanente di caratteri socio-culturali sedimentatisi in una certa area geografica attraverso l'evolvere storico di rapporti intersoggettivi, a loro volta in relazione con le modalità di utilizzo degli ecosistemi naturali locali*".

Nella seconda metà del Novecento si diffonde il concetto dello sviluppo riguardo ai beni immateriali e materiali nella loro dimensione sociale, ambientale e culturale (Tommasoli, 2001), in contrapposizione al concetto di sviluppo fortemente legato alla crescita tecnologica ed economica. In questo senso, la visione attuale è che le forze sociali, culturali, politiche ed economiche dei diversi contesti territoriali siano in grado di innescare un processo di valorizzazione territoriale grazie, anche, al ruolo attivo della comunità.

Nel testo *Manifesto per lo sviluppo locale*⁴, l'autore Bonomi afferma fermamente che i valori della tradizione rappresentano un bene prezioso per il futuro della società. L'affermarsi di questa posizione ha portato alla luce molti problemi legati a questo tema, quali una problematica cultura dello sviluppo locale, una mancanza di strategia del territorio e una assenza delle istituzioni. Nello sviluppo locale descritto da Magnani, la crescita non si basa solo su fattori economici ma su quelli culturali, sociali, produttivi, ambientali e artistici tra loro correlati attraverso azioni di natura partecipativa e collaborativa (*botton up*). In particolare, Magnaghi (1998), tenendo conto della relazione locale /globale, descrive tre modelli di sviluppo:

- il primo è il modello basato sul concetto di competitività, secondo cui i soggetti che operano in un determinato territorio utilizzano le risorse locali confrontandosi con un contesto competitivo dato. Il processo di globalizzazione incrementa la necessità di differenziarsi attraverso la ricerca di prodotti legati alle peculiarità locali irripetibili. Il territorio è inserito in un contesto dove prevale la dimensione economica. Il modello competitivo mira a promuovere il territorio attraverso azioni di natura *top down*;
- il secondo, definito come modello globale, è basato sulla ricerca di un equilibrio tra le forze locali ed i poteri economici del mercato globale. Questo modello rappresenta una sorta di mediazione tra profitto economico e crescita sociale;
- il terzo modello è quello della competitività dal basso in cui la linea si sposta dal locale al globale. La prospettiva è di concepire un modello di crescita che, a partire dalle caratteristiche di un determinato luogo, sia in grado di

attivare relazioni non gerarchiche, ma di tipo cooperativo 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, territoriali, artistici), elementi principali della forza propulsiva necessaria a forme di sviluppo definite auto-sostenibili.

Questo modello descrive lo sviluppo come processo che parte dalle forze endogene del territorio, basato su forze cooperative che mirano al potenziamento delle reti sociali e alla valorizzazione dei luoghi, in cui la dimensione economica si accompagna a quella sociale, politica, ambientale e culturale. Quando si parla di sviluppo territoriale, essendo una risorsa depauperabile, si esprime la contrapposizione tra la valorizzazione e la conservazione. L'autore Magnaghi (2000) descrive tre modalità di atteggiamento nei confronti del patrimonio territoriale:

- atteggiamento dissipativo delle risorse e consumo fino ad esaurimento senza che esse possano essere riprodotte;
- atteggiamento conservativo, mirato a garantire la quantità delle risorse coerentemente con le risorse a disposizione, mantenendo un equilibrio tra la capacità di produzione e utilizzo;
- atteggiamento di valorizzazione dei luoghi con l'obiettivo di aumentare il valore territoriale e il patrimonio che il luogo possiede. Questo atteggiamento investe sulle risorse a disposizione di un'area e mira alla loro rigenerazione in modo da accrescere il valore, e non solo in termini economici.

A questo punto, i modelli di intervento sono due: *top down* e *botton up*, che si differenziano dal loro punto di innesco che può essere interno o esterno. In realtà, quando si parla di sviluppo locale, le due modalità dovrebbero convergere per permettere di utilizzare in modo coerente tutte le risorse disponibili. Lo sviluppo del territorio deve innescare un processo in grado di conservare le risorse locali consentendo, allo stesso tempo, una crescita. Il concetto di *milieu*, che indica sostanzialmente quelle caratteristiche radicate nel territorio, presenta due atteggiamenti.

Il primo, rivolto al passato, è visto come insieme localizzato e specifico di condizioni

naturali e socio-culturali che si sono stratificate in un certo luogo nel corso del tempo e che rappresentano il patrimonio comune della collettività locale e la base territoriale della sua identità. Il milieu è visto come un insieme localizzato e specifico di condizioni naturali e socio-culturali che si sono stratificate nel corso del tempo. Gli elementi del *milieu*, derivano da un lungo processo di sedimentazione storica, definendo il patrimonio comune della collettività locale come la base territoriale della sua identità. La ricostruzione del processo di sedimentazione delle parti del milieu consente di cogliere le qualità e le proprietà specifiche di ogni luogo. Questa definizione considera le componenti del *milieu* come prodotti della storia trascurando il fatto che esse devono essere continuamente prodotte e riprodotte. Il secondo, rivolto alla relazione tra il patrimonio e il progetto, costituisce non solo il fondamento territoriale di una specifica identità collettiva ma anche il substrato locale dei processi di sviluppo. Il milieu è considerato come un insieme di componenti localizzate in un certo luogo e specifiche dello stesso, costituendo, così, il fondamento territoriale di una specifica identità collettiva e il substrato locale dei processi dello sviluppo. In questa visione, il milieu non è composto solo dal passato, ma indica i valori che il passato assume nel presente, in relazione alle azioni di cui sono portatori gli attori locali. In questo senso, le risorse hanno valore in base al loro uso. Il *milieu* è composto da componenti oggettive, che costituiscono le proprietà specifiche di un certo luogo, e da componenti soggettive, che definiscono il valore di queste proprietà locali. In particolare è il secondo atteggiamento del concetto del milieu che interessa l'ambito progettuale in quanto lo considera contenitore di potenzialità espresse dal territorio che necessitano di essere progettate dai soggetti locali per poter essere considerate risorse per lo sviluppo locale.

L'interpretazione del territorio secondo il concetto di *milieu* è funzionale al riconoscimento dell'autonomia del locale e del ruolo svolta dalle caratteristiche di determinati luoghi. Per questo motivo, vengono utilizzate, negli studi sulla rappresentazione reticolare, le dinamiche territoriali che permettono di analizzare le possibilità dei singoli sistemi locali di rispondere

adeguatamente agli stimoli globali.

L'analisi del *milieu*, quindi, permette di interpretare, in una chiave progettuale, il ruolo delle specificità locali nei processi di ridefinizione dell'organizzazione territoriale. Nello scenario globale, il locale, con le sue caratteristiche, diventa forza propulsiva. In questa prospettiva la capacità di integrarsi nella rete dell'economia globale di un determinato luogo sarà fondamentale rispetto alla dimensione economica e demografica.

Ogni città si trova ad operare come nodo di una rete globale e tende a sviluppare rapporti di cooperazione con altre città; contemporaneamente i singoli centri entrano in competizione. La struttura reticolare evidenzia due prospettive: una che vede i sistemi territoriali locali come un insieme di soggetti che interagiscono nell'ambito locale come soggetto collettivo, e l'altra come uno dei nodi della rete che connette fra loro i diversi luoghi.

Nei decenni scorsi, si sviluppa il concetto di sviluppo integrato in ambito europeo per supportare le politiche socio economiche dei governi. Tale approccio parte dal presupposto che non solo la crescita economica contribuisce allo sviluppo, ma anche appropriate strategie di azione legate alla salvaguardia del patrimonio locale e al soddisfacimento dei bisogni delle comunità. In particolare, è un modello che interpreta il territorio come elemento centrale dei processi di sviluppo basati sulla valorizzazione delle potenzialità endogene dei singoli luoghi, oltre che sulla costruzione dell'identità collettiva dei soggetti locali (Governa, 2000).

Nel rapporto sullo sviluppo locale redatto in occasione del seminario transnazionale tenutosi a Bruxelles nel 2000 sono stati delineati alcuni punti:

- 1- lo sviluppo si definisce in termini specifici e differenziati per i diversi contesti socio economici come processo discontinuo e negoziato, invece che come processo lineare e continuo;
- 2- il cambiamento si produce non per effetto di una semplice applicazione di programmi decisi dall'alto, ma in seguito alla negoziazione tra parti che rappresentano interessi diversi e conflittuali;
- 3- gli obiettivi dei programmi di sviluppo non si limitano alla dimensione tecnico-produttiva, ma si allargano ai fattori economici e sociali;

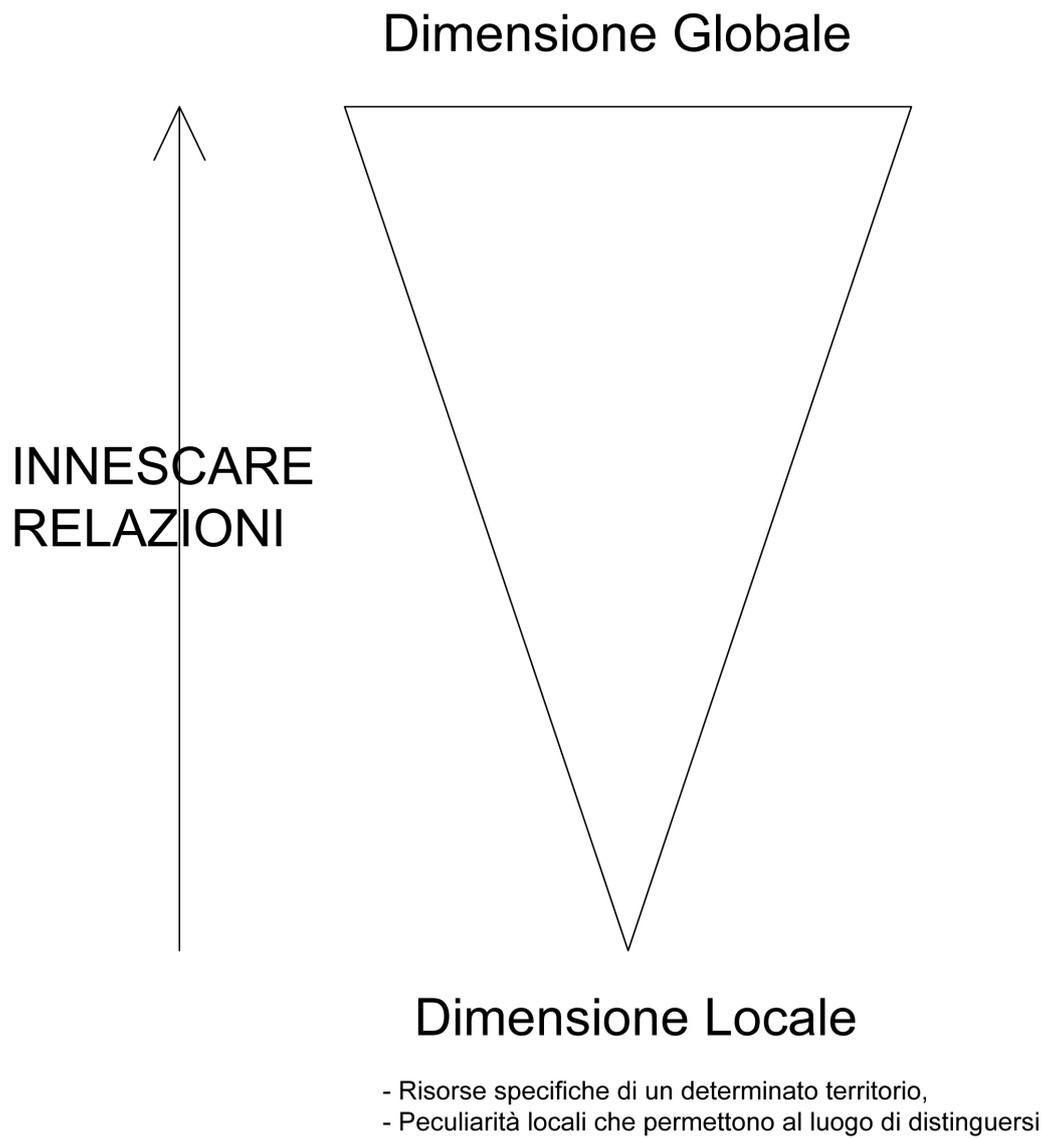


Fig. 5 Rappresentazione grafica del modello descritto da Decoster.

4- i soggetti principali dello sviluppo non sono più soltanto le istituzioni, ma gli individui, i gruppi e le parti sociali (Decoster, 2000, pg.6). In questo senso i processi di sviluppo sono messi in stretta relazione con le comunità locali in grado di progettare il proprio cambiamento.

Inoltre progettare lo sviluppo è complesso in quanto è difficile prevedere il percorso. L'autore Decoster⁴ (2000) definisce lo sviluppo locale come *“Lo sviluppo locale è un processo collettivo d'innovazione territoriale iscritto in una prospettiva temporale durevole.*

Esso si radica in un territorio pertinente, ne fonda e organizza in rete gli attori pubblici e privati, la società civile organizzata e gli abitanti, e li forma a una cultura comune di progetto la cui finalità è il benessere economico, sociale, ambientale e culturale della collettività e la cui centralità è l'essere umano” (p. 10).

Questa definizione prevede le seguenti condizioni:

- la dimensione collettiva che contraddistingue il cambiamento;
- la dimensione temporale durevole;
- l'attenzione all'individuo e quindi la complessità dei sistemi economici, sociali, ambientali e culturali che contraddistinguono la sua identità.

Inoltre sempre Decoster definisce gli elementi distintivi che caratterizzano lo sviluppo locale secondo le seguenti caratteristiche: territoriale, endogeno, integrato, ascendente, partenariale e sostenibile.

1- territoriale: l'estensione geografica dello sviluppo locale corrisponde il più delle volte a un territorio di dimensioni ridotte (un quartiere urbano, un piccolo centro abitato rurale e così via), in modo tale da utilizzare come leve di sviluppo una storia, un'identità, una cultura, un'economia comuni agli abitanti di questo spazio;

2- endogeno: la creazione di nuove attività generatrici di posti di lavoro e di ricchezze dipende dalla valorizzazione, da parte degli stessi protagonisti locali, di risorse (naturali, economiche, culturali, tecnologiche e così via) endogene, ossia proprie al territorio interessato.

3- integrato: si tratta dell'equazione tipica dello sviluppo locale: 1+1=3. La cooperazione fra le parti socio economiche e l'integrazione dei vari settori d'attività creano nuove combinazioni e sinergie, che a loro volta favoriscono il sorgere di nuove attività. Il necessario sostegno esterno allo sviluppo locale, non può limitarsi a misure settoriali separate, ma deve privilegiare interventi multisettoriali in modo da coinvolgere tutte le parti in causa a vantaggio di uno sviluppo globale;

4- ascendente: l'approccio locale consiste nel procedere dal basso verso l'alto. Le strategie di sviluppo sono definite e negoziate in funzione delle esigenze individuate dalle parti locali, in modo da correlare la dinamica locale allo sviluppo;

5- partenariale: la gestione della strategia di sviluppo locale è assicurata innanzitutto dai protagonisti locali che riuniscono un'ampia gamma di rappresentanti dei vari settori di attività esistenti sul territorio: imprese, associazioni, organismi pubblici, amministrazioni e collettività locali e così via;

6- sostenibile: l'approccio locale dello sviluppo mira a rendere permanente le attività, i posti di lavoro e le risorse; ciò tiene conto della redditività economica, ma anche della qualità della vita, della protezione dell'ambiente e dello sfruttamento razionale delle risorse naturali (p. 22).

Il modello descrive un percorso di sviluppo che parte dalle risorse e delle peculiarità di un determinato luogo verso una dimensione globale. In una visione grafica (fig. 5), questo modello può essere rappresentato come una piramide che innesca una serie di relazioni che, partendo da quelle locali tra individui, organizzazioni ed istituzioni, arrivano a quelle più complesse del globale. In questo senso, lo spazio di progetto diventa la rappresentazione delle interazioni sociali e delle condizioni necessarie per uno sviluppo sostenibile del territorio. In particolare, le azioni per uno sviluppo locale sostenibile devono essere di natura collaborativa e sociale, rivolgendosi ad una collettività eterogenea e studiando, in modo approfondito, il patrimonio locale: dalle tradizioni, agli strumenti.

1.4 La configurazione reticolare come motore d'innovazione per il territorio.

La configurazione reticolare rappresenta uno spazio d'interazione non gerarchico, in grado di organizzare sistemi complessi e permettere la comunicazione in tempo reale anche attraverso distanze enormi.

Nella relazione tra il sistema territoriale e la conoscenza, il sociologo Bauman (2003) sottolinea il passaggio da un sistema organizzativo di tipo funzionale gerarchico a un nuovo modello produttivo di tipo reticolare, dove la ricchezza è prodotta attraverso un processo collaborativo. In questa visione, lo spazio si configura a forma di rete, dove i punti di connessione e i collegamenti devono essere efficienti per rendere possibile lo scambio di informazioni di beni e servizi. La struttura a rete della società implica un crescente annullamento della distanza; anche con il sostegno dell'*Information Technology*.

L'organizzazione a rete influisce, anche, sui sistemi organizzativi, produttivi e sociali.

In questo senso, locale e globale non sono più elementi contrapposti ma rientrano in una realtà complessa e connessa. Lo spazio a rete è caratterizzato da uno scambio continuo di informazioni, di beni e di proposte per i processi di valorizzazione. Dal punto di vista progettuale concepisce uno spazio costituito da spazi sociali che implicano nuove relazioni. L'azione progettuale deve essere necessariamente basata su una cooperazione, una co-produzione e una co-progettazione per permettere alla rete di espandersi, modificarsi e integrare o modificare i suoi nodi.

Dal punto di vista produttivo, è grazie al modello dell'impresa a rete che le imprese imparano a lavorare insieme per utilizzare al massimo le competenze, i capitali e le risorse. Secondo Rullani (2004) il territorio assume un ruolo economico rilevante in funzione della storia e dell'organizzazione sociale che si è sedimentata nei luoghi rendendoli differenti l'uno dall'altro. Nella conformazione a rete, che rende possibile lo scambio di conoscenza e l'intensificarsi delle relazioni, il luogo diventa contenitore del sapere diffuso.

Ed è proprio intorno alla rete produttiva territoriale che si è costruito quel vantaggio competitivo nazionale definito *made in Italy*, inteso come capacità produttiva e progettuale e non

identificabile solo nella produzione di beni materiali ma espressione di un sistema socio culturale legato alle bellezze storiche, architettoniche, culturali e ambientali.

Un patrimonio intangibile che ha sede nel complesso sistema territoriale (Maffei & Simonelli, 2000).

Le risorse immateriali assumono importanza per le dinamiche produttive, evolutive e di sviluppo. Infatti, la produzione e lo scambio di conoscenza diventano determinanti per creare valore che è alla base dello sviluppo economico, sociale e culturale locale. In questa prospettiva il territorio viene considerato oggetto dell'attività di design, campo d'azione progettuale per la valorizzazione territoriale. Il modello socio economico passa da una produzione materiale dei beni alla produzione di beni immateriali, dove la risorsa principale è la conoscenza.

La distribuzione in rete è considerata un meccanismo d'innovazione nello sviluppo territoriale ed implica una riduzione notevole delle distanze, per cui non è importante la distanza fra i territori, in quanto in ogni caso condividono beni e servizi supportati dalle nuove tecnologie di comunicazione. Questa nuova visione dello sviluppo territoriale ha contribuito alla diffusione di attività collaborative, come la co-progettazione e co-produzione.

Questi concetti rimandano al tema dei distretti industriali descritti da Rullani (2004) come sistemi economici, sociali e produttivi in cui lo scambio di conoscenze è il fattore sul quale le imprese nazionali hanno fondato il loro sviluppo economico.



Fig. 6 I cinque principi da adottare per supportare le comunità da parte dei policy makers.

1.5 L'innovazione per il territorio

Il tema di innovazione territoriale è complesso e viene affrontato da molti ambiti disciplinari: dall'economia alle azioni di *policy* (fig.6).

Il concetto di sviluppo territoriale è stato analizzato in un programma di ricerca *Social Polis* dagli urbanisti Moulaert e Sekia (2003) (fig.7) che hanno delineato cinque modelli di sviluppo connessi tra loro:

- *distretti industriali*, basati sulla capacità innovativa delle imprese di agire sinergicamente in una stessa area industriale geograficamente riconoscibile;

- *innovative milieu*, secondo cui l'impresa non opera in modo isolato ma è parte di un milieu innovativo più ampio;

- *learning region*, secondo cui la conoscenza è la principale risorsa strategica per promuovere innovazione anche a livello locale e l'apprendimento è il processo più importante;

- *regional innovative system*, che insiste sul ruolo dell'apprendimento collettivo caratteriz-

zato dalla qualità delle relazioni tra gli attori di un sistema regionale;

- *nuovi spazi industriali*, focalizzato sulle capacità da parte delle imprese e delle organizzazioni di modificare rapidamente la configurazione dei propri prodotti/processi per rispondere alle sfide esterne;

- *cluster territoriali*, che descrive l'evoluzione dei distretti industriali accentuando l'importanza delle interazioni sociali e la costruzione di reti tra attori differenti.

L'aspetto più interessante è la proposta di un modello community based dell'innovazione territoriale per cui lo sviluppo territoriale è descritto come un processo in grado di abilitare le economie locali attraverso il rafforzamento del settore pubblico, dell'economia sociale e culturale, delle piccole produzioni, tenendo in considerazione dinamiche sociali, ambiti culturali e contesti naturali. I cambiamenti sociali ed economici hanno reso la società alla base dell'innovazione territoriale, promuovendo un processo partecipativo.

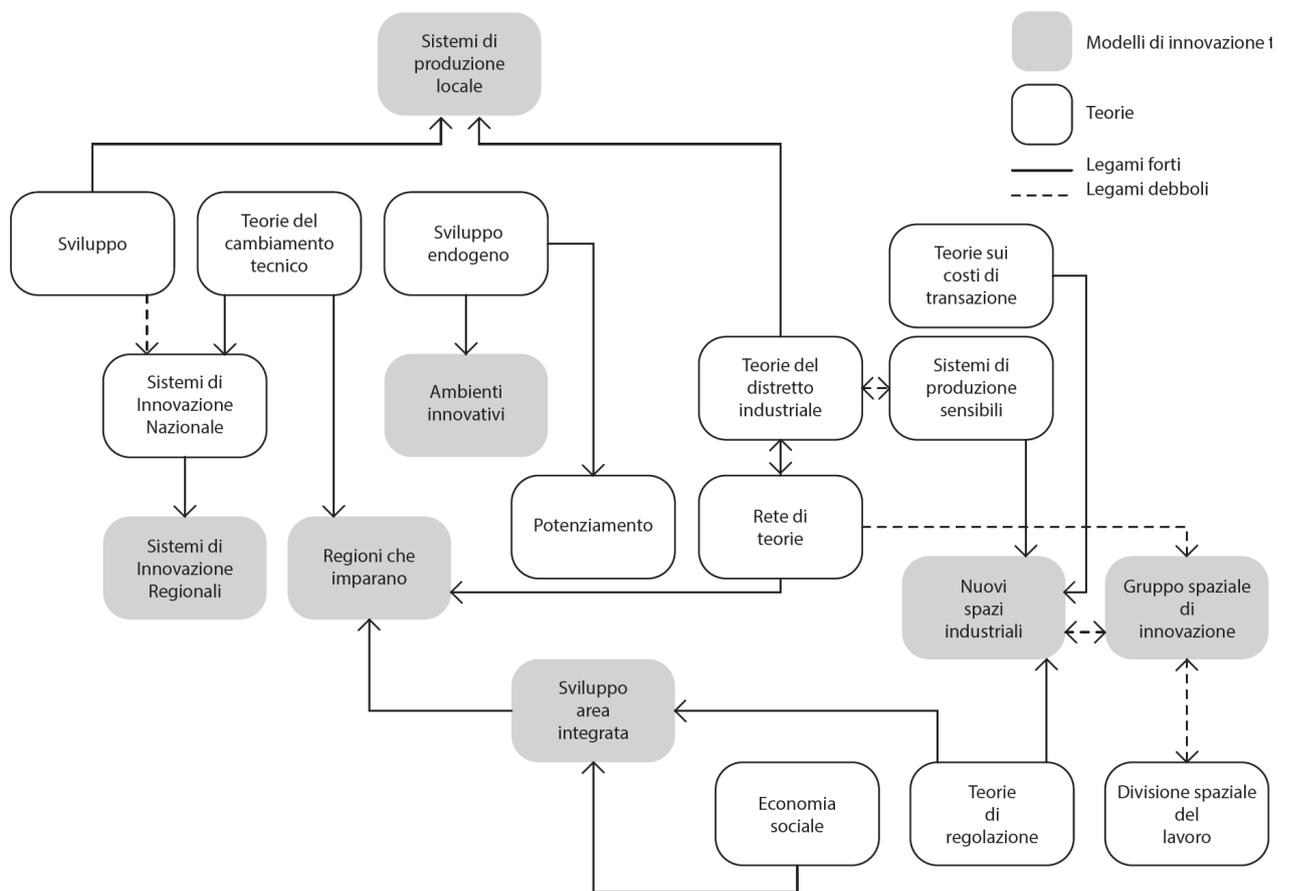


Fig.7 Modelli di innovazione territoriale e teorie correlate (adattamento da Moulaert e Sekia, 2002).

1.6 La programmazione europea per lo sviluppo locale e l'innovazione sociale

Le tematiche correlate allo sviluppo dei territori sono oggetto centrale delle politiche europee. In particolare queste considerano l'innovazione a livello locale, la diffusione della conoscenza e il rafforzamento delle reti territoriali strumenti fondamentali per promuovere uno sviluppo sostenibile; sviluppando un modello d'innovazione sociale inteso come modello collaborativo che auspica ad una larga inclusione di attori con un ruolo attivo. La Comunità Europea stabilisce le linee guida per lo sviluppo attraverso alcuni programmi legislativi pluriennali con l'obiettivo di incoraggiare una crescita che integri i temi della coesione sociale, del miglioramento della qualità della vita, del progresso intellettuale, della formazione degli individui e della ricerca scientifica.

In questo senso, la Comunità Europea auspica uno sviluppo basato sui processi collaborativi, mirato a coinvolgere istituzioni e individui come parti fondamentali del processo.

Nelle direttive viene introdotto infatti il concetto sviluppo integrato secondo il quale la crescita territoriale prende avvio dalla piccola scala per propagarsi verso l'esterno ponendo al centro le potenzialità endogene dei territori.

Le politiche europee mirano a promuovere il capitale umano e sociale, le nuove forme d'imprenditoria e, al tempo stesso, l'utilizzazione dell'ICT (Information and Communication Technologies). Tra le politiche europee, la Strategia di Lisbona (che prende il nome dalla riunione straordinaria tenutasi a Lisbona nel marzo del 2000) è un programma di riforme economiche approvato a Lisbona dai Capi di Stato e di Governo dei paesi membri dell'Unione Europea nel 2000. Questa strategia stabilisce gli obiettivi strategici al fine di sostenere l'occupazione, le riforme economiche e la coesione sociale nella prospettiva di un'economia basata sulla conoscenza, la lotta alla povertà e all'inclusione sociale.

In seguito al primo incontro, il Consiglio Europeo ha deciso di riunirsi annualmente in primavera con l'obiettivo di fare dell'Unione Europea la più competitiva e dinamica economia della conoscenza entro il 2010.

L'aspetto interessante è dato dalla notevole importanza data alla conoscenza.

I temi trattati sono: l'innovazione e imprenditorialità, la riforma del welfare e l'inclusione sociale, il capitale umano e la riqualificazione del lavoro, le uguali opportunità per il lavoro femminile, la liberalizzazione, i mercati del lavoro e dei prodotti e lo sviluppo sostenibile. Nel marzo 2010 la Commissione Europea ha presentato la nuova strategia Europa 2020 con l'obiettivo di agevolare l'uscita dalla crisi economica e tracciare un nuovo modello di sviluppo. La strategia definisce tre priorità da mettere in atto mediante azioni concrete a livello europeo e nazionale per assicurare una crescita intelligente (settori dell'istruzione, della ricerca e dell'innovazione), sostenibile (politiche energetiche e cambiamenti climatici) ed inclusiva (pronta a promuovere la coesione sociale e territoriale e a migliorare il mercato del lavoro). Europa 2020 presenta una stretta continuità rispetto alle linee del programma e agli obiettivi stabiliti dalla strategia di Lisbona, rinnovando l'attenzione verso la crescita della competitività, l'aumento dell'occupazione, la qualità del mercato del lavoro, la promozione dello sviluppo della società e potenziando la ricerca, l'istruzione e l'innovazione.

Per misurare l'avanzamento della programmazione delineata dalla strategia sono stati individuati cinque obiettivi principali: l'occupazione (innalzamento del tasso di occupazione al 75% tra le persone di età compresa tra i 20 e i 64 anni), la ricerca e innovazione (maggiori investimenti in ricerca e sviluppo), il cambiamento climatico ed energia (maggiore attenzione ai cambiamenti climatici e alle politiche energetiche), l'istruzione (miglioramento dei livelli di istruzione) e la lotta contro la povertà (promozione dell'inclusione sociale attraverso politiche di riduzione della povertà).

Nel documento del BEPA *Bureau of European policy Advisers*⁵ (2011), la Comunità Europea definisce l'innovazione sociale un ottimo strumento in grado di favorire l'impresa sociale e rafforzare i meccanismi partecipativi nelle attività di *governance*.

Da alcuni anni, infatti, l'Unione Europea ha adottato una serie di misure per promuovere le innovazioni sociali sia nei loro fini che nei loro mezzi; definendole come nuove idee (prodotti, servizi e modelli) che affrontano i problemi sociali e creano nuove relazioni sociali o collaborazioni.

Social Silicon Valleys

a manifesto for social innovation

what it is, why it matters, how it can be accelerated



The Young Foundation

Social Silicon Valleys

a manifesto for social innovation:
what it is, why it matters and how it can be accelerated

Spring 2006

Fig.8 Report di ricerca Social silicon Valleys redatto dall'associazione The Young Foundation.

Le innovazioni sociali possono essere concepite da una pluralità di attori quali, soggetti pubblici o privati, imprese e organizzazioni in grado di risolvere problemi sociali secondo un processo collaborativo.

Il termine “innovazione sociale”, nato verso la fine degli anni Ottanta dal sociologo tedesco Wolfgang Zapf (Zapf, 1989) per identificare una nuova classe di innovazioni, può essere applicato in diversi ambiti: il rinnovamento urbano, lo sviluppo economico territoriale, le nuove tecnologie della comunicazione e dell'informatica.

A livello internazionale sono riscontrabili quattro principali scuole di pensiero: l'approccio del CRISES- *Centre de Recherche sur les Innovations Sociales*, fondato dal sociologo Benoît Lévesque verso la fine degli anni Ottanta a Montréal, l'approccio degli studi di rinnovamento e sviluppo urbano portati avanti dallo studioso Frank Moulaert, l'approccio del centro di ricerche Sozialforschungsstelle della *Technische Universitaed di Dortmund* insieme al centro di ricerche ZSI – *Zentrum fuer Soziale Innovation* di Vienna e l'approccio anglosassone sviluppatosi in centri studi come il *The Young Foundation* e *NESTA Foundation*.

Il report di ricerca dal titolo *Social Silicon Valleys* della *Young Foundation*⁶ (fig. 8) ha dato

ampia diffusione al concetto d'innovazione sociale, arrivando fino all'importante rapporto del BEPA (*Bureau of European policy Advisers*) che lo propone come soluzione per il rilancio dello sviluppo economico e sociale nella prospettiva di Europa 2020. Dal dibattito europeo sono nati moti progetti di ricerca su questo tema, finanziati sia dal Settimo programma Quadro 2007-13 sia dal programma di sostegno della ricerca scientifica Horizon 2020.

L'iniziativa europea LEADER (*Liaison Entre Actions de Développement de l'Economie Rurale*) costituisce ancora oggi un riferimento valido per le azioni di sviluppo locale.

LEADER è una metodologia di sviluppo locale utilizzata da circa venti anni per coinvolgere gli attori locali nell'elaborazione e nell'attuazione di strategie, nei processi decisionali e nell'attribuzione delle risorse per lo sviluppo delle rispettive zone rurali.

In passato, questa iniziativa ha rappresentato un esempio d'integrazione tra crescita sociale e opportunità economiche, creando valore per i territori e la popolazione locale sulla base di tre elementi: strategia condivisa con gli attori locali, creazione di una partnership territoriale e individuazione di un'area determinata territoriale.

1.7 I diciassette Goals della Commissione Europea

Il 25 settembre 2015, le Nazioni Unite hanno approvato l'Agenda Globale per lo sviluppo sostenibile e i relativi diciassette obiettivi di sviluppo sostenibile (Sustainable Development Goals) (fig.9), articolati in 169 target da raggiungere entro il 2030.

L'Unione Europea e le Nazioni Unite sono determinate a proteggere il pianeta e perseguire questo obiettivo attraverso un consumo sostenibile delle risorse naturali secondo una giusta redditività economica e prendendo provvedimenti urgenti sui cambiamenti climatici.

L'elemento di innovazione introdotto dall'Agenda è il superamento dell'idea che la sostenibilità sia unicamente una questione ambientale in favore di una visione integrata delle diverse dimensioni dello sviluppo. Infatti, tutti i Paesi sono chiamati a rispettare un modello di sviluppo sostenibile definendo una propria strategia di sviluppo che consenta di raggiungere gli obiettivi definiti. In questa prospettiva, l'Agenda richiede un forte coinvolgimento di tutte le componenti della società, dalle imprese alle imprese al settore pubblico, dalla società civile alle istituzioni filantropiche, dalle università e centri di ricerca agli operatori dell'informazione e della cultura. I risultati di questo processo di cambiamento verso un modello di sviluppo sostenibile sono monitorati periodicamente dalle opinioni pubbliche nazionali e internazionali in sede Onu.

La relazione *"Sustainable Development in the European Union: Overview of progress towards the SDGs in an Eu context"*⁷⁷ evidenzia come i progressi maggiori sono stati condotti nei goal che riguardano l'energia pulita e accessibile, la salute e benessere, la città e comunità sostenibili e la flora e fauna terrestre.

I 17 Goals sono i seguenti:



Fig.9 Report di ricerca Social silicon Valleys redatto dall'ass

Goal 1 - Sconfiggere la povertà in tutte le sue forme.

Goal 2 - Sconfiggere la fame, garantendo la sicurezza alimentare, migliorando la nutrizione e promuovendo un'agricoltura sostenibile.

Goal 3 - Salute e benessere, garantendo una vita sana e promuovendo il benessere di tutti a tutte le età.

Goal 4 - Istruzione di qualità, garantendo a tutti un'istruzione inclusiva e promuovendo opportunità di apprendimento permanente eque e di qualità.

Goal 5 - Parità di genere, attraverso l'emancipazione delle donne nel lavoro e nell'istruzione.

Goal 6 - Acqua pulita e servizi igienico-sanitari, garantendo a tutti la disponibilità e la gestione sostenibile di acqua e servizi igienico-sanitari.

Goal 7 - Energia pulita e accessibile, assicurando la disponibilità di servizi



sociazione The Young Foundation.

energetici accessibili, affidabili, sostenibili e moderni per tutti.

Goal 8 - Buona occupazione e crescita economica, promuovendo una crescita economica inclusiva, sostenuta e sostenibile, un'occupazione piena e produttiva e un lavoro dignitoso per tutti.

Goal 9 - Innovazione e infrastrutture, costruendo infrastrutture solide, promuovendo l'industrializzazione inclusiva e sostenibile e favorendo l'innovazione.

Goal 10 - Ridurre le disuguaglianze all'interno e tra i paesi.

Goal 11 - Città e comunità sostenibili, creando città sostenibili e insediamenti umani che siano inclusivi, sicuri e solidi.

Goal 12 - Consumo e produzione responsabili, secondo modelli di consumo e produzioni sostenibili.

Goal 13 - Lotta contro il cambiamento climatico, adottando misure urgenti per combattere il

cambiamento climatico e le sue conseguenze.

Goal 14 - Flora e fauna acquatica, conservando e utilizzando in modo sostenibile gli oceani, i mari e le risorse marine per uno sviluppo sostenibile.

Goal 15 - Flora e fauna terrestre, proteggendo e promuovendo l'utilizzo sostenibile degli ecosistemi terrestri, gestendo le foreste in modo sostenibile, combattendo la desertificazione, bloccando e invertendo il degrado del suolo e arrestando la perdita di biodiversità.

Goal 16 - Pace, giustizia e istituzioni solide, promuovendo lo sviluppo sostenibile e rafforzando gli strumenti di attuazione attuando un partenariato globale per lo sviluppo sostenibile.

Goal 17 - Partnership per gli Obiettivi, rafforzando le modalità di attuazione e rilanciando il partenariato globale per lo sviluppo sostenibile.

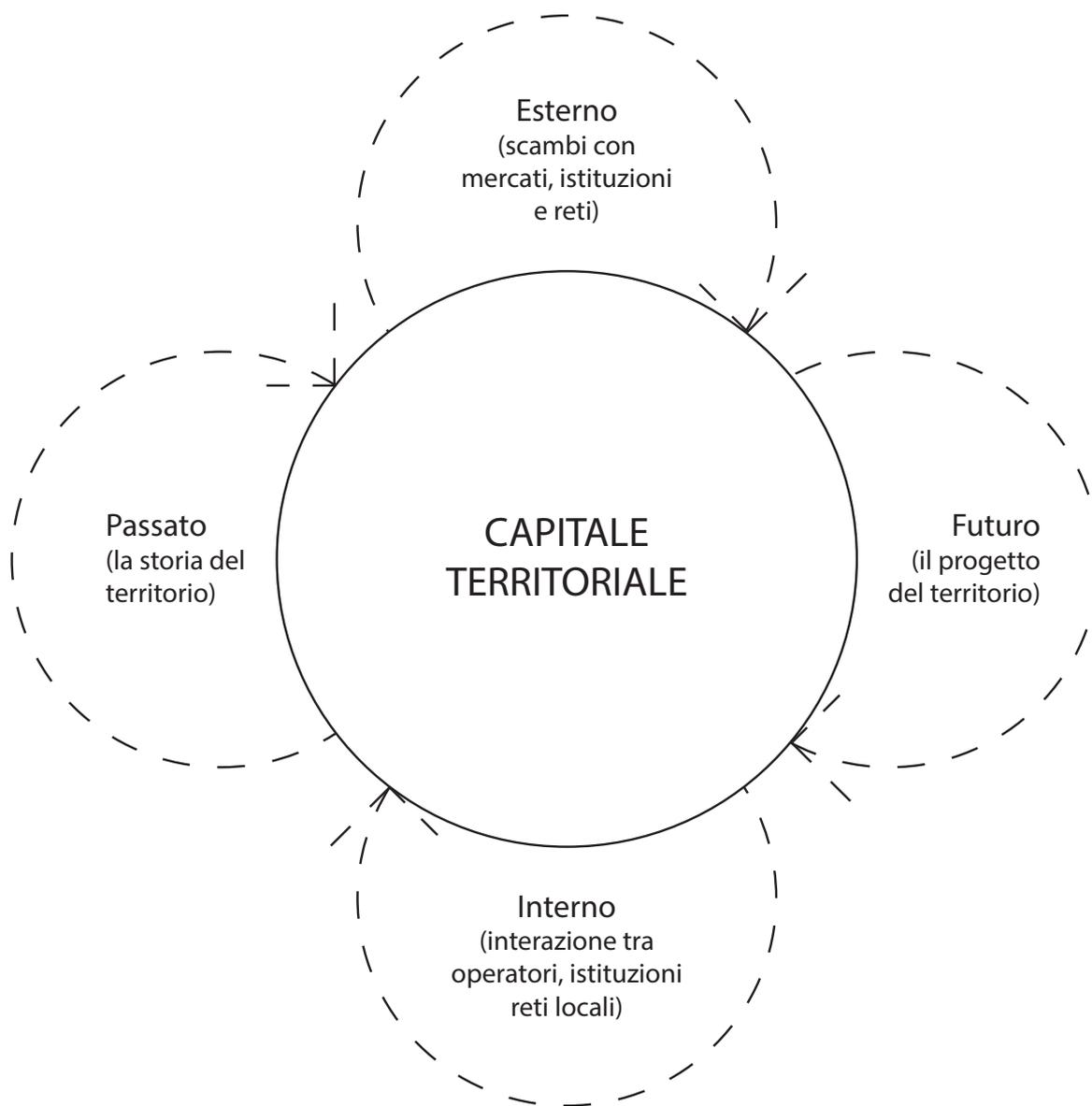


Fig.10 Visualizzazione del concetto di capitale territoriale (Fonte: Farrel).

1.8 Il capitale territoriale

Il concetto di capitale territoriale è stato introdotto in ambito comunitario all'interno della programmazione per lo sviluppo delle aree rurali.

Questa definizione descrive i territori come un sistema di risorse in evoluzione, che attingono dalla tradizione e si proiettano verso il futuro, introducendo dunque un potenziale elemento progettuale.

Il capitale territoriale è composto dall'integrazione di beni tangibili (risorse naturali, infrastrutture, beni storico-architettonici) e immateriali (la cultura locale, le risorse umane, le reti territoriali, il know how). In questa prospettiva, il concetto di capitale territoriale diviene potenziale creativo di un processo progettuale per la valorizzazione locale basato sull'utilizzo di nuove tecnologie di informazione e di comunicazione.

Valorizzare il capitale territoriale attraverso la prospettiva del design significa andare ad analizzare tutti quegli elementi contestuali che connotano un determinato ambito di intervento, e far parte di un processo partecipativo e negoziale in cui intervengono differenti ruoli e competenze.

Le politiche di sviluppo territoriale in ambito europeo seguono un approccio metodologico definito

- *integrato*: si riferisce alla necessità di considerare l'insieme delle risorse presenti sul territorio dagli interessi economici a quelli sociali ed ambientali;
- *ascendente*: si riferisce alle regole di azione promosse attraverso un percorso che parte dalle risorse interne del territorio;
- *territoriale*: si riferisce ad una dimensione progettuale che fa riferimento al complesso patrimonio di una specifica area geografica. Questo modello di sviluppo definisce il territorio come territorio-progetto secondo un approccio di costruzione collettiva ed interattiva di strategie d'azione.

Il termine capitale territoriale indica il sistema degli elementi materiali e immateriali a disposizione di una determinata area.

In particolare, il capitale territoriale è un elemento dinamico che si evolve nel tempo grazie ai fattori interni del territorio e ai suoi contatti con il mondo esterno.

La figura 10 rappresenta il concetto di capitale territoriale:

- l'asse orizzontale considera il rapporto critico con le dimensioni storiche e delle tradizioni rispetto a una proiezione nel futuro;
- l'asse verticale fa riferimento alle capacità di confrontarsi con le dimensioni esterne in relazione ai tratti della propria identità.

Farrel (1999) descrive il capitale territoriale attraverso otto componenti che rappresentano:

- le risorse fisiche e la loro gestione, in particolare le risorse naturali (rilievi, sottosuolo, suolo, flora e fauna, risorse idriche, atmosfera);
- la cultura e l'identità, cioè i valori generalmente condivisi dai soggetti che intervengono sul territorio, i loro interessi, il tipo di mentalità, le loro forme e modalità di riconoscimento, e l'insieme dei valori di interesse comune;
- le risorse umane, dunque i cittadini che risiedono nel territorio, coloro che vi si trasferiscono e coloro che lo abbandonano, le caratteristiche demografiche della popolazione e la relativa strutturazione sociale;
- il *know how* e le competenze, cioè la padronanza delle tecnologie e la capacità nel campo della ricerca e sviluppo;
- le istituzioni e le amministrazioni locali: la gestione degli affari pubblici del territorio;
- le attività e le imprese, la loro concentrazione geografica e il modo in cui sono strutturate (dimensione delle imprese, filiere);
- i mercati e le relazioni con l'esterno, la partecipazione a reti promozionali o di scambio;
- l'immagine e la percezione del territorio sia nei confronti di chi lo abita, sia di chi si avvicina al territorio dall'esterno.

In questo senso, il capitale territoriale rappresenta il punto di partenza del processo di innovazione; di conseguenza, nel processo progettuale, si parte dall'analisi approfondita del capitale territoriale per poi decidere la strategia più idonea.

Questo concetto di capitale territoriale è stato utilizzato per definire il ruolo dei Living Labs, strutture operative che agiscono sul territorio applicando i concetti dell'*Open Innovation* a contesti reali enfatizzando il ruolo degli *end user* come attori creativi nel processo di

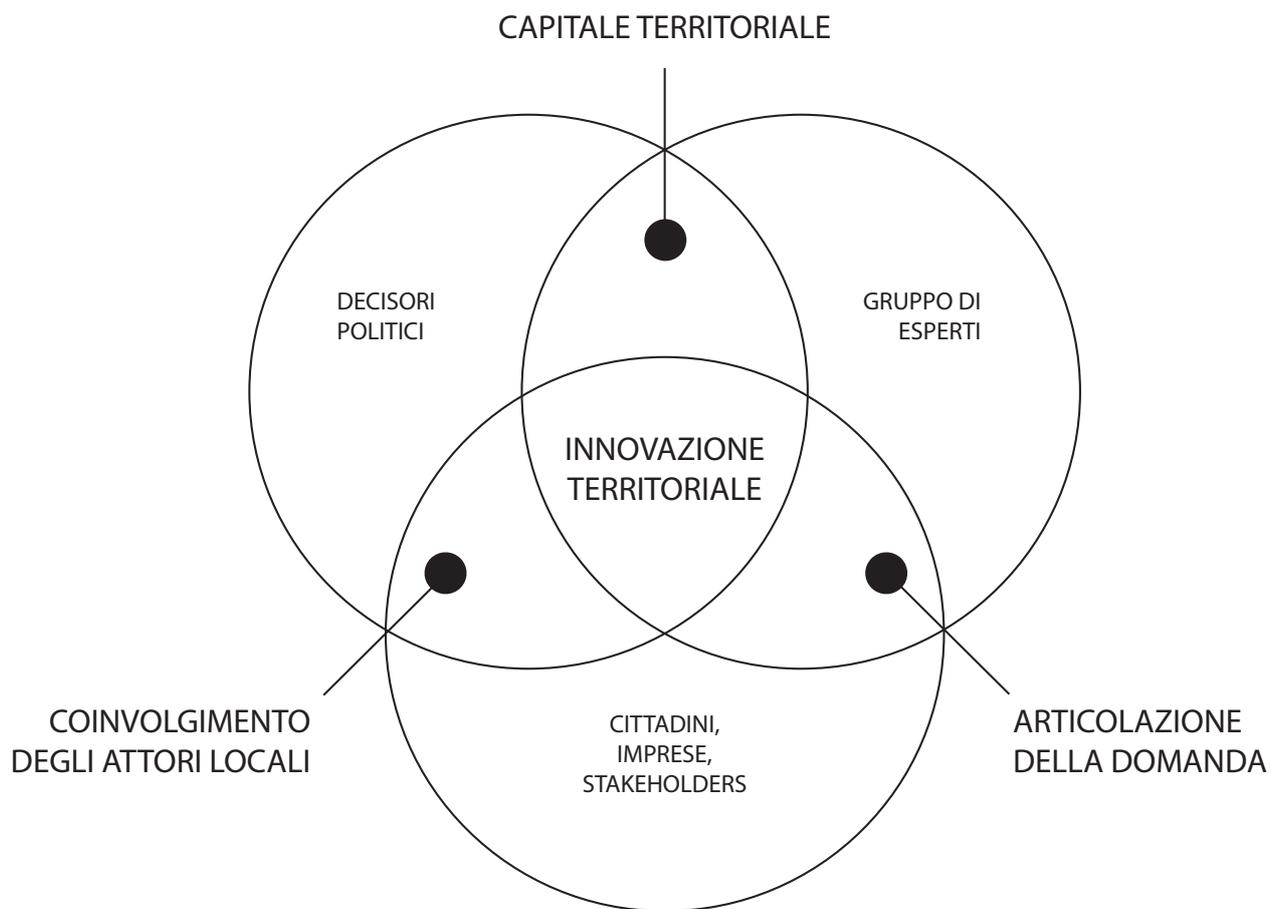


Fig.11 Relazione tra capitale territoriale ed innovazione territoriale (Fonte: Marsh).

ideazione di prodotti e servizi sul territorio grazie, soprattutto, all'utilizzo dell'ICT. Marsh (2008) propone un'interpretazione dell'innovazione (fig. 11) territoriale in cui la valorizzazione del capitale territoriale è data dalla relazione tra i policy makers ed esperti, in quanto, l'individuazione delle risorse a disposizione determina di conseguenza scelte di natura politica.

La strategia di sviluppo territoriale comunitaria segue il modello *bottom up* che integra il sistema di risorse locali e mette in relazione attori diversi del territorio attraverso azioni di coinvolgimento.

La partecipazione diventa un elemento fondamentale nel processo di sviluppo europeo che, in questo modo, incentiva il senso di appartenenza della popolazione locale.

I livelli di partecipazione, descritti in base alle caratteristiche degli attori e del contesto; sono: informazione, consultazione, elaborazione in comune e decisione collettiva.

Il processo progettuale è un percorso graduale che coinvolge diversi attori nelle diverse fasi.

La creazione della partnership locale è l'elemento catalizzante dell'innovazione in grado di individuare tutti gli elementi potenziali di sviluppo locale quali la natura e il numero dei partner; gli obiettivi prefissati e il contesto culturale e socio-economico del territorio interessato.

La natura del processo cooperativo dipende dalle relative modalità di attivazione:

- se avviata da singoli individui, la partnership si sviluppa come esercizio militante;
- se avviata da attori privati, la partnership si basa sull'interesse settoriale che obbliga a superare gli interessi dei singoli ed a creare progressivi raggruppamenti su basi più ampie;
- quando scaturisce dall'iniziativa pubblica, la partnership nasce in linea di massima da una volontà di reagire a una situazione economica e sociale sfavorevole.

Esistono due forme di partnership, tra loro non gerarchizzate, e sono:

- la partnership di gestione, le cui attività sono correlate a una dimensione finanziaria;
- la partnership di animazione dello sviluppo o di identità che mira a costruire un progetto di carattere sociale.

1.9 Word Heritage List dell'UNESCO

La Word Heritage List è la lista di 911 beni che l'UNESCO ha selezionato come patrimonio mondiale dell'umanità per la salvaguardia del patrimonio culturale e naturale a rischio di sparizione. I beni sono divisi in tre distinte categorie: 704 di natura culturale, 180 di tipo naturale e 27 misti) e sono distribuiti in 151 Paesi del mondo.

L'attività dell'UNESCO contribuisce a diffondere la cultura della salvaguardia dei patrimoni culturali e di ampie porzioni di territorio attraverso una serie di politiche sul tema della sostenibilità ambientale. Infatti, la missione dell'UNESCO consiste nell'identificazione, nella protezione, nella tutela e della trasmissione alle generazioni future del patrimonio culturale e naturale di tutto il mondo. Il patrimonio culturale e naturale, infatti, rappresenta l'eredità del passato da trasmettere alle generazioni future e una fonte insostituibile di ispirazione.

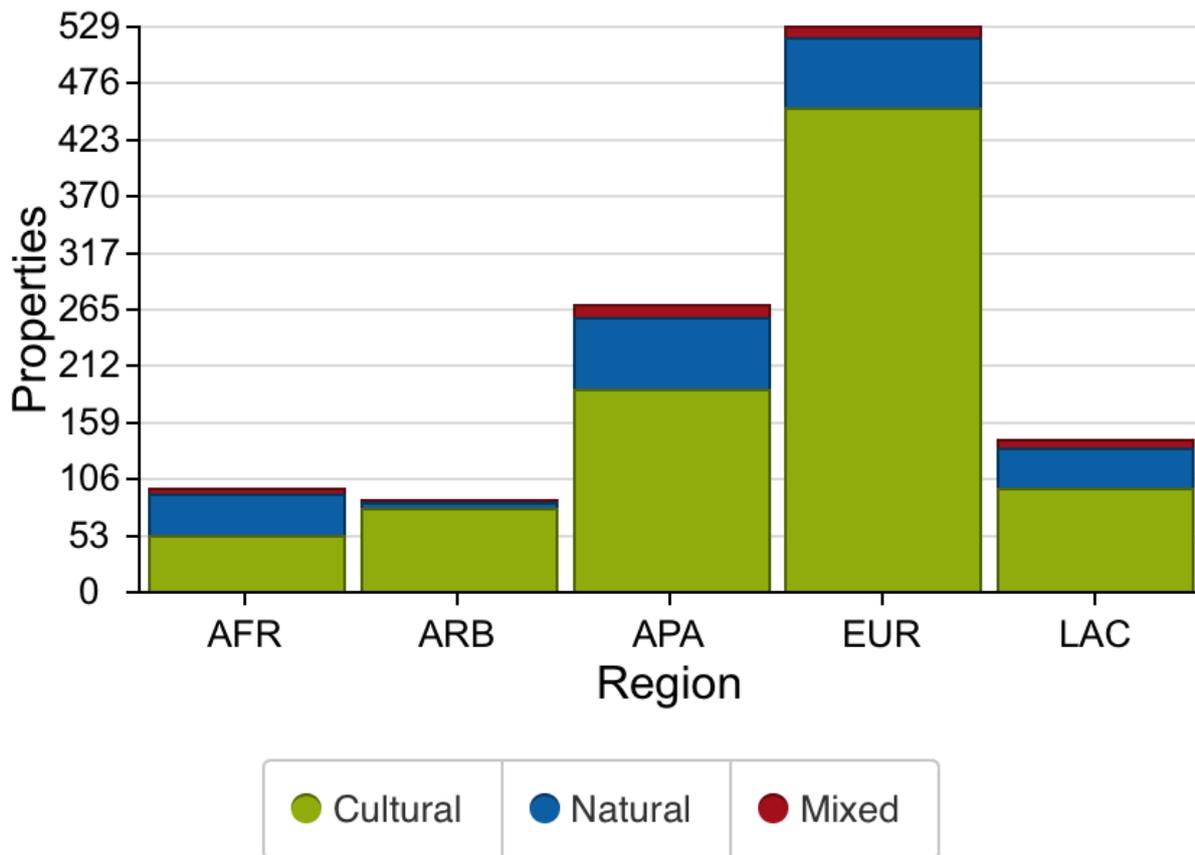
Nel 1972, l'UNESCO adotta la Convenzione sulla Protezione del Patrimonio Mondiale culturale e naturale che prevede che i beni candidati possano essere iscritti nella Lista del Patrimonio Mondiale (fig 12) come patrimonio culturale, naturale, misto (culturale e naturale, costituito da beni che corrispondono in parte o in tutto a entrambe le definizioni) o paesaggio culturale.

Il patrimonio culturale è costituito da:

1. monumenti: opere architettoniche, plastiche o pittoriche monumentali, elementi o strutture di carattere archeologico, iscrizioni, grotte e gruppi di elementi di valore universale eccezionale dall'aspetto storico, artistico o scientifico;
2. agglomerati: gruppi di costruzioni isolate o riunite che, per la loro architettura, unità o integrazione nel paesaggio hanno valore universale eccezionale dall'aspetto storico, artistico o scientifico;
3. siti: opere dell'uomo o opere coniugate dell'uomo e della natura, come anche le zone, compresi i siti archeologici, di valore universale eccezionale dall'aspetto storico ed estetico, etnologico o antropologico.

Il patrimonio naturale è costituito da:

1. monumenti naturali costituiti da formazioni fisiche e biologiche o da gruppi di tali formazioni di valore universale eccezionale



Regions	Cultural	Natural	Mixed	Total	%	States Parties with inscribed properties
Africa	53	38	5	96	8.56%	35
Arab States	78	5	3	86	7.67%	18
Asia and the Pacific	189	67	12	268 *	23.91%	36
Europe and North America	453	65	11	529 *	47.19%	50
Latin America and the Caribbean	96	38	8	142 *	12.67%	28
Total	869	213	39	1121	100%	167

Fig.12 Grafico delle proprietà del patrimonio definite dalla Convenzione sul Protezione del Patrimonio.

dall'aspetto estetico o scientifico;

2. formazioni geologiche e fisiografiche e le zone strettamente delimitate costituenti l'habitat di specie animali e vegetali minacciate, di valore universale eccezionale dall'aspetto scientifico o conservativo;

3. siti naturali o le zone naturali strettamente delimitate di valore universale eccezionale dall'aspetto scientifico, conservativo o estetico naturale

Il paesaggio culturale (dal 1992) è costituito da: paesaggi che rappresentano "*creazioni congiunte dell'uomo e della natura*", così come definiti all'articolo 1 della Convenzione, e che illustrano l'evoluzione di una società e del suo insediamento nel tempo sotto l'influenza di costrizioni e/o opportunità presentate, all'interno e all'esterno, dall'ambiente naturale e da spinte culturali, economiche e sociali. La loro protezione può contribuire alle tecniche moderne di uso sostenibile del territorio e al mantenimento della diversità biologica.

La caratteristica fondamentale del concetto di Patrimonio Mondiale è la sua applicazione universale e l'appartenenza dei beni a tutte le popolazioni del mondo.

Infatti, i siti devono dimostrare un eccezionale valore universale e rispondere ad almeno uno dei dieci criteri previsti nelle Linee Guida Operative:

1) Rappresentare un capolavoro del genio creativo dell'uomo.

2) Mostrare un importante interscambio di valori umani in un lungo arco temporale o all'interno di un'area culturale del mondo, sugli sviluppi dell'architettura, nella tecnologia, nelle arti monumentali, nella pianificazione urbana e nel disegno del paesaggio.

3) Essere testimonianza unica o eccezionale di una tradizione culturale o di una civiltà vivente o scomparsa.

4) Costituire un esempio straordinario di una tipologia edilizia, di un insieme architettonico o tecnologico o di un paesaggio che illustri uno o più importanti fasi nella storia umana.

5) Essere un esempio eccezionale di un insediamento umano tradizionale, dell'utilizzo

di risorse territoriali o marine, rappresentativo di una cultura (o più culture) o dell'interazione dell'uomo con l'ambiente, soprattutto quando lo stesso è divenuto vulnerabile per effetto di trasformazioni irreversibili.

6) Essere direttamente o materialmente associati con avvenimenti o tradizioni viventi, idee o credenze, opere artistiche o letterarie dotate di un significato universale eccezionale.

7) Presentare fenomeni naturali eccezionali o aree di eccezionale bellezza naturale o importanza estetica. 8) Costituire una testimonianza straordinaria dei principali periodi dell'evoluzione della terra, comprese testimonianze di vita, di processi geologici in atto nello sviluppo delle caratteristiche fisiche della superficie terrestre o di caratteristiche geomorfiche o fisiografiche significative.

9) Costituire esempi significativi di importanti processi ecologici e biologici in atto nell'evoluzione e nello sviluppo di ecosistemi e di ambienti vegetali e animali terrestri, di acqua dolce, costieri e marini.

10) Presentare gli habitat naturali più importanti e significativi, adatti per la conservazione in situ della diversità biologica, compresi quelli in cui sopravvivono specie minacciate di eccezionale valore universale dal punto di vista della scienza o della conservazione.

In base alla Convenzione, l'UNESCO ha riconosciuto un totale di 1121 siti (869 siti culturali, 213 naturali e 39 misti) presenti in 167 Paesi del mondo.

L'UNESCO incoraggiare i Paesi Membri a proporre siti, appartenenti al loro territorio nazionale per l'iscrizione nella lista del Patrimonio Mondiale, ed incoraggia azioni in grado di assicurare la salvaguardia del patrimonio naturale e culturale attraverso politiche specifiche, servizi di protezione, conservazione e valorizzazione.

È importante sottolineare che l'UNESCO promuove la cooperazione internazionale nel campo della conservazione del Patrimonio Mondiale, culturale e naturale attraverso l'attuazione della Convenzione per mezzo del Comitato intergovernativo per il

Interactive Map

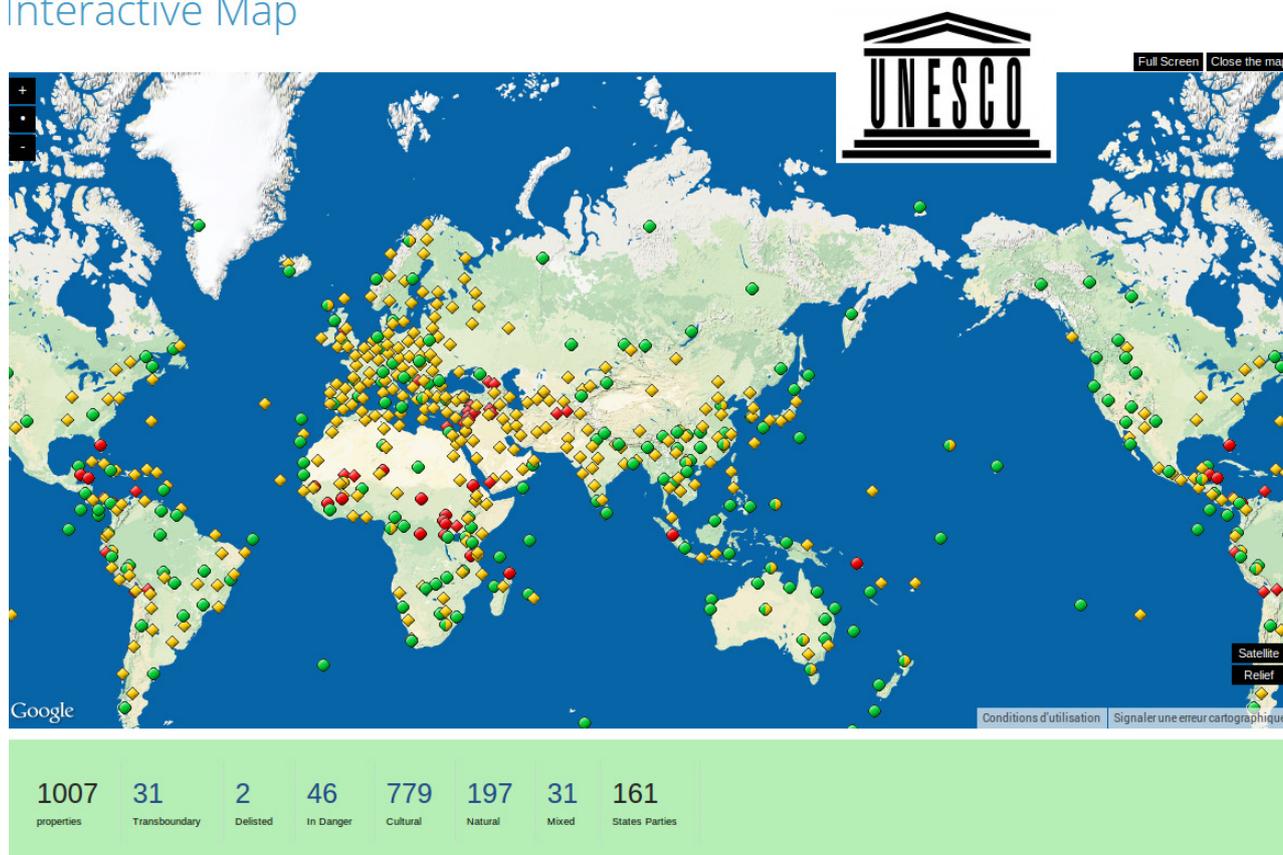


Fig.13 Mappa interattiva dei Paesi iscritti nella lista del Patrimonio Mondiale.

Patrimonio Mondiale costituito dai rappresentanti di ventuno Paesi membri eletti dall'Assemblea Generale.

La funzione principale del Comitato è la decisione finale sull'iscrizione dei siti nella Lista del Patrimonio Mondiale e a tale scopo ha emanato delle precise linee guida; inoltre, esamina le relazioni sullo stato di conservazione dei siti iscritti, eventualmente chiedendo agli Stati di agire se i siti non sono gestiti in maniera appropriata, e di decidere sull'iscrizione o cancellazione dei siti nella Lista dei siti in pericolo.

Nella visione dell'UNESCO, il design per il territorio potrebbe avere un ruolo chiave per attivare strategie di tipo interpretativo e traduttivo dei beni materiali e immateriali e per definire processi d'innovazione.

Note

1) Alberto Magnaghi, architetto e urbanista italiano, fonda la Scuola territorialista. Nel 2012 l'Università degli Studi di Firenze gli conferisce il titolo di Professore Emerito.

2) Giuseppe Dematteis ha insegnato geografia economica dal 1968 al 1985 presso la Facoltà di Economia dell'Università di Torino e Geografia urbana e regionale dal 1985 al 2009 presso la Facoltà di Architettura del Politecnico di Torino, di cui è ora professore emerito. Ha diretto il Centro Eu-Polis presso il Dipartimento Territorio del Politecnico e dell'Università di Torino. È membro del Comitato direttivo del Consiglio italiano per le Scienze Sociali e socio corrispondente dell'Accademia delle Scienze di Torino.

3) Enzo Rullani è docente di economia della conoscenza presso il centro di ricerca TeDIS della Venice International University. I temi di ricerca che ha trattato vanno dall'economia dei distretti e del capitalismo di territorio alla globalizzazione, dall'impresa rete all'economia dell'immateriale.

4) Il testo *"Manifesto per lo sviluppo locale: dall'azione di comunità ai patti territoriali"* è divisa in due parti. Nella prima parte del volume, redatta da Giuseppe De Rita, contiene la filosofia generale di un progetto e di una forma d'intervento che assegna la priorità all'agire locale - coordinato e orientato a livello nazionale - sul centralismo che continua a dominare quando si tratta di sviluppo o di redistribuzione assistenziale. La seconda parte, redatta da Aldo Bonomi, espone teoria e pratica dei "patti territoriali", ovvero intese a livello locale coordinate secondo un modello e un metodo nazionale che vedono riuniti amministrazioni locali, sindacati, università che si concertano a livello sub-regionale per ottimizzare le risorse locali, economiche e culturali, in vista dello sviluppo e della creazione d'impresa.

5) BEPA Bureau of European policy Advisers (2011), document in pdf https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/management-plan-2013-dg-bepa_januari2013_en_0.pdf

6) Report *Social Silicon Valleys* della Young Foundation, documento in pdf <https://youngfoundation.org/wp-content/uploads/2013/04/Social-Silicon-Valleys-March-2006.pdf>

7) La relazione *"Sustainable Development in the Europea Union: Overview of progress towards the SDGs in an Eu context"*, documento in pdf <https://ec.europa.eu/eurostat/web/products-statistical-books/-/KS-02-19-165>

2

Design per il territorio

“Il design per il territorio si confronta con una dimensione complessa di progetto che riguarda il processo, i tempi, i risultati, perchè legati alla natura del territorio stesso.”

Villari (2013, p.82)

Il design per il territorio (fig.14) riguarda gli ambiti di sviluppo locale per la valorizzazione del territorio. I principi riferiti alle differenti scale d'intervento della valorizzazione territoriale dipendono da logiche non solo economiche, ma, anche, da azioni che riguardano la struttura socio-culturale ed i fattori ambientali, elementi determinanti per la crescita sostenibile del territorio. Il livello progettuale che si delinea implica una condizione iniziale in cui è necessario comprendere e individuare le caratteristiche generali che permetteranno di costruire il sistema di progetto. L'azione progettuale del design procede in continuità al sistema pre-esistente che necessita di essere valorizzato, oppure struttura un sistema di progetto divenendo elemento esterno di catalizzazione. Le azioni progettuali si configurano come percorsi dal basso, mirati a valorizzare i *milieu* locali attraverso soluzioni costruite dagli elementi specifici del luogo. Le attività dipendono dalla qualità delle relazioni tra attori, professionisti, società civile che partecipano a un processo di apprendimento collettivo che determina il riconoscimento dei valori distintivi legati a un determinato territorio.

L'integrazione delle componenti materiali e immateriali che contraddistinguono il territorio è un fattore fondamentale.

2.1 La strategia del design per il territorio

Il dibattito culturale e scientifico riguardo al tema del rapporto tra design e territorio ha assunto una diversa prospettiva passando dall'osservare il territorio come contesto del design al considerare il territorio come oggetto di design.

Questa nuova prospettiva è stata generata principalmente da due fattori (Parente, 2010). Il primo è l'evoluzione della disciplina del design che ha ampliato progressivamente il concetto di prodotto verso dimensioni sempre più complesse e interfacciandosi direttamente con i fenomeni di trasformazione culturale della società per confrontarsi con ambiti e tematiche emergenti.

In questa prospettiva, il design strategico, il design dei servizi e il design per lo sviluppo territoriale rappresentano solo alcune delle declinazioni disciplinari, dove il focus di osservazione è ampliato verso sistemi di “prodotti” sempre più complessi e immateriali. Il secondo fattore è il cambiamento degli scenari territoriali verso una prospettiva di crescita sostenibile, dove i territori si caratterizzano come attori economici: diventano oggetto e soggetto di scambio, attrattori e amplificatori

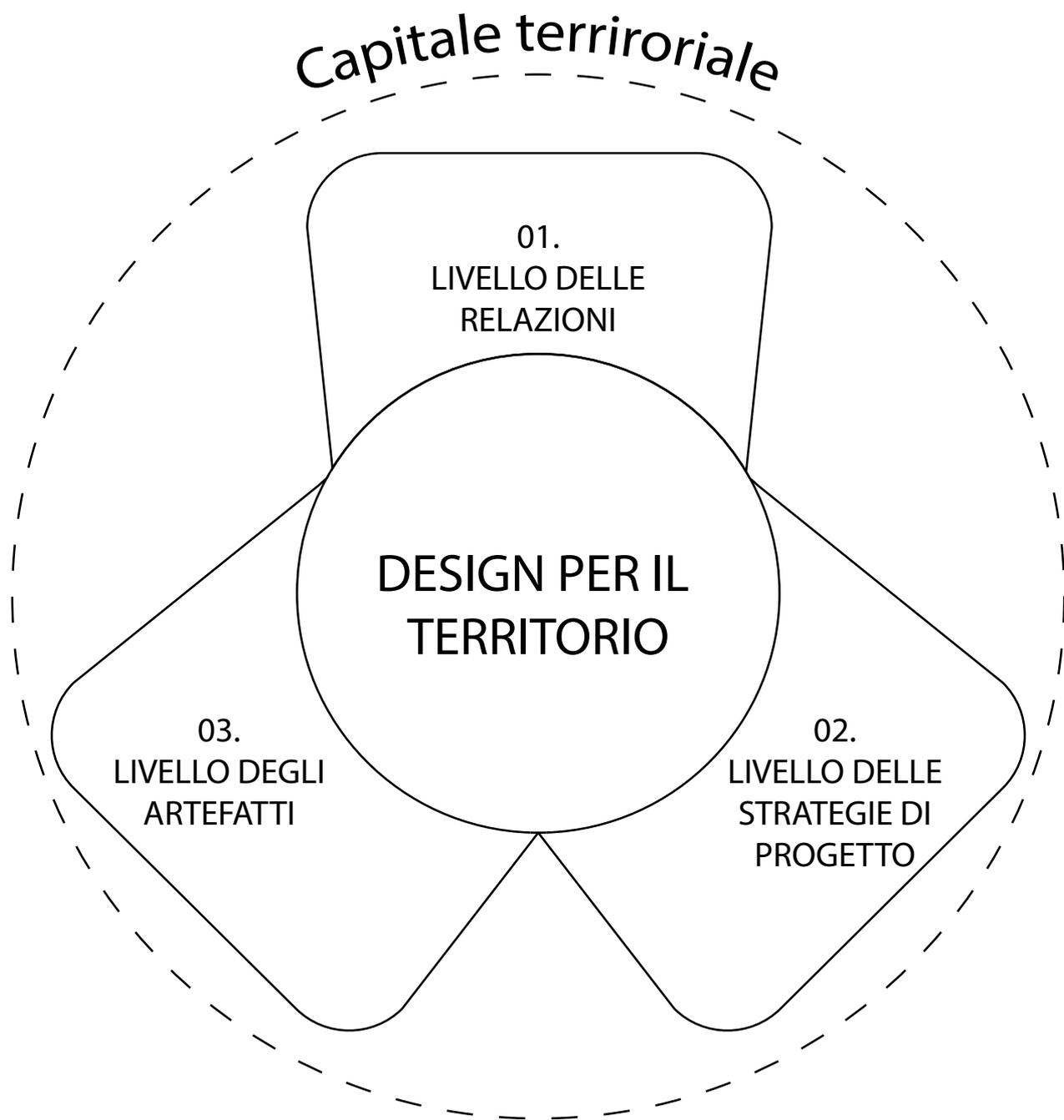


Fig.14. I livelli di progetto del design per il territorio: relazioni, strategie e artefatti.

dei sistemi economici, culturali e produttivi ad essi collegati, valori da riconoscere, evidenziare e rivelare (Parente, 2010).

A livello della ricerca accademica di design, Parente descrive il percorso di avvicinamento alle tematiche territoriali con la ricerca *Sistema Design Italia*¹ che rilevava non solo la dimensione territoriale del design italiano, basata su una relazione tra le condizioni locali e le intuizioni creative, ma anche le sue declinazioni territoriali, evidenziando per ogni area del territorio nazionale i punti di forza, le specificità e i segnali più innovativi.

L'esito della ricerca ha rilevato, soprattutto nelle aree più distanti dai sistemi produttivi, nuove forme applicative del design rivolte a valorizzare prodotti della cultura locale.

In seguito, il progetto di ricerca *Me.design*² ha posto le basi metodologiche per un approccio dedicato alla valorizzazione dei territori intorno al concetto di "capitale territoriale", come un insieme articolato e complesso di risorse materiali e immateriali.

La strategia progettuale del design considera le risorse territoriali e le comunità locali come requisiti e obiettivi di progetto. In particolare, ogni luogo va inteso non solo come contesto

ma anche come condizione progettuale che genererà scelte diverse dettate dall'identità dei territori. In questo senso, il design definisce un modello di valorizzazione di tipo situato che potrà essere reso replicabile.

La dimensione locale intesa come capacità di generare e preservare l'unicità diventa un'opportunità creativa per sviluppare nuovi scenari e, come pratica di progetto implica la modalità di relazione che il design deve mantenere all'interno di questo spazio antropizzato.

Nella valorizzazione di un'identità locale, l'obiettivo principale è progettare per e con la comunità locale attraverso un processo collaborativo e partecipato finalizzato a condividere tutte le fasi delle attività previste. In questa prospettiva, si ottiene da parte della comunità un maggiore senso di appartenenza, di responsabilità e di consenso.

Un progetto di valorizzazione del territorio deve analizzare le varie connessioni e prevedere un sistema reticolare in grado di trasferire la conoscenza dal locale al globale. In questo passaggio, il design deve strutturare bene l'identità per salvaguardarlo.

L'unicità e la valorizzazione dei territori deve confrontarsi con il sistema globale. A questa problematica, Ezio Manzini (2005) risponde sostenendo un "*localismo cosmopolita*" come soluzione equilibrata tra dimensione locale e dimensione globale, strettamente connessa ad una valorizzazione sostenibile delle risorse locali. In quest'ottica, sostiene sempre Manzini, il localismo cosmopolita è il risultato di una condizione di equilibrio tra il radicamento in un luogo e nella comunità, e l'apertura ai flussi globali. Il localismo cosmopolita genera un nuovo senso del luogo e della comunità e struttura una rete in grado di connettere il sistema sociale e produttivo locale con la dimensione globale.

Nella valorizzazione dei territori, l'identità territoriale diventa il punto di partenza del processo progettuale. Parente (2010) sintetizza il processo metodologico di design territoriale attraverso tre fasi principali:

- costruire l'identità e rilevare le diversità;
- raccontare l'identità e costruire scenari di sviluppo congruenti;
- dare forma (anche comunicativa) all'identità.

L'analisi critica dell'identità di un luogo raccoglie tutti gli elementi del patrimonio di valori materiali e immateriali ritenuti utili a tracciare nuovi scenari di sviluppo e valorizzazione. La traduzione delle potenziali risorse di un territorio ad effettive avviene attraverso una lettura profonda e intima del territorio secondo il pensiero descritto nel testo *"Atlante delle emozioni"*³ di Giuliana Bruno.

Infatti, il capitale sociale è radicato in modo implicito e spesso tacito nei territori e, per questo, considerato una risorsa condivisa. Maria Antonietta Sbordone (in Parente & Sedini, 2018) affronta il tema delle risorse territoriali e della capacità di resilienza dei territori grazie a processi collaborativi e al coinvolgimento delle comunità locali secondo un approccio teorico-sociologico. In particolare, l'autrice afferma che

"la social capability si fonda sull'insieme delle risorse relazionali di cui le persone dispongono, ed esprime l'indice di fruizione delle risorse tangibili ed intangibili che un dato territorio mette a disposizione e parallelamente, denota la capacità del singolo di impiegarlo operativamente; è indicato anche come 'capitale sociale', coacervo di aspetti materiali e immateriali, delle relazioni tra persone e tra queste e il contesto di vita" (Sbordone in Parente & Sedini, 2018 pg.214).

La disponibilità delle risorse tangibili ed intangibili di un territorio si traduce in elemento vantaggio competitivo e sostenibile secondo una strategia di sviluppo fondata sulla valorizzazione del territorio.

La disponibilità di beni e servizi di un territorio dipende dalla capacità dimostrata di riconoscere e di valorizzare le risorse; ma, soprattutto di renderle utilizzabili.

In questa prospettiva il design deve strutturare una strategia per la valorizzazione del territorio in grado di cogliere e tradurre i saperi locali grazie, anche, alla partecipazione della comunità.

"Il design dei contesti territoriali considera la resilienza come indice della complessità del sistema; entra nel pensiero progettuale come un fattore critico essenziale per ripristinare il capitale sociale perduto, in attuazione del riequilibrio dei sistemi urbani e ambientali come elemento dell'autodeterminazione delle comunità" (Sbordone in Parente, Sedini, 2018 p.223).

2.2 Il ruolo del design

Nel processo di valorizzazione del territorio, il design si modula (Trocchianesi, in Parente & Sedini, 2018) su diverse competenze che vanno a confrontarsi con quell'informale tendenza creativa espressa dalle comunità e con un impianto valoriale fortemente connotato territorialmente.

Trocchianesi propone cinque declinazioni del ruolo del design nei processi di valorizzazione del patrimonio culturale territoriale la cui azione è, in alcuni casi, complementare a quella di altre discipline.

La prima definisce il design come *documentatore critico* del patrimonio. Infatti, nella fase di ricerca e analisi della documentazione, il design deve:

- osservare e codificare il delta di trasformazione di un sapere utilizzando gli strumenti interpretativi del *design oriented*;
- ricostruire la rete delle relazioni, dei vincoli e delle opportunità;
- codificare la filiera e le fasi di una pratica per isolarne gli aspetti più sensibili.

La seconda declinazione definisce il design come *interprete dei saperi*, in quanto il processo di traduzione del patrimonio immateriale rappresenta un input di valorizzazione del sapere.

"I processi di attivazione abilitano modalità di concreta incorporazione di elementi culturali nel contesto attuale, insistendo quindi sul valore d'uso dei giacimenti culturali considerati come open-ended knowledge system (Lupo, 2011) capaci di interagire con l'innovazione e di dialogare con i sistemi di produzione e fruizione contemporanea" (Lupo, 2013, p.13).

La terza definizione declina il design come *narratore del patrimonio*, in quanto diventa narratore del patrimonio nell'interpretazione di codici estetici e di narrative vissute dalla comunità. In particolare, si considerano le forme di autorappresentazione dei territori anche attraverso l'uso delle nuove tecnologie di comunicazione.

Queste dinamiche rendono le relazioni fra territori fisici e virtuali fortemente potenziate lasciando emergere nuove narrative e nuovi linguaggi in cui il design può intervenire.

Il design come *facilitatore di processi partecipativi* descrive la quarta declinazione.

In questo caso, il design si propone come

mediatore di processi progettuali partecipativi, suggerendo scenari percorribili che portino benefit alla comunità, sia in termini di qualità della vita che d'impatto economico sostenibile. La costruzione del consenso con le comunità passa attraverso la condivisione del sistema di vincoli e opportunità da rispettare.

In questa fase, il design deve organizzare momenti di formazione dialogica, workshop, seminari e convegni per contribuire alla comunicazione fra tutti gli attori.

Infine, il design viene declinato come *formalizzatore di spazi, prodotti e artefatti comunicativi*. L'obiettivo principale del design è plasmare la materia in elementi di valorizzazione.

Il territorio è un contesto molto complesso, costituito da un capitale territoriale che deve essere valorizzato e tutelato.

In questo senso, un territorio deve essere indagato approfonditamente per poter tradurre il capitale in opportunità per lo sviluppo locale. In questa prospettiva, il design affronta:

1. *la condizione multi-attore* (la dimensione collettiva dell'azione di design).

Il progetto territoriale coinvolge soggetti con diverse capacità e professionalità che vanno a costituire la design community, che partecipa l'azione progettuale.

L'azione del design si pone quindi in una situazione intermedia tra la *design community* in modo tale che questa possa indirizzare le esigenze evidenziate verso la costruzione di obiettivi stabiliti inizialmente.

2. *la condizione multi-livello* (le differenti scale d'intervento dell'azione di design).

Il progetto deve intervenire, nel territorio, secondo scale di differente grandezza: da quella locale urbana, a quella globale (provinciale, regionale, nazionale).

E' fondamentale prevedere e gestire un intervento multi-scala in quanto le differenti grandezze influenzano ed interagiscono con l'ambito locale.

3. *la condizione di situatività* (la dipendenza dal contesto dell'azione di design).

Le caratteristiche tangibili ed intangibili che descrivono un territorio si modificano in modo continuo e dinamico.

Si tratta di un sistema situato, dinamico e

specifico che evolve nel tempo e racconta i cambiamenti socio-culturali. cambiamenti socio-culturali.

4. *la condizione path dependency* (la dipendenza dell'azione di design dalla storia del progetto).

L'azione progettuale deve considerare le caratteristiche specifiche del luogo e le azioni pregresse che sono state realizzate nel corso del tempo. Le varie azioni, iniziative che si sono susseguite durante gli anni hanno concorso alla creazione dell'identità del territorio. Ignorare storia di un determinato contesto porta ad operare in discontinuità con esso.

L'azione progettuale per lo sviluppo locale si basa sulla partecipazione locale e sull'organizzazione della *design community*.

Il design rappresenta un abilitatore di apprendimento in grado di creare linguaggi, stabilire obiettivi condivisi e progettare strumenti utili al raggiungimento delle finalità progettuali.

2.3 L'approccio partecipativo della comunità

Nel paragrafo precedente il designer è definito come un abilitatore di apprendimento della comunità di progetto.

L'abilitazione della design community scaturisce dai processi di apprendimento condivisi e fondamentali in un progetto di sviluppo locale. La design community si basa principalmente sul modello di apprendimento della comunità di pratica.

In particolare, il designer innesca i meccanismi di apprendimento attraverso meccanismi progettati per abilitare gli attori a competenze ed interazioni utili ad agire concretamente su scala locale.

La comunità si costituisce attorno ad un obiettivo condiviso secondo il proprio repertorio comune, costituito da linguaggi, strumenti e azioni. Le comunità di pratica⁴ (termine coniato da Etienne Wenger e Jean Lawe) sono costituite da gruppi spontanei di persone che si riuniscono per trovare soluzioni comuni ad una problematica condivisa, generando quindi l'apprendimento organizzato e favorendo processi di identificazione.

Le persone che decidono di partecipare alla

LIVELLI DI PROGETTO			
AMBITO DI PROGETTO	<i>Design su scala vasta (design for policy)</i>	<i>Processi, metodi e strumenti di design</i>	<i>Soluzioni (prodotti/servizi)</i>
<i>Design per le comunità (community-targeted)</i>	1. Linee guida progettuali per innovazione in ambito governativo e di policy su scale differenti	2. Processi di formazione o scambio di conoscenze mirati a trasferire metodi e strumenti progettuali a determinate comunità	3. Piattaforme e prodotti-servizi progettati per creare valore per una determinata comunità di utenti tramite soluzioni in ambiti e settori diversi
<i>Design con le comunità (community-centred)</i>	4. Attività volte a costruire o rafforzare relazioni tra soggetti con competenze e interessi differenti , a introdurre innovazione nell'ambito governativo e di policy o in grandi processi di trasformazione attraverso il dialogo e il coinvolgimento diretto dei cittadini	5. Iniziative volte ad applicare e trasferire metodi e approcci progettuali a determinate comunità al fine di abilitare processi progettuali in grado di promuovere innovazione a livello locale. Si tratta di processi di co-progettazione e co-produzione delle soluzioni	6. Iniziative di co-progettazione mirate a introdurre soluzioni in un determinato contesto coinvolgendo gli utenti finali. Sono soluzioni di natura e scala diversa, implementate o prototipate e scaturite da processi prevalentemente collaborativi
<i>Design guidato da comunità (community-driven)</i>	7. Iniziative riconducibili ad attivismo sociale o politico mirato a introdurre cambiamenti sulla grande scala	8. Iniziative promosse da comunità specifiche mirate scambiare competenze o informazioni su tematiche specifiche al fine di diffondere competenze attivando processi di apprendimento collettivo	9. Progetti, iniziative e servizi (prevalentemente si piccola scala) promossi e realizzati da particolari comunità per creare valore per i gruppi coinvolti e per il territorio in cui questi agiscono

Fig.15 Ambiti di intervento del design per il territorio (Fonte: Villari)

comunità, in completa autonomia, offrono il proprio apporto per la realizzazione di un obiettivo comune. Questo significa che il gruppo costituito definisce una propria identità attraverso una visione strategica condivisa. Il modello delle comunità di pratica ha trovato numerose applicazioni che concretizzano i concetti di condivisione verso un obiettivo comune. In questa prospettiva, il concetto di comunità di pratica rappresenta la dimensione sistemica del servizio perché rappresenta quell'insieme di variabili cognitive e culturali che permettono all'attore di attivare un processo di riconoscimento delle situazioni di azione attraverso tre dimensioni che sono fondamentali per l'esperienza del servizio ovvero: l'impegno reciproco, l'impresa comune e il repertorio condiviso.

Nella griglia (fig.15) proposta da Villari (2018) definisce le diverse opportunità progettuali e gli ambiti potenziali in cui il design può intervenire. In particolare, vengono descritte tre macro-livelli di progettazione e di attività che pongono le comunità in una posizione centrale:

1- attività per progetti progettate per comunità specifiche.

Queste iniziative sono guidate da una strategia progettuale che tende a valorizzare una determinata comunità. In questo caso, i beneficiari diretti sono le comunità la cui crescita genera indirettamente valore per il territorio, sostenendo uno sviluppo sia economico che sociale.

2- attività progettate con le comunità.

Queste attività corrispondono ad azioni in cui i designer e gli utenti finali co-progettano soluzioni mirate a generare valore per un determinato contesto locale. In questo caso, si utilizzano strumenti specifici legati al co-design o alle pratiche di user centred, in cui le soluzioni sono co-progettate e co-prodotte attraverso la collaborazione tra esperti e non esperti.

3- attività promossa dalle comunità.

Queste attività sono tutte quelle iniziative in cui il contributo del design non è esplicito, ma le attività sono attivate e gestite dalle comunità specifiche in grado di produrre innovazione per il capitale territoriale di riferimento.

Accanto a queste attività, sono descritti i tre macro-livelli progettuali connessi alla valorizzazione territoriale che si riferiscono a scale e obiettivi diversi. Il primo è correlato a una scala vasta d'intervento e connesso alla creazione di strategie di lungo termine o a iniziative su vasta scala il cui scopo è lo sviluppo di una comunità ampia. Il secondo livello è connesso alla metodologia del design e a tutti quei processi e strumenti che abilitano forme progettuali in cui il contributo del design si concretizza attraverso ruoli differenti che spaziano dalla ricerca alla capacità di favorire imprenditorialità. Il terzo è strettamente connesso alla realizzazione di soluzioni puntuali, più vicino alla pratica professionale e quindi alla prototipazione implementazione di prodotti, servizi e processi che hanno l'obiettivo di migliorare le condizioni di una determinata comunità locale.

2.4 Il design e l'utente

Dagli anni Settanta in poi la diffusione delle nuove tecnologie interattive ha modificato profondamente la vita quotidiana delle persone, comprese le relazioni e le interazioni tra le persone e gli artefatti, e tra le persone attraverso gli artefatti.

Questa trasformazione ha fatto emergere il tema dell'usabilità degli artefatti interattivi. Oggi, il design centrato sull'utente UCD User Centred Design è riconosciuto come strumento metodologico con l'obiettivo di guidare il processo di progettazione verso lo sviluppo di artefatti cognitivi usabili perché progettati a partire dalle caratteristiche e dai bisogni dei loro utilizzatori finali.

L'UCD ha posto al centro del processo di design l'esigenza di conoscere gli utenti finali allo scopo di ottenere prodotti e servizi in grado di adattarsi ai bisogni e alle caratteristiche fisiche e cognitive degli individui. Porre l'utente al centro del processo di progettazione vuol dire prendere in esame le esigenze degli utenti attraverso una acquisizione strutturata e sistematica dei loro bisogni.

Nel libro *"La caffetteria del masochista"* (1991) Donald Norman ha discusso il suo modello dell'azione umana (fig.16) che descrive la modalità attraverso cui le persone interagiscono con gli artefatti che popolano i loro contesti di

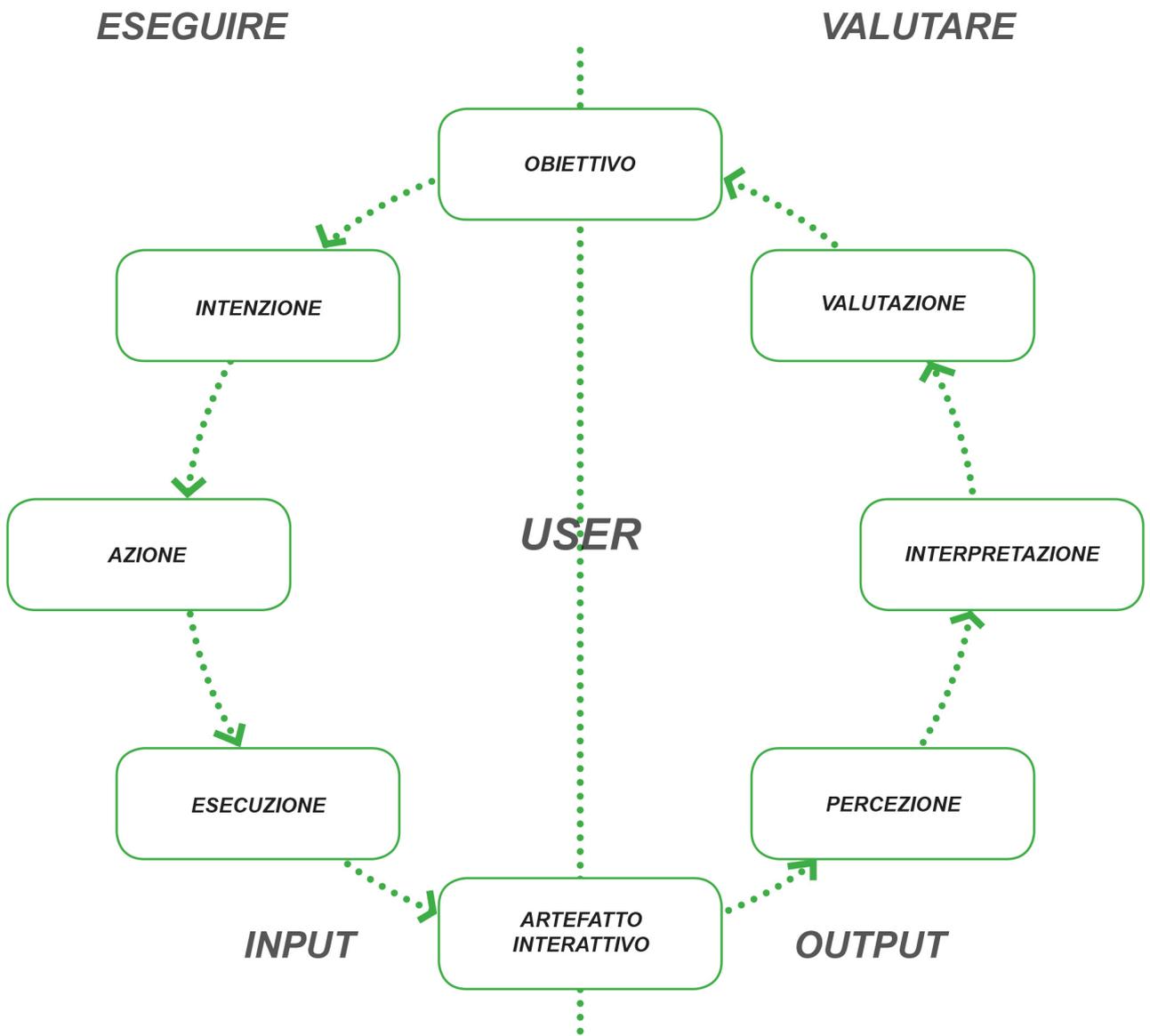


Fig.16 il modello di Donald Norman (1991)

vita quotidiana. Per raggiungere questo obiettivo, il modello si sviluppa su due direzioni, da una parte, dell'esecuzione, su cui si collocano tutte le azioni compiute dall'utente sull'interfaccia del prodotto, dall'altra, della valutazione, su cui trovano posto tutti i feedback del prodotto verso il suo utilizzatore. Le fasi del modello di Norman sono sette, così suddivise: una per la formulazione degli obiettivi, tre per l'esecuzione delle azioni da parte dell'utilizzatore sull'artefatto e tre per la valutazione circa gli effetti ottenuti dalle azioni compiute:

- formazione dell'obiettivo;
- formazione dell'intenzione;
- specificazione dell'azione;
- esecuzione dell'azione;
- percezione dello stato del mondo;
- interpretazione dello stato del mondo;
- valutazione del risultato.

Le distanze tra le varie fasi del modello dell'azione sono tre:

- la distanza semantica, presente su entrambi i lati del modello;
- la distanza referenziale, presente su entrambi i lati del modello;
- la distanza inter-referenziale che si colloca nel passaggio dalla fase dell'esecuzione a quella della valutazione dell'azione.

Il modello, nella formulazione originale, ha il duplice scopo di definire le dimensioni che compongono il comportamento umano d'uso di artefatti quotidiani e fornire framework entro il quale collocare molte delle conoscenze della psicologia cognitiva.

Questo modello può essere considerato uno strumento di base per la descrizione di qualsiasi flusso interattivo tra persone, tra persone e artefatti e tra persone attraverso la mediazione di artefatti.

Il design centrato sull'utente mira alla pianificazione, al progetto e alla realizzazione di un artefatto attraverso il coinvolgimento attivo degli utenti finali.

In letteratura esistono diverse formulazioni dei principi alla base di questo metodo progettuale. Ad esempio, Gould e Lewis⁵ (1985) hanno individuati quattro principi fondamentali. Il primo principio consiste nel focalizzarsi fin dall'inizio sugli utenti ed i loro compiti, in quanto è necessario capire chi sono gli utenti analizzandone le caratteristiche cognitive, comportamentali, antropomorfe e

attitudinali. Diviene, infatti, imprescindibile studiare gli utenti nello svolgimento dei loro compiti abituali, studiare la natura di questi compiti e coinvolgere gli utenti nel processo di design. Il secondo consiste nel progettare interattivamente attraverso vari cicli di progettazione, valutazione e riprogettazione. Un aspetto della metodologia UCD riguarda la realizzazione di prototipi intermedi da valutare con gli utenti in grado di permettere l'intervento in anticipo su eventuali errori di progettazione. Il terzo consiste nel valutare il sistema con gli utenti prima di arrivare alla realizzazione finale e verificare che abbia soddisfatto i requisiti. La metodologia UCD prevede la partecipazione costante degli utenti nelle varie fasi di sviluppo di un sistema. Il coinvolgimento nella valutazione dei prototipi intermedi è un passaggio fondamentale per comprendere il grado di rispondenza verso i requisiti dell'utente. L'ultimo principio prevede di riunire un team di lavoro multidisciplinare. La progettazione richiede una varietà di competenze. In particolare, i ruoli coinvolti nella progettazione sono: utenti finali, ingegneri, progettisti, programmatori, responsabili di marketing e stakeholder.

Gli obiettivi degli utenti sono le forze propulsive dello sviluppo del processo UCD: si deve cogliere le caratteristiche degli utenti e progettare per queste (Rizzo 2018, p. 25) (fig.17).

L'UCD si differenzia dai cicli di progettazione tradizionali per la progettazione interattiva, secondo cicli di design-valutazione-redesign.

La realizzazione del prototipo usa e getta supporta il processo di progettazione almeno in due fasi: all'inizio nella fase divergente di generazione di idee, attraverso la visualizzazione rapida di concept; e, successivamente, durante la progettazione di dettaglio, attraverso il coinvolgimento degli utenti finali.

Il modello dell'UCD è stato sviluppato con l'obiettivo di garantire ai prodotti interattivi elevati livelli di usabilità.

L'usabilità è il grado con cui una tecnologia può essere usata da una classe particolare di utenti per raggiungere gli obiettivi con efficacia ed efficienza. Infatti, progettare artefatti usabili significa considerare i bisogni delle persone di apprendere velocemente le modalità di interazione, consentire loro una rapida esecuzione dei compiti, mantenere un basso tasso di errore, rendere facile ricordare le istruzioni di

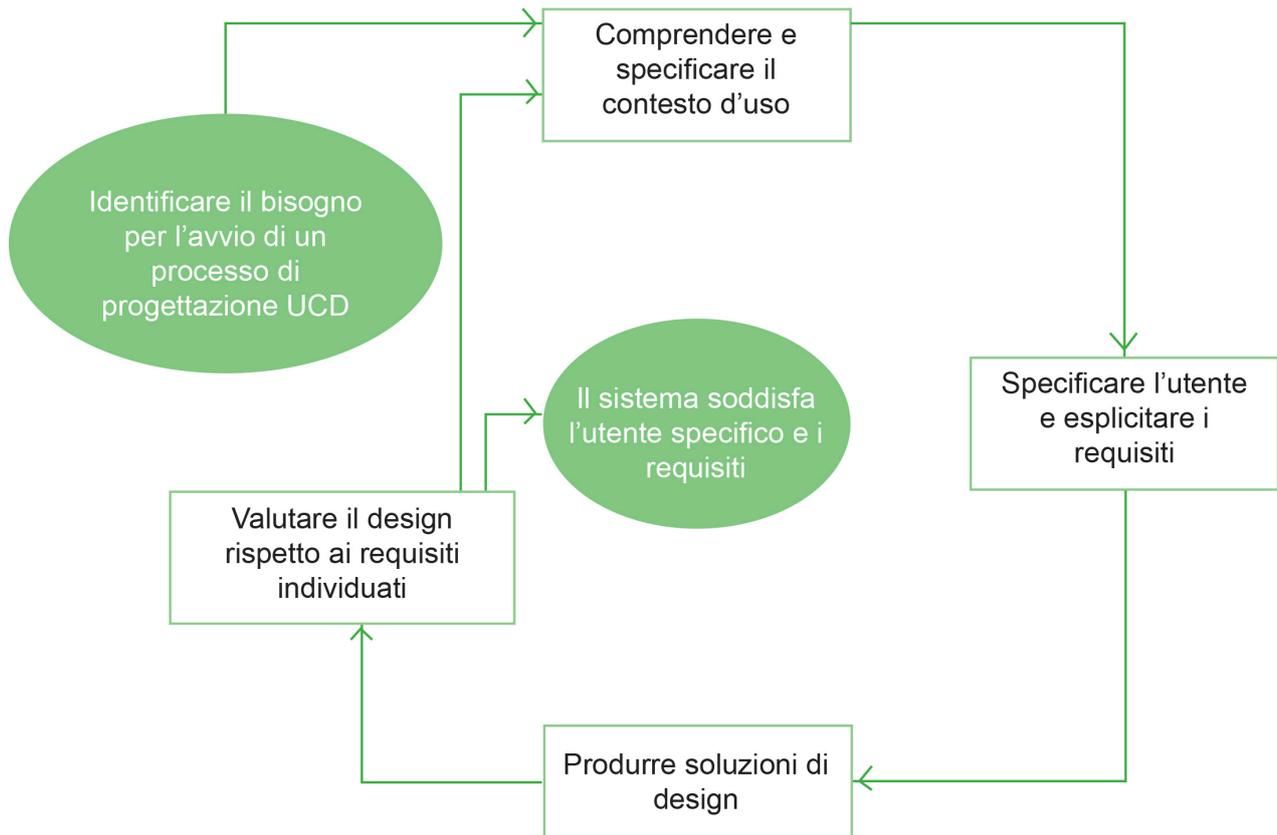


Fig.17 Le interdipendenze delle attività svolte all'interno dei processi di design human centred (fonte: Rizzo)

base e contribuire ad elevare la soddisfazione dell'utente (Anselmi & Tosi, 2004). Il design centrato sull'utente ha avuto la sua origine nell'ambito della progettazione di prodotti interattivi a base informatica durante gli anni Ottanta. Negli anni Novanta, l'UDC ha vissuto una seconda ondata di espansione all'interno dell'area del disegno industriale, che ha comportato due conseguenze:

1. l'allargamento del suo dominio tipico di applicazione. L'UCD si è esteso dalla progettazione delle interfacce delle tecnologie informatiche per il lavoro alla progettazione di prodotti e servizi per il tempo libero, per il benessere, per la casa e per l'intrattenimento;
2. la modifica dell'obiettivo iniziale, da metodo di progettazione per l'usabilità a metodo di progettazione della user experience (progettazione di artefatti e prodotti in grado di mediare esperienze positive, coinvolgenti, innovative, complete e usabili).

Progettare l'esperienza significa innanzitutto comprenderla (Rizzo, 2018).

2.6 Il design e l'esperienza

La definizione di esperienza si focalizza sul bisogno di progettare la qualità e l'estetica del processo esperienziale che le persone vivono quando interagiscono con un artefatto, sia esso materiale, immateriale, fisico o cognitivo, mettendo in primo piano il concetto di esperienza dell'utente. Numerose ricerche in questo campo hanno contribuito a definire alcune linee guida teoriche per descrivere l'esperienza dell'utente.

In letteratura, si distinguono principalmente tre tipi di approcci della user experience (Rizzo, 2018).

1 Approcci centrati sulla persona.

Si tratta di studi che si focalizzano innanzitutto sull'esperienza individuale e sugli elementi che contribuiscono ad essa;

2 Approcci che mettono in relazione le caratteristiche dei prodotti con l'esperienza.

Si tratta di studi che si concentrano sulle caratteristiche di fruizione dei prodotti;

3 Approcci centrati sull'interazione tra prodotti e persone nei reali contesti d'uso.

Per questi studi i prodotti non sono altro che dei nodi di una rete più larga lungo cui prende corpo l'esistenza.

In sintesi, il design basato sull'esperienza ha l'obiettivo di comprendere l'esperienza quotidiana, che è fatta d'interazione tra persone e cose, e di comprendere impatti di questa interazione sul pensiero e sull'agire delle persone. Il design dell'esperienza non mira alla comprensione di come i prodotti entrano a far parte delle attività delle persone in maniera operativa, ma vuole comprendere il significato profondo di come gli artefatti entrano in relazione con le persone, e di come le persone comprendono loro stesse in relazione con gli artefatti: il design dell'esperienza tende a una comprensione empatica dell'utente.

L'empatia è una proiezione attraverso l'immaginazione nelle situazioni altrui e rappresenta il tentativo di catturare le caratteristiche qualitative ed emozionali di quella situazione.

In questo senso, il designer è un interprete e un mediatore dell'esperienza dell'utente all'interno del processo di design.

Per studiare l'esperienza sono stati sviluppati diversi metodi.

Uno dei lavori fondativi del design basato sull'esperienza è stato quello di Sanders e Dandavate⁶ (1999). I due autori hanno definito un modello SaY-DO-MAKE (fig.18) e sostenuto come una comprensione adeguata dell'esperienza dell'utente necessita di un insieme di diversi dati, tra cui:

- dati verbali (say, ciò che le persone conoscono e dicono);
- dati sul comportamento (do, guardare ed osservare cosa fanno le persone);
- dati sulle emozioni e sui sogni (make, l'uso del non verbale, dei significati impliciti per descrivere e rappresentare le esperienze).

I metodi user centred tradizionali si concentrano sul fare e sull'usare e sfruttano l'osservazione sperimentale. L'autrice Suri⁷ (2007) distingue tre possibilità:

1. osservare cosa fanno le persone realmente;
2. chiedere alle persone di partecipare;
3. provare le cose direttamente.



Fig.18 Il modello SAY-DO-MAKE di Sanders e Dandavate (fonte: Rizzo).

Il design basato sull'esperienza fonda il suo approccio sui metodi propri delle scienze sociali. Gli strumenti utilizzati sono riferiti al modello di Sanders (1999). Per assicurarsi che il processo sia corretto è importante ottenere una buona qualità dell'interpretazione condotta sui dati, composta da poche classi di concetti collegati l'uno con l'altro.

Il quadro interpretativo che ne deriva potrà essere non dettagliato con precisione, ma essenziale per la comunicazione dell'esperienza utile al processo di design e di supporto alla comprensione del problema da parte del team di progettazione. L'interpretazione dell'esperienza utente dipende dall'equilibrio tra due elementi diversi: il numero di idee e di concept generati, e una comprensione solida che li possa direzionare nella scelta più opportuna. L'obiettivo è quello di creare uno strumento interpretativo che assista il designer a condurre il progetto attraverso una quantità di dettagli significativi. Infatti, una buona interpretazione fa diminuire il rischio di seguire percorsi sbagliati in quanto è in grado di assicurare ai designer ispirazioni fertili escludendo quelle inutili. Questo passaggio informativo diviene necessario per sviluppare progetti di design basati sull'esperienza, soprattutto quando si parla di design per il territorio.

2.7 Il co-design

Il co-design è un insieme di metodi e strumenti per sperimentare nuovi modelli di collaborazione tra diversi attori. Inizialmente, il co-design è stato applicato al settore privato e, in seguito, ha esplorato ambiti diversi evidenziando una transizione dallo *user centred design* al *citizen centred design*.

Numerose ricerche si sono concentrate sull'analisi dell'utente non solo come fruitore di beni e servizi, ma come portatore di diritti e di doveri all'interno della sfera pubblica.

In questa prospettiva, si costituisce un gruppo di attori per progettare per la comunità sperimentando una nuova forma di collaborazione; dove i soggetti sono partner attivi che presentano idee, risorse non solo per un'azione legata alla co-creazione ma, anche, nella co-produzione e co-gestione di spazi, servizi, eventi e soluzioni per il territorio.

Il co-design rappresenta un nuovo approccio

alla collaborazione paritaria dei progettisti e degli utenti nel progetto di design. Infatti, questo approccio è definito come una forma di collaborazione volta alla progettazione e supportata dal fatto che il co-design è una attività completamente trasparente e che tutti i partecipanti sono consapevoli della metodologia di progettazione, dei suoi input, dei suoi output e dei suoi obiettivi. In questo senso, questa metodologia progettuale si pratica con gli utenti finali e non per gli utenti finali. La partecipazione dei partecipanti richiede, però, la continuità nella presenza per assicurare un buon risultato di progetto e la capacità di combinare le diverse visioni e prospettive per risolvere uno specifico problema e raggiungere l'obiettivo comune.

La tradizione del *participatory design* ha assicurato che gli utenti finali di un prodotto o di un servizio fossero coinvolti con l'obiettivo di fondare il processo progettuale sulla base della conoscenza tacita e contestuale delle persone.

Oggi, il *participatory design* è il modello prescritto da molti standard internazionali per la progettazione delle tecnologie per il lavoro e la comunicazione (Rizzo, 2018).

L'interesse sempre maggiore verso questa disciplina, che include l'utente nel processo di progettazione, sembra derivare da un allargamento dell'oggetto della progettazione verso una serie di ambiti diversi da quelli tradizionali: dai servizi ai sistemi di prodotti.

In particolare, l'attenzione verso forme di co-progettazione nasce dal tentativo di portare la partecipazione nelle fasi di ispirazione, creatività ed ideazione del processo di progettazione di servizi.

L'obiettivo dei diversi approcci di co-design è quello di realizzare forme di collaborazione creativa lungo le varie fasi che compongono il processo di progettazione.

Infatti, il co-design si differenzia rispetto agli altri metodi per l'importazione e l'uso nelle proprie pratiche di tutti gli strumenti sviluppati dal design basato sull'esperienza, sia per quanto riguarda le attività di auto-documentazione, sia per quanto riguarda la dimensione dell'interpretazione empatica dei risultati delle attività pratiche di co-design.

Inoltre, il co-design si concentra sulla costruzione di un metodo basato sulla dimensione

creativa collettiva che genera idee e concept anche fuori dai contesti reali.

Nell'azione pratica, lo strumento principale del co-design è il workshop svolto con i partecipanti e centrato sullo svolgimento di attività visuali e di manipolazione diretta; differenza dei metodi utilizzati dall' *user centred design* e dal *participatory design*, che, invece, utilizzano strumenti standardizzati senza che gli utenti li possano manipolare o produrre direttamente. Le iniziative più recenti di co-design concentrano la partecipazione attiva delle persone come progettisti. In questo senso, il co-design è interessato più alla ricerca con utenti per ispirare il design piuttosto che a quella per validarne i risultati con l'obiettivo di ridurre il rischio di una cattiva progettazione. La ricerca per l'ispirazione è collegata al bisogno di rendere disponibili un insieme di suggerimenti per i designer. Infatti, queste informazioni possono stimolare il team di progettazione per lo sviluppo di prodotti e servizi innovativi.

In questo momento non esiste una elaborazione sistematica del design ma piuttosto delle esperienze in corso (Rizzo, 2018).

Il passaggio del design centrato sull'utente al design basato sull'esperienza è caratterizzato soprattutto dal cambiamento di ruolo che i maggiori attori, il designer e l'utente dei processi subiscono. Nel design basato sull'esperienza, l'unità di analisi si allarga ed è, quindi importante, oltre che osservare ed intervistare gli utenti, soprattutto entrare in sintonia con loro. Gli utenti sono gli esperti della loro esperienza e giocano un ruolo molto ampio nello sviluppo della conoscenza necessaria ad avviare il processo di design nella generazione di idee e nello sviluppo di concept.

I progettisti sono gli esperti in grado di interpretare questa esperienza in termini di soluzioni progettuali.

Nel co-design le persone diventano co-creatori grazie al supporto del designer che ne stimola la creatività, la capacità di visione e l'esplicitazione di bisogni inaspettati attraverso la messa a disposizione di conoscenza, di punti di vista e di strumenti progettati per il sostegno all'ideazione e alla visualizzazione. In alcuni contesti, probabilmente, le figure sembrano coincidere; ma, in realtà, il designer conserva ancora un ruolo centrale nel dare visibilità e forma alle idee.

Gli utenti diventano membri del team di design attraverso degli strumenti appositamente progettati di aiuto nell'espressione delle loro idee. Il co-design suggerisce le idee progettuali generate dagli utenti stessi attraverso un processo di interazione dialogica con i progettisti. In questo senso, il progettista svolge il ruolo di facilitatore poiché questo approccio riconosce che la creatività può esistere ed esprimersi a livelli diversi, quindi è importante offrire strumenti, esperienze e contesti per facilitare le espressioni dei vari livelli di creatività delle persone. Nelle sessioni di co-design, i progettisti guidano la discussione e spingono le idee per raggiungere il livello di dettaglio utile al progetto in corso. Inoltre, i designer dovranno essere capaci di progettare strumenti di design generativo per sostenere i co-progettisti nell'esprimere le loro capacità progettuali.

Il co-design afferma, quindi, la necessità di includere le persone nel processo di progettazione nella fase di creatività e generazione di idee e afferma la necessità di creare un modello strutturato di risposta alla mancanza di innovazione attraverso quella generata dall'utente. Il co-design riconosce a tutte le persone la capacità di essere creative in relazione al loro livello di esperienza, passione e creatività. L'utente partecipante rappresenta una fonte di informazioni e un soggetto di studio da parte del designer che ha il compito di raccogliere i dati e di interpretarli.

Inoltre, nel processo di progettazione l'utente rappresenta il termine di paragone con cui misurare l'efficacia, l'efficienza e la soddisfazione delle diverse alternative di design.

L'introduzione dell'osservazione sul campo come strumento di design è relativamente recente ed ha il suo fondamento teorico nelle prospettive di ricerca sviluppate negli anni Novanta da alcuni ricercatori dell'Università di San Diego che hanno dato vita all'approccio della *distributed cognition*. La *distributed cognition* è un filone di studio sviluppato nell'ambito della psicologia cognitiva e volto a dimostrare come una delle mancanze più gravi delle scienze cognitive nel comprendere e descrivere la natura dell'azione umana, è stata proprio quella di ridurre la cognizione ad un fenomeno prettamente interno alla mente delle persone.

Le stesse considerazioni sono delineate da

Norman nel volume *“La caffettiera del masochista”* (1991). L’user centred design ha abbracciato e fatto propria questa ipotesi che ha portato ad un allargamento dell’unità di analisi dai compiti che le persone eseguono con i prodotti alle attività che si svolgono nelle circostanze reali d’uso. Questa nuova unità di analisi richiede un nuovo approccio multidisciplinare, che include gli spunti provenienti dalla antropologia culturale e dalle metodologie di osservazione e descrizione dell’etnografia. L’obiettivo dell’osservazione sul campo è quello di comprendere la natura ed il tipo di attività che le persone svolgono nei domini per cui si sta progettando; ciò consente di individuare i bisogni delle persone e in relazione ai loro contesti di vita, esplicitando i requisiti per implementare un nuovo prodotto o servizio. L’etnografia si occupa di descrivere le culture (Geertz, 1973), con l’obiettivo di comprendere una cultura attraverso il punto dei nativi. Lo strumento principale attraverso cui l’etnografia cerca di raggiungere i suoi scopi è l’osservazione.

Questa disciplina è stata utilizzata come strumento di design principalmente nella forma dell’osservazione partecipata subendo alcune modifiche per fornire dati utili al processo. L’etnografia svolge principalmente il ruolo di servire il processo di progettazione in fase di analisi degli utenti e dei requisiti, attraverso l’osservazione delle pratiche dei metodi che le persone impiegano per svolgere le loro attività quotidiane; e quello di verificare e validare le scelte di design, in questo caso l’osservazione è condotta attraverso prototipi con cui gli utenti possono interagire.

L’applicazione dell’osservazione partecipata nel design richiede la strutturazione di alcune caratteristiche, quali: l’intento esplicito di studiare le attività delle persone nelle situazioni in cui accadono, un interesse a sviluppare descrizioni dettagliate dei livelli di esperienza osservati, un’attenzione su ciò che le persone stanno facendo in un determinato momento per comprendere la relazione tra le attività e l’ambiente e la raccolta dei dati etnografici attraverso descrizioni testuali, videoregistrazioni, story-board, immagini e gli artefatti generati dalle attività osservate. In particolare i principi su cui si fonda l’applicazione dell’etnografia nel design sono principalmente quattro:

il contesto (andare dove le attività si sviluppano), la partnership (parlare delle attività), l’interpretazione (produrre significati a partire dai dati raccolti) e l’investigazione (cercare l’inaspettato). Ognuno di questi principi comporta una serie di raccomandazioni.

L’attenzione al contesto reale suggerisce di registrare le attività correnti come avvengono senza produrre sommari di esperienze e di focalizzare l’attenzione sui dati concreti e non sui dati astratti. Il principio della partnership suggerisce di alternare l’osservazione alla prova, di essere sicuri di non allontanarsi dall’attività concreta e di essere indiscreti.

Il principio dell’interpretazione dei dati suggerisce di procedere a questa attività con l’obiettivo di costruire significato intorno a ciò che si è osservato e di trasformare i fatti in decisioni di design (fatto, ipotesi e idea di design); tenendo in considerazione che le interpretazioni dovrebbero essere condivise con gli utenti finali. Il principio d’investigare focalizzando l’attenzione sull’inaspettato significa che bisogna tener presente che il focus dell’attenzione condiziona ciò che sarà cercando di cogliere cose che sembrano sbagliate o che non si comprendono. Inoltre, bisogna osservare non sulla base delle proprie assunzioni, ma su come il servizio dovrebbe essere, contemplando l’opportunità di invitare gli utenti finali a partecipare alle attività di costruzione del significato sui dati raccolti.

Note

- 1) La ricerca “SDI - Sistema Design Italia” è stata promossa dal Politecnico di Milano ma partecipata da tutte le sedi a livello nazionale.
- 2) La ricerca nazionale dal titolo “Me.Design: strategie, strumenti e operatività del disegno industriale per valorizzare e potenziare le risorse dell’area mediterranea tra locale e globale” è stata cofinanziata dal MIUR negli anni 2000-2002 e coordinata dal Dipartimento di Design del Politecnico di Milano.
- 3) Nel testo “Atlante delle emozioni” di Giuliana Bruno (2015), l’autrice definisce il concetto di geografia emozionale attraverso un excursus che va dalla geografia all’arte, dall’architettura al design e alla moda evocato da parole e immagini dei movimenti artistici, delle traiettorie storiche e memorie culturali.
- 4) Le comunità di pratica sono gruppi che accumulano apprendimento collettivo all’interno di pratiche sociali (Wenger, 1998).
- 5) Gould e Lewis hanno definite i principi del UCD User Centred Design.
In Gould, J.D. & Lewis, C. (1985). Design for usability: key principles and what designers think.
- 6) Sanders, E. & Dandavate, U. (1999). Designing for experiencing: new tools. In Proceedings of the First International Conference on Design & Emotion. (pg 87-92) Delft: Department of Industrial Design.
- 7) Jane Fulton Suri responsabile creativo dell’azienda di design Ico, che basa la sua filosofia sul design dell’esperienza e la partecipazione degli utenti nei processi di progettazione a pari livello rispetto al resto del team.



3

Design, Service e Creative

“Rileggendo questa evoluzione del concetto di Design Italiano appare evidente come abbia quindi poco a che fare con la mera indicazione di una provenienza geografica o nazionale (sia essa del designer o dell’azienda che produce quel dato prodotto) quanto piuttosto con un carattere culturale, secondo una chiave di lettura tipica della critica dell’arte come processo interpretativo, valutativo e di legittimazione. Parallelamente, però, prende forma anche una lettura più contestualizzata del fenomeno a partire dalla considerazione che le competenze così squisitamente teoretiche, legate al valore morfologico e semantico del progetto, riconosciute al design Italiano non avrebbero avuto gli stessi esiti se non si relazionavano con un saper fare tecnico, con le competenze tacite delle aziende e dei loro contesti sociali, con una imprenditorialità fatta più di cultura che di ricette economiche.”

Loredana Di Lucchio (2014, p.10)

3.1. Il design per la valorizzazione del territorio

Nell’ introduzione al testo *“Territori e Valori per il design italiano”* Di Lucchio (2014) ripercorre le tappe fondamentali del design italiano attraverso mostre e saggi per esprimere che l’importanza del territorio come luogo delle comunicazioni è il fondamento dell’origine e dell’originalità della produzione italiana attraverso la comunicazione, il lavoro, lo scambio e la cooperazione di elementi che definiscono il concetto di *made in Italy*. In questo senso, il concetto di territorio è legato all’interrelazione tra risorsa tipica e qualità del saper fare, tra proprietà ambientali, umane e culturali. I luoghi diventano *“giacimenti sedimentati di fattoti correlati e interagenti, di risorse umane e produttive, di diversità storico-culturali, di elementi fisico-ambientali e fisico-monumentali”* (Di Lucchio, 2014, p.11). Questa interpretazione si scontra con il processo di globalizzazione, nella sua accezione positivista di fenomeno di crescita progressiva di scambi a livello

mondiale nel periodo degli anni Sessanta. In realtà, la globalizzazione è stata un fenomeno multiforme interessando maggiormente le evoluzioni dei sistemi relazionali che sul semplice scambio di merci. Infatti, la globalizzazione si è realizzata grazie alle nuove tecnologie dell’informazione e delle comunicazioni secondo una direzione di trasferimento di valore dai beni materiali a quelli immateriali. Questo processo ha favorito un graduale processo di decostruzione dei contesti esistenti a favore di una sua diversa ridefinizione sociale e culturale secondo una mappa collegata alle opportunità. In questa prospettiva, il concetto di territorio assume un nuovo valore per il design italiano: il *know-how* del territorio fornisce le risorse utili a sviluppare le imprese e la rete virtuale di collegamenti creando partnership utili a tale scopo.

Il termine valore indica il passaggio dal concetto di territorio legato alla dimensione fisica verso una dimensione sociale, economica e culturale come il tramite delle comunicazioni,

il mezzo e l'oggetto di lavoro, di produzioni, di scambi, di cooperazione (Dematteis, 1985). I valori dei prodotti rappresentano le dinamiche di relazione attraverso conoscenze e competenze tra design, impresa e società.

La tipicità delle risorse locali è legata all'idea di *"giacimento locale"*, vale a dire *contrassegnate da elementi che ne rappresentano contemporaneamente la varietà delle qualità presenti oltre che l'unicità dei caratteri identitari interpretabili come risultato delle stratificazioni storiche e dunque di un particolare capitale sociale* (Cristallo in De Lucchio, 2014 p.149). Questa definizione esprime il concetto secondo il quale le componenti territoriali sono direttamente connesse a caratteri identificativi sottolineando come le risorse locali di un luogo siano il risultato filtrato da proprietà ambientali, umane e culturali.

In questo senso, il contesto diventa irripetibile grazie alla peculiarità data dalla tipicità delle materie prime e dalle eventuali produzioni di filiera, e attraverso il quale è possibile esaminare il valore delle risorse tipiche secondo una definizione ascrivibile alla sequenza di rapporto tra prodotto-contesto-identità.

Il termine giacimento territoriale diventa un sistema sedimentato di elementi materiali ed immateriali e composta da fattori correlati e interagenti: risorse umane, risorse produttive, forme di governance, modelli culturali e caratteristiche ambientali che restituiscono le molteplici identità di un determinato territorio. Il giacimento culturale è il risultato di tradizioni scientifiche, storiche, artistiche trasmesse da una comunità, e definisce il valore dell'identità di un contesto territoriale. L'identità di un luogo rappresenta un sistema costituito da fattori e valori frutto di esperienze storiche e culturali in una prospettiva di irripetibilità. Il design deve prevedere azioni di riconoscimento, potenziamento e messa in rete di saperi del capitale territoriale. In particolare, il sistema design può agire con strategie dal basso, con azioni di valorizzazione appropriate favorendo la messa in rete delle conoscenze e delle pratiche diffuse (Cristallo in Di Lucchio, 2014). Infatti, affrontare i temi a scala territoriale comporta progettare sistemi di artefatti e dimensioni strategiche proprie del design strategico (Zurlo, 2012), in quanto il territorio è coautore all'interno di "azioni situate" inseparabili dalle

circostanze materiali e sociali nelle quali si svolgono (Villari, 2002).

In particolare, Francesco Zurlo (2012) riferendosi proprio al design strategico sintetizza quattro fasi del processo di progettazione (fig. 19) che descrive attraverso quattro capacità. La capacità di vedere, che si estrinseca nell'osservare con sensibilità e sguardo critico i territori e nel rilevarne le principali risorse. Si tratta di leggere i territori attraverso l'esperienza diretta attivando tutti i sensi e ascoltando le storie nella memoria di chi li abita. Questo tipo di attività è necessaria per comprendere il quadro di valori che rappresenta le peculiarità e le diversità di un luogo rispetto ad altri. La capacità di far vedere, attraverso la quale la sintesi interpretativa deve essere resa comprensibile a tutti gli attori del territorio per attivare la loro partecipazione e condivisione, consenso. La capacità di prevedere, che corrisponde alla costruzione di scenari progettuali grazie all'interpretazione dell'azione del vedere. La capacità di far vedere, che si attua nel comunicare l'identità territoriale non solo attraverso la progettazione di artefatti comunicativi efficaci ma, anche, attraverso pratiche e azioni che rafforzino i valori di cui il territorio sia fatto testimone e portavoce.

La metodologia progettuale per la valorizzazione del territorio deve riconoscere e preservare l'identità di una "cultura locale" che produce prodotti locali caratterizzati da uno stretto legame con il territorio e la sua comunità, attraverso risorse locali. In questa visione, l'identità del territorio è il punto di partenza del processo di progettazione per il territorio. Il design per il territorio utilizza principalmente gli strumenti propri del design strategico e dei servi, ma deve essere orientato verso il social design in quanto partecipa ai processi di sviluppo locale sia con un ruolo di pianificazione complessiva dell'intero processo progettuale che con una forte componente relazionale (Cristallo, 2018).

In questo senso, il design partecipa ai processi di sviluppo locale sia con un ruolo di pianificazione complessiva dell'intero processo progettuale che con una forte componente relazionale: la partecipazione diviene una forma di co-definizione del piano di progetto attraverso la cooperazione tra soggetti proponenti e destinatari.



Fig.19 Schema delle design capabilities e fasi del processo di progettazione del Design per i territori (grafico di Vanessa Monna)

Per la valorizzazione degli elementi materiali e immateriali, si deve avere, quindi, un approccio in grado di promuovere una forma comunitaria di progetto in grado di agire contemporaneamente su più livelli. Cristallo (2003) afferma che il giacimento¹ (fig. 20) che considera quelle componenti territoriali direttamente correlate a caratteri identificativi, sottolinea come l'eventuale disponibilità di beni di un determinato luogo sia l'esito ereditario e combinato di elementi ambientali e culturali. Quindi, il sistema design, partendo dalla conoscenza degli elementi locali, deve strutturare azioni di riconoscimento e messa in rete di questo insieme di valori locali.

La progettualità del design agisce come tramite per attivare e visualizzare la relazione prodotto/contesto/identità (Cristallo, 2018). Nel processo di cambiamento della dimensione sociale e culturale, si evince come la trasmissione della conoscenza rappresenti un importante fattore competitivo e innovativo. Nel dibattito del design per la valorizzazione del territorio, è interessante il saggio di Carla Sedini (2018) che affronta questo tema attraverso l'applicazione di tre concetti fondamentali (habitus, capitale e field) proposti dal sociologo Pierre Bourdieu² per spiegare il funzionamento della società.

Nella sua teoria dell'azione sociale, il

sociologo (1984) definisce l'habitus di una persona come corrispondente alle credenze, alle abitudini, alle pratiche e, per questo, la sua interpretazione è mutevole e influenzata dalle esperienze e relazioni di vita. In particolare, l'habitus è condizionato dalle quattro tipologie di capitale:

- sociale, inteso come l'insieme delle relazioni interpersonali che portano alla crescita delle altre forme di capitale individuale;
- culturale, inteso come le competenze, le capacità del saper fare e di espressione sviluppate nel corso della propria socializzazione di classe;
- simbolico, prodotto dalla combinazione dal capitale sociale e culturale;
- economico, come lettura delle analisi di mercato.

L'habitus è definito a livello sociale in modo non statico in quanto influenzato dai cambiamenti storici e trasferibile in quanto il suo potere e la sua reiterazione e conservazione avviene all'interno di gruppi sociali, che costituiscono i diversi field in cui ci si trova ad agire. Infatti, il field rappresenta il contesto all'interno del quale gli individui esprimono i loro comportamenti e le loro attitudini. Nell'applicazione della teoria di Bourdieu alla disciplina del design, Sedini (2018) definisce la corrispondenza del concetto del field alla

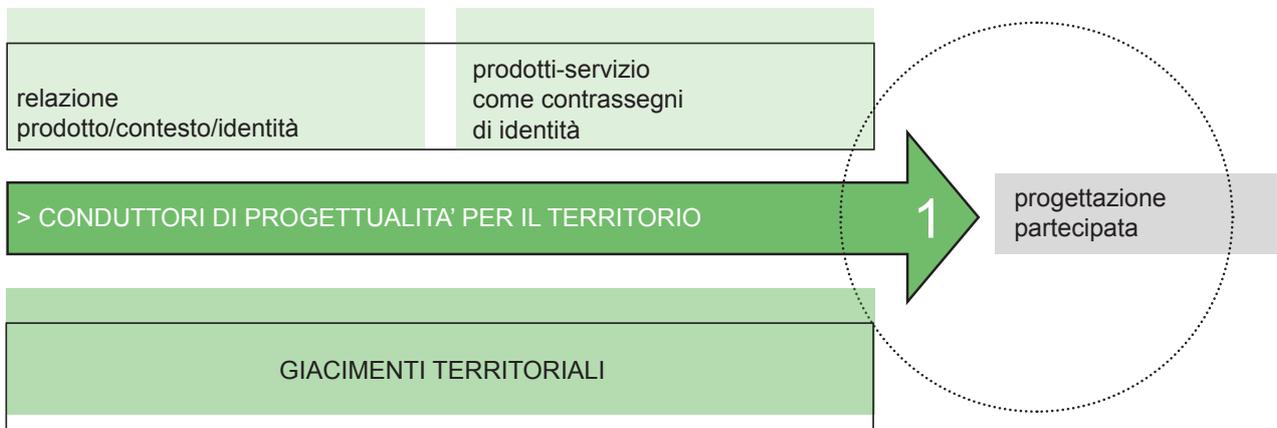


Fig.20 Schema Conduttori di progettualità per il territorio (fonte: Cristallo)

comunità scientifica di design che si occupa specificatamente di design per i territori e del concetto dell'habitus alla specifica cultura del design. In particolare, l'autrice (Sedini in Parente, Sedini, 2018 p. 25) definisce *“Il tipo di knowledge che il designer deve possedere e saper gestire non è solo quello relativo alla disciplina, ma anche quello inerente al territorio per cui si trova a progettare. La conoscenza del territorio deve prevedere uno studio attento alle caratteristiche storiche, morfologiche, identitarie assieme ad una conoscenza generale delle popolazioni che lo vivono e ne fanno esperienza. Un territorio quindi, così come teorizzato da Bourdieu, costituisce un field (spesso non unitario) all'interno del quale si manifestano diverse tipologie di habitus e di capitale (sia degli individui che dei luoghi)”*. Il dibattito del rapporto tra design e territorio è sempre più acceso e, probabilmente, la sua origine è scaturita dal legame fra territorio e mondo produttivo (Riccini, 2018)³ contrassegnato dalla realtà italiana dei distretti industriali. In questa prospettiva, il design viene considerato come un fattore di potenziale innovazione del sistema dei distretti.

Negli anni, il rapporto tra design e distretto ha fatto emergere, oltre alla dimensione economica, quel patrimonio immateriale ed unico legato agli aspetti sociali e di relazione di specifiche aree geografiche.

La relazione tra il modello di sviluppo locale del distretto industriale e il sistema complementare della attività del design è stata strutturata attraverso un processo d'interazione reciproca. In particolare, la ricerca nazionale *Sistema Design Italia*⁴ ha definito questa relazione all'interno di sistemi d'impresa distrettuali italiani caratterizzati da un'attitudine ai processi di innovazione progettuale e produttiva. La ricerca ha delineato due aspetti (Maffei e Zurlo, 2000):

- la presenza di un milieu socio-produttivo e ambientale caratteristico in cui si evidenziano sia i processi di costruzione della cultura progettuale sia le trame delle relazioni che generano le forme organizzative;
- l'esistenza di un processo di co-produzione collettiva dei valori, dell'organizzazione, del senso operativo basato sui processi taciti di relazione e collaborazione tra attori del sistema della produzione e del progetto.

In questa prospettiva, l'azione progettuale si sviluppa sia nella sfera dei prodotti e dei processi che in quella sociale secondo le regole comunitarie di conoscenze condivise.

La relazione tra la produzione e il design esprime l'esistenza di un apprendimento localizzato nei sistemi territoriali che fonda le proprie radici nelle relazioni interpersonali e si struttura nelle pratiche sociali e culturali. Il contributo del design diviene un elemento fondamentale per la comprensione di un sistema economico competitivo basato sulle competenze degli attori locali e offre prodotti e servizi attenti ai bisogni degli utilizzatori finali. All'interno di un processo di intervento sul territorio, il design, pur essendo considerata una disciplina eteronoma⁵, deve operare in una maniera specifica e con strumenti propri, ma allo stesso tempo dinamici, della progettazione.

“Pensare al design come azione pragmatica che genera teoria del progetto è forse una strada: in questa accezione “design per il territorio” vuol dire per me pensare “la pragmatica come teoria del progetto” (Riccini, 2018 p. 30).

In questa prospettiva, il processo progettuale considera come risorsa principale i beni immateriali dei territori per definirne i processi di valorizzazione. Oggi, grazie alle nuove tecnologie digitali si possono progettare servizi per la valorizzazione del territorio sempre più accessibili. In questo senso, il capitale territoriale può divenire uno spazio digitale: serbatoio di documenti ed esperienze. In questo contesto, il ruolo del design è essenziale per stabilire le dinamiche di attivazione di una rete utile a trasferire un sapere locale a scala nazionale/globale e a stabilire sinergia con altri contesti territoriali.

3.2 Il design per la valorizzazione dei beni culturali

Un altro fondamentale aspetto della valorizzazione dei territori è legato ai beni culturali costituiti da espressioni culturali, artistiche, museali, archeologiche che lo caratterizzano e lo definiscono. Durante gli anni Settanta, il dibattito riguardo al design per la valorizzazione dei beni culturali⁶ porta una nuova visione dei beni culturali con la consapevolezza che il patrimonio culturale di un paese nel suo pieno senso antropologico comprendeva non soltanto le eccellenze dell'arte e del paesaggio, ma anche un complesso sistema di artefatti materiali e immateriali.

In particolare, quando si parla di design per i beni culturali si parla di processi di design per i beni culturali (Lupo, 2009). Infatti, il passaggio che concretizza un bene culturale si attua attraverso un processo definito in tre fasi: di produzione (della forma) del bene culturale, di riconoscimento (del senso) e di attivazione (di fruizione) del bene culturale.

Questo processo progettuale è attuabile grazie all'approccio innovativo guidato dal design. L'autrice Lupo afferma che la filiera della generazione delle eredità culturali e quella dei processi progettuali di valorizzazione dei beni culturali si devono fondere a favore di un'azione progettuale di generazione di eredità culturali. I processi di attivazione dei beni culturali presentano principalmente due approcci: uno legato a potenziare la fruizione, in termini di accessibilità e comprensibilità del bene attraverso l'esperienza diretta o indiretta di una comunità; l'altro a diffondere e trasmettere il bene culturale attraverso un'azione di riuso e di nuova contestualizzazione incorporando le sue caratteristiche in nuovi beni.

La disciplina del design per i beni culturali trova ispirazione nella parte immateriale, dove è intrinseco potenziale innovativo del patrimonio culturale. Le risorse immateriali possono essere tramandate attraverso i saperi dalle persone e dai luoghi, che vengono distinti in produttivi (produzione artigianale, enogastronomica, tecniche), relazionali (celebrazioni, riti, manifestazioni e feste popolari o religiose) e riproduttivi (arte, musica, espressioni teatrali, linguaggi).

Il concetto di patrimonio immateriale viene definito giuridicamente nel 1992 con la

convenzione UNESCO del Patrimonio Mondiale che riconosce e protegge i paesaggi culturali. In particolare, nell'articolo uno della Convenzione i paesaggi culturali rappresentano opere combinate tra natura e uomo e illustrano l'evoluzione della comunità che ha agito nel tempo sotto l'influenza dei vincoli e delle opportunità rappresentate dall'ambiente naturale circostante, rendendo conto delle dinamiche sociali, economiche e culturali, sia esterne che interne al bene e alla comunità di riferimento.

Il patrimonio immateriale richiede di essere trasmesso attraverso la ricreazione o la socializzazione per non perdere le conoscenze di tecniche e abilità manuali. Inoltre, la produzione di questo sapere immateriale deve avvenire in maniera situata poiché necessita di interagire con il contesto. Nel caso in cui questo sapere viene delocalizzato, il progetto interviene attraverso la creazione di nuove connessioni e la rielaborazione del significato collettivo e la produzione di un nuovo valore e di possibilità di riuso.

Questo processo di valorizzazione e traduzione di una tradizione diviene uno strumento di nuova conoscenza e progettualità. In questo senso, il design progetta il valore del bene come sistema e come esperienza (Lupo, 2009). Il potenziale di innovazione delle eredità culturali è strettamente legato con la capacità progettuale di considerare il patrimonio culturale come materia prima della creatività e fattore di identità competitiva in una visione *community centred* del design.

In questa prospettiva, il valore d'uso del patrimonio culturale non viene inteso come semplice progetto della fruizione, ma come possibilità di trasformazione del patrimonio per gli utenti finali. Il patrimonio culturale diventa uno strumento aperto di conoscenza e contenuti utilizzabili come strumenti di costruzione della memoria collettiva e come risorsa per la produzione di nuove forme e contenuti culturali. Il termine traduzione definisce un processo innovativo e replicabile di generazione del valore guidato dal design.

Questi processi producono valore per gli utenti finali in quanto diventano co-produttori del bene o servizio finale.

La valorizzazione del patrimonio immateriale avviene attraverso una serie di processi

attivati dalle pratiche, dalle tecniche, dalle strategie e dalle metodologie del design. L'attivazione è orientata dal design in termini di tutela (attività di design per il rilievo, rappresentazione, archivio), di valorizzazione, di promozione (attività di gestione, progetti di allestimento, comunicazione, immagine coordinata, progettazione di servizi didattici) e di innovazione (tutte le attività di design cultural-centred e cultural-based per la valorizzazione della cultura come risorsa progettuale). Nel processo progettuale, il design ha un ruolo di mediazione tra il bene culturale e il fruitore. I fattori di sostenibilità del processo di valorizzazione sono: proprietà, controllo e impatto del processo e del bene culturale stesso, in un equilibrio ideale tra elementi di unicità e elementi di replicabilità che attivino il bene senza depauperarlo. I processi di valorizzazione sono interventi di tipo trasformativo in continuità con il passato in termini di progetto di nuovi significati e di generazione del valore del bene come sistema e come esperienza. La trasformazione riguarda la dimensione spaziale, (il luogo del bene e la sua fruizione), temporale (lo spostamento dall'antico al contemporaneo) o processuale (tecniche, usi, significati) del bene.

Lupo (2009) delinea tre processi:

- territorializzazione: organizzazione del bene in sistemi di relazioni orizzontali con altri beni presenti nel territorio. Un bene culturale è sempre collocabile nel tempo e nello spazio. La localizzazione di un bene corrisponde ad una dimensione fisica cui il bene è legato e che facilmente riconosce.
- Ricontestualizzazione: la contestualizzazione del bene culturale è un processo progettuale complesso che risiede principalmente nella deliberata ricostruzione di una relazione verticale tra bene e contesto. La ricontestualizzazione un bene è rielaborare il suo significato collettivo per rendere possibile la produzione di un nuovo valore e l'esplicitazione del suo valore d'uso.
- Delocalizzazione: è un processo di ricontestualizzazione che in specifico interviene sulla trasformazione del contesto geo-culturale di un bene immettendolo in un nuovo contesto geografico.

In questa prospettiva, la valorizzazione dei beni culturali rappresenta un elemento

fondamentale per lo sviluppo sostenibile e l'innovazione per il territorio.

Oggi, il patrimonio è considerato, non solo un elemento da preservare, ma materia prima del processo progettuale di nuove forme di beni e servizi. In questa logica, il valore culturale di un bene materiale e immateriale diviene un processo dinamico e collettivo. Infatti, i beni culturali sono il risultato di relazioni sociali e accrescono il loro valore tanto più sono riconosciuti ed incorporati nella coscienza collettiva di una comunità. La valorizzazione di beni culturali rappresenta un'interessante opportunità per rilanciare l'immagine e la competitività del made in Italy attraverso il potenziamento di una struttura reticolare della filiera. Infatti, le politiche di sviluppo ipotizzano la costituzione di sistemi di connessione di territori, di cultura e di comunità grazie all'utilizzo di nuove tecnologie di comunicazione.

Ad esempio, il tema di museo diffuso che non corrisponde semplicemente all'ecomuseo, ma al complesso insieme di beni a diversa scala che definiscono il carattere di un luogo e consente di progettare una strategia di diversificazione dell'offerta di promozione di siti minori e momenti di accesso distribuiti nel territorio. Anche, il tema dell'organizzazione di grandi eventi culturali permette di ricontestualizzare la dimensione culturale della città come luogo creativo in grado di generare nuove identità e nuove economie.

Il tema del cultural center, come poli di attrazione e innovazione legata alla cultura (gallerie, spazi espositivi, fondazioni, laboratori), promuove la cultura come processo in quanto intervengono su tutta la catena della produzione del valore e sono in grado di assicurare un ritorno economico al coinvolgimento virtuoso di attori territoriali all'interno di programmi e strutture in grado di stimolare la nascita di nuovi mercati, nuovi tessuti culturali, nuove professioni legate al territorio.

Il tema delle banche dati, come archivio di conoscenze e contenuti culturali (immagini, video, documenti e informazioni sul territorio), li utilizza:

- come strumento di costruzione della memoria collettiva e visiva di un territorio;
- come risorsa per la promozione del patrimonio culturale verso i turisti in forma mediata;
- come prodotto stesso in quanto fonte di

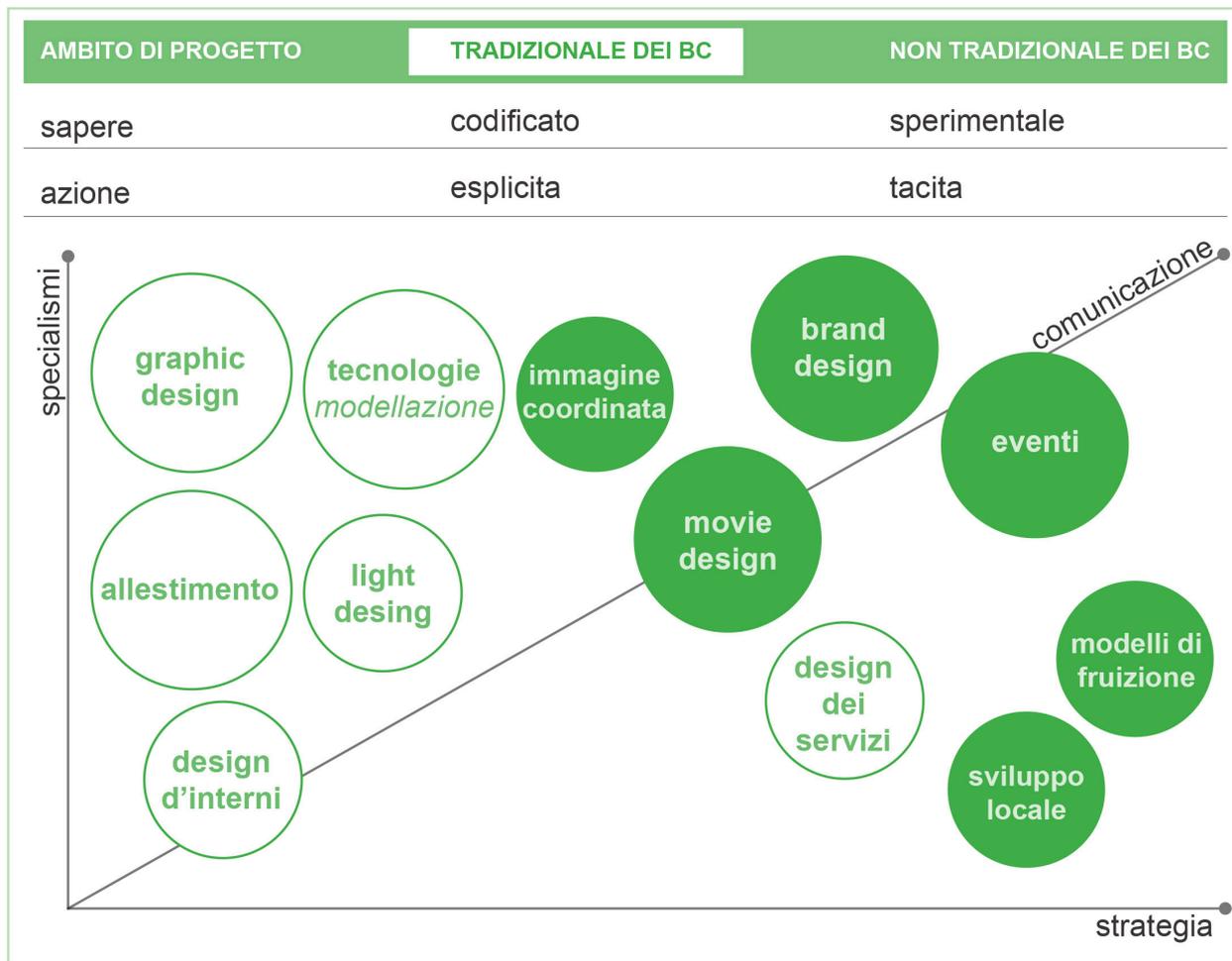


Fig.21 Competenze di design per i beni culturali (Fonte: Lupo)

qualità e origine certificata e controllata a disposizione di stakeholder e di produttori di servizi e comunicazione per la produzione di contenuti culturali relativi al luogo e alla sua storia.

Il contributo del design nella comunicazione e nella progettazione di servizi per la valorizzazione di beni culturali propone una visione sistemica in grado di concepire una complessa strategia di tutela, di gestione e di valorizzazione (fig.21).

In questo senso, Il design funge da sistema di mediazione tra un contesto o un bene culturale e il fruitore o la comunità di riferimento attraverso modelli e processi sostanzialmente relazionali (fig.22) capaci di mediare tra emergenze puntuali e contesti territoriali o distrettuali in un continuo movimento di “messa a fuoco” delle diverse scale e esigenze di progetto capace di concretezza e visione complessiva.

Il concetto di bene culturale è un sistema di relazione a varie scale che necessita di un approccio di design strategico e sistemico in grado di esprimere la percezione d’insieme attraverso più livelli, contenuti l’uno dentro l’altro, per generare una consapevolezza complessiva del bene e delle sue dinamiche (fig.23) secondo differenti scale di progettazione. Secondo questo concetto, molte delle azioni di valorizzazione del patrimonio hanno strutturato un’offerta articolata su diversi livelli e contesti e di esperienza partendo dalla “porta d’accesso” (Lupo, 2009), tramite con cui si possono mettere in rete e collegare tutte le altre risorse, con componenti materiali e immateriali, tradizionali e innovativi.

In questa prospettiva, il contributo del design è determinante nel generare impatti positivi, come ad esempio:

l’organizzazione di eventi culturali, che è in grado di coniugare il tema della temporaneità

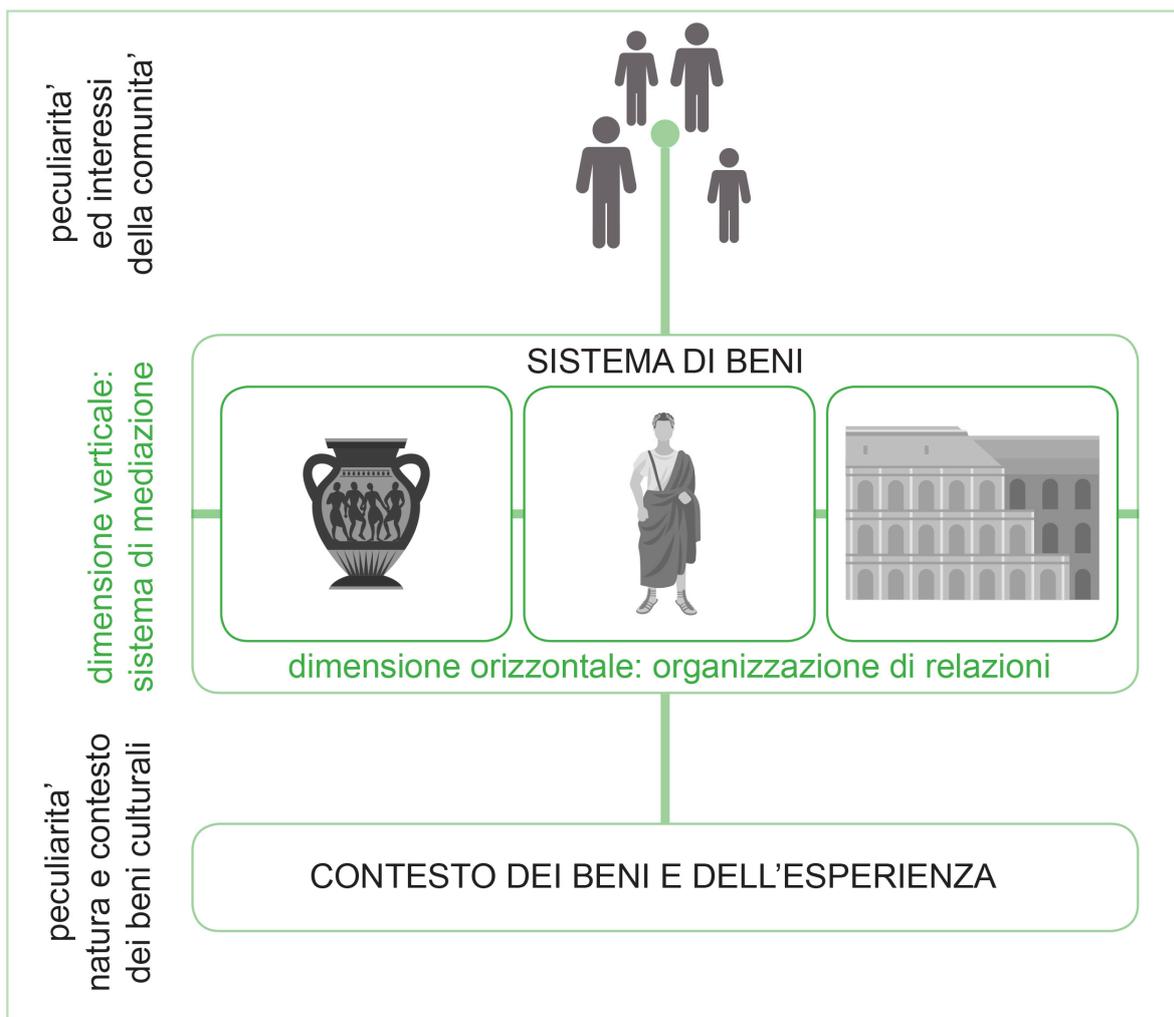


Fig.22 Processi relazionali di design per i beni culturali (Fonte: Lupo)

con la persistenza dei risultati permanenti; infatti, a conclusione dell'evento, il contesto locale beneficerà delle infrastrutture progettate: da quelle comunicative (promozione, accessibilità, identità) a quelle di servizio (accoglienza, ospitalità, mobilità).

La capacità di coniugare il linguaggio e le tecnologie multimediali più innovative con il patrimonio storico offrendo nuove modalità di interazione, di apprendimento e di fruizioni dei beni culturali. La costruzione della memoria collettiva e dell'appartenenza ad un contesto stimola la soddisfazione e la fidelizzazione da parte dell'utente.

La proposta di contenuti originali ed innovativi genera connessioni originali e in grado di coniugare passato e contemporaneità.

Un progetto di design propone la cultura come dimensione privilegiata di sviluppo nel momento in cui è un progetto fatto per e con la comunità locale. Infatti, la progettazione

partecipata consente di stabilire consenso e dialogo tra gli abitanti che sentendosi protagonisti si responsabilizzano nei confronti del proprio territorio. Il patrimonio culturale è un insieme inscindibile di beni materiali ed immateriali.

Nella valorizzazione dei saperi e processi locali, Lupo (2009) considera la parte materiale (opere e oggetti d'arte, monumenti, architetture) tradizionalmente più soggetta a strategie e processi di conservazione, di valorizzazione e comunicazione e promozione. Considerando, comunque, che il patrimonio materiale serve a richiamare la parte immateriale costituita da saperi, tecniche, processi, significati e valori. La parte immateriale deve essere continuamente ricreati per essere trasmessi ponendo in discussione sia le strategie conservative di tipo museale che la possibilità di riproduzione in maniera non situata, cioè non interagente col contesto.

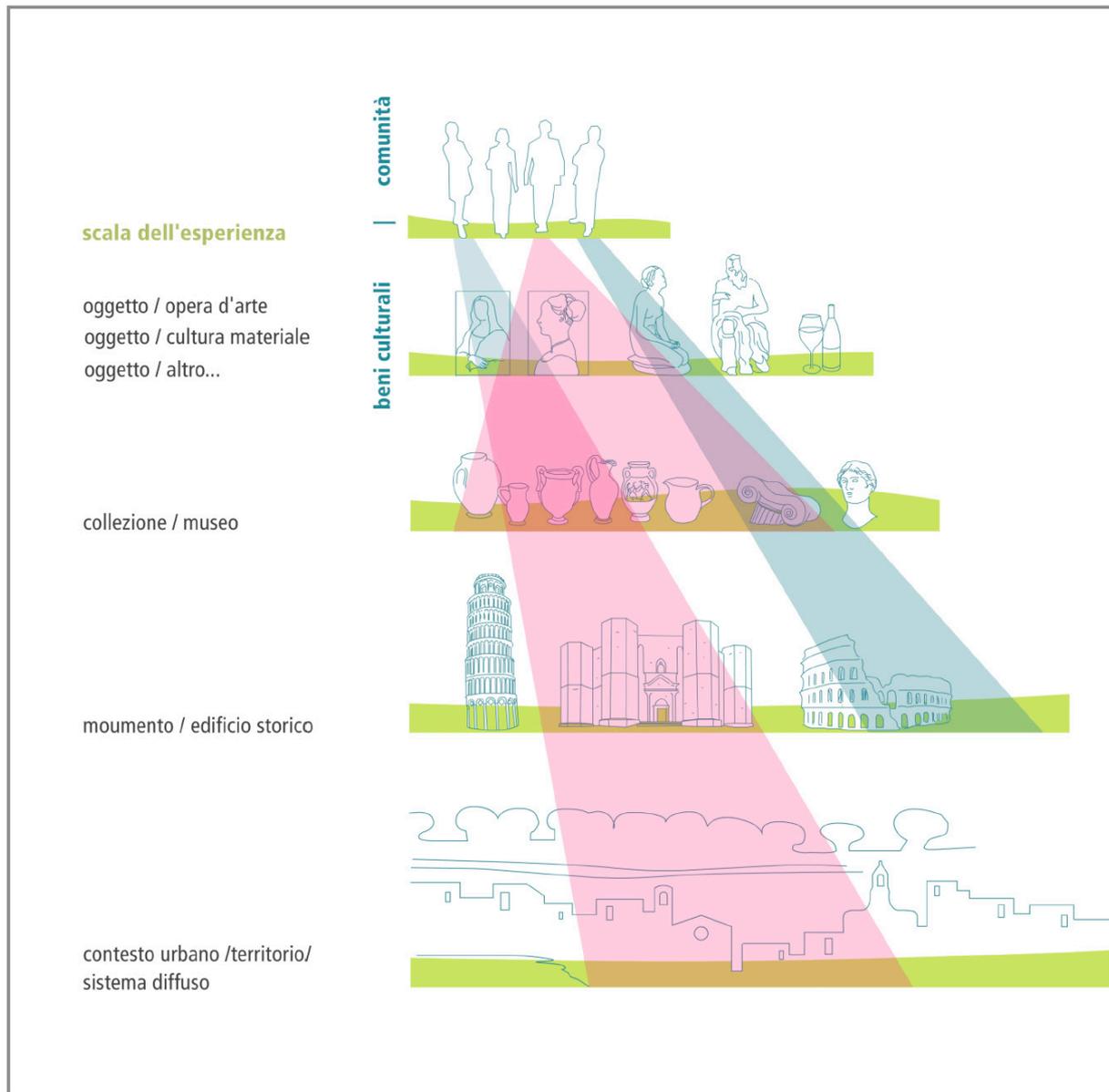


Fig.23 Differenti scale di progettazione dell'esperienza del patrimonio culturale (Fonte: Lupo)

Il patrimonio immateriale è associabile ad una forma di creatività incorporato nelle persone e nei luoghi. In questo senso, un processo di valorizzazione di una tradizione o di una tecnica è delicato perché deve seguire un processo progettuale in grado di mantenere un giusto equilibrio tra la sopravvivenza e la rielaborazione del significato collettivo e, allo stesso tempo, di produzione di un nuovo valore.

Questi processi seguono sia un approccio legato a potenziare la fruizione attraverso l'esperienza diretta o indiretta di una comunità, sia un approccio che mira a riprodurre, diffondere e trasmettere il bene culturale attraverso un'azione che contestualizza le sue originali caratteristiche con le nuove soluzioni di prodotti, di servizi e di strategie.

3.3. Casi studio internazionali

Alla fine degli anni Novanta, emergono crescenti segnali di disagio sociale che evidenziano una forte disconnessione tra ambiente costruito e comunità.

Nel testo *“Placemaking. The Art and Practice of Building Communities”* (1995), gli autori si concentrano sul concetto di placemaking, definendolo come il modo in cui tutti i bisogni umani riescono a trasformare i luoghi in cui ci si trova in luoghi in cui vivere, e dichiarano l’urgenza di riprogettare i modelli di sviluppo delle città contemporanee per recuperare un dialogo con le persone e attivare la loro partecipazione nelle scelte e nella progettazione di spazi. In questo paragrafo, vengono descritti alcuni progetti e ricerche svolti da organizzazioni internazionali come esempio di metodologie progettuali di valorizzazione del territorio e d’innovazione sociale.

I casi studio dimostrano che le pratiche e gli approcci partecipativi possono essere utilizzati per creare, trasformare, mantenere e rinnovare i luoghi in cui le persone vivono. Infatti, la comunità e le relazioni che si creano con gli spazi urbani sono fattori in grado di attivare la dimensione progettuale dei territori grazie al diffondersi delle tecnologie digitali, alla globalizzazione dei mercati e del lavoro e alle migrazioni. Le culture nord europea e anglosassone sono state anticipatrici nell’applicare tali concetti a progetti e nella ricerca di strategie condivise di sviluppo. La collaborazione tra cittadini, imprese e istituzioni porta infatti a costruire quelle connessioni tra comunità, cittadini e attori locali che innescano scenari d’innovazione.

In questa prospettiva, i territori si trovano esposti a continui cambiamenti di significato e di esperienze generati dalla sfida tra locale e globale non in termini di contrapposizione ma di convivenza e di apertura.

Un esempio interessante è il progetto di ricerca *The Collaborative City* dell’associazione *The Young Foundation* che attiva la collaborazione tra vari attori (istituzioni, cittadini, rappresentanti di associazioni) per identificare nuovi servizi e attività. Oppure, il *Creative Cities* di British Council promuove soluzioni progettuali centrate su problematiche sociali attraverso un’azione progettuale partecipata. Un esempio di servizio è il *Service Lab* ideato da

uno studio francese *User Studio* per sviluppare utili servizi per i cittadini.

3.3.1 The Young Foundation

La *Young Foundation* (fig.24) è un’organizzazione di ricerca indipendente accreditata dall’UCRI con una lunga esperienza nella ricerca sull’innovazione e la disuguaglianza sociale e nell’esplorazione di argomenti come salute, benessere, comunità, istruzione e finanza.

L’organizzazione è un centro leader per il supporto e l’incubazione dell’innovazione sociale con l’obiettivo di creare nuove imprese, idee e soluzioni per affrontare alcuni dei problemi più urgenti della società. La metodologia di lavoro si basa sulla ricerca qualitativa e quantitativa con approcci partecipativi ed etnografici.

“The Young Foundation has devoted itself to fighting inequality through trailblazing research and by working with communities. Their ethos of ‘doing with’ people – rather than people ‘being done to’ – is vital. They have a cracking track record of creating and supporting the scaling-up of social innovations that have really made a difference to people’s lives.”

Lord John Bird, Editor in Chief, the Big Issue

La *Young Foundation* è stata fondata dal ricercatore e innovatore sociale Michael Young nel 1954 presso l’*Institute for Community Studies* (ICS), che si occupa principalmente di ricerca e innovazione sociale nel tessuto urbano. Nel 2005, si è fusa con l’ICS ed è stata ribattezzata *The Young Foundation*, in onore del suo fondatore. L’*Institute of Community Studies* e *The Young Foundation* hanno creato e supportato insieme oltre ottanta organizzazioni tra cui: *Open University*, *Language Line*, *Social Innovation Exchange*, *School for Social Entrepreneurs* e *Uprising and Action for Happiness*.

Il fondatore Michael Young è riconosciuto tra i maggiori innovatori e visionari sociali più creativi e influenti del mondo. Nel 1957 Michael Young in collaborazione con Peter Willmott, pubblica *“Family and Kinship in east London”* uno studio sociologico sugli effetti della politica abitativa del dopoguerra sulla comunità della classe lavoratrice urbana, che ha visto molti londinesi orientarsi nelle nuove



RESEARCH & INSIGHT

WORK WITH COMMUNITIES

SOCIAL INNOVATION & INVESTMENT

Fig.24 Logo e sito della Young Foundation.

proprietà del Sussex.

L'approccio etnografico della ricerca di Michael Young ha permesso di identificare e comprendere in profondità i bisogni sociali e di assicurare che la teoria funzioni effettivamente nella pratica.

Oggi, la missione della Young Foundation è consentire lo sviluppo di comunità connesse e sostenibili in tutto il Regno Unito, attraverso l'amplificazione delle storie e delle esperienze vissute delle persone nelle comunità oggetto di studio.

I risultati delle ricerche effettuati nelle diverse comunità individuano i modelli nazionali in grado di rispondere alle necessità e offrire opportunità.

Per questo motivo, l'istituto collabora con partner privati e pubblici nazionali per supportare nuove idee attraverso una condivisione di prove, di strumenti e intuizioni riguardo le modalità con cui le comunità stanno

interagendo con i problemi che li riguardano. L'obiettivo dell'organizzazione è creare delle comunità più eque e forti attraverso un approccio di interazione e di condivisione tra i ricercatori e gli individui che hanno una conoscenza intima dei luoghi oggetto di studio, attraverso l'uso di storytelling, di ricerca etnografica e partecipativa e di processi di co-creazione.

Nel 2005, la Young Foundation ha pubblicato il rapporto *London Collaborative* (fig.25) che delinea un programma ambizioso progettato per migliorare la capacità del settore pubblico di Londra.

Questo rapporto descrive sei scenari sviluppati con le indicazioni delle modalità di utilizzo per affrontare le sfide future della città. La ricerca è stata condotta da una partnership guidata dalla Young Foundation, in collaborazione con l'Office for Public Management (OPM) e il Common Purpose.

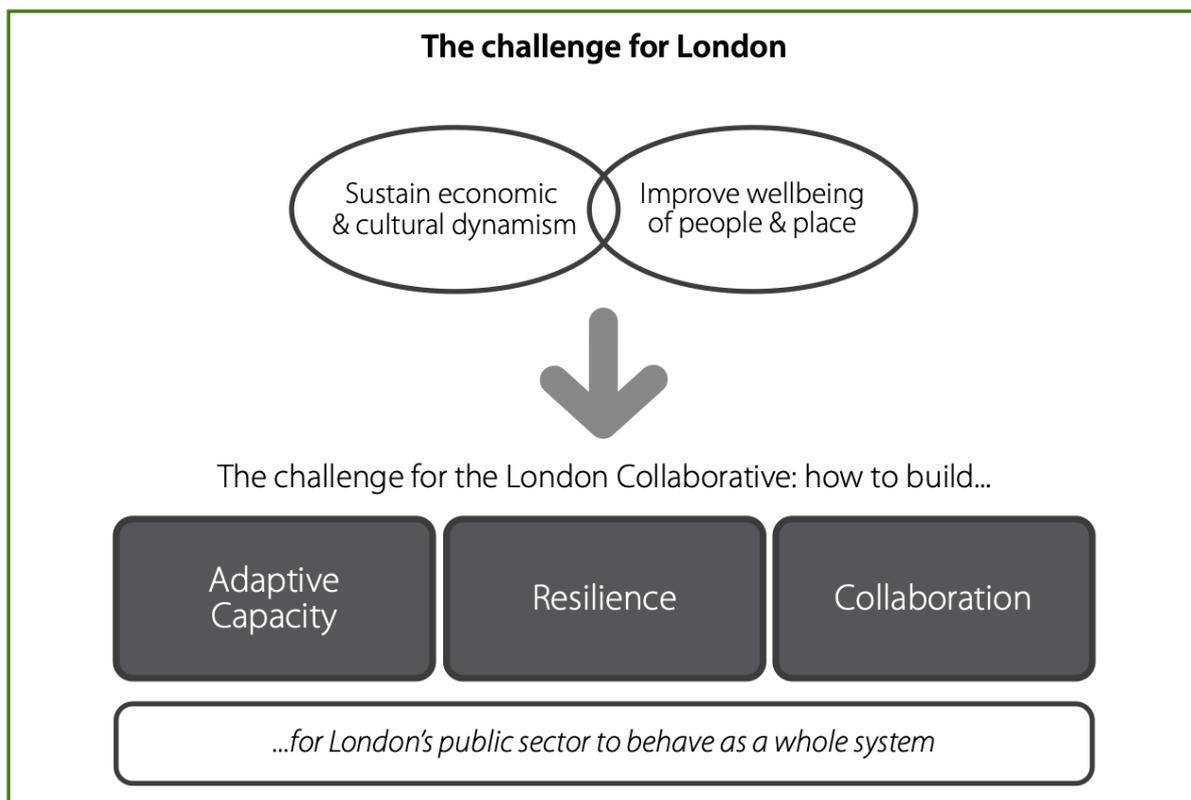


Fig.25 Rapporto London Collaborative.

Un altro interessante rapporto *The Collaborative City* è stato pubblicato nel marzo del 2008. Questo rapporto segue le direttive del London Collaborative e definisce una panoramica delle ricerche sperimentali utilizzate per sviluppare i sei scenari ipotizzati del futuro di Londra e per fornire un valido contributo alle sfide che la capitale dovrà affrontare. L'organizzazione ha promosso questa attività di ricerca con l'obiettivo di individuare ambiti potenziali di intervento per migliorare la qualità dei servizi pubblici di Londra. Questa attività, caratterizzata dalla collaborazione di istituzioni, cittadini, city manager e rappresentanti di associazioni, ha prodotto alcune soluzioni nell'ambito delle infrastrutture, della riduzione del consumo energetico e della qualità di vita attraverso la coesione sociale. Il progetto *Creative City* è stato realizzato dalla Young Foundation in collaborazione con la British Council con l'obiettivo di promuovere soluzioni progettuali con l'utilizzo di strumenti urban co-design tools per facilitare i processi creativi, quali: *future city game*, *urban ideas bakery* e *exploratory events*.



Explore our guide: New and
Changing Dynamics



BRITISH
COUNCIL

Creative Economy

Fig.26 Logo e sito della British Council e Creative Economy.

Living Research

A project exploring the local ecosystem of creative practitioners, academics, industrial design houses, makerspaces and technology hubs in Xi'an and Chengdu.



Fig.27 Progetto *Living Research*.

3.2.2 British Council and Creative Economy

L'organizzazione Creative Economy (fig.26), con sede nel Regno Unito, collabora con l'istituto British Council per fornire la ricerca e gli strumenti di cui le comunità creative hanno bisogno per sperimentare, apprendere e prosperare un futuro migliore.

L'obiettivo di questa organizzazione è la creazione di reti come strumento di supporto alla collaborazione internazionale secondo una visione strategica in grado di predisporre condizioni tali per la crescita sostenibile di individui e di organizzazioni.

Nel 1999, il Regno Unito ha aperto la strada al concetto di *creative industries*, che sono riconosciute come una fonte di innovazione, di crescita economica, di benessere personale e di coesione comunitaria attraverso la tecnologia digitale.

La creative economy lavora principalmente su quattro temi:

- *cities*: ricerche e proposte per rendere le città future vivibili ed economicamente sostenibili;

- *hubs and communities*: proposte di spazi in cui le persone possono progettare con la condivisione di idee, esperienze e competenze;

- *creative enterprise*: organizzazione formale di imprese per sviluppare le competenze necessarie per strutturarsi in modo solido e sostenibile;

- *tech and interactive*: utilizzo della tecnologia come mezzo creativo.

Di seguito, sono descritti alcuni progetti di *Creative Economy* come esempio di metodologia progettuale con approcci partecipativi. Il progetto Creative Enterprise organizzato in collaborazione con l'associazione Nesta e British Council si è svolto in venticinque città di quindici paesi destinato ad oltre ottocento imprenditori creativi. Il progetto consiste in un seminario di tre giorni per lo sviluppo delle capacità imprenditoriali di supporto ai partecipanti secondo alcuni temi proposti.

Alla fine del 2016, il programma ha subito un'importante riprogettazione per aumentare la compatibilità con i più ampi programmi di

economia creativa regionale e locale al fine di generare un maggiore impatto e costruire legami più duraturi.

Infatti, questo approccio consente al programma di essere incorporato nel panorama locale e di aumentare la portata delle comunità creative, attingendo alla reale conoscenza del mercato, connettendosi con i partecipanti attraverso la cultura e il linguaggio condivisi e mantenendo un impegno a lungo termine con i partecipanti per un maggiore impatto.

In questa prospettiva, il programma Creative Enterprise introduce i concetti dell'apprendimento pratico tra pari. Il progetto *Living Research* (fig. 27) esplora il rapporto tra il design, la produzione e i centri di ricerca a Xi'an e Chengdu con l'obiettivo di capire la possibile interazione con la cultura dei produttori anglosassoni. I partecipanti al progetto collaborano con i produttori e gli accademici locali per acquisire una conoscenza più approfondita del settore della produzione.

Il primo progetto del 2015 è stato organizzato dal British Council e Arts and Humanities Research Council sviluppando un seminario svolto da cinque produttori e quattro accademici britannici presso le città di Shenzhen e Shanghai. Il seminario prevedeva visite, interviste e laboratori di co-produzione per comprendere meglio le differenze tra produzione nel Regno Unito e la Cina.

Nel 2018 è stato presentato nuovamente questo progetto con un raggio di sviluppo della ricerca più ampio in grado di esplorare le pratiche e i diversi modelli di sviluppo del patrimonio artigianale locale. Gli otto delegati di Living Research hanno iniziato le loro ricerche a Chengdu (capitale della provincia del Sichuan situata nel sud-ovest della Cina con una popolazione di oltre quattordici milioni) rappresenta la quarta città più grande della Cina e ospita una importante industria di artisti, designer, tecnologi e produttori.

Attraverso la ricerca interdisciplinare nei paesi oggetto di studio, i delegati di Living Research hanno prodotto una serie di risultati.

Il risultato più importante è la strutturazione di una mappa condivisa che evidenzia le relazioni tra gli attori chiave e le organizzazioni impegnate nel settore di riferimento.

In particolare, la mappa di Chengdu (fig 28) è costituita da alcune icone che visualizzano le



Fig.28 La mappa di Chengdu.

MAKERFUN

As the first makerspace created in Chengdu Makerfun have a unique perspective on the evolution of the maker movement in the city. They host maker education programmes and are an incubator for hardware startups.



Fig.29 Il progetto *Tech4Culture*.

attività dei produttori di molteplici e diversificati settori: dalla robotica di alta tecnologia alla tessitura del bambù. Questa mappa rappresenta un work in progress perché continuamente aggiornata.

Il progetto è *Tech4Culture* (fig. 29) è un'iniziativa che promuove e supporta creativi e tecnologi in Turchia e nel Regno Unito per sviluppare collaborazioni digitali che forniscano un ampio accesso all'arte e alla cultura per il pubblico. In particolare, *Tech4Culture* è un'iniziativa che supporta le istituzioni culturali in Turchia per l'esplorare di nuove metodologie di sviluppo attraverso le tecnologie digitali. A differenza della prima edizione di *Tech4Culture*, il programma della seconda ha previsto la collaborazione di un'agenzia creativa britannica con un'istituzione culturale turca per sviluppare un'opportunità di coinvolgimento digitale centrata sull'utente, partecipativa e socialmente inclusiva. L'obiettivo del progetto è costituito dallo sviluppo di un'esperienza digitale che mira a promuovere i beni culturali di Burdur.

3.3.3 NESTA Foundation

Nesta-National Endowment for Science Technology and the Arts è una fondazione che opera a livello globale dedicata all'innovazione sociale nata nel 1998.

Attualmente Nesta è un'organizzazione filantropica indipendente con sede nel Regno Unito che opera a livello internazionale sviluppando e diffondendo prospettive con l'obiettivo di apportare soluzioni migliorative del mondo. L'associazione Nesta opera nei settori di *artificial intelligence, collective intelligence, data analytics, financial inclusion e future of work and skills*. L'introduzione d'innovazione sul territorio è un processo che può essere codificato come modello progettuale utile a supportare le strategie e i processi.

Nesta conduce una rivoluzionaria ricerca quantitativa sull'economia creativa attraverso metodi come l'apprendimento automatico per identificare e misurare i lavori creativi e l'analisi dei social network per comprendere le reti di individui creativi, che restituisce visivamente con il metodo di mappatura dinamica per la classificazione delle industrie creative.

L'organizzazione britannica Nesta, promotrice

di processi d'innovazione, descrive l'importanza delle risorse locali che si fonda su cinque principi supportano l'idea di un processo di valorizzazione *bottom-up*:

- chiarezza degli obiettivi da raggiungere;
- sulla capacità delle comunità locali di assumere un ruolo attivo;
- sulla capacità di ridurre le barriere alla realizzazione dei progetti;
- di riconoscere i successi ottenuti.

L'associazione ha una sede anche a Torino (Italia), questa collaborazione è nata grazie alla Compagnia San Paolo, fondazione filantropica torinese con l'obiettivo di favorire lo sviluppo culturale, sociale ed economico delle comunità e del territorio. La fondazione ha lo scopo di promuovere potenziare l'istruzione, di ricercare soluzioni efficaci alle migrazioni, di sostenere il patrimonio culturale attraverso l'innovazione sociale e la collaborazione con partner (autorità governative, imprese e organizzazioni no profit).

Tra i progetti di Nesta, il *Collective Lab* (fig. 30) è un laboratorio di innovazione sociale decentralizzato che ha l'obiettivo di ricercare, valorizzare e sperimentare pratiche innovative capaci di attivare e avvalersi della convergenza di partnership multisettoriali, risorse e competenze locali per definire scenari in cui le comunità del futuro siano in grado di declinare il concetto di inclusione attraverso progetti, iniziative e buone pratiche. Il laboratorio lavora coordinato da Nesta Italia attraverso nodi locali urbani che riuniscono attori pubblici, privati e organizzazioni della società civile di settori multidisciplinari al fine di creare competenze in aree ritenute strategiche per la particolare ricchezza di pratiche innovative. Il laboratorio si propone i seguenti obiettivi:

- ricercare e analizzare le pratiche locali caratterizzate da una visione olistica e inclusiva della comunità, individuando risorse e opportunità per lo sviluppo di sperimentazioni;
- rafforzare il dialogo, la cooperazione e la contaminazione tra pratiche e pilot locali;
- promuovere un cambiamento culturale nel policymaking utile alla diffusione di pratiche urbane sperimentali e competenze innovative.



Fig.30 Metodologia del *Collective Lab*.

3.2.4 User Studio

User Studio è un'agenzia francese che si occupa di progettare servizi innovativi attraverso il design. Tra i progetti ideati da User Studio, il *Service Lab* è un progetto per costruire uno specifico tool on-line e specifiche app attraverso scenari progettuali dedicati ai servizi dei cittadini. Il processo è stato costruito coinvolgendo attori differenti di tre cittadine francesi con l'obiettivo di creare un servizio capace di supportare l'amministrazione locale e i cittadini nel mappare le proprie risorse, identificare i propri punti di forza e le criticità.

3.4 Casi studio nazionali

In Italia, le ricerche nel campo della valorizzazione territoriale sono svolte soprattutto nelle aree di connessione tra design, architettura, arte e dimensione sociale.

In questo paragrafo, sono descritti alcuni progetti, come ad esempio quelli svolti dall'agenzia di ricerca *Connecting Cultures*, che promuovono attività mirate a favorire la consapevolezza delle potenzialità locali da parte dei cittadini attraverso la loro partecipazione in laboratori e attività di formazione.

Affrontare progetti a scala territoriale comporta non soltanto progettare sistemi di artefatti, ma soprattutto confrontarsi con dimensioni strategiche in grado di creare valore per il territorio di riferimento e i suoi abitanti e di stabilire importanti reti di relazione.

3.4.1 Connecting Cultures

Connecting Cultures è un'agenzia di ricerca no profit che promuove la sostenibilità nell'ambito delle arti visive e del design. L'agenzia è stata fondata dalla docente Anna Detheridge nel 2001 con sede a Milano. Gli obiettivi dell'agenzia sono la costruzione di una nuova consapevolezza per la progettazione e la realizzare di nuove ecologie urbane in grado di agire da catalizzatore verso un cambiamento e un futuro sostenibile. L'approccio metodologico è fondato sulla ricerca-azione per favorire processi di rigenerazione del territorio. La Connecting Cultures collabora con artisti, architetti, designers e performers perseguendo obiettivi interdisciplinari e interculturali per favorire una consapevolezza collettiva delle

risorse e delle potenzialità locali.

Il progetto *Milano e oltre: creatività giovanile verso nuove ecologie urbane* (fig.31) è stato finanziato dalla Fondazione Cariplo per sperimentare nuove forme di committenza sociale e di economia locale. In particolare, sono stati organizzati quattro laboratori nei quartieri di Barona, Bovisa, Quarto Oggiaro e Bicocca con la collaborazione di artisti.

L'obiettivo del progetto prevedeva l'intervento nella città allargata per offrire ai giovani un'occasione di formazione professionale qualificante, interdisciplinare con l'obiettivo di costruire legami duraturi con il quartiere e le piccole imprese nel campo delle arti visive, del design e dell'innovazione tecnologica.

Questa tipologia di progetto intende realizzare delle filiere e dei network creativi che attraverso il processo artistico e le sue diverse fasi di indagine e di lavoro collettivo costruiscano sul territorio nuove relazioni.

Altro interessante progetto è Dencity (fig.32) (il nome vuole identificare la città come stratificazione delle svariate culture presenti in un territorio ristretto) mira a congiungere attraverso la cultura e la sua pluralità d'espressione, la progettazione di percorsi di coesione sociale, sviluppo economico e di rigenerazione urbana con la valorizzazione dei patrimoni culturali che compongono le diverse anime di un quartiere di Milano con l'obiettivo di creare un modello sostenibile di sviluppo locale e partecipato.

Questo progetto è stato realizzato da Connecting Cultures in collaborazione con l'Associazione Culturale Dynamoscopio, l'ArtKitchen e la Comunità del Giambellino, A77. L'obiettivo generale è la promozione di un sistema culturale integrato, reinterpretando e restituendo in chiave artistica e creativa le sue risorse territoriali in grado di formulare un'offerta culturale innovativa per Milano.

3.4.1 Esterni

L'associazione culturale di placemaking Esterni nasce nel 1995 a Milano con l'obiettivo di fare crescere il valore dei luoghi.

Esterni lavora su tre tematiche: la progettazione realizzazione di progetti innovativi apportando un nuovo valore al patrimonio culturale, il coinvolgimento delle comunità con



Fig.31 Progetto *Milano e oltre*: creatività giovanile verso nuove ecologie urbane.



Fig.31 Progetto *Density*.

iniziative temporanee e l'organizzazione di manifestazioni. Il progetto *Segnaletica Etica* (fig.33) è un'installazione di provocazione sul tema dello spazio pubblico come espressione del modo di intendere l'ambiente che ci circonda.

Altro esempio, il progetto *Esta es una Plaza* (fig.34) realizzato a Madrid ha l'obiettivo di creare un modello di intervento per spazi in transizione, che possono essere temporaneamente messi a disposizione delle comunità locali. Questo progetto ha previsto un workshop internazionale sul tema della valorizzazione e rigenerazione dei luoghi in transizione, e la riqualificazione effettiva del quartiere multietnico di Lavapiés.

3.5 Progetti di ricerca europei sui temi dell'innovazione sociale

Nell'ultimo decennio il concetto dell'innovazione sociale viene considerato come un vero e proprio strumento strategico per affrontare i temi della crisi finanziaria, economica e sociale a livello europeo. In questo contesto, l'innovazione sociale rappresenta uno stimolo per implementare nuovi modelli per combattere la povertà, per promuovere l'inclusione sociale e favorire la partecipazione attiva dei cittadini nella progettazione di nuove politiche per lo sviluppo. Il concetto di innovazione sociale implica la trasformazione dei servizi offerti e, allo stesso tempo, dei fornitori del servizio per migliorare in modo efficace la qualità della vita delle persone. Inoltre, l'innovazione sociale si basa sulla capacità delle persone di connettersi in reti e di identificare soluzioni condivise a livello locale attraverso il coinvolgimento di istituzioni pubbliche e attori privati.

Secondo questa logica e in coerenza con le indicazioni promosse dalla Comunità Europea e dall'Unesco, i modelli di sviluppo *culture oriented*, hanno l'obiettivo di generare, di attivare e d'incrementare il valore del bene culturale nella sua funzione patrimoniale, storica, civile, simbolica, sociale e di sviluppo, promuovendo sviluppo di piattaforme e sistemi di connessione in grado di connettere i territori e le comunità attraverso cultura e conoscenza, ridisegnando contemporaneamente i rapporti tra locale e globale, tradizione e innovazione, pubblico e privato.

Dall'Agenda di Lisbona nel 2000 fino ad arrivare alla strategia promossa da Horizon 2020, L'Unione Europea incoraggia l'innovazione territoriale, le iniziative su base comunitaria di natura *botton-up*, la circolazione della conoscenza e il rafforzamento delle reti locali. I concetti di crescita sostenibile e inclusiva sono correlati alle iniziative inerenti alla valorizzazione del capitale umano, al miglioramento dei processi imprenditoriali e alla diffusione e adozione di nuove tecnologie.

3.5.1 Il modello innovativo per il territorio proposto dalle politiche europee

La strategia europea concede sempre più importanza al concetto d'innovazione territoriale, descritta proprio come un'iniziativa degli operatori. Nei documenti comunitari, infatti viene descritto un processo innovativo di natura collaborativa che prende avvio dalle necessità e dalle peculiarità di un determinato territorio. Il processo innovativo promosso in ambito europeo è delineato in cinque fasi (Villari, 2013):

I. contesto, l'individuazione del territorio-progetto, cioè l'area geografica definita oggetto della sperimentazione;

II. idea innovativa, l'identificazione dell'idea innovativa per l'area di riferimento;

III. progetto, il progetto stesso e dunque l'ideazione di tutti gli elementi che permetteranno di realizzare i concetti espressi nell'idea innovativa;

IV. attuazione, l'attuazione dell'idea cioè la concretizzazione delle attività sul territorio;

V. vitalità, la fase che permette ai progetti attuati di sostenersi ed essere alimentati nel territorio di riferimento.

Nel processo vengono definite alcune figure chiave quali l'esploratore (singolo, gruppo o istituzione) che è colui che conosce in maniera adeguata il territorio e promuove un'idea e gli iniziatori che permettono il passaggio dall'idea alla realizzazione.

La riuscita del processo è data dalla capacità

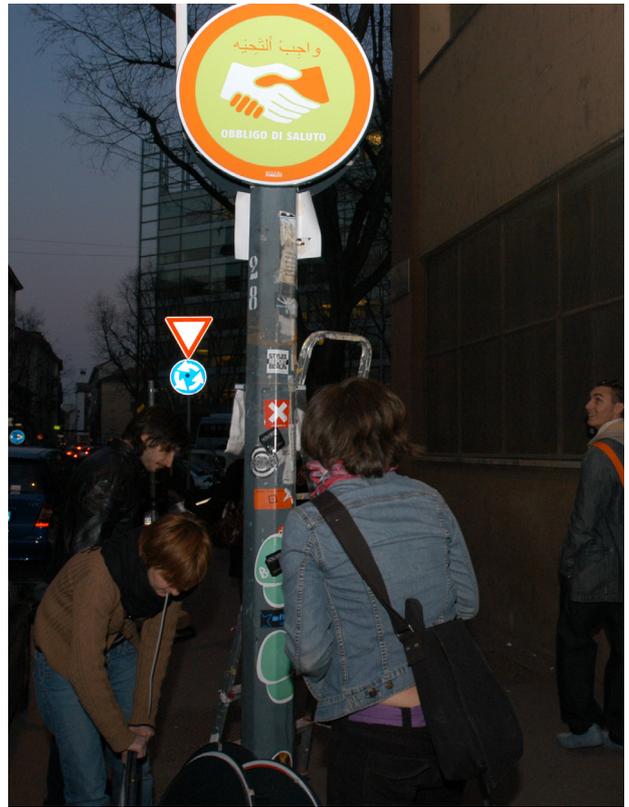


Fig.33 Progetto *Segnaletica Etica* .



Fig.34 Progetto *Esta es una Plaza*.

di innescare relazioni adeguate a promuovere l'innovazione territoriale, favorendo un continuo e necessario scambio di conoscenze.

Il modello comunitario individua due tipologie di output dei processi di innovazione territoriale:

- uno di natura tangibile, rappresentato dall'introduzione di un nuovo prodotto o servizio
- uno di natura intangibile, riferito a nuove forme organizzative.

Le attività per raggiungere gli obiettivi sono differenti tra di loro perché si relazionano al territorio di pertinenza.

L'approccio comunitario identifica tre tipologie di azione per l'innovazione territoriale:

- azioni di animazione che stabiliscono relazioni tra popolazione e operatori economico sociali, individuano le potenzialità locali ma non producono vantaggi economici nell'immediato;
- azioni innovative di strutturazione, mirate a creare situazioni favorevoli alla creazione di progetti;
- azioni innovative di consolidamento, che rendono stabili le attività promosse in vari settori, mettendo in pratica le opportunità ipotizzate dalle due azioni precedenti.

Queste tre azioni si integrano all'interno della rappresentazione a spirale dello sviluppo territoriale. In ambito europeo le strategie pilota per lo sviluppo territoriale delineano i livelli d'intervento che riguardano l'introduzione di nuovi prodotti e servizi, di nuove metodologie di azione, di connessioni tra settori economici differenti e di modelli di partecipazione della comunità locale.

Un altro elemento d'innovazione messo in luce dalla Comunità Europea è la relazione tra l'innovazione sociale e il crescente utilizzo delle nuove tecnologie di comunicazione, come delineato dalla Strategia di Lisbona che investe sul capitale umano e sulla diffusione delle nuove tecnologie e dei nuovi sistemi di comunicazione.

L'innovazione sociale associata all'uso di nuove tecnologie (Botsman e Rogers, 2010) e alle pratiche collaborative di produzione e distribuzione si connette ai modelli open-source e peer-to-peer.

3.5.1 EMES International Research Network

EMES International Research Network è una rete di ricerca di centri universitari, istituiti di ricerca e singoli ricercatori il cui obiettivo è sviluppare un corpus europeo della conoscenza teorica ed empirica, pluralista nelle discipline e metodologie, intorno ai concetti di impresa e imprenditoria sociale. AICCON cooperazione non profit è membro istituzionale della rete EMES. Social Innovation Community, progetto collaborativo di co-creazione sviluppato da EMES che ha coinvolto numerosi ricercatori e la comunità nella proposta di sviluppo di temi di ricerca e di policy. In conclusione, l'innovazione sociale rappresenta un interessante elemento di ricerca per analizzare lo scenario economico e sociale in questo periodo post-crisi per valorizzare il patrimonio di relazioni e di capitale sociale.

Tra i progetti dedicati all'innovazione sociale, *Foster social acceptance of RES by stakeholder engagement* mira a migliorare l'utilizzo di fonti energetiche rinnovabili attraverso il coinvolgimento cooperativo dei cittadini locali. Infatti, la partecipazione attiva dei cittadini come azionisti nelle società cooperative di RES si è dimostrata efficace per affrontare questo problema. In questo modo, i cittadini sono resi responsabili nelle decisioni dimostrando l'effettivo beneficio del modello di approccio cooperativo.

L'obiettivo del progetto è identificare e testare metodologie basate su approcci cooperativi.

3.5.2 SINGOCOM *Social innovation, governance and community building* (2001-04)

La ricerca Singocom cerca di contribuire allo sviluppo della nostra comprensione teorica e alla promozione della pratica dell'innovazione sociale nelle strategie di rivitalizzazione del tessuto urbano. Una rete costituita da otto istituti di ricerca di cinque paesi ha valutato le pratiche e la letteratura esistenti sull'innovazione territoriale, lo sviluppo di aree integrate e le iniziative di economia sociale in nove città europee. Il progetto ha presentato un modello alternativo di innovazione locale per la valutazione dettagliata di quindici iniziative di economia sociale nelle città di studio. Per ciascuno di queste, le dinamiche di governance, le strutture organizzative e le future traiettorie di sviluppo sono state valutate secondo l'identificazione di esempi di buone pratiche, che ha costituito la base per la formulazione di raccomandazioni per la politica di innovazione sociale dell'Unione Europea.

Il progetto di ricerca ha formulato un modello alternativo per lo sviluppo locale definito ALMOLIN. Questo modello si basa su un concetto multidimensionale di innovazione sociale per consentire un adeguato dialogo tra economia istituzionale e sociologia, modelli di innovazione territoriale e pianificazione istituzionalista. Il modello sviluppato integra le valutazioni parziali dei modelli di innovazione territoriale precedenti con un approccio multidimensionale all'innovazione sociale, e definisce linee guida della promozione delle dinamiche innovative.

3.5.3 TEPSIE *Theoretical, Empirical and Policy foundation for Social Innovation in Europe*

Il progetto TEPSIE è stato finanziato dall'Unione Europea con l'obiettivo di rafforzare l'innovazione sociale per incoraggiare il cambiamento sociale, sviluppando metodi utili per valutare l'efficacia delle innovazioni nelle politiche e nei programmi che promuovono l'innovazione sociale. Il progetto ha condotto una ricerca sull'efficacia dell'innovazione e la generazione di flussi di capitale necessari per l'innovazione sociale e il coinvolgimento del pubblico nelle discussioni sull'argomento. TEPSIE ha creato una dinamica comunità

TEPSIE ha creato una dinamica comunità di ricerca online e ha lanciato un sito web di ricerca correlato, utilizzando le piattaforme dei social media, come strumenti per diffondere i suoi messaggi e organizzare eventi come seminari e conferenze sull'innovazione sociale.

3.6. Progetti di ricerca in ambito universitario

Dagli anni Sessanta agli anni Ottanta, il rapporto tra il design e il territorio è stato un tema generativo e identitario del design italiano. Nei primi anni degli anni Sessanta emergono da una parte, le prime riflessioni della cultura architettonica sui problemi della scala territoriale, che si traduce in un filone della scuola "territorialista" e, dall'altra, la richiesta di un approccio metodologico utile a definire l'analisi delle nascenti dinamiche produttive dell'industria e del mercato globale conduce all'istituzione dei primi Corsi di Laurea in Disegno Industriale. Nei primi anni dall'istituzione dei Corsi, l'insegnamento spazia dal progetto a scala territoriale, al progetto a scala oggettuale e dal rapporto con l'artigianato, al rapporto con l'industria.

Nel 1955, viene istituito il primo Corso di Disegno Industriale presso la Facoltà di Architettura di Firenze; in seguito a Napoli nel 1959 e, poi, a Palermo nel 1971.

A Firenze, il pensiero di Ludovico Quaroni⁸ definisce fondamentale il rapporto del territorio con l'artigianato per la valorizzazione di un tessuto produttivo principalmente di tipo artigianale. Intorno agli anni Trenta, Firenze definisce le linee programmatiche sullo sviluppo manifatturiero attraverso la Mostra dell'Artigianato inaugurata nel 1931 (Tosi, 2013).

Il rapporto tra il design e le produzioni locali ha caratterizzato la cultura del design in modo emblematico a Firenze, ma anche in molte altre aree italiane dove l'artigianato manteneva una forte identità da rispettare nello sviluppo della pratica progettuale.

Il primo corso fiorentino ufficiale di Disegno Industriale tenuto da Leonardo Ricci è caratterizzato da un forte legame tra il design e le tecniche artigianali: infatti, si progetta oggetti caratterizzati dalle attività artigianali e destinati, poi, alla produzione industriale.

In questo panorama, Pierluigi Spadolini inizia

a lavorare alla trasformazione industriale dell'artigianato: i prodotti industriali seguivano i principi della produzione industriale, ma con un forte carattere territoriale.

Il corso dell'Università di Napoli tenuto dal professor Roberto Mango, in linea con il pensiero di Tomás Maldonado, si basa su metodo didattico che parte dall'osservazione dei luoghi per sviluppare, poi, la sensibilità per cogliere e comprendere il senso della relazione il valore d'uso.

Nella Facoltà di Architettura di Palermo, il Corso di Disegno Industriale viene istituito nel 1971, e affidato ad Anna Maria Fundarò, attenta a porre l'attività didattica in relazione ai problemi specifici del territorio e dello sviluppo locale. Infatti, la sua ricerca si fonda sulla valorizzazione del territorio e della società che lo abita, attraverso azioni di rilancio della produzione locale secondo la standardizzazione delle tecniche industriali.

A differenza dell'approccio fiorentino, l'interesse nei confronti dell'artigianato assume una dimensione strategica in grado di innescare processi creativi e relazionali tra artigianato e Università. Le citate esperienze dei corsi universitari ricostruiscono sinteticamente la storia del rapporto tra il design e il territorio all'interno della cultura del disegno industriale.

Di seguito, sono stati selezionati alcuni progetti di ricerca che hanno individuato approcci concettuali e operativi diversi nel rapporto tra design e territorio. Queste esperienze di ricerca e di applicazione a contesti reali permettono di sperimentare e consolidare i metodi di apprendimento e di progetto.

Le varie esperienze di ricerca del design per lo sviluppo locale si declina in specifici focus quali la rete imprenditoriale, la comunicazione e beni culturali attraverso un approccio di community centred, di co-design e di smart technologies per la progettazione di servizi, strategie e policies per la fruizione dei territori.

3.6.1 ME.DESIGN. Il contributo del design allo sviluppo locale

ME.Design: strategie, strumenti e operatività del disegno industriale per valorizzare e potenziare le risorse dell'area mediterranea tra locale e globale è una ricerca nazionale co-finanziata dal MIUR nel biennio 2002 -

2004, è stata coordinata dal Dipartimento di Design del Politecnico di Milano e ha coinvolto sette sedi universitarie italiane. con l'intento di maturare una visione del progetto territoriale. Nella ricerca ME.Design, il design territoriale è un processo di ricerca-azione che mira all'individuazione e alla valorizzazione delle risorse territoriali che condensano l'identità di un territorio e offrono ad esso le maggior possibilità di sviluppo. Gli autori del progetto di ricerca hanno elaborato la metodologia attraverso il modello multi-layer.

L'obiettivo progettuale è la valorizzazione degli elementi materiali e immateriali che costituiscono il capitale territoriale: risorse fisiche, risorse umane, know-how, competenze, identità, forme di governance, relazione con i mercati interni ed esterni.

La verifica delle premesse di ricerca è stata svolta attraverso la realizzazione di sette workshop (fig.35) progettuali sul territorio nazionale:

- Mantova: ri-costruire l'identità della città;
- Valdambra: servizi per il territorio;
- WD Morcone 3: il Design per i beni culturali e ambientali;
- Ustica: la destagionalizzazione del turismo
- Genova: città dei fiori;
- S.Agata dei goti: valorizzazione del distretto tessile
- Reggio Calabria: valorizzare le risorse produttive locali.

La ricerca ha indagato ed identificato strumenti, competenze e modalità di applicazione della valorizzazione territoriale nei luoghi del Mediterraneo. L'indagine, a livello nazionale, ha evidenziato le possibili applicazioni del design per lo sviluppo locale.

L'esito della ricerca ha permesso di capire, concretamente, come il design possa affacciarsi all'ambito locale, quali strumenti e quali metodologie possa sfruttare per accostarsi alla valorizzazione del territorio attraverso la costruzione di un linguaggio codificato.

La ricerca ha seguito due linee guida:

- Mediterraneo come rete di territori: territori con identità e peculiarità differenti.

Ogni territorio è espressione unica e irripetibile di paesaggi, economie, culture, comunità e linguaggio. Il Mediterraneo è dunque una rete di territori, in forme diverse di relazione tra loro, nel rispetto e valorizzazione delle identità

e delle differenze di ognuno;

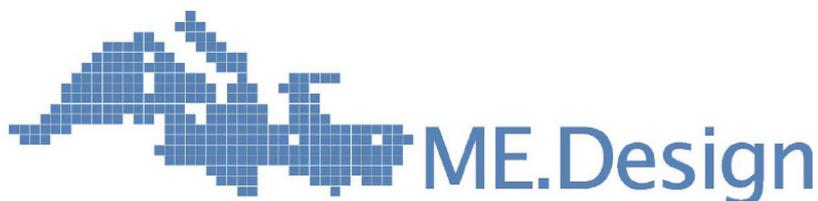
- Mediterraneo all'interno di diverse forme di sviluppo: la complessità della situazione delle regioni e dei territori che insistono sul Mediterraneo pone il problema della discontinuità presente: dallo sviluppo avanzato, alla lentezza di alcuni sporadici e isolati tentativi di potenziamento locale, fino alla riconosciuta arretratezza di molte situazioni. Proprio tale discontinuità pone la necessità di pensare il concetto di sviluppo in termini più complessi di quanto abbia fatto per lungo tempo la tradizione economica.

La ricerca ME.Design ha definito tre livelli di progetto per diventare abilitatore di processi di sviluppo territoriale.

1° Costruzione del sistema (di competenze, relazioni). Il designer analizza i concetti, le idee, le relazioni e i significati.

2° Definizione della strategia di progetto. Il designer visualizza e propone le possibili idee progettuali, gli scenari e gli strumenti per le varie fasi operative.

3° Definizione del sistema-prodotto territoriale. Il designer concretizza le soluzioni progettuali definite utilizzando metodi e strumenti appropriati, arrivando a definire artefatti, servizi e comunicazione.



La verifica delle premesse di ricerca è stata svolta attraverso la realizzazione di sette WORKSHOP progettuali sul territorio nazionale.

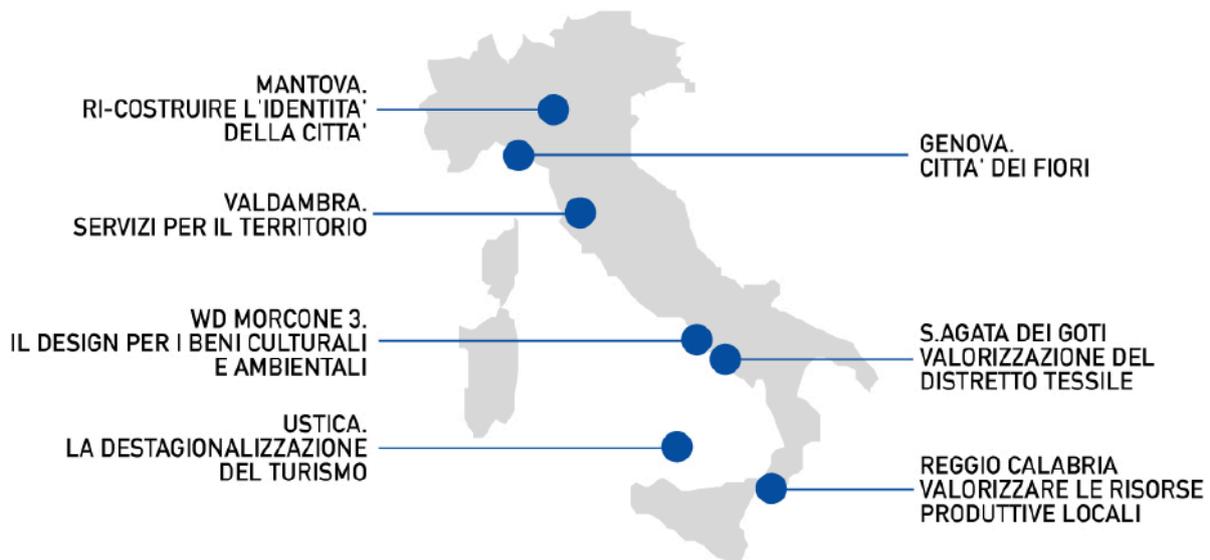


Fig.35 I workshop del progetto di ricerca Me.Design.

3.5.2 D4T - *Design for Territories*

D4T- *Design for Territories* è un network (fig.36) di ricerca del Dipartimento di Design del Politecnico di Milano, dedicato allo studio e all'applicazione delle metodologie di design per l'empowerment, la rigenerazione e la valorizzazione dei territori. Il network è stato fondato nel 2015 a seguito di un bando FARB a supporto della ricerca di base dalla volontà di consolidare e valorizzare un filone di ricerca importante all'interno del Dipartimento.

D4T è coordinato dalla professoressa Marina Parente con la collaborazione della professoressa Carla Sedini, e attualmente conta l'adesione di ventidue esperti, tra docenti, ricercatori e assegnisti di design.

Il network utilizza approcci specialistici, metodi e strumenti intra e interdisciplinari per la ricerca, il progetto e la formazione accademica e professionale; inoltre, raccoglie le diverse competenze presenti nel Dipartimento di Design e si confronta con ricercatori, istituti e centri di ricerca nazionali e internazionali.

Gli obiettivi di questo progetto sono:

- potenziamento delle expertise già esistenti, aumentando le sinergie, l'integrazione e la visibilità delle eccellenze del Dipartimento;

- verifica e sviluppo di strategie, metodi integrati e strumenti interdisciplinari per la ricerca applicata, la progettazione e la didattica;
- ampliamento del dialogo interno e esterno al Dipartimento, con altre realtà nazionali e internazionali.

La scelta del nome inglese rispecchia l'approccio internazionale, anche se il network è attento, anche, alle sfide locali.

Per quanto riguarda il termine *territories* nell'introduzione al testo *D4T Design per i Territori* Parente e Sedini (2019) affermano di aver forzato il significato nel tentativo di costruzione di un nuovo vocabolo interpretandolo per indicare i luoghi fatti di relazioni, di presenza umana e di varie dimensioni e stratificazioni sociali e culturali.

Il sito di D4T rappresenta il principale elemento di comunicazione interno ed esterno del network, insieme ai canali social a cui è collegato, ed è stato concepito come una piattaforma in cui vengono raccolte e presentate attività sviluppate direttamente da D4T oltre che dagli altri membri del network; pubblicazioni, esperienze di ricerca e di progetto, offerte formative specialistiche, informazioni su bandi e occasioni di ricerca.



Fig.36 Network D4T.



Fig.37 Esiti progettuali del progetto *Design & Sicily*. (Fonte: testo *Design e Cultura*).

3.6.3 Design & Sicily

Nel testo *Design e Cultura*⁹ (2016) Viviana Trapani esemplifica alcune linee di sperimentazione didattica del Corso di Laurea in Design Industriale dell'Università di Palermo. I progetti selezionati (fig. mettono al centro della progettualità del design i nuovi processi comunicativi, l'apprendimento, l'informazione, l'interazione, la partecipazione e l'innovazione sociale. In particolare, i progetti presentati propongono una particolare connotazione culturale del progetto, nel senso che gli studenti sono stati condotti alla definizione di luoghi, eventi, artefatti e prodotti comunicativi attraverso un processo che ha portato ad un'attenta costruzione dei contenuti. Gli esiti progettuali dimostrano una prospettiva di fruizione sociale aperta, sostenibile, evolutiva. Lo scenario delle azioni progettuali è la città di Palermo e dei suoi paesaggi portatori di segni di una storia tutto sommato recente. Le esperienze progettuali sono state svolte attraverso collaborazioni di produttori locali. Come ad esempio, l'industria tessile Guli ha condotto in un percorso esperienziale gli studenti che hanno osservato e analizzato attraverso frammenti di storie e di artefatti che sono, poi, diventati strumenti di elaborazione culturale e punto di partenza del percorso progettuale. La collaborazione, invece, con l'Orto Botanico di Palermo ha sviluppato un progetto di visualizzazione di contenuti scientifici complessi e un modo immediato di comunicare gli esiti di un progetto di salvaguardia ambientale. La potenzialità dello spazio urbano storico-architettonico della Galleria delle Vittorie ha sviluppato un progetto per uno spazio fisico e virtuale per l'insediamento di una comunità creativa, attraverso la proposta di una piattaforma tecnologica come espressione di condivisione e riflessioni sul ruolo degli esperti di processi di co-design.

3.6.4 DCE-D3B

Il progetto di valorizzazione territoriale DCE-D3B Distretto Culturale Evoluto del piceno: il Design del Bello, Buono e Benfatto è stato co-finanziato dalla Regione Marche e presentato da il CUP-Consorzio Universitario Piceno come capofila, dalla Scuola di Ateneo Architettura e Design dell'Università di Camerino (SAAD) con il partner e coordinatore

scientifico e da altri soggetti pubblici e privati del territorio piceno organizzati in filiere. L'idea alla base del progetto risiede nella convinzione che il design può rappresentare una risorsa strategica per la valorizzazione e l'innovazione dei patrimoni esistenti, tangibili e intangibili del territorio piceno, marchigiano e nazionale. In questo senso, il design è un importante driver di sviluppo socio-economico locale in grado di contribuire alla rivitalizzazione della ricchezza culturale, delle storie, delle tradizioni, del saper fare, delle bellezze, della qualità diffusa e del *genius loci* dei territori. Il progetto DCE-D3B definisce le tre B (fig.38) quali dimensioni della qualità diffusa e presenti nel territorio Piceno con l'obiettivo di sviluppare l'attrattività e la competitività su base culturale, in particolare le tre B sono definite:

- del "bello": beni culturali storico-artistici e architettonici;
- del "buono": patrimoni enogastronomici e agroalimentari;
- del "ben fatto": patrimoni artigianali e manifatturieri.

La finalità di questo progetto di ricerca è stato quello di avviare un processo di apprendimento collettivo tra tutti gli stakeholder del territorio piceno, che facilitasse l'interazione tra cultura e imprenditorialità, la collaborazione tra soggetti pubblici e privati, il trasferimento di know how tra differenti generazioni e settori. Il risultato finale è una rete di laboratori permanenti e filiere creative di sperimentazione e applicazione del concetto di design 2.0, inteso come design capace di rigenerare, innovare, fertilizzare i patrimoni e le risorse del "bello", del "buono" e del "benfatto". In una prospettiva più ampia, il design rappresenta l'azione progettuale per la valorizzazione di tutti i beni culturali, attraverso lo sviluppo di nuovi modelli di fruizione e di esperienza del patrimonio culturale diffuso.

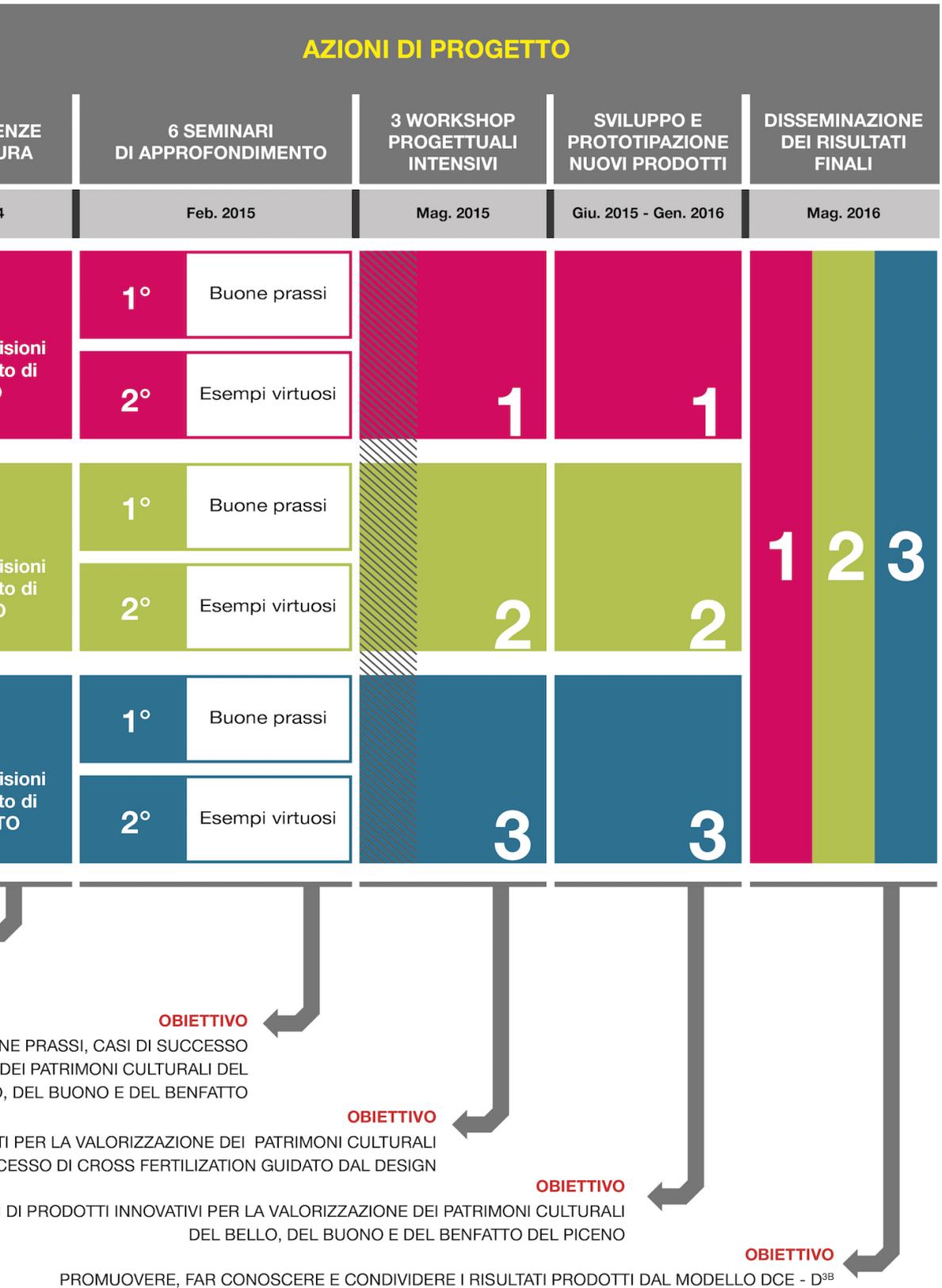
Il progetto di ricerca si è articolato in tre assi di intervento, relativi alle 3B attraverso una serie di azioni progettuali, quali conferenze, seminari, workshop ed eventi di disseminazione dei risultati. Il modello delle 3B è stato



- OBIETTIVO** ←
- RICEVERE, CONDIVIDERE E DIFFONDERE STIMOLI CULTURALI PER GENERARE VISIONI E NUOVE IDEE INTORNO ALLE DIVERSE DECLINAZIONI DI BELLO, BUONO E BENFATTO
 - APPROFONDIRE E CONDIVIDERE INFORMAZIONI, KNOW HOW E SKILL SU BUONI PRODOTTI E PROGETTI INNOVATIVI RELATIVI ALLA VALORIZZAZIONE DEL BELLO
 - SPERIMENTARE E SVILUPPARE NUOVI CONCEPT DI PRODOTTI DEL PICENO ATTRAVERSO UN PROCESSO DI PROTOTIPAZIONE
 - REALIZZARE PROTOTIPI

Fig.38 Modello logico-funzionale del progetto 3B.

MODELLO LOGICO-FUNZIONALE DELLE 3B



ACRE^{*}

Made in Amazonia



Equilibrio squilibrato: i mobili di questa linea hanno altezze diverse, come le case sulle rive del fiume. Questa collezione è stata ispirata dalla vita della popolazione che abitano sul fiume: i due differenti legnami utilizzati per la realizzazione delle gambe vogliono indicare il diverso livello dell'acqua. Progettazione di Bernardo Senna e Emmanuel Gallina.



La diversità fatta legno: diversi tipi di legname danzano al ritmo del forró, componendo le forme organiche di questa collezione progettata per spazi pubblici, ricevimenti e sale di hotel. Art direction di Bernardo Senna e Emmanuel Gallina.



Due essenze in contrasto: roxinho e ciliegio sono due legni nobili del Rio delle Amazzoni, che si incontrano nei giunti a incasso di questa collezione di mobili, così come gli agricoltori e i raccoglitori di gomma si incontrano negli "Empate" le manifestazioni organizzate da Chico Mendes, sindacalista, politico e ambientalista acreano. Progettazione di Emmanuel Gallina e Bernardo Senna.



Motivi ancestrali: i simboli ancestrali delle tribù indigene della regione di Acre sono il motivo ispiratore di questa linea di sedie e tavoli per interni. Art Direction di Emmanuel Gallina.



Stella Acreana: simbolo della bandiera di Acre, la *Stella Altaneira* rappresenta il sangue dei coraggiosi che hanno combattuto per l'annessione dell'area dell'attuale stato di Acre al Brasile. Progettazione di Bernardo Senna.



Fig.39 Collezione di prodotti del progetto ACRE.

svolto dai partner del progetto con la partecipazione qualificata di circa cinquanta designer selezionati dalla Scuola di Ateneo Architettura e Design arrivando a sviluppare numerosi progetti e prototipi. Il risultato più interessante di questo progetto di ricerca è stata l'attivazione in filiere medio-lunghe e intersettoriali di un processo di cross-fertilization guidato dal design, al fine di realizzare innovazione di processo, prodotto e servizi.

Gli interventi attivati dal progetto hanno creato una complessa mediazione fra la necessità di competizione di città dei territori all'interno del mercato globale e un approccio metodologico attento e rispettoso delle caratteristiche sociali ed economiche produttive dei singoli territori. Ogni azione progettuale è stata guidata dalla convinzione che l'identità e l'immagine di un territorio deve essere indagata secondo il concetto che il patrimonio culturale è dinamico e non una statica eredità.

3.6.5 Acre Design

Il progetto Acre Design è stato coordinato e gestito da POLI.design, società consortile legata al Politecnico di Milano, e consiste nel creare un ambiente produttivo locale basato su concetti di sostenibilità ambientale e sociale dove attraverso il design si auspica uno sviluppo sostenibile in una delle regioni dell'Amazonia brasiliana.

Nella prima fase il progetto ha svolto azioni di ricerca e analisi sull'identità e sul contesto locale. Inoltre, è stata aggiunta una specifica analisi sul settore del legno e dell'arredo in Brasile quale risorsa principale. Queste attività di ricerca sono state preparatorie per l'organizzazione di un workshop con l'obiettivo di creare una conoscenza originale, legata al territorio e condivisa con i diversi attori coinvolti. La seconda fase è stata dedicata alla formazione di cinque microimprenditori, selezionati dal Governo di Acre che hanno accettato di divenire i protagonisti del progetto realizzando una serie di prototipi, affiancati da un tecnico e un esperto nella commercializzazione.

La terza fase ha riguardato la presentazione dei prodotti (fig.39) nel mercato brasiliano attraverso la partecipazione alla filiera Higt Design durante la Design Week di San Paolo. Questo tipo di progetto mostra il ruolo del

design nello sviluppo di reti di valore che permettono agli artigiani e alle microimprese di accedere a nuovi mercati, connettendoli con nuovi partner e nuove comunità di utenti a livello globale.

3.7 Craft e Design

La relazione tra design e artigianato è una questione aperta e il dibattito disciplinare è tra i più controversi, quello che storicamente intercorre tra artigianato e design o più generalmente tra disegno industriale e arti applicate (La Pietra, 2018).

Negli ultimi anni, si è instaurata una nuova relazione tra design e artigianato grazie ad una cultura plurale che ha riconvertito, sulla base di cambiamenti economici e sociali, la disciplina del design e le nozioni di tradizione, territorio e localismo.

In questa prospettiva, il progetto di artefatti complessi e il cambiamento dei processi di produzione hanno generato un aumento della complessità del fare progettuale che vede l'atto creativo come il risultato di un processo interattivo complesso collettivo. Il grande patrimonio di piccole imprese deve essere sostenuto nell'attuale mutato contesto competitivo. Infatti, la piccola impresa artigiana rappresenta una realtà da sostenere con proposte innovative di carattere sperimentale.

L'artigianato è un grande serbatoio di risorse per il design, e viceversa.

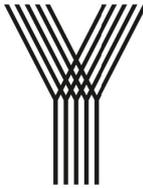
In questa prospettiva, la relazione tra l'artigianato e il design genera nuove idee di ricerca, di sviluppo di nuovi prodotti, servizi e mercati.

L'obiettivo è l'individuazione di nuove forme di valorizzazione dei prodotti esistenti e delle competenze possedute dalle aziende.

CASI STUDIO NAZIONALI

NOME	PROGETTI	METODOLOGIA	OBIETTIVO
<p>Connecting Cultures</p> 	<p>Milano e oltre: creatività giovanile verso nuove ecologie urbane.</p> <p>Density: che mira a congiungere attraverso la cultura e la sua pluralità d'espressione, la progettazione di percorsi di coesione sociale, sviluppo economico e di rigenerazione urbana con la valorizzazione dei patrimoni culturali che compongono le diverse anime di un quartiere di Milano con l'obiettivo di creare un modello sostenibile di sviluppo locale e partecipato.</p>	<p>L'approccio metodologico è fondato sulla ricerca-azione per favorire processi di rigenerazione del territorio.</p>	<p>Gli obiettivi dell'agenzia sono la costruzione di una nuova consapevolezza per la progettazione e la realizzare di nuove ecologie urbane in grado di agire da catalizzatore verso un cambiamento e un futuro sostenibile.</p>
<p>Esterni</p> 	<p>Segnaletica Etica: installazione di provocazione sul tema dello spazio pubblico come espressione del modo di intendere l'ambiente che ci circonda.</p> <p>Esta es una Plaza: realizzato a Madrid ha l'obiettivo di creare un modello di intervento per spazi in transizione, che possono essere temporaneamente messi a disposizione delle comunità locali.</p>	<p>Esterni lavora su tre tematiche: la progettazione realizzazione di progetti innovativi apportando un nuovo valore al patrimonio culturale, il coinvolgimento delle comunità con iniziative temporanee e l'organizzazione di manifestazioni.</p>	<p>Nasce nel 1995 a Milano con l'obiettivo di fare crescere il valore dei luoghi.</p>

CASI STUDIO INTERNAZIONALI

NOME	PROGETTI	METODOLOGIA	OBIETTIVO
<p>The Young Foundation</p> 	<p>Creative City: realizzato dalla Young Foundation in collaborazione con la British Council con l'obiettivo di promuovere soluzioni progettuali con l'utilizzo di strumenti urban co-design tools per facilitare i processi creativi, quali: future city game, urban ideas bakery e exploratory events.</p>	<p>La metodologia di lavoro si basa sulla ricerca qualitativa e quantitativa con approcci partecipativi ed etnografici.</p>	<p>L'obiettivo dell'organizzazione è creare delle comunità più eque e forti attraverso un approccio di interazione e di condivisione tra i ricercatori e gli individui che hanno una conoscenza intima dei luoghi oggetto di studio, attraverso l'uso di storytelling, di ricerca etnografica e partecipativa e di processi di co-creazione.</p>
<p>British Council and Creative Economy</p> 	<p>Creative Enterprise: organizzato in collaborazione con l'associazione Nesta e British Council. Living Research: esplorare il rapporto tra il design, la produzione e i centri di ricerca a Xi'an e Chengdu con l'obiettivo di capire la possibile interazione con la cultura dei produttori anglosassoni.</p>	<p>Metodologia progettuale con approcci partecipativi.</p>	<p>L'obiettivo di questa organizzazione è la creazione di reti come strumento di supporto alla collaborazione internazionale secondo una visione strategica in grado di predisporre condizioni tali per la crescita sostenibile di individui e di organizzazioni.</p>
<p>NESTA Foundation</p> 	<p>Collective Lab: un laboratorio di innovazione sociale decentralizzato che ha l'obiettivo di ricercare, valorizzare e sperimentare pratiche innovative capaci di attivare e avvalersi della convergenza di partnership multisettoriali, risorse e competenze locali per definire scenari in cui le comunità del futuro siano in grado di declinare il concetto di inclusione attraverso progetti, iniziative e buone pratiche.</p>	<p>Nesta conduce una rivoluzionaria ricerca quantitativa sull'economia creativa attraverso metodi come l'apprendimento automatico per identificare e misurare i lavori creativi e l'analisi dei social network per comprendere le reti di individui creativi, che restituisce visivamente con il metodo di mappatura dinamica per la classificazione delle industrie creative.</p>	<p>Opera a livello internazionale sviluppando e diffondendo prospettive con l'obiettivo di apportare soluzioni migliorative del mondo.</p>
<p>User Studio</p> 	<p>Service Lab: un progetto per costruire uno specifico tool on-line e specifiche app attraverso scenari progettuali dedicati ai servizi dei cittadini.</p>	<p>Mappare le risorse, identificare i punti di forza e le criticità degli utenti.</p>	<p>Progettare servizi innovativi attraverso il design.</p>

PROGETTI DI RICERCA IN AMBITO UNIVERSITARIO

NOME	PROGETTI	METODOLOGIA	OBIETTIVO
ME.DESIGN.	<p>-Mantova: ri-costruire l'identità della città;</p> <p>-Valdambra: servizi per il territorio;</p> <p>-WD Morcone 3: il Design per i beni culturali e ambientali;</p> <p>-Ustica: la destagionalizzazione del turismo</p> <p>-Genova: città dei fiori;</p> <p>-S.Agata dei goti: valorizzazione del distretto tessile</p> <p>-Reggio Calabria: valorizzare le risorse produttive locali.</p>	<p>Nella ricerca ME.Design, il design territoriale è un processo di ricerca-azione che mira all'individuazione e alla valorizzazione delle risorse territoriali che condensano l'identità di un territorio e offrono ad esso le maggior possibilità di sviluppo. Gli autori del progetto di ricerca hanno elaborato la metodologia attraverso il modello multi-layer.</p>	<p>L'obiettivo progettuale è la valorizzazione degli elementi materiali e immateriali che costituiscono il capitale territoriale: risorse fisiche, risorse umane, know-how, competenze, identità, forme di governance, relazione con i mercati interni ed esterni.</p>
<p>D4T - Design for Territories.</p> 	<p>E' stato concepito come una piattaforma in cui vengono raccolte e presentate attività sviluppate direttamente da D4T oltre che dagli altri membri del network; pubblicazioni, esperienze di ricerca e di progetto, offerte formative specialistiche, informazioni su bandi e occasioni di ricerca.</p>	<p>Il network utilizza approcci specialistici, metodi e strumenti intra e interdisciplinari per la ricerca, il progetto e la formazione accademica e professionale; inoltre, raccoglie le diverse competenze presenti nel Dipartimento di Design e si confronta con ricercatori, istituti e centri di ricerca nazionali e internazionali.</p>	<p>Gli obiettivi di questo progetto sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potenziamento delle expertise già esistenti, aumentando le sinergie, l'integrazione e la visibilità delle eccellenze del Dipartimento, - verifica e sviluppo di strategie, metodi integrati e strumenti interdisciplinari per la ricerca applicata, la progettazione e la didattica; - ampliamento del dialogo interno e esterno al Dipartimento, con altre realtà nazionali e internazionali.
<p>Design & Sicily</p> 	<p>Lo scenario delle azioni progettuali è la città di Palermo e dei suoi paesaggi portatori di segni di una storia tutto sommato recente. L'industria tessile Guli ha condotto in un percorso esperienziale gli studenti che hanno osservato e analizzato attraverso frammenti di storie e di artefatti che sono, poi, diventati strumenti di elaborazione culturale e punto di partenza del percorso progettuale.</p>	<p>I progetti presentati propongono una particolare connotazione culturale del progetto, nel senso che gli studenti sono stati condotti alla definizione di luoghi, eventi, artefatti e prodotti comunicativi attraverso un processo che ha portato ad un'attenta costruzione dei contenuti.</p>	<p>I progetti selezionati mettono al centro della progettualità del design i nuovi processi comunicativi, l'apprendimento, l'informazione, l'interazione, la partecipazione e l'innovazione sociale.</p>
<p>DCE-D3B</p> 	<p>Il progetto di ricerca si è articolato in tre assi di intervento, relativi alle 3B attraverso una serie di azioni progettuali, quali conferenze, seminari, workshop ed eventi di disseminazione dei risultati.</p>	<p>La finalità di questo progetto di ricerca è stato quello di avviare un processo di apprendimento collettivo tra tutti gli stakeholder del territorio piceno, che facilitasse l'interazione tra cultura e imprenditorialità, la collaborazione tra soggetti pubblici e privati, il trasferimento di know how tra differenti generazioni e settori.</p>	<p>Il progetto DCE-D3B definisce le tre B quali dimensioni della qualità diffusa e presenti nel territorio Piceno con l'obiettivo di sviluppare l'attrattività e la competitività su base culturale, in particolare le tre B sono definite:</p> <ul style="list-style-type: none"> -del "bello": beni culturali storico-artistici e architettonici; -del "buono": patrimoni enogastronomici e agroalimentari; -del "ben fatto": patrimoni artigianali e manifatturieri.
<p>Acre Design</p> 	<p>Il progetto Acre Design è stato coordinato e gestito da POLI.design, società consortile legata al Politecnico di Milano, consiste nel creare un ambiente produttivo locale basata su concetti di sostenibilità ambientale e sociale dove attraverso il design si auspica uno sviluppo sostenibile in una delle regioni dell'Amazonia brasiliana.</p>	<p>Prima fase: azioni di ricerca e analisi sull'identità e sul contesto locale. Seconda fase: formazione di cinque micro imprenditori. Terza fase: presentazione dei prodotti nel mercato brasiliano:</p>	<p>L'obiettivo e' di creare una conoscenza originale, legata al territorio e condivisa con i diversi attori coinvolti.</p>

3.7.1 Il design territoriale di Ugo La Pietra

Ugo La Pietra ha svolto la sua ricerca sul tema del rapporto tra il design e il territorio sia in ambito accademico che professionale secondo due diversi percorsi (Ferrara, in Parete & Sedini, 2018). Inizialmente la ricerca svolta tra il 1967 e il 1985 si è focalizzata sul progetto situato nelle periferie urbane con l'obiettivo di comprendere il depauperamento qualitativo dei contesti urbani e sperimentare con un approccio critico le possibilità di riappropriarsi del territorio da parte delle comunità. Ugo La Pietra fornisce alcuni strumenti per sperimentare alcune attrezzature secondo la teoria "Sistema Disequilibrante". Ad esempio, l'*uomosfera* (fig. 40) consiste in una struttura formata da una grossa sfera in materiale acrilico opalino all'interno del quale l'utente poteva sottrarsi dal contesto circostante per trovare una sorta di privacy e interagire con gli strumenti che l'installazione forniva. In questo modo, La Pietra cercava di coinvolgere l'utente stimolandolo ad essere un

protagonista attivo della comunicazione (La Pietra, 1985). In questo senso, il designer poteva comprendere nuove qualità in elementi di rottura in grado di trasformare il territorio in uno spazio abitabile.

Nel secondo percorso (1985-2000), La Pietra affronta il tema del territorio come risorsa di cultura produttiva e realizza una serie di mostre, tra le quali "*Progetto e territorio*", "*Genius Loci*" e "*Riti domestici*". Le ricerche svolte prevedevano la progettazione di prodotti nati dalla collaborazione di imprese artigiane, consorzi, associazioni di produttori in collaborazione con architetti e designer. Gli esiti progettuali dimostravano il ruolo centrale del territorio attraverso la connotazione dei materiali, delle tecniche e delle abilità produttive. Inoltre, l'approccio educativo del progetto ha offerto alle aziende l'opportunità di stabilire un proficuo scambio di competenze, e l'approccio progettuale ha permesso agli artigiani di percorrere con maggiore sicurezza futuri scenari territoriali per innovare la tradizione.

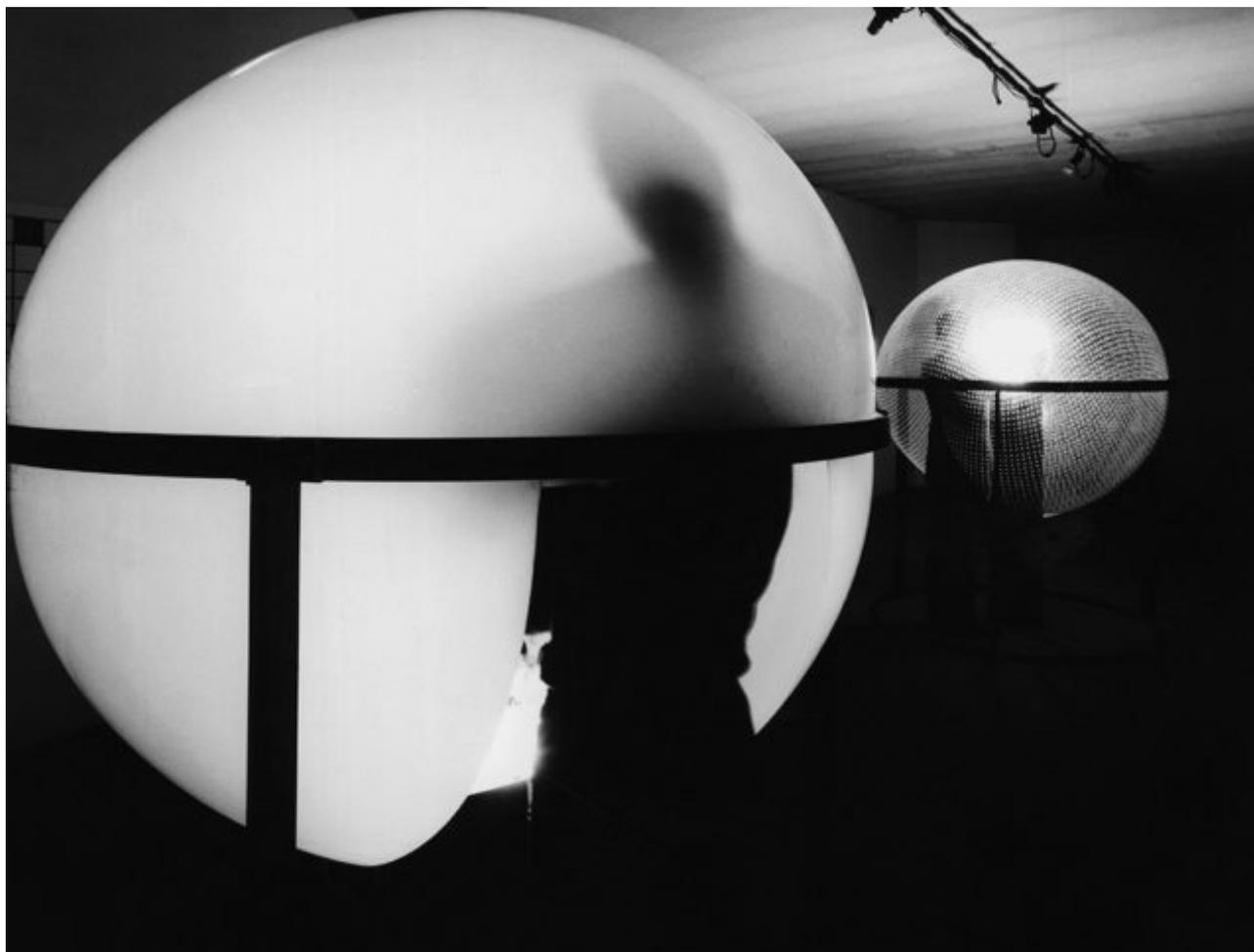


Fig.40 *Uomosfera* di Ugo La Pietra.

L'esperienza di Ugo La Pietra è stata condotta da un iniziale approccio in cui il territorio era contesto di progetto al coinvolgimento delle risorse territoriali secondo i principi del metodo di ricerca-azione mettendo in relazione i diversi operatori, facilitando le relazioni produttive e stimolando lo scambio di conoscenza e la creazione di comunità identitarie. L'esperienza di Ugo La Pietra avvia la riflessione sull'artigianato territoriale che concretizza in Abitare il tempo. Dall'iniziale approccio in cui il territorio era conteso di progetto, La Pietra passa al coinvolgimento delle risorse territoriali in un progetto tessuto da filiere locale e globale.

3.7.2

Doppia firma

Doppia Firma è un progetto che riunisce designer innovativi e artigiani eccellenti per creare una collezione unica di opere originali, dove ogni opera è il risultato della collaborazione tra un designer e un artigiano unico nel suo genere. Il progetto fornisce una piattaforma interessante per un dialogo vibrante tra artigiano e designer per sviluppare nuove opere d'arte che combinano i migliori competenze artistica e cultura del design contemporaneo. L'evento per il Salone del Mobile è organizzato da Living del Corriere della sera, la Fondazione Cologni Mestieri d'Arte e Michelangelo Foundation. Doppia Firma è un progetto che riunisce l'innovazione del design europeo e la tradizione dell'artigianato creando una collezione unica di oggetti originali e raffinati. L'obiettivo è quello di dare vita a nuove opere d'arte (fig. 41) che nascono da una fecondazione incrociata di una cultura del design aperta alla visione contemporanea e un savoir-faire che è una vera espressione di unicità territoriale. Offre agli artigiani la possibilità di esplorare nuove modalità di espressione offrendo allo stesso tempo ai designer l'opportunità di essere ispirati da nuove tecniche, materiali e pratiche al fine di garantire il proprio futuro e ispirare un movimento culturale di eccellenza. In occasione della sua prima edizione, nel 2016, Doppia Firma era stata supportata da YOOX. Questa iniziativa ha l'obiettivo di creare un dialogo tra designer nazionali ed internazionali e artigiani dai mestieri rari e di raccontare l'incontro tra creatività e *know-how*.

I promotori di Doppia Firma sono la rivista Living, La Fondazione Cologni e La Fondazione Michelangelo. Living è la rivista per interni, design e lifestyle del quotidiano Corriere della Sera, distribuita come rivista mensile ed edizione digitale dedicata al settore dell'arredamento, a nuovi modi di vivere gli spazi domestici. La rivista pone attenzione sui temi dell'eccellenza del made in Italy, del design industriale e dell'artigianato in una prospettiva internazionale. La Fondazione Cologni per il Métiers d'Arte è un'istituzione privata non profit, fondata a Milano da Franco Cologni nel 1995 che promuove iniziative culturali, scientifiche e educative per la protezione e la diffusione dell'artigianato artistico. Tra le varie iniziative della Fondazione Cologni, interessante è il Training to Excellence, un corso di alta formazione per insegnare l'artigianato alle giovani generazioni. La Fondazione Michelangelo per la creatività e l'artigianato è una fondazione privata, internazionale e senza scopo di lucro con sede a Ginevra. Istituita da Johann Rupert e Franco Cologni, la missione della Fondazione Michelangelo è preservare, incoraggiare e promuovere la raffinata artigianalità. La Fondazione è consapevole che, nonostante l'avvento delle moderne tecnologie, le mani umane avranno sempre la capacità unica di creare oggetti significativi, risparmiati dalla standardizzazione e dall'omogeneità. Pertanto la Fondazione cerca di facilitare le connessioni tra i maestri artigiani europei e una clientela consapevole, consentendo a questi ultimi di scoprire - direttamente o attraverso l'esperienza digitale - i seminari, gli atelier e le imprese artigianali attive in regioni e territori distinti. L'ultima edizione Doppia Firma ha affrontato il tema delle manifatture d'eccellenza internazionali che raccontano il genius loci dei territori, esponendo diciannove prodotti originali prodotti con materie tradizionali e tecniche tradizionali. Tra i progetti presentati, la designer spagnola Patricia Urquiola (fig.42) in collaborazione con la Bottega Ghianda ha progettato un set di vassoi in legno. Gli artigiani dello studio Giorgio Angeli con la designer francese Victoria Wilmotte hanno realizzato tavoli in marmo. Gli svizzeri Atelier Oi hanno riletto in chiave grafica la complicata tecnica del vetro lavorato a lume in collaborazione con il giapponese Masayuki Kajiwara (fig. 43).

01

Bucchero

Ugo La Pietra e Giovanni Mengoni

I vasi Muscolosi nascono dall'incontro tra il poliedrico designer Ugo La Pietra e l'artigiano Giovanni Mengoni, esponente nella lavorazione del bucchero, tecnica ceramica di origine etrusca.



02

Stampa Ruggine di Studiopepe e Antica Stamperia Carpegna

La ricerca nell'archivio dell'Antica Stamperia Carpegna ha attualizzato texture di alcuni elementi geometrici originali e proposto e con il tipico colore ruggine a cui è stato affiancato il blu guado. Le designer Chiara Di Pinto e Arianna Lelli Mami hanno progettato tre cuscini in puro lino lavorato da Emanuele Francioni con il metodo della stampa a ruggine.



Fig.4i Le opere di Doppia Firma.



03

Vetro di Giorgio Vigna e Claudio Tiozzo

Tiozzo, maestro vetraio muranese, è specializzato nella lavorazione della murrina, tecnica artigianale che richiede complessi passaggi manuali. Dal suo laboratorio escono linee fluide e colori accesi, effetti di luce e trasparenze inedite che Giorgio Vigna racchiude nei volumi di cinque ciotole dalle forme arrotondate e irregolari.



04

Pietra Ollare di Lorenzo Damiani e Roberto Lucchinetti

La pietra Ollare è un materiale di grana fine e di colore grigio verdastro, con venature bianche e nere, utilizzata per la costruzione di olle, antichi recipienti usati per la conservazione e la cottura dei cibi. Il designer Lucchinetti la utilizza per la produzione dei lavaggi, pentole adatte a rimanere a lungo sulla fiamma.

05

**Ebanisteria di Giacomo Moor e
Giorgio Viganò**

L'esperienza decennale dell'ebanista Viganò è stata unita alle soluzioni ergonomiche e funzionali che hanno dato un valore aggiunto ad ogni attrezzo.



06

**Smalto di Marco Zanuso Jr e Gabriella
Gabrini**

Gabriella Gabrini, maestra nella smaltatura a grande fuoco, ha collaborato per molti anni con Paolo De Poli, ritenuto l'inventore dello smalto italiano secondo Giò Ponti. Questa sapienza artigiana nel confronto con la visione progettuale di Marco Zanuso Jr ha dato vita a tre lampade da tavolo L14, L15, L16 in rame sagomato a mano con finitura bicolore e bifacciale.



07

**Ricamo di Analogia Project e
Pino Grasso**

Il prodotto è la combinazione di un rigido blocco di ottone contrapposto alla morbidezza dei ricami concepito dai designer Emilia Serra e Andrea Mancuso con l'artigiano Pino Grasso.



08

**Carta Michele De Lucchi e
Daniele Papuli**

Il saper fare di Papuli e la capacità progettuale e manuale di Michele De Lucchi hanno creato una scultura in carta con finalità ludiche.



Fig.41 Patricia Urquiola in collaborazione con la Bottega Ghianda.



Fig.43 Atelier Oi con il giapponese Masayuki Kajiwara (fig. 43).

Note

1) Il termine *giacimento* considera la concentrazione materiale e immateriale di una risorsa locale territorialmente circoscritta. Il *“giacimento territoriale”* si rappresenta come un sistema sedimentato composto da numerosi fattori correlati e interagenti: risorse umane, risorse produttive, forme di governance, modelli culturali, elementi fisico-ambientali e fisico-monumentali che restituiscono le molteplici identità di quel dato territorio. In ogni caso, il termine *giacimento*, al di là di ogni possibile declinazione, mette in gioco proprietà locali connotate nel binomio contesto-identità che, se riferito a quello produttivo, stabilisce che il prodotto di qualunque natura esso sia, contrassegna il territorio, territorio che a sua volta, ne ricava un valore identificativo esplicito ed originale. Il *giacimento* sostanzia pertanto la nozione stessa d'identità riferita a un contesto territoriale. Ed è proprio in virtù di questo complesso carattere di unicità che l'identità diventa un valore da preservare, rigenerare e talvolta progettare (Cristallo, 2018).

2) Pierre Bourdieu è considerato come uno dei sociologi più importanti della seconda metà del XX secolo.

3) Saggio *“Territori. Per una “nuova” pragmatica del design”* di Raimonda Riccini.

4) La ricerca *“Sistema Design Italia. Risorse progettuali e sistema economico. Il ruolo del disegno industriale per l'innovazione di prodotto. Sviluppo delle risorse progettuali del Sistema Italia tra risorse locali e mercati globali”*, cofinanziata dal Ministero dell'Università e della Ricerca (1998-2000), è stata insignita del premio Compasso d'Oro 2001 per la migliore ricerca di scenario. Alla ricerca hanno partecipato diciassette sedi universitarie. La ricerca ha prodotto un'indagine sul campo, che ha visto lo svolgimento di circa 90 casi studio di sistema-prodotto in contesti territoriali significativi. L'interpretazione dei casi ha messo in evidenza un aspetto centrale comune: la relazione tra design e la cultura produttiva all'interno delle diverse realtà produttive territoriali passa attraverso una forma di apprendimento collettivo, sedimentato nelle pratiche, che può essere definito come *learning by interacting*.

5) Concetto espresso da Raimonda Riccini nel saggio *“Territori. Per una “nuova” pragmatica del design”* (pag 29).

6) Andrea Emiliani *“Dal museo al territorio”* (1974).

7) Testo *“Placemaking. The Art and Practice of Building Communities”* di Lynda H. Schneekloth e Robert G. Shibley (1995).

8) Ludovico Quaroni fondatore della scuola territorialista che promuove un approccio di ricerca-azione delle discipline territoriali.

9) Il testo *“Design e Cultura. Riflessioni e connessioni per un nuovo paradigma culturale”* di Viviana Trapani (2016).

4

La mappa di comunità

“L’ecomuseo è un patto con il quale una comunità si impegna a prendersi cura del suo territorio”.

Maurizio Maggi (Ires Piemonte)

La conoscenza e l’identità di un luogo sono indispensabili per progettare uno scenario futuro. Infatti i saperi, le tradizioni e il rapporto di appartenenza costituiscono i fattori utili per un’approfondita conoscenza di un determinato luogo. Il luogo è il risultato di processi sedimentati nel corso del tempo secondo un’evoluzione non lineare. I sedimenti che devono essere analizzati rispondono a due tipologie: materiali e cognitivi.

I sedimenti materiali costituiscono permanenze fisiche che consentono di individuare le regole insediative per lo sviluppo del territorio, mentre i sedimenti cognitivi si riferiscono ai saperi concernenti i processi evolutivi della comunità insediata.

L’approccio progettuale per lo sviluppo locale si deve necessariamente rapportare con i fattori culturali e sociali che caratterizzano il luogo in oggetto. In questa prospettiva assumono valore non solo le caratteristiche ambientali del territorio ma anche le permanenze linguistiche, etniche, culturali nonché il senso di appartenenza.

I sedimenti materiali e cognitivi sono complementari e non possono prescindere gli uni dagli altri per la conoscenza del territorio. In questa prospettiva, il progetto territoriale deve dimostrare un approccio multidisciplinare secondo una strategia in grado di valorizzare le relazioni esistenti e il contesto e di svilupparne altre. Nel processo di analisi territoriale, gli esperti devono avere la capacità di

confrontarsi in modo costruttivo con i linguaggi e le competenze locali con l’obiettivo di valorizzare lo stesso patrimonio, secondo una visione partecipativa per cui l’attore principale è costituito dagli abitanti. In questo senso, Magnaghi (2010) afferma che attraverso la restituzione di un’identità collettiva, il territorio assume un valore di responsabilità sociale nel progetto condiviso. Inoltre, l’autore descrive una particolare tipologia di comunità, ovvero le comunità creative¹, che defisce come laboratori di idee e innovazioni per la vita quotidiana. Questi gruppi di persone utilizzano il capitale creativo collettivo per mettere in pratica soluzioni in grado di generare un valore collettivo con una forte valenza sociale.

La partecipazione offre agli abitanti la possibilità di appropriarsi di tutte quelle competenze necessarie per partecipare alla progettazione e all’organizzazione dell’ambiente in cui vivono. In questo senso, gli individui possono esprimere la loro opinione e trasmettere il loro sapere con lo scopo di valorizzare il proprio territorio. In questo contesto, gli strumenti partecipativi assumono un ruolo importante per l’auto-conoscenza e l’auto-rappresentazione.

4.1 Le Parish Maps

Le *parish map* nascono in Inghilterra negli anni Ottanta grazie all’intuizione dell’associazione no-profit Common Ground con la finalità di conoscere e valorizzare il patrimonio locale



Fig.44 Parish Map britannica (Fonte: www.commonground.org.uk).



Fig.45 Parish Map britannica (Fonte: www.commonground.org.uk).

attraverso il coinvolgimento attivo delle comunità locali.

L'associazione ambientalista Common Ground è stata fondata nel 1982 da Roger Deakin, Angela King e Sue Clifford per promuovere e proteggere il *Local Distinctiveness*.

La concezione dei fondatori è che ogni luogo ha peculiarità che lo rendono unico e irripetibile. In questo senso, il *Local Distinctiveness* comprende i tratti caratteristici di ogni luogo ritrovabili sia negli elementi naturali che in quelli antropico-culturali come produzioni tipiche, costumi, dialetti, feste e leggende delle tradizioni orali.

Il termine *parish maps* indica una dimensione territoriale definita da un vissuto sociale e non da rigidi confini amministrativi.

In particolare, la traduzione letterale di "parish" è "parrocchia", che rispecchia la misura del paesaggio inglese, in riferimento alla ripartizione amministrativa di tipo ecclesiastico che rappresenta l'unità di misura del paesaggio. Il termine "map" rappresenta la sintesi del territorio come espressione di una volontà di gestione e presa di coscienza del luogo.

Nell'anno 2000 l'amministrazione del West Sussex County decise di avviare il progetto delle *parish map* come documento per celebrare il Millennio. Per questo motivo, inizialmente furono chiamate Millennium Maps. Inizialmente il progetto attivò azioni di promozione (incontri, conferenze, articoli) su tutto il territorio per invitare le persone alla collaborazione coinvolgendo complessivamente mille- duecento persone di età diverse.

Le Parish maps sono volte a promuovere il sentimento di appartenenza degli abitanti ai luoghi di origine attraverso azioni che ispirino la dimensione creativa, e sono espressione di valori riconosciuti dalla comunità con l'obiettivo di evidenziare la ricchezza del patrimonio locale e la percezione che gli abitanti hanno del loro territorio.

In questo senso una *parish map* rappresenta il complesso sistema di relazioni che intercorre tra il luogo e gli abitanti, che diventano i principali attori del processo partecipativo. Il processo di costruzione delle *parish map* si delinea attraverso una serie di domande rivolte ai cittadini rispetto al luogo in cui vivono. In questa fase si decide liberamente sull'utilizzo di simboli, sulla definizione dei confini,

sui riferimenti di leggende e credenze locali per raccogliere gli elementi che andranno a costituire la mappa.

Questa tipologia di rappresentazione avvalorata fortemente l'efficacia di questo strumento, in quanto l'individuo si esprime liberamente e in modo veritiero con la consapevolezza che le sue informazioni andranno a far parte di un complesso sistema.

In questa prospettiva, il progetto West Sussex *parish map* si è distinto come strumento partecipativo con l'obiettivo di creare una sorta di documentazione permanente delle persone e dei luoghi appartenenti a ciascuna contea.

La redazione delle *parish map* richiede una tempistica mediamente lunga (4/5 mesi) e avviene in più momenti per permettere ai partecipanti di metabolizzare le informazioni ricevute durante gli incontri ed innescare ulteriori domande che andranno ad alimentare nuove discussioni. Infatti, la fase del dialogo riguardo a tematiche d'interesse sociale stimola il confronto e genera fondamentali informazioni.

Il primo incontro propone una serie di domande generiche in grado di sviluppare una serie di discussioni che raggiungono costantemente un più alto grado di complessità.

Il dialogo libero da schemi pone i cittadini su uno stesso livello con l'obiettivo di consolidare l'identità locale attraverso la riflessione, la scomposizione delle peculiarità del luogo e l'analisi delle problematiche.

La *parish map* intende fornire le basi per una pianificazione consapevole, attraverso la sensibilizzazione generale dei cittadini, la riscoperta dei valori e delle proprie origini (Turchi, 2015).

L'esito finale della redazione di una mappa è un risultato concreto, frutto degli individui.

La rappresentazione delle *parish map* (fig.44) è affidata alla libera rappresentazione grafica secondo le tecniche più svariate (collage, tela ricamata o rappresentazione astratta) di comunicare e trasmettere i valori di una comunità. In molti casi queste rappresentazioni utilizzano i materiali più vari, dalla stoffa alla carta, rendendo il risultato finale un disegno astratto a metà tra una mappa e un'opera d'arte (fig.44).

In altri esempi, lo stile utilizzato è quello più tradizionale che affianca, all'inquadramento generale del territorio preso in esame una

serie di oggetti, simboli, monumenti, vedute di paesaggi, leggende, come se si trasse di un'unica grande narrazione, attraverso gli occhi degli abitanti del luogo (fig. 45).

4.2 Il passaggio dalla parish inglese alla mappa italiana

Il passaggio dalla *parish maps* inglese alla mappa di comunità italiana ha prodotto inevitabilmente delle differenze.

Il confronto visivo del processo partecipativo delle *parish map* britanniche e delle mappe di comunità presentano differenze sostanziali.

A questo proposito, Turchi, nel suo articolo "*Dalle Parish Maps britanniche alle Mappe di Comunità italiane: semplice trasposizione o differente interpretazione? I contesti, gli obiettivi, gli approcci, gli effetti*"², analizza tre esempi di mappa di contesti diversi.

La prima di Montespertoli a Firenze nel 2008, la seconda e la terza sono due esempi molto diversi di mappe britanniche, redatte nel corso di un processo partecipativo svoltosi nella contea inglese del West Sussex.

Le tre mappe hanno raggiunto risultati molto diversi tra loro, pur essendo finalizzate a valorizzare l'identità del luogo e a creare un valore aggiunto territoriale. I motivi di questa diversità di risultati devono essere ricercati nell'origine di questo strumento. Le *parish maps* nascono nella metà degli anni Ottanta dall'associazione ambientalista Common Gound con l'obiettivo di stabilire un rapporto tra l'uomo e l'ambiente in cui vive con la finalità di conservare e migliorare la qualità dei luoghi. In questo senso, la mappa rappresenta uno strumento per conoscere le proprie origini e tradizioni.

In Italia, le mappe si sono sviluppate all'interno degli ecomusei, finalizzati a valorizzare il patrimonio culturale e a promuovere attività didattiche e di ricerca grazie al coinvolgimento diretto della popolazione e delle istituzioni locali.

La mappa di Montespertoli (fig. 46) ha prodotto una finalizzazione più complessa, poiché la costruzione del quadro conoscitivo dei valori rappresentati il territorio è funzionale alla formazione di uno statuto partecipato.

In questo senso, la redazione delle mappe di comunità è stata costituita da quadri identitari che sono stati interpretati in seguito da carte

di obiettivi statutarî condivisi.

L'articolazione per laboratori di frazione ha portato alla rivendicazione e attuazione di statuti di frazione con elementi identitari peculiari al luogo. Questo processo partecipativo per la costruzione di una mappa è rigido e difficilmente assoggettabile a possibili variazioni in itinere, in quanto la mappa è utilizzata come strumento a supporto della fase analitica della formazione di un Piano Strutturale.

Questo tipo di rappresentazione si colloca in una posizione intermedia tra la rappresentazione artistica tipica delle *Parish maps* britanniche e una tavola di analisi tecnica tipica della rappresentazione territoriale.

L'altro fattore che conduce alla diversità fra le due esperienze di costruzione delle mappe è il linguaggio. Nelle *parish maps*, le tecniche utilizzate per la rappresentazione sono molto varie e non rispondono ai confini amministrativi ufficiali; infatti, le rappresentazioni più fedeli alla tradizione riportano l'inquadramento del territorio preso in esame senza un effettivo riscontro a documenti cartografici ufficiali.

Inoltre, la sua caratteristica principale è l'insieme di componenti (monumenti, opere d'arte, paesaggi e leggende) messi in rilievo dagli attori e che costituiscono l'essenza del luogo. In alcuni casi, le rappresentazioni utilizzano tecniche astratte (come il collage, la pittura e i ricami) per facilitare l'approccio degli attori allo strumento partecipativo e sviluppare una sorta di creatività.

In Italia, la redazione della mappa di comunità di Montespertoli (Magnaghi, 2010) ha prodotto una rappresentazione grafica comprensibile a tutti, ottenuta anche grazie ad una base cartografica fornita da tecniche digitali.

Questo approccio tecnico per la redazione di mappa si riscontra nella mappa di comunità di Raggiolo (AR)(fig.47) e nella mappa di comunità di Parabiago (MI) (fig.48).

Queste mappe sono caratterizzate dall'utilizzo di una base cartografica funzionale a guidare la rappresentazione.

Le *parish maps* sono prodotte dalle comunità che vivono nel luogo e la loro professionalità risiede nella conoscenza delle caratteristiche di esso.

Le mappe di comunità sono, invece, redatte da figure quali cartografi, storici, paesaggisti, pianificatori e architetti per ottenere un

documento di facile comprensione, utile anche per la cartografia ufficiale, discostandosi nettamente dalla rappresentazione delle *parish maps*.

Nel caso di Montespertoli, il gruppo di lavoro, formato da associazioni locali, studenti della Facoltà di Architettura di Firenze e ricercatori coordinati dal professor Alberto Magnaghi, ha indagato, attraverso il dialogo con i cittadini, l'identità del territorio e riportato le informazioni nelle mappe con l'aiuto dei professionisti. In questo senso, la redazione della mappa è interpretata diversamente nei due contesti probabilmente per una diversa partecipazione della comunità. Le *parish maps* si fondano sul contributo libero della comunità per ricostruire l'identità locale come espressione del *genius loci* di un territorio e rappresentano il punto di partenza per la pianificazione del territorio. La strategia di coinvolgimento degli attori è un processo di progettazione collettiva con l'obiettivo di produrre conoscenza.

4.3 La mappa di comunità

La mappa di comunità (fig.49) secondo l'accezione italiana nasce come declinazione delle *parish maps* raccogliendo tutti gli elementi che sono ritenuti importanti dalla comunità locale e, in questo senso, riflette sul senso di appartenenza al territorio.

La sua rappresentazione è immediata, diretta e accessibile a tutti per offrire la possibilità di partecipare attivamente e condividere le scelte per il cambiamento.

Il territorio è un sedimento di stratificazioni del vissuto che raccontano la memoria, i valori e gli avvenimenti di un luogo ed espressione della storia culturale e sociale degli uomini che lo hanno abitato e plasmato attraverso conoscenze e pratiche frutto di una lunga interazione tra essi e l'ambiente circostante.

Il patrimonio culturale di un luogo è costituito da beni materiali e immateriali che rappresentano la ricchezza e la consapevolezza su ciò che ogni comunità possiede e che ha disposizione.

La mappa di comunità costruita con gli abitanti permette di recuperare tutte quelle informazioni stratificate nel territorio e di filtrare gli elementi da inserire nella rappresentazione.

Le carte geografiche analitiche utilizzano un

linguaggio tecnico e, quindi, non comprensibile a tutti, e non menzionano gli aspetti che rendono unico il luogo a differenza della mappa di comunità che rappresenta un sistema di raccolta del patrimonio culturale che in altro modo andrebbe disperso. Infatti, la mappa rappresenta uno strumento utile per tramandare il patrimonio culturale e costruire una relazione consapevole tra la comunità e il territorio. Il linguaggio della mappa è molto semplice e immediato, rendendo la comprensione accessibile a tutti.

La lettura della mappa consente di conoscere i valori di un determinato territorio e, al tempo stesso, determina stimoli progettuali ed evidenzia esigenze specifiche e criticità.

In questa prospettiva, la mappa si rileva utile per il recupero della memoria collettiva ma anche per un nuovo futuro progettuale.

4.4 La costruzione di una mappa

La realizzazione di una mappa riscopre il legame tra il territorio e gli abitanti e conduce ad evidenziare le caratteristiche uniche ambientali, storiche e sociali e a tutelare i valori dei luoghi.

La redazione di una mappa è un processo partecipato che coinvolge tutti gli abitanti come operazione di auto-rappresentazione identitaria e di riconoscimento dei valori tipici del luogo che lo abitano.

La partecipazione attiva della popolazione fa emergere la coscienza della ricchezza del proprio territorio che la porta, in un secondo momento, a mettere in atto azioni di tutela e di sviluppo.

La mappa deve avere un carattere di soggettività, in modo tale che il cittadino possa comprenderla e creare un legame di attacco; infatti, ogni abitante sceglie in prima persona cosa inserire od omettere nella mappa.

La restituzione grafica di una mappa di comunità assume caratteristiche diverse a seconda del luogo e della procedura scelta. Infatti, esistono alcune linee guida generali definite secondo l'esempio delle *parish maps*, ma che si adattano e si delineano a seconda del contesto e del gruppo di lavoro costituito. In particolare, durante i primi incontri sono proposte alcune domande ai cittadini partecipanti



Fig.49 Esempi di mappe di comunità.



Fig.50 Alcune immagini delle fasi di costruzione di una mappa.

che si rifanno proprio agli insegnamenti della Common Ground su cosa si ritiene importante e significativo del luogo esaminato, il motivo per cui è diverso dagli altri luoghi, a cosa si attribuisce il valore, cosa si vorrebbe conoscere, quali potrebbero essere i miglioramenti, come preservare questo patrimonio.

Le principali fasi della costruzione di una mappa sono tre: decodificazione degli elementi percepiti come valore, riappropriazione e rappresentazione.

Per specificare nel dettaglio queste fasi (fig.50), si propone di seguito i suggerimenti avanzati da Summa (2009) per realizzare una mappa partecipata.

FASI

1. Proposta formale da un soggetto locale (amministrazione territoriale, ecomuseo).

2. Comunicazione del progetto con il coinvolgimento dei vari rappresentanti della comunità attraverso una campagna di sensibilizzazione e informazione per illustrare i contenuti e le finalità del progetto per coinvolgere un numero maggiore di persone.

L'attivazione di diversi canali di comunicazione del progetto all'intera cittadinanza avviene solitamente attraverso brochure distribuite nelle scuole, affissione di manifesti e comunicati a mezzo stampa con l'obiettivo di coinvolgere un gruppo il più rappresentativo della comunità, diversificato per età, interessi, formazione culturale e professione.

La scuola, e più precisamente i bambini, a cui vengono sottoposti specifici questionari, può costituire una valida strategia per persuadere gli adulti alla partecipazione.

Dalle informazioni acquisite con i questionari si ricavano le prime indicazioni utili a redigere la mappa.

3. Presentazione ufficiale del progetto con le sue relative motivazioni e potenzialità.

4. Costituzione del gruppo.

Questa fase può essere considerata sempre in itinere.

La formazione del gruppo, composto da un numero variabile di persone (dalle dieci alle trenta persone per comunità costituite dai tremila ai cinquemila abitanti) prevede differenti

specificità e specializzazioni. Ogni membro dovrà a sua volta essere in grado di coinvolgere altre persone per raccogliere maggiori informazioni sulla conoscenza del territorio. Nella maggior parte dei casi viene individuato un facilitatore esterno o interno alla comunità che coordina tutto il procedimento.

In questa fase si mette in pratica la strategia di rilevazione fondata su ricerche d'archivio, di fotografie e di tradizioni orali.

Da queste preliminari informazioni, sarà poi possibile indirizzare una prima base di conoscenze e verifiche più approfondite tramite colloqui e interviste con i depositari "privilegiati" del sapere collettivo di una data comunità.

5. Individuazione del contesto territoriale di riferimento. La definizione dell'area geografica deve essere non troppo estesa in quanto gli abitanti devono poter individuare gli elementi e, allo stesso tempo, non troppo piccola in previsione di una potenziale trasformazione.

6. Sistemazione delle informazioni acquisite, con analisi per filoni e argomenti tematici individuati in base al materiale raccolto (ad esempio patrimonio edilizio in relazione alla struttura urbanistica, patrimonio agro-silvo-pastorale, costumi e tradizioni popolari definibili come patrimonio etno-antropologico, patrimonio archeologico e/o storico, saperi e produzioni locali, tra i quali quelle enogastronomiche).

Le informazioni così sistematizzate saranno poi sinteticamente espresse attraverso specifiche rappresentazioni iconografiche anch'esse oggetto di apposita ricerca semiologica.

La fase di ricerca produce molto materiale da selezionare in base ai criteri stabiliti dal gruppo di lavoro che solitamente viene diviso in sottogruppi tematici (che si occupano del patrimonio architettonico, ricordi storici, tradizionali locali) e territoriale (che si occupa di rioni o quartieri).

7. Per ogni area tematica di beni materiali e immateriali è necessario effettuare un censimento, sulla base del quale sarà opportuno aprire una discussione per stabilire quali di questi elementi siano realmente espressione della maggior parte degli abitanti della comunità come caratterizzanti la propria storia, la propria cultura, il proprio territorio, in sostanza,

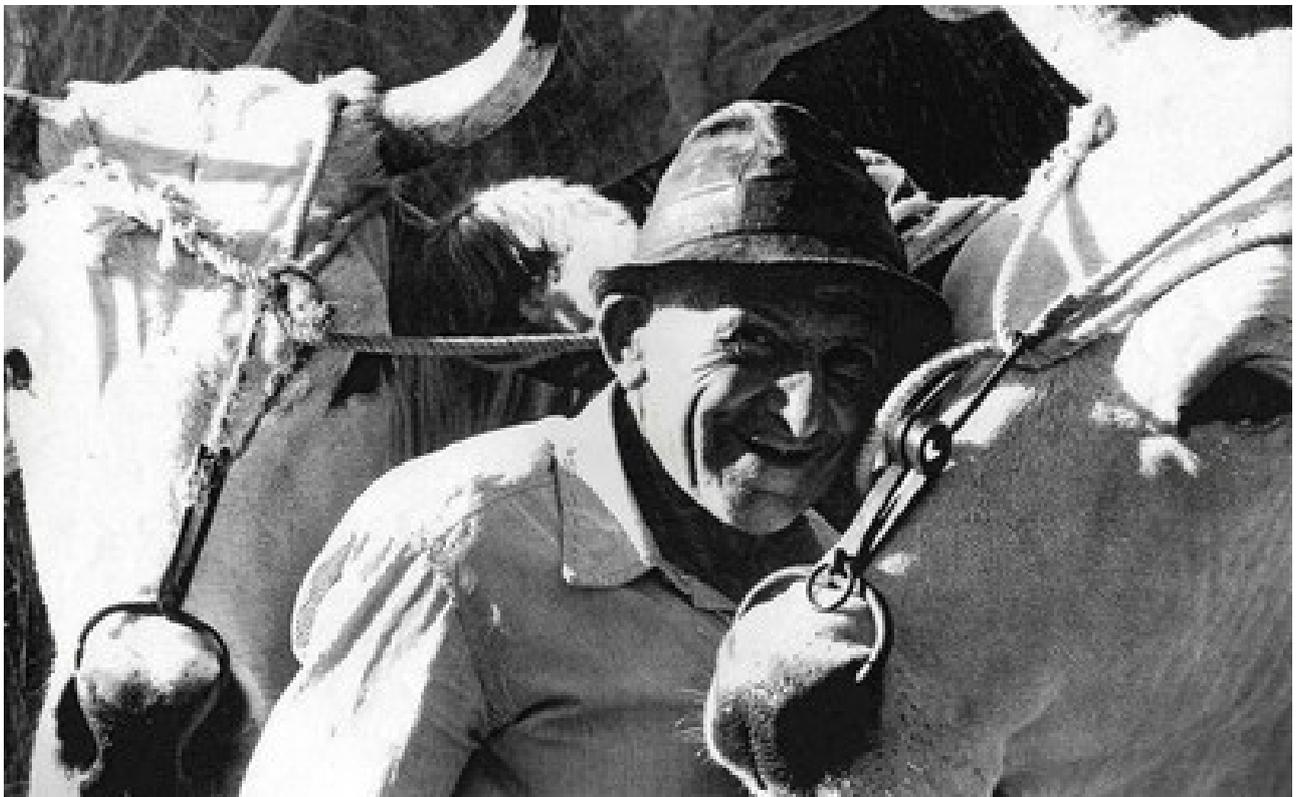


Fig.51 Alcune foto dell'archivio dell'ecomuseo del Casentino.

come emblemi della propria identità. Stabiliti gli elementi da inserire nella mappa, i partecipanti potranno iniziare la ricerca di fotografie, vecchie cartoline e disegni che raffigurano gli elementi scelti. In questo modo si può costruire un repertorio iconografico utile alla restituzione grafica della mappa.

8. Realizzazione vera e propria della mappa per la quale viene incaricato un disegnatore esperto che spesso utilizza, come base di partenza, la cartografia ufficiale, spogliata della sua dimensione rigorosamente geometrica e rivestita di contenuti valoriali, resi attraverso tecniche non formali, ma che evocano cosa la comunità ha percepito come proprio spazio vissuto e identitario.

La caratteristica principale della restituzione grafica della mappa è l'efficacia della comunicazione del messaggio senza rispettare dei canoni estetici. Le tecniche utilizzate per la rappresentazione sono miste (disegni, foto, collage, video e ricamo).

9. Presentazione dei risultati alla cittadinanza, invitata a interagire con quanto prodotto, sollevando osservazioni e proponendo eventuali correzioni. Ogni avanzamento del lavoro svolto viene presentato pubblicamente per eventuali modifiche. La versione definitiva viene presentata alla cittadinanza con una cerimonia ed esposta in una sede pubblica.

4.5 Ecomuseo

L'ecomuseo (fig. 51) è un'istituzione culturale, nata negli anni Settanta, dove il termine nel suo significato etimologico significa "scienza che studia le relazioni fra gli organismi viventi e l'ambiente", in riferimento all'ecologia umana e all'ambiente in termini di spazio antropizzato. L'Ecomuseo è un processo di negoziazione che una comunità avvia con il proprio territorio, che trova la sua affermazione più compiuta nella nuova museologia francese sotto la spinta di Georges-Henri Rivière, prima, e Hugues de Varine. Oggi è legato all'idea di patrimonio culturale immateriale dell'UNESCO. Come già detto, la definizione di Ecomuseo non è molto chiara. Secondo Meloni (2014) si può prendere come spunto iniziale di riflessione un articolo di James Boon, il quale afferma che i musei lo rendono triste perché sono continue espropriazioni del patrimonio culturale locale da parte di istituzioni pubbliche e private che costruiscono collezioni da esporre in spazi chiusi. In questo senso, l'Ecomuseo è il rovescio del museo di Boon non espropria nulla perché rappresenta se stesso.

L'Ecomuseo nasce dall'incontro tra Hugues de Varine, archeologo e allora presidente dell'ICOM (International Council Of Museum), e Georges-Henri Rivière antropologo ed ex presidente ICOM e Serge Antoine, consigliere per il ministro dell'ambiente Robert Poujade. In seguito a questo incontro, si sviluppa un lungo processo di sperimentazioni museali con l'idea di favorire dei processi di valorizzazione del patrimonio culturale con la partecipazione delle popolazioni locali.

Un Ecomuseo può fare a meno del pubblico perché è rivolto alla comunità che stabilisce un patto con il territorio.

E' un luogo diffuso, non circoscritto e dove le opere corrispondono ai saperi raccontati. Patrick Boylan e René Rivard hanno fornito dei criteri (fig 52) articolati per identificare un Ecomuseo e cercare quindi di proporre una sorta di definizione.

Rivard esprime il tema della rievocazione del tempo dei progetti che si rivolgono al passato valorizzando la tradizione orale, la cultura materiale e in generale il patrimonio immateriale locale.

Gli ecomusei si propongono di rivitalizzare, studiare, documentare, raccogliere, esporre,

<i>CRITERI</i>	<i>MUSEO</i>	<i>ECOMUSEO</i>
Spazio	Edificio	Territorio
Focus dell'interpretazione	La collezione	Il patrimonio di senso olistico
Controllo politico	Il museo e i suoi organi	La collettività e i suoi organi
Priorità organizzative	Disciplinari	Interdisciplinari
Pubblico di riferimento	I visitatori	La comunità

Fig.52 Criteri tra museo ed ecomuseo.

conservare e far conoscere al pubblico il patrimonio etnologico e storico, in senso lato, del loro territorio, dialogando costantemente con la popolazione locale, i visitatori, gli enti locali per agire insieme in favore di uno sviluppo partecipato (Grasseni, 2010, p. 10).

Il patrimonio immateriale è divenuto una parola chiave per discutere di custodia delle tradizioni e delle arti; ma è anche, una parola chiave per analizzare i processi di trasmissione dei saperi, il rapporto con i prodotti culturali e di consumo in una società sempre più multiculturale e interconnessa.

Lo scopo di un Ecomuseo è quello di mettere le comunità locali di fronte al proprio patrimonio culturale immateriale, inteso nell'accezione che ne ha dato l'UNESCO e che comprende i seguenti settori:

- le tradizioni e le espressioni orali, compreso il linguaggio, quale veicolo del patrimonio culturale immateriale;
- le arti dello spettacolo;
- le consuetudini sociali, gli eventi rituali e festivi;
- le cognizioni e le prassi relative alla natura e all'universo;
- l'artigianato tradizionale.

La definizione di patrimonio culturale immateriale da parte dell'UNESCO si apre alle scienze sociali, agli studi di antropologia, etnologia e folklore chiamati in causa in tutti i campi che la definizione si propone di indagare e salvaguardare. Il patrimonio immateriale non si disperde attraverso l'opera di salvaguardia, di studio, di promozione e di visione.

Le aspettative dell'Ecomuseo riguardano le soluzioni proposte per rispondere al processo di radicamento, favorendo così la ricostruzione di legami con il territorio: dalla coesione sociale a un rinato interesse per l'ambiente, per il patrimonio, per le tradizioni e l'economia locale.

In molti casi grazie agli ecomusei, molte comunità hanno riscoperto tradizioni che pensavano scomparse attraverso processi partecipativi ricorrendo spesso alla realizzazione di mappe di comunità. Fin dalla sua costituzione, la definizione del termine "ecomuseo" ha espresso una notevole incertezza. Il sistema ecomuseale sintetizza la valorizzazione ambientale e lo sviluppo sociale locale, stabilendo una relazione unica tra la comunità e il proprio territorio che permette di instaurare pratiche particolarmente efficaci.

Peter Davis dell'University of New Castle, International Centre for Cultural and Heritage Studies, propone l'utilizzo di cinque criteri per la descrizione del termine:

- territorio esteso oltre i confini del museo;
- interpretazione *fragmented-site*;
- cooperazione e partenariato in luogo della proprietà dei reperti;
- coinvolgimento della comunità locale e degli abitanti nelle attività dell'ecomuseo;
- interpretazione di tipo olistico ed interdisciplinare.

Davis sostiene che la dimensione ridotta è maggiormente adatta al mantenimento delle relazioni fra la comunità ed il paesaggio, che sono alla base della definizione di "sense of place".

Secondo Davis ogni comunità stabilisce una relazione particolare ed unica con il proprio territorio.

L'ecomuseo, secondo lo studioso, è un progetto per il patrimonio secondo una visione *bottom up* attraverso la partecipazione della comunità.

"L'ecomuseo è un patto con il quale una comunità si impegna a prendersi cura del suo territorio".

Maurizio Maggi (Ires Piemonte)

La definizione di ecomuseo, coniata da Maurizio Maggi⁴ attraverso la rete MONDI LOCALI, lo descrive come un accordo non scritto e condiviso, stipulato dalla comunità locale e dalle istituzioni con l'obiettivo di conservare, ma anche di utilizzare il patrimonio culturale del territorio in scenari futuri.

In ambito legislativo, la definizione di ecomuseo è contenuta all'interno della Legge Quadro della Cultura (LR n° 21 del 2010) della Regione Toscana, dove all'articolo 16 si legge *"Ecomuseo. Ai fini della presente legge è definito ecomuseo l'istituto culturale, pubblico o privato, senza scopo di lucro che, ai fini dello sviluppo culturale ed educativo locale, assicura, su un determinato territorio e con la partecipazione della popolazione, le funzioni di ricerca, conservazione e valorizzazione di un insieme di beni culturali, materiali e immateriali, rappresentativi di un ambiente e dei modi di vita che vi si sono succeduti e ne accompagnano lo sviluppo"*.

Un ecomuseo è un'istituzione creata per volontà degli individui e delle associazioni del territorio su cui esso agisce, con la finalità di valorizzarne il patrimonio culturale per garantire la continuità della trasmissione della tradizione e del senso di identità e coesione all'interno della comunità di riferimento, inteso come concetto dinamico, attualizzabile e fonte di innovazione.

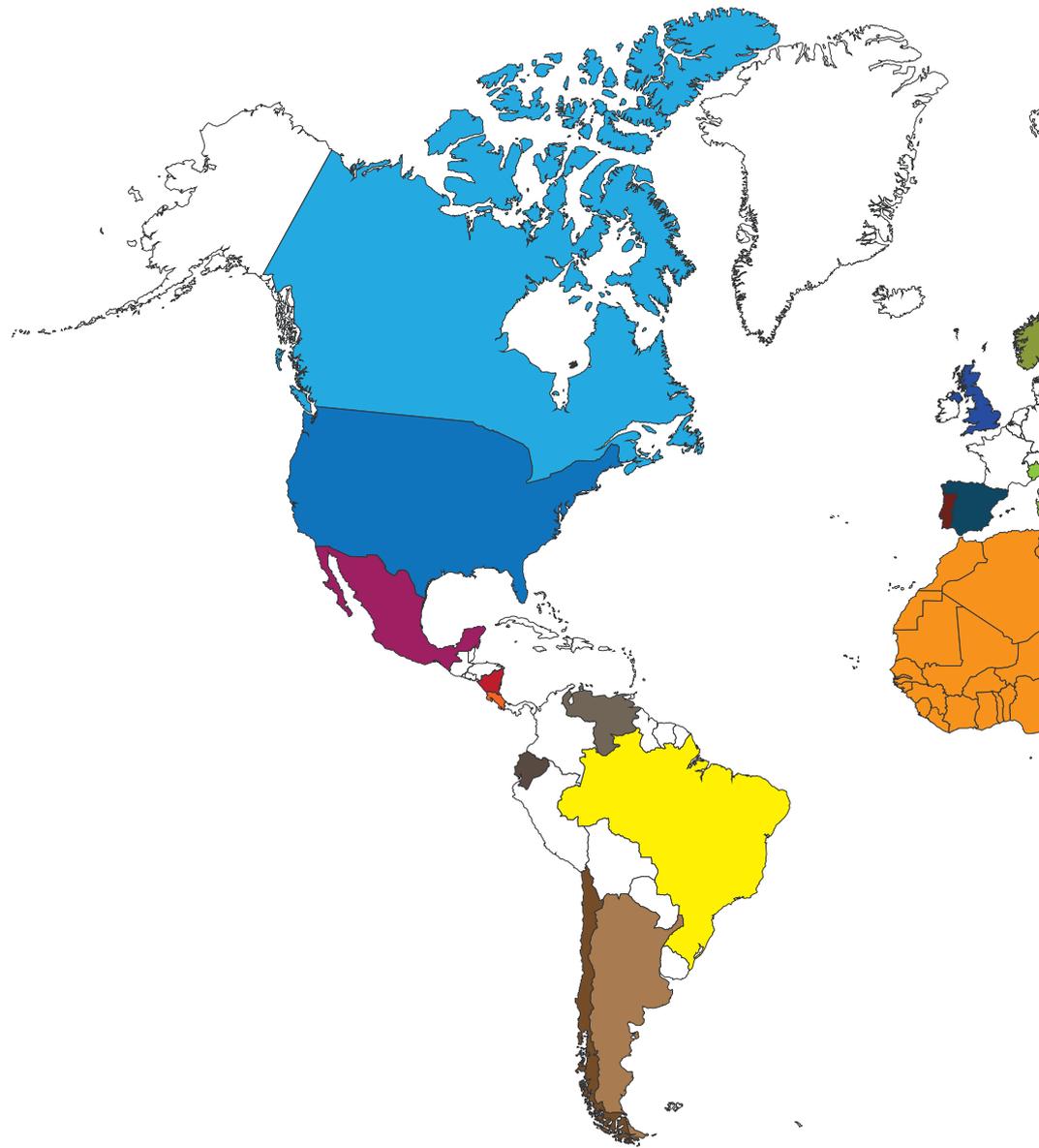
Per questo, l'ecomuseo si fa promotore del patrimonio culturale della comunità per evitare la dispersione, attraverso la partecipazione attiva della popolazione. L'ecomuseo è un processo dinamico, in stretta relazione con la comunità locale, suscettibile di accrescimenti e anche di sostanziali modifiche legate ai mutamenti all'interno della comunità di riferimento. Gli ecomusei sono, quindi, percorsi di crescita culturale delle comunità locali fondati sulla partecipazione attiva degli abitanti e la collaborazione di enti e associazioni.

Dalla sua nascita in Francia negli anni Settanta l'ecomuseo è, oggi, un'istituzione presente in tutti i continenti (fig.53).

Negli ultimi anni, l'interesse della Comunità Europea riguardo la valorizzazione del patrimonio dal punto di vista etnografico e territoriale e le problematiche relative alla globalizzazione hanno riportato l'attenzione sugli ecomusei con l'obiettivo di accrescere nella comunità una maggiore consapevolezza del valore identitario di appartenenza ad un territorio. La comunità deve arrivare ad interrogarsi su quali siano le proprie risorse materiali ed immateriali e i valori da tramandare e raccontare. In questo senso, le mappe di comunità rappresentano uno strumento attraverso cui gli individui raccontano i valori della tradizione. Nel primo decennio del Duemila, gli ecomusei italiani si sono diffusi grazie all'introduzione di leggi regionali e al dibattito di carattere nazionale ed europeo.

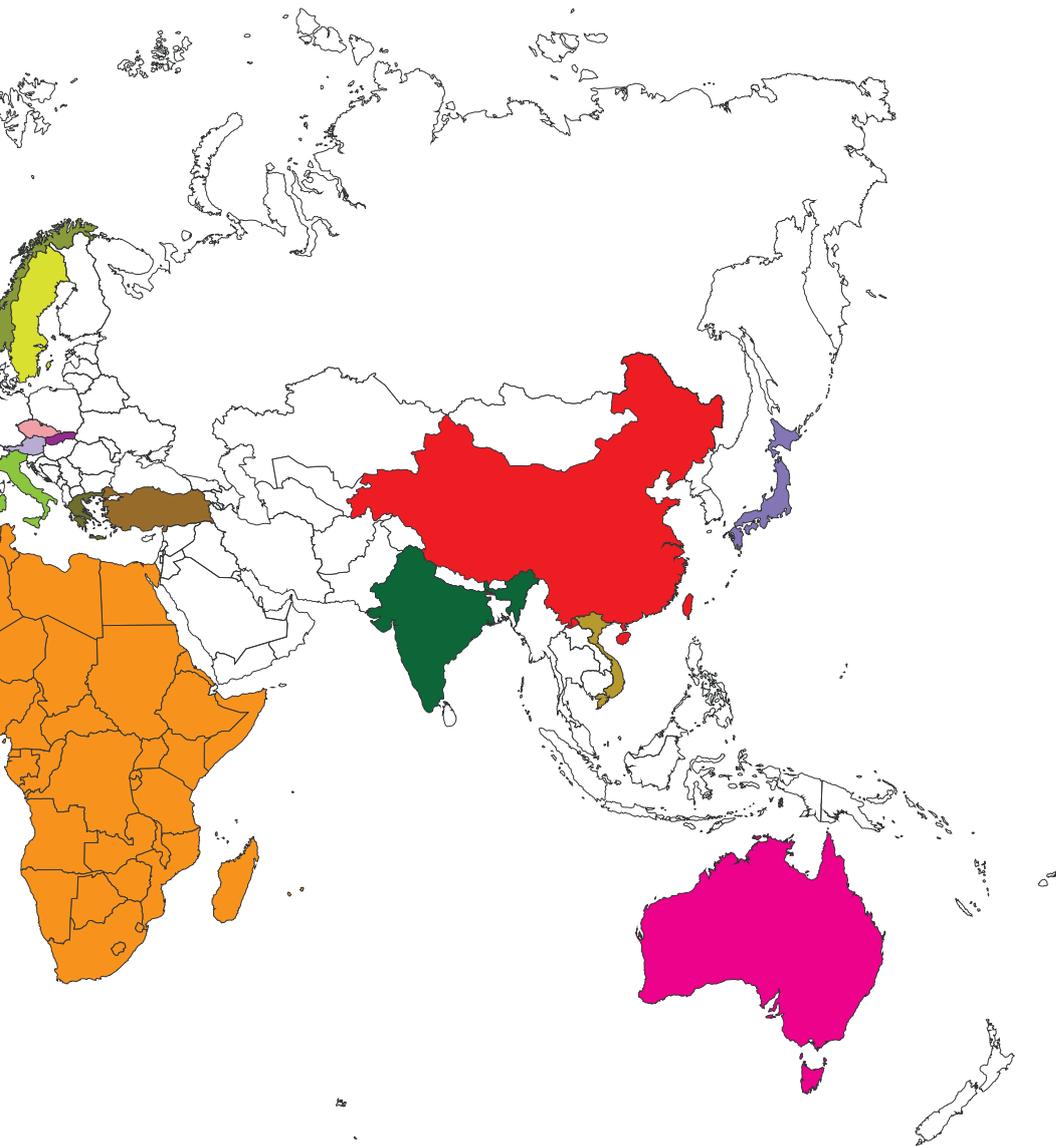
In Italia, il Laboratorio Ecomusei della Regione Piemonte, l'Osservatorio Ecomusei dell'IRES Piemonte e la comunità di pratiche "Mondi Locali" hanno avuto un ruolo fondamentale nella definizione degli strumenti operativi per gli ecomusei.

Attualmente esistono circa un centinaio di realtà definibili come ecomusei e distribuite in quasi tutte le regioni. In particolare, sono dodici le regioni o province autonome nelle



Africa	Village Museum, Tanzania District Six Museum, Cape Town, [SAMP] Batonga Museum, Zimbabwe Ecomuse. du Peuple Lebou, Senegal	Canada	Cowichan Ecomuseum Crownsnest Ecomuseum Ecomus.e du Fier Monde, [Soci.t. Mus.es Qu.b.cois+FEIMS] Hearst Ecomuseum Kalyna Country Ecomuseum Ecomus.e d'Anticosti [Soci.t. Mus.es Qu.b.cois] Ecomus.e des Deux-Rives E. de la Haute-Beauce E. de Hull [Soci.t. Mus.es Qu.b.cois] Ecomus.e de l'Est du Quebec E. de Rivi.re-Pentec.te E. des Deux Rives [Soci.t. Mus.es Qu.b.cois] Miramichi Open River Ecomuseum Inuit Heritage Centre	Cina	Suoja Miao people ecomuseum Nandan Ecomuseum Sanjiang Ecomuseum Dimen Ecomuseum Langde Ecomuseum Longli Ecomuseum Tang'an Ecomuseum Zhenshan Ecomuseum Olunsum Ecomuseum Ecomuseum network of Lijiang Old Town	Portogallo	Ecomuseu Da Ria Ecomuseu Moinho do Pagador E. Zezere E. da Serra da Lousã E. de Seixal E. de Torredaíta E. do Castelo do Bode E. do Guadiana E. rural do Vinho do Cartaxo E. Municipal de Alcochete E. Municipal de Benavente E. Municipal de Peniche E. Municipal de Portimão Museu de Vila Franca de Xira
Australia	Melbourne's Living Museum of the West Fairfield LGA Ecomuseum	Messico	Ecomuseo de Metepec	U.K.	Easdale Island Folk Museum Kilmartin House Scotzia Dunaskin Open-Air Museum Beamish Open-Air Museum Museum of London North Pennines Triangle The Ironbridge Gorge Museum The Trevithick Trust	Spagna	Castel Ecomuseo Urb. Centro di interpretaci.n de la mineria Ecomusei di Rojas Ecomuseo Ca l'Asturc.n E. Cap de Cavalleria E. Casero Vasco E. Farinera de Castello d'Empuries E. Saja-Nansa E. Zubietako Errota E. de Benalauria E. de Guinea de EL Hierro E. de Somiedo E. de Tordehumos E. de Villa San Roque E. de la Alcongrida E. de la Minería de la Montana Coto Muel E. de la Sal E. de los Pireneos E. del Castello de A.nsa E. del delta del Ebro E. del H.bitat Rural Tradicional E. Venches
Argentina	Ecomuseo Amauta E. de Treleu Red de Ecomuseos Camino del Gaucho Museo Integral Laguna Blanca	Nicaragua	Ecomuseo di Solentiname o Musas	Norvegia	S.r Varanger Museum-Grenslandmuseet Toten.komuseet Komuseum Grensland	R.Ceca	Valašsk. Muzeum Archeoskanzen Modra' Ecomuseum of Shoemaking Ekomuseum R.že Ecomuseo di st. Jan p.Skalou
Cile	Ecomuseo Cobquecura	C.Rica	Ecomuseo de las Minas de Abangares E. de la Ceramica Chorotega E. de Tobosi E. de Turrialba	Slovacchia	Ekomuzeum Hont	Svezia	Ajtte S.memuseum Valtonbruk Ekomuseum Bergslagen Ekomuseum Ividaberg Ekomuseum Gr.nsländ Ekomuseum Janriket Gastrikland Skansen Em.ns Ekomuseum Ekomuseum Nedre .tradalen Ekomuseum Kristianstads Vattenrike Kaulingeån Husbyningen Ekomuzeum im. Jana Pazuřa
Ecuador	Ecomuseo de Granja Integral	India	Ecomuseo de Chaul	Giappone	Asahimachi Ecomuseum Asan Live Museum Hirano Cho Ecomuseum Chiba Prefectural Museum Ihatov Ecomuseum Kawane Museum Village Kawasaki Industrial Heritage Kounotori Ecomuseum (2000) Miura Peninsula Museum Kita Harima Steel History Village Suginami City Museum Tamagawa Ecomuseum (1994) Tomura Biwa Club Yakushima Field Museum Yokosuka City Museum	Austria	Museum Tiroler Bauernhofe [affiliato all'ICOM]
Venezuela	Ecomuseo del Caron.	Vietnam	Ha Long Bay Ecomuseum			Grecia	Ecomuseo di Koronos E. di Rodi
Brasile	Ecomuseu Cachoira Ecomuseo da Amazonia Ecomuseu da Fazenda Boa Vista E. da Ilha da Polvora E. da Picada E. da Serra de Ouro Preto E. de Maranguape E. di Santa Cruz Ecomuseu dos Caminhos do Sertao E. do Cerrado E. do Ribeirao da Ilha E. de Itaipu E. de Itabirito E. de Mangüinhos E. do Quarteiro Cultural do Matadouro E. e Reserva Ecológica da Fazenda Boa Vista	U.S.A.	Ak-Chin Him Dak Ecomuseum Anacostia Neighborhood Museum			Turchia	Husametindere village Ecomuseum

Fig.53 Gli ecomusei nel mondo.



Italia

- Valle d'Aosta [5]
- Ecomuseo Valzer
- E. della Canapa di Chardonnay
- E. della castagna di Alband
- E. della Media Montagna
- Museo Minerario Alpino
- Piemonte [47]
- Canale Cavour
- Dinamificio Nobel
- Ecomusei del tessile ex lanificio Bona e Delleani
- Ecomuseo Colombano Romean
- E. all'IPCA
- E. del Certosini nella Valle Pesio
- E. dei Feudi Imperiali
- E. dei Terrazzamenti e della Vite
- E. del Basso Monferrato Astigiano
- E. del Biellese
- E. del Castelmagno
- E. del Freidano
- E. del Granito di Montorfano
- E. del Lago d'Orta e Mottarone
- E. del Marmo di Frabosa Soprana
- E. del Rame
- E. del Tessile
- E. dell'Alta Val Maira
- E. dell'Alta Val Sangone
- E. dell'Argilla MUNLAB
- E. dell'Industria Tessile
- E. della Carbonaia
- E. della Pastorizia
- Calabria [3]
- Ecomuseo del Paesaggio della Valle Raganello
- E. della Civilt. contadina di Verbicaro
- E. delle Ferriere e delle Fonderie di Calabria

- E. della Pietra da cantoni
- E. della Pietra e della Calce di Visone
- E. della Segale
- E. della Valsesia
- E. della Castagna
- E. della Ceramica di Castellamonte
- E. della lavorazione della Canapa
- E. della pietra
- E. della resistenza (Colle del Lys)
- E. della resistenza (Val Pellice)
- E. delle Rocche del Roero
- E. delle Terre al confine
- E. delle Terre d'Acqua
- E. delle Guide Alpine Antonio Castagneri
- E. di Cascina Mojgioni
- E. de Leuzerie e di Sherpelt
- E. feltrificio Crumi.re
- E. Urbano di Torino
- Ex Manifattura
- Museo mineralogico e delle attrezzature della miniera di Traversella
- Scoprimerina
- Sentiero la Ruota e l'Acqua
- Sogno di Luce: Alpignano la lampadina di Alessandro Curto
- Villaggio operaio Leumann
- Liguria [4]
- Ecomuseo La via dell'Ardesia
- E. di Tramonti di Campiglia
- Miniera di Gambatesa
- Museo Etnografico di Ortonovo
- Sicilia [3]
- Ecomuseo Casa Museo Antonino Uccello
- Itinerario I luoghi del lavoro contadino
- Museo del Sale

- Lombardia [25]
- Ecomuseo Adda di Leonard
- E. Concarena Montagna di Luce
- E. degli Alberti del pane
- E. del Paesaggio di Parabiago
- E. del Paesaggio Lomellino
- E. del Vaso R. e della Valle dei Magli
- E. dell'Est Ticino
- E. della Valle delle Cartiere
- E. della Valvestino
- E. delle Grigne
- E. delle Orobie La "Strada Verde"
- E. delle Miniere di Gorno
- E. delle Terrazze Retiche
- E. di Nova Milanese
- E. di Valle Trompia
- E. di Valtorta
- E. il Grano in Erba
- E. della Risaia, dei fiumi e del paesaggio rurale mantovano
- E. della Valgerola
- E. della Valle del Bitto di Albaredo
- E. Valle Imagna
- E. Val Taleggio
- E. Val San Martino
- E. Vaili Oglio Chiese
- Trentino [7]
- Ecomuseo della Judicaria, dalle Dolomiti al Garda
- E. del Lagorai
- E. del Vanoi
- Sardegna [5]
- Ecomuseo S. Corona Arr.bbia
- E. degli Aranceti di Milis
- E. del Sulcis Iglesiente
- E. della Valle dei Cixerri
- E. delle Genti di Barbagia

- E. del Viaggio
- E. dell'Argentario
- E. della Val di Pejo
- E. della Valle del Chiese
- Veneto [5]
- Ecomuseo Ad Mira Brenta
- E. del gherle
- E. dell'Archeologia Industriale
- E. della Paglia e della Tradizione contadina
- E. di Piazzola sul Brenta
- Friuli Venezia Giulia [4]
- Cjase Coc.I. museo della vita contadina
- Ecomuseo Val Resia
- E. della Val del Lago
- E. delle Acque del Gemonese
- Emilia Romagna [10]
- Centro Etnografico della Civilt. Palustre
- E. Idro di Ridracoli
- E. del Sale e dell'Esperienza salinara
- E. dell'Acqua
- E. della Civilt. e del Sale
- E. della Collina e del Vino
- E. di Argenta
- Giardino delle Erbe di Augusto Rinaldi Cerone
- Museo Guatelli
- Museo della Civilt. Contadina di San Marino
- Bentivoglio
- Toscana [13]
- Ecomuseo Amiata
- E. del Casentino
- E. del Chianti
- E. del Bosco e della Mezzadria
- E. dell'Alta Garfagnana
- E. dell'Altabastro
- E. della Montagna Lunigianese
- E. della Montagna Pistoiese

- E. delle Tradizioni Popolari e dei Mestieri
- La via Castiglioni
- Museo della Citt. e del Territorio di Monsummano
- Museo diffuso del Mugello
- Parco Minerario delle Colline metallifere
- Umbria [5]
- Ecomuseo Colli del Tezio
- E. del Paesaggio Trasimeno
- E. del complesso dell'Alto Orvietano
- E. della Valnerina
- E. delle Marcite
- Lazio [4]
- E. del Litorale romano
- E. dell'Agro Pontino
- E. di San Donato Val di Comino
- Parco Didattico di Nazzano
- Abruzzo [3]
- E. della Maiella Occidentale
- E. della Riserva Naturale di Zompo lo Schioppo
- E. d'Abruzzo
- Campania [2]
- Ecomuseo "l'Acqua che lavora"
- E. del Fiorido di Furore
- Puglia [9]
- Ecomuseo Urbano di Potrugno
- E. del Paesaggi di Pietra
- E. del Poggio delle Antiche Ville
- E. della Pietra Leccese
- E. della Valle d'Itria
- E. della Valle del Carapelle
- Basilicata [1]
- Ecomuseo del Pollino
- Calabria [3]
- Ecomuseo del Paesaggio della Valle Raganello
- E. della Civilt. contadina di Verbicaro
- E. delle Ferriere e delle Fonderie di Calabria

quali esiste una normativa specifica sugli ecomusei: Piemonte (1995), Trento (2000), Friuli Venezia Giulia (2006), Sardegna (2006), Lombardia (2007), Umbria (2007), Molise (2008), Toscana (2010), Puglia (2011) Veneto (2012), Calabria (2012) e Sicilia (2014).

La nascita e lo sviluppo degli ecomusei si basano sullo scambio collaborativo e dinamico con altre istituzioni che si occupano di patrimonio culturale per prospettare interventi efficaci sul territorio e consolidare la rete locale di collaborazione.

In questo senso, la prospettiva degli ecomusei riguarda la ricerca di strategie alternative di valorizzazione del patrimonio culturale legate al cambiamento delle comunità locali in una visione di crescita del benessere della comunità, favorendo l'arricchimento culturale, la qualità del paesaggio, la valorizzazione del capitale sociale e legando il passato e la memoria a nuove opportunità di sviluppo rispettose del senso dei luoghi e dell'eredità culturale locale. Infatti, la risorsa principale del patrimonio dell'ecomuseo è costituita dalle persone. In questa prospettiva, gli ecomusei si muovono per creare occasioni concrete di condivisione attraverso l'organizzazione di attività progettuali in grado di coinvolgere molte realtà allo scopo di sviluppare scambio e cooperazione nazionale e internazionale.

Nel documento strategico degli ecomusei italiani si promuovono formule e progetti capaci di rendere possibili piccole rivoluzioni culturali che investano il patrimonio locale secondo una visione olistica, utilizzando metodi e prassi finalizzati alla sua conoscenza e fruizione, ampiamente condivisi. Gli ecomusei dovranno farsi promotori di laboratori e osservatori sul patrimonio che sostengano l'idea di una "cultura territoriale" capace di attivare processi di patrimonializzazione attraverso soluzioni culturali e tecnologiche.

Gli ecomusei organizzano costantemente dei laboratori per attività didattico-educative che riguardano i temi del paesaggio e del patrimonio culturale sia per le scuole sia per la comunità come strumento di conoscenza del patrimonio locale.

Un ecomuseo rappresenta le risorse culturali del paesaggio, esprime il senso di appartenenza al territorio ed esiste solo se è riconosciuto tale da parte degli abitanti e dei nuovi

residenti. Questo strumento attiva un processo partecipativo finalizzato allo sviluppo locale attraverso il coinvolgimento della popolazione nel porre attenzione alla propria eredità culturale con l'obiettivo che questa assuma un rilievo economico e sociale per i bisogni e i problemi della comunità.

In questa prospettiva, l'ecomuseo favorisce dei percorsi decisionali condivisi sul governo e la pianificazione dell'utilizzo delle risorse. Infatti, gli strumenti d'indagine, come la mappa di comunità, utilizzati dagli ecomusei hanno assunto un ruolo a supporto della qualificazione ambientale, sociale e produttiva del paesaggio nella pianificazione partecipata. Inoltre, l'ecomuseo si occupa di alcuni settori produttivi:

Cibo e alimentazione: il patrimonio legato al cibo tradizionale e al benessere alimentare sono elementi in diretta relazione con i paesaggi culturali italiani. Il recupero di mestieri e il sostegno a filiere di qualità offrono valide prospettive per il ripopolamento di borghi rurali e aree marginali. *Artigianato e formazione:* l'ecomuseo innesca processi di ri-uso dei saperi, predisponendoli all'innovazione tecnologica, alla formazione che abilita a nuovi mestieri artigiani e a professionalità creative in un patto tra generazioni.

Turismo e accoglienza: un piano turistico è necessario dove il turismo è una scelta strategica ed economica. L'ecomuseo rende consapevole la comunità dell'importanza dell'accoglienza e al contempo comunica in modo moderno con i media, il web e i social network.

L'Agenda degli Ecomusei stabilisce alcuni obiettivi che gli ecomusei devono raggiungere attraverso il loro operato.

Il primo obiettivo prevede di sostenere i processi di territorializzazione, individuando le buone pratiche riproducibili che forniscano regole sostenibili di governo del territorio (costruttive, insediative, ambientali, relazionali, ecc.) per recuperare e promuovere la cultura della manutenzione e cura del patrimonio locale, in un momento di scarsa attenzione alla prevenzione e alla tutela del paesaggio italiano. Infatti, devono essere valorizzate le identità dei luoghi, le relazioni virtuose fra una

comunità e il proprio ambiente di vita; è importante che gli ecomusei contribuiscano alla cura del territorio promuovendo “progetti di paesaggio” in forma partecipata nei quali le comunità si riconoscano attraverso una socialità rinnovata (fig.54).

Gli ecomusei potranno rivestire un ruolo importante nei processi di rivitalizzazione e ripopolamento dei territori marginali (contesti montani e aree depresse) anche attraverso il coinvolgimento dei “nuovi abitanti”, soggetti che spesso coniugano stili di vita sostenibili, capacità professionali innovative e spiccata sensibilità verso le espressioni culturali della tradizione locale.

In altro obiettivo fondamentale è l'avvio di processi di patrimonializzazione per favorire modalità di rigenerazione dell'eredità culturale locale evitando che il patrimonio territoriale venga depauperato da modelli consumistici estranei. Dovranno essere adottate modalità di partecipazione permanente delle comunità locali nei processi di individuazione, cura e governo del patrimonio locale favorendo modelli di cittadinanza attiva e di sussidiarietà verticale e orizzontale. Gli ecomusei dovranno fornire strumenti per rendere i loro contenuti maggiormente accessibili grazie alle nuove tecnologie di comunicazione verso una prospettiva di costruzione degli inventari partecipati del patrimonio attraverso un processo di interpretazione delle tradizioni e dei valori territoriali.

Gli ecomusei devono promuovere le collaborazioni con enti di ricerca pubblici e privati,

associazioni e fondazioni; favorire la formazione di facilitatori di processi partecipativi; definire accordi con spin-off universitari che trovino nel territorio dell'ecomuseo il campo di applicazione della loro ricerca nel fare impresa innovativa.

La Convenzione Europea del Paesaggio che ha ispirato e continua a stimolare molte delle azioni degli ecomusei afferma *“Si propone l'elaborazione di uno schema di lavoro che possa rappresentare una guida per gli ecomusei che intendono impegnarsi su questo tema. A tal proposito si guarda con interesse anche all'attivazione di un rapporto di collaborazione con organismi esterni come la Società dei Territorialisti o con organizzazioni come il Forum italiano dei movimenti per la terra e il paesaggio impegnati nell'affermare nuovi modelli interdisciplinari nella pianificazione paesaggistica e nel testare con i diversi soggetti del cambiamento nuovi modelli di sviluppo locale”*. Infine, gli ecomusei devono migliorare la produzione e qualità della vita secondo nuove forme di economia locale con cui sperimentare progetti di filiera corta e sostenibile che siano trasversali agli aspetti agricoli, ambientali, turistici, culturali e sociali.

Il modello ecomuseale può rappresentare una prospettiva reale di sviluppo del territorio in termini economici e di coesione sociale attraverso la definizione di scenari inediti attraverso la valorizzazione del patrimonio culturale e territoriale.



Fig.54 archivio fotografico dell'Ecomuseo del Casentino.

Una mostra itinerante per accogliere, durante il suo viaggio, le esperienze dei mondi locali che la ospiteranno.

Un passaparola che parla il linguaggio della concretezza.

Un percorso di conoscenza sulle tante vere realtà che compongono i nostri mondi locali.



La mostra itinerante è il frutto del lavoro di un gruppo di persone aderenti alla rete **MONDI LOCALI** che riunisce una trentina di ecomusei italiani ed europei. Questa iniziativa intende rimettere al centro dell'attenzione i **PROGETTI** locali e le **PERSONE** che li sostengono. I protagonisti di questi progetti sono piccole comunità che hanno saputo esprimere una visione autonoma del loro futuro. La **MOSTRA** ha un carattere interattivo e tende a diventare un canale di dialogo con la comunità, uno strumento di conoscenza di ricerca e di scambio.

Mondi Locali

MONDI LOCALI
LOCAL WORLDS

bisogni energie opportunità

RADDA IN CHIANTI – Associazione Pro Loco – 31 gennaio | 12 febbraio 2012
CASTELLINA IN CHIANTI – Casa dei Progetti – 14 | 26 febbraio 2012
GAIOLE IN CHIANTI – Ex Lavatoi – 29 febbraio | 11 marzo 2012
CASTELNUOVO BERARDENGA – Museo del Paesaggio – 13 | 25 marzo 2012

info: 0577 530164 | info@museisenesi.org | www.museisenesi.org | www.mondilocali.eu



con il contributo di



FONDAZIONE
MONTE DEI PASCHI
DI SIENA

Fig.55 Locandina evento della comunità di pratica Mondi Locali.

4.6 La comunità di pratica Mondi Locali

Nel 2004 è stata istituita la comunità di pratica di ecomusei "Mondi Locali" costituita da un insieme di soggetti con l'obiettivo di condividere processi e progetti come strumento efficace di confronto.

Oggi è la principale promotrice delle iniziative volte a realizzare in Italia le mappe di comunità. Il primo esempio di associazione di ecomusei era rappresentato da quello francese, nato fra il 1989 e il 1992, ed esteso fino al Canada e al Belgio. In seguito, sono nate nuove articolazioni in Giappone (2000), Polonia (2006), Cina (2006), Brasile (2007) Italia (2007) e Spagna (2007).

La necessità di costituire queste associazioni è data dalla consapevolezza che la creazione degli ecomusei non ha un numeroso repertorio di pratiche passate da cui attingere e l'autoformazione richiede un reciproco e intenso scambio di esperienze.

"Mondi locali" rappresenta una comunità di pratica di ecomusei con l'obiettivo di fornire un reciproco aiuto e scambio di esperienze e si fonda, non avendo organi direttivi, sulla responsabilizzazione dei partecipanti e sul loro impegno.

Gli obiettivi sono:

- realizzare pratiche innovative di promozione del patrimonio locale e del paesaggio, mirate ad accrescere il benessere delle comunità residenti;
- comunicare quelle ritenute interessanti e partecipare alla discussione sulla gestione comune e democratica della collettività degli aderenti;
- integrare i nuovi membri all'insegna di uno spirito cooperativo e aperto;
- recepire nuove richieste ed esigenze, modificando se necessario, schemi e programmi per creare una situazione favorevole alla circolazione di idee.

Nata nel 2004 su impulso della Provincia Autonoma di Trento e con l'aiuto dell'Ires Piemonte, "Mondi locali" è successivamente divenuta autonoma, diffondendosi in Italia e Polonia.

Le attività (fig. 55) concrete di Mondi Locali sono lo scambio e la formazione reciproca attraverso i soggiorni di studio, la gestione di un sito internet, la creazione di gruppi di lavoro temporanei con obiettivi specifici e l'incontro periodico di tutti i partecipanti presso un ecomuseo. L'associazione produce strumenti didattici e organizza corsi di formazione a vari livelli.

Dal 2007 Mondi locali è anche un marchio collettivo (solo in Italia), depositato presso le Camere di Commercio.

L'attuale organizzazione "destrutturata" e la forte omogeneità interna non rispondono in maniera efficace alle nuove richieste.

Per questo motivo, l'associazione ha deciso di offrire più libertà alle articolazioni regionali e alle iniziative inclusive, come ad esempio il workshop per la realizzazione della mappa di comunità di raggio organizzato in Casentino nella provincia di Arezzo del 2007.

La nascita delle prime reti regionali strutturate (in Lombardia, in Trentino, in Friuli) in parte rende concreto l'obiettivo di Mondi locali e in parte prefigura uno scenario del tutto nuovo. Di seguito si elencano alcune attività proposte dall'associazione.

- La Giornata del Paesaggio, indetta per la prima volta nel 2007 per favorire azioni di cittadinanza attiva, che ha visto negli anni la partecipazione di numerosi ecomusei di diverse regioni italiane.
- Le esperienze formative del modulo *i'JET Jovial Ecomuseum Training*, un percorso di crescita delle capacità progettuali, relazionali e di gestione del personale degli ecomusei. Il modulo è stato utilizzato in diverse realtà con la collaborazione di centri di ricerca e Università, e ha offerto la possibilità a numerose persone di avvicinarsi e comprendere le potenzialità delle pratiche ecomuseali.

- La sperimentazione delle mappe di comunità come strumento di coinvolgimento della popolazione nel riconoscimento del proprio patrimonio culturale. Dalle prime esperienze degli ecomusei piemontesi la pratica si è estesa a tutti gli ecomusei italiani e recentemente è entrata anche a far parte di procedure di pianificazione paesaggistica.

“Mondi locali” ha instaurato nuove alleanze con esperienze e soggetti affini con le quali condividere obiettivi. Ad esempio, in ambito locale, si è relazionata con alcuni istituti regionali per il patrimonio culturale, soprintendenze, parchi, associazioni ambientaliste, università e aziende socio-sanitarie, mentre in quello nazionale e internazionale ha collaborato con ICOM, Società dei Territorialisti, Slow Food, operatori della nuova museologia, reti internazionali di ecomusei e musei di comunità.

Per rendere efficace e maggiormente evidente l’operato degli ecomusei, Mondi Locali ha costituito una rete permanente a livello nazionale per mettere in circolazione pratiche innovative di promozione del patrimonio locale e del paesaggio, partecipative e mirate ad accrescere il benessere delle comunità residenti. Inoltre, la piattaforma (fig.56) permette di condividere le pratiche con altri allo scopo di diffonderle ma anche di verificarle.

Un’attività finalizzata a sostenere e diffondere una certa idea di museologia basata sul rispetto delle comunità residenti verso il paesaggio e il patrimonio culturale, ma anche verso diversità entro e fra le comunità.

Gli strumenti di Mondi Locali

Osservatorio Ecomusei

Uno spazio di riflessione sul patrimonio culturale dei territori interessati da progetti ecomuseali e sullo sviluppo locale che può generare. Un mezzo di comunicazione culturale indipendente per far crescere numero e qualità degli ecomusei.

Osservatori del paesaggio

In Italia, gli Osservatori del paesaggio, strutturati come strumento di tutela paesaggistica e culturale, sono stati definiti con la Legge n. 1497 del 1939 e sono tuttora previsti dalla normativa vigente. Il sito ha la finalità di dare informazioni utili sugli “Osservatori del Paesaggio”, sulle logiche che li motivano, sulla normativa e sulle scelte istituzionali che li riguardano e sulla loro capacità di essere concretamente parte attiva nei processi di tutela paesaggistico-ambientale

Musei di comunità

Uno strumento per informare e sostenere le comunità, gli amministratori e gli educatori adulti e giovani che cercano di creare e sviluppare musei di comunità in America Latina. I musei di comunità permettono alle popolazioni di utilizzare il proprio patrimonio culturale per valutare il passato e costruire il proprio futuro.

MONDILOCALI
LOCALWORLDS

[HOME](#)

[COS'È MONDI LOCALI](#)

[GLI ECOMUSEI DI MONDI LOCALI](#)

[COSA FACCIAMO](#)

[COME ADERIRE](#)

[CONTATTACI](#)

Fig.56 Piattaforma di Mondi Locali.

Gli Ecomusei di Mondi Locali:

Piemonte

Ecomuseo delle miniere e della Val Germanasca

Ecomuseo dei Terrazzamenti e della Vite

Ecomuseo Valle Elvo e Serra

Ecomuseo Anfiteatro Morenico di Ivrea

Lombardia

Ecomuseo Val Taleggio

Ecomuseo Adda di Leonardo

Trentino Alto-Adige

Ecomuseo Val di Pejo

Ecomuseo del Vanoi

Ecomuseo dell'Argentario

Ecomuseo delle Judicaria

Ecomuseo Valle del Chiese

Ecomuseo del Lagorai

Friuli Venezia Giulia

Ecomuseo delle Acque del Gemonese

Emilia-Romagna

Ecomuseo della civiltà palustre

Ecomuseo di Argenta

Toscana

Ecomuseo del Casentino

Ecomuseo del paesaggio di Castelnuovo

Berardenga

Umbria

Ecomuseo del paesaggio Orvietano

Lazio

Ecomuseo dell'Agro Pontino

Puglia

Ecomuseo di Valle d'Itria

Sistema ecomuseale della Puglia

Ecomuseo del Paesaggio delle Sere Salentine

di Neviano

Calabria

Ecomuseo del paesaggio Valle del Raganello

Sardegna

Cantieri Ecomuseali delle Genti di Barbaglia

4.6 Esperienze ecomuseali

4.6.1 Fondazione Musei Senesi

La Fondazione Musei Senesi ha promosso un convegno dal titolo *"Ecomuseo del Chianti e mappe di comunità"* coinvolgendo molti studiosi operatori esperti in ecomuseologia con lo scopo di rilanciare il progetto per la realizzazione dell'Ecomuseo del Chianti in collaborazione con l'opificio del Chianti, associazione che rappresenta i quattro comuni che hanno aderito al progetto (Castellina, Gaiole, Radda in Chianti e Castelnuovo Berardenga).

Il convegno ha gettato le basi per costruire un progetto di mappatura del territorio con l'obiettivo finale di realizzare una piattaforma di ecomusei virtuali. Il lavoro di ricerca è stato strutturato in forma di mappe di comunità geo-referenziate su Google maps, riferito a tre progetti: Val di Merse, Chianti e Val d'Elsa. In particolare, sono state realizzate delle schede sul patrimonio immateriale attraverso l'uso di un modello di catalogazione che aveva elaborato il professore Pietro Meloni per l'archivio della memoria di Castelnuovo Berardenga. Il Comune di Monticiano in Val di Merse è un piccolo paese, in origine podesteria medievale, che comprende cinque frazioni e rispetta le caratteristiche tipiche dei piccoli borghi toscani. L'economia della comunità ruota intorno ai lavori del bosco (taglio, lavorazione, produzione artigianale, esportazione); così come la cultura, la storia e le tradizioni sono influenzate da questa presenza.

L'idea iniziale per la realizzazione dell'Ecomuseo ha avuto come coordinatrice del gruppo di lavoro l'antropologa Valentina Lusini, coadiuvata dall'assessore alla cultura Sandra Becucci. L'obiettivo del progetto è stato la realizzazione di una schedatura del patrimonio culturale da inserire in una mappa digitale di Google. Il gruppo di lavoro era composto da otto persone di cui quattro abitanti del paese e quattro esperti di diverse discipline.

Questo progetto pilota ha individuato centocinquanta beni culturali da descrivere e mappare. La scelta delle schede (fig.57) si è, poi, integrata con una griglia tematica, elaborata in precedenza dalla fondazione musei senesi, per l'inserimento delle schede nel sito nel sito, divisa per categorie principali e sotto categorie di riferimento.



Scopri il patrimonio delle Terre di Siena



 Google Map

Home / Territorio / Siena

 Mi piace 4920

Siena

"Nella bellezza ardente e concentrata di Siena si avverte una nota artificiale che richiama alla memoria una città appollaiata in cima ad un colle in un quadro antico. Dalle fortificazioni si scorge l'intera città, le case bianche e marroni, col tetto brunastro e la facciata liscia forata da molteplici finestre. [...] D'attorno regna la pace di un mondo verde, che, ora digrada in valli cosparse di terra rossa e velate dalla foschia grigia degli olivi, con cipressi che svettano cupi nel cielo, ora s'inarca in collinette."
 (A. Symons, 1907)

A Siena, il sapore, il gusto, la vista della città, sono ancora quelli evocati dalle parole di un poeta inglese che l'ha visitata e, sicuramente amata, più di un secolo fa. È raccolta Siena, arroccata sui suoi colli, basta allontanarsi un poco e la puoi cogliere tutta intera, nell'inconfondibile skyline del suo profilo allungato, con le mura, la Torre del Mangia e la cupola del duomo. E non è neppure tanto diversa, in certi scorci, da come ce l'hanno descritta, tra Tre e Quattrocento, i suoi pittori più amati, dai Lorenzetti a Simone Martini, da Sano di Pietro al Vecchietta.

Praticamente inalterato anche il suo rapporto, sensuale e armonioso, con il paesaggio che la circonda e la protegge. Le colline, i cipressi, la terra rossa e gli olivi, si raggiungono a piedi, uscendo dalle porte antiche della città, quando non si sono mantenuti all'interno, nelle protette e preziose valli verdi ancora presenti fra le mura.

Con il suo vivere lento, quasi ovattato, Siena va visitata con calma, va assaporata. Per Siena si passeggia, si scuriosa, ci si infila nei vicoli, si cercano gli angoli nascosti e più tranquilli, entrando e uscendo da un museo, una chiesa o un bel palazzo.

Territorio 

- Chianti
- Val d'Elsa
- Siena
 - Città e Musei 
 - Itinerari 
 - Gallery 
 - Servizi educativi 
- Crete - Val d'Arbia
- Val di Merse
- Amiata - Val D'Orcia
- Val di Chiana

News

Le intuizioni del genio

Cultura e salute: i musei senesi (e non solo) fanno bene

SienaRicorda

Fig.57 Piattaforma dell'Ecomuseo delle Terre Senesi.

La griglia è lo strumento principale di navigazione della piattaforma che ospita i diversi ecomusei virtuali della provincia di Siena e coprono un ventaglio piuttosto ampio di temi. Si può notare come alcune scelte rimandino a posizioni disciplinari ben definite: “memoria dei luoghi” dentro la categoria di “paesaggio” evoca il *genius loci*, oltre che la sistemazione spaziale del ricordo. L’intera categoria del “patrimonio culturale immateriale”, è costruita seguendo la Convenzione UNESCO del 2003 con l’aggiunta di alcune voci che nella convenzione sono assenti o inglobate dentro macro categorie (cultura agroalimentare e onomastica) o che hanno senso in contesti di ricerca locale “storia locale, letteratura e personaggi”. Dei ventotto temi inseriti nella griglia diciassette sono di carattere socio-antropologico e storico, dei quali cinque esclusivamente antropologici contro i restanti undici che sono condivisi da diverse discipline: geografia, storia dell’arte, architettura, archeologia, archivistica, geologia, agraria, antropologia e storia. Nell’elaborazione testuale l’interdisciplinarietà è divenuta ancora più accentuata, avendo la possibilità di inserire le schede in più aree tematiche e in griglie diverse.

In questo passaggio la griglia tematica si è rivelata particolarmente utile, evidenziando una predominanza dei temi legati al patrimonio culturale immateriale: ventuno schede sul paesaggio, cinquantasette sul patrimonio culturale materiale, sessantacinque sul patrimonio culturale immateriale, due sulla vita quotidiana, una sui sensi e quattro condivise tra le categoria di paesaggio, patrimonio materiale e patrimonio immateriale. Per l’elaborazione della scheda di catalogo il gruppo di lavoro ha utilizzato una scheda semplificata per agevolare il lavoro di rilevazione di campo e di inserimento dei dati da parte dei collaboratori non esperti.

La scheda è composta da due tipi differenti di dati: i primi rappresentano la parte descrittiva della scheda e comprendono voci che richiamano i contenuti visibili all’utente che consulta il materiale; i secondi sono dati invisibili agli utenti, incorporati dentro il sito web e che servono per la georeferenziazione delle schede e la loro collocazione nella mappa dal punto di vista geografico, temporale e tipologico e, inoltre, alla creazione di link per l’accesso al

materiale accessorio che accompagna ogni singola scheda come documenti, video, audio e foto. La scheda è molto sintetica per evitare di costruire un sito troppo statico e vincolato al solo testo scritto. Infatti, l’idea è invece quella di un processo dinamico e interattivo, dove le immagini, i video, gli audio, le voci del territorio sono superiori alla produzione testuale per offrire un breve quadro generale. La scelta di Fondazione Musei Senesi è stata quella di trasformare le mappe di comunità in mappe digitali di Google, dove i beni culturali sono stati inseriti nei punti in cui si trovano realmente o comunque nelle immediate vicinanze. In questa prospettiva, queste mappe culturali degli ecomusei sono per alcuni aspetti rigidi in quanto coincidono con il territorio non lasciando spazio alla creatività delle comunità. Possiamo però provare ad immaginare la rigidità della struttura di Google Maps come punto di forza. Il territorio può essere georeferenziato e individuato da qualunque utente che in linea di massima, ha anche un’idea spaziale di dove è collocato il bene. Altro aspetto importante da considerare è il materiale accessorio che interagisce con la geografia dei luoghi, raccontando storie, mostrando immagini e video per ripercorrere le memorie locali. Nella parte iniziale della ricerca, il gruppo di lavoro ha avuto contatti direttamente con la comunità per raccogliere materiale utile. In seguito, l’attribuzione delle schede è stata necessariamente una negoziazione tra saperi esperti e passione locale, decidendo di comune accordo di attribuire ad altri la compilazione di schede sulle quali esistevano esperienze dirette di ricerca per restituire uno sguardo dall’interno delle pratiche sociali locali. Un Ecomuseo ruota intorno ad alcuni concetti cardine: il territorio, la memoria, l’identità, la trasmissione, il senso dei luoghi e il passato. La seconda esperienza di ricerca in campo ecomuseale è il Chianti, simbolo di toscaneità nel mondo. Questo luogo esprime una forte negoziazione tra ciò che si produce come immagine di località da restituire al mondo esterno e l’intimità culturale, spesso caratterizzata da un forte campanilismo e da una definizione identitaria costruita su aspetti escludenti e differenziali (Meloni, 2014).

Il lavoro per l’Ecomuseo del Chianti (fig.58) si è incentrato sugli aspetti della memoria e del

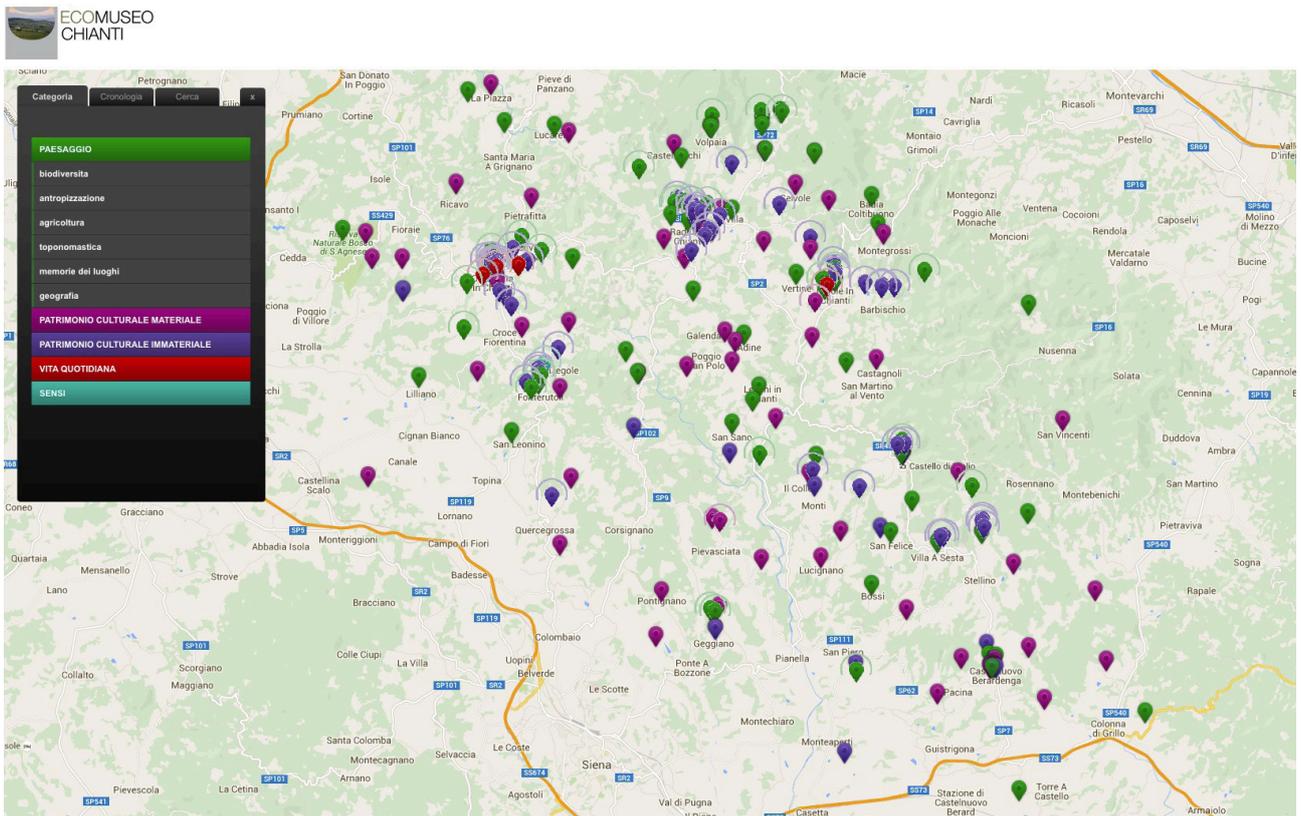


Fig.58 Piattaforma dell'Ecomuseo del Chianti.

The image shows a screenshot of the Ecomuseo Val di Chiana website. At the top, there is a navigation bar with 'Login', 'Registrazione', and social media links for Facebook, Twitter, Feed Rss, and YouTube. The main header includes the logo 'ECOMUSEO VAL DI CHIANA' and a search bar. Below the header, there are navigation tabs: Home, L'Ecomuseo, I Comuni, Come funziona, Mappa, and Segnalaci... The main content area displays a page for 'Strada bianca di Sant'Ambrogio Le Regge'. It features a photograph of a landscape with cypress trees and a 'Paesaggio' label. The text provides details about the road's location (Località Le Regge, Comune: Torrita di Siena, Trequanda, Pienza), its denomination, and a description of its route and characteristics. A map on the right shows the location on a Google map. Below the map, there are tabs for 'Fotografie' and 'Video', with a video thumbnail visible.

Fig.59 esempio di scheda dell'Ecomuseo.

territorio, come tratti essenziali di riconoscibilità e di appartenenza. Il risultato dell'Ecomuseo è la sperimentazione di osservatori permanenti su mutamenti culturali, come strumenti per monitorare la qualità e la vitalità delle culture locali, i loro cambiamenti, la capacità di ripensarsi e di modificarsi nel tempo. Si tratta di riconoscere la compresenza di una cultura locale che si esprime sotto i riflettori globali e che da questi è spesso influenzata. Il progetto di Meloni per l'Ecomuseo del Chianti ha avuto l'obiettivo di evidenziare quanto dentro ad una storia comune del Chianti vi fossero flussi migratori, identità fragili, storie contigue influenzate dai territori circostanti, e come fosse un territorio transitato da nobili, contadini, viaggiatori borghesi, letterati, studiosi, migranti interni ed esterni. Il lavoro per l'Ecomuseo del Chianti è divenuto una ricerca di questo mondo riproposto e rievocato, di sopravvivenze contadine che hanno custodito proverbi, aneddoti e tecniche di lavoro.

Il Chianti è principalmente un mondo che parla di campagna, di produzioni agricole, di olio e di vino. Il paesaggio oggi appare completamente diverso rispetto alle memorie di chi ha vissuto la mezzadria e di chi ha conosciuto i terrazzamenti. Più si allarga la mappa culturale sul territorio provinciale, più le narrazioni si fanno bene comune. Il lavoro ecomuseale senese apre il territorio a diverse narrazioni che si intrecciano, prodotte da aspetti differenziali e raccolti dentro ad una storia comune non necessariamente reale, ma condivisa come la volontà di costituire una comunità immaginata. L'Ecomuseo del Chianti è il secondo a vedere la luce, dopo quello della Val di Merse e presenta al pubblico dei cittadini e dei turisti un'offerta completa capace di raccontare un patrimonio complesso e straordinario come quello delle Terre di Siena (fig. 58, 59, 60).

4.6.2 Ecomuseo di Parabiago

L'ecomuseo di Parabiago nasce grazie al cofinanziamento dell'Unione Europea e della Regione Lombardia nell'ambito dei Fondi di Sviluppo Regionale. La redazione della mappa ha previsto un percorso di coinvolgimento attivo dei cittadini che hanno attivato le proprie risorse, conoscenze e competenze per la realizzazione di un processo progettuale.

La costituzione dell'Ecomuseo del Paesaggio si fonda su un processo partecipato che ha coinvolto istituzioni (Assessorato alle Politiche Ambientali, Urbanistica e Istruzione, istituzioni scolastiche di Parabiago e Università) e la comunità costituita da esperti e non esperti di età diverse. Inoltre sono stati coinvolti, anche i cittadini dei Comuni limitrofi che hanno facilitato la promozione di alcune azioni sul territorio. La pianificazione e la progettazione proposta ha attivato un processo partecipato capace di costruire le condizioni necessarie all'interazione concreta, efficace ai fini del progetto urbanistico e architettonico.



L'Ecomuseo

Il progetto Ecomuseo della Val d'Elsa si inserisce nell'ambito del piano di rilancio strategico dei servizi museali delle Terre di Siena promosso dalla Fondazione Musei Senesi, che si pone l'obiettivo di integrare il patrimonio culturale diffuso,....

[Scopri l'ecomuseo](#)

Segnala...









I Comuni

Il paesaggio della Val d'Elsa è piuttosto vario: si va dalla piana alluvionale dell'ambiente fluviale alle porzioni collinari dell'appoderamento mezzadrile, cui si affiancano alcuni rilievi boscati più aspri e mosaici di pascoli, seminativi, vigneti e....

[Scopri il comune](#)


Fondazione Musei Senesi
 Mi piace questa Pagina 2,5mila "Mi piace"


Fondazione Musei Senesi
 13 h
 "Nella stanza di una casa": ricordi di una maestra di Scalvaia <http://ow.ly/SWxTE>
[#terredisiena_LivingHeritage](#) [#ecomusei](#) [#Valdimerse](#)



Fondazione Musei Senesi
 Sede legale: Piazza Duomo, 9 - Sede Operativa: Via delle Cerchia, 5 - 53100 Siena - Tel. 0577 530164 - Fax. 0577 227352 - Email: info@museisenesi.org Codice Fiscale 92037300529 - Partita IVA 01131840520
 In collaborazione con i Comuni di Casole d'Elsa, Colle di Val d'Elsa, Monteriggioni, Poggibonsi, San Gimignano

Fig.60 Esempio di scheda dell'ecomuseo.

Note

- 1) Jégou, F., Manzini, E. (2008). Collaborative Service. Milano: Edizioni POLI.design.
- 2) Articolo “*Dalle Parish Maps britanniche alle Mappe di Comunità italiane: semplice trasposizione o differente interpretazione? I contesti, gli obiettivi, gli approcci, gli effetti*” di Agnese Turchi consultabile in https://www.academia.edu/19474548/Dalle_Parish_Maps_britanniche_alle_Mappe_di_Comunita_italiane_semplice_trasposizione_o_differente_interpretazione_I_contesti_gli_obiettivi_gli_approcci_gli_effetti
- 3) Il concetto di *geniu loci* individua una forma d’approccio fenomenologico allo studio dell’ambiente che consiste nell’interazione tra il luogo e la sua identità. Norberg-Schulz ha sviluppato un’importante analisi di questo concetto, partendo dalle considerazioni di Martin Heidegger sull’abitare, elaborando una sua interpretazione moderna. Norberg-Schulz C., (1979). *Genius loci. Paesaggio, ambiente, architettura*.
- 4) Maurizio Maggi è dirigente di ricerca dell’Istituto di Ricerche Economiche e Sociali e responsabile del Progetto Antenne.
- 5) Il convegno internazionale “*Ecomuseo del Chianti e mappe di comunità*” è stato promosso dalla Fondazione Musei Senesi La Fondazione Musei Senesi in collaborazione con Opificio Chianti, associazione costituita dai Comuni di Castellina in Chianti, Castelnuovo Berardenga, Gaiole in Chianti e Radda in Chianti (23 e 24 novembre).



WINTER FLOODS

FLOODS

MUCHELNEY

WET MOOR

EAST WINDS

WEST WINDS

The Terny Roof

POTTERY

UNEXPLAINED

UNEXPLAINED

MUCHELNEY

MUCHELNEY

TOBACCO FOOTPATH

ALFANG MINDS

GOOD SNOW

GETTING WEDGE

STAYED BEYOND

THE WOODS LIKE TREE WALK

THE HOLY GRAY LETTER

THE HOLY GRAY LETTER

THE HOLY GRAY LETTER

FACE ON CAT

WHITE HOUSE

HIGH GRASS HILL

MUCHELNEY
Garden Spring 1967

5

Il Casentino

“Tuffiamoci dunque in questo “Casentino di passione e di preghiera” come defì D’Annunzio questa prima valle dell’Arno, alla ricerca di tesori nascosti tra le selve e gli alti colonnati d’alberi, nei suoi villaggi dove la vita è ancora una diuturna fatica, nelle sue cittadine dove le officine pulsano di fervente attività, all’ombra di torri e campanili, muti testimoni del ruinoso e travolgente avanzare dei tempi: vediamo da vicino questa valle ricca di meravigliosi angoli, di scorci panoramici, di acque sorgive; di foreste dove il silenzio è rotto solo dallo scrosciar dei torrenti, dallo stormir degli alberi, dal cinguettio degli uccelli; ricca di aria pura e balsamica: una terra dove è possibile ancora trovare ciò che milioni di uomini non possiedono più e abbandonarsi alla dolce quiete per un riposo ristoratore.”

Franco Niccolini (1968, p.15)

Per lo svolgimento della tesi di dottorato, si è reso necessario selezionare un luogo specifico per analizzarlo attraverso chi lo abita e chi lo amministra e per rilevare, grazie al processo di costruzione della mappa di comunità, dati utili a comprendere il rapporto che localmente si crea tra gli abitanti e il proprio patrimonio locale. Il territorio preso in esame è il Casentino, una delle quattro vallate che compongono la provincia di Arezzo, situata nell’alta valle dell’Arno ai confini con la Romagna. Nel corso dei secoli, il Casentino è sempre stato al centro di importanti assi viari e i numerosi passi appenninici hanno disegnato una fondamentale rete di comunicazione trans-valliva tra il Casentino, il Valdarno, la Romagna e la Maremma.

Negli anni Novanta, la discussione sulla salvaguardia e il recupero della cultura e delle tradizioni locali, porta alla definizione di un

progetto ecomuseale di valenza comprensoriale allo scopo di valorizzare e trasmettere il ricco patrimonio locale.

Il Casentino, infatti, grazie anche alla sua conformazione di “valle chiusa” conserva tradizioni e capacità artigianali significative legate, soprattutto in passato, all’utilizzo delle risorse locali. E, proprio, il Casentino è stato scelto come uno dei cinque progetti sperimentali esposti presso il padiglione *Arcipelago Italia* (fig.61) allestito dall’architetto Mario Cucinella durante la sedicesima Mostra Internazionale di Architettura della Biennale di Venezia.

Arcipelago Italia rappresenta un manifesto per indicare possibili scenari per il rilancio dei territori interni e per sottolineare il ruolo di responsabilità sociale dei progettisti.

In particolare, sono stati proposti cinque progetti per le aree di Gibellina, Ottana, Foreste Casentinesi, Matera e gli scali ferroviari di



Fig.61 Padiglione Arcipelago Italia.

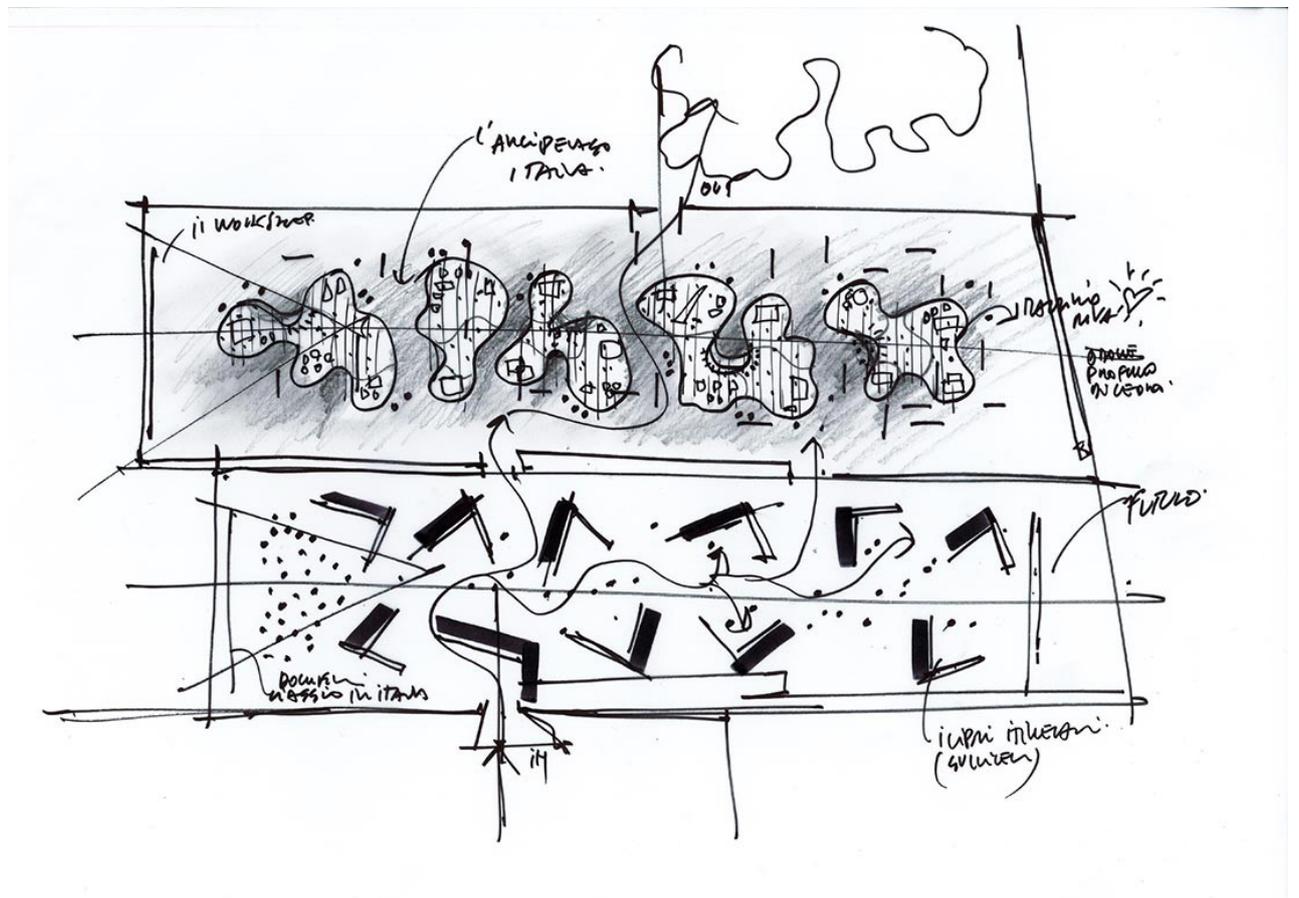


Fig.62 Schizzi allestimento del Padiglione Arcipelago Italia.



Fig.63 Progetto per il Parco delle Foreste Casentinesi esposto presso Padiglione *Arcipelago Italia*.

Ferrandina e Grassano e svolti in collaborazione con le Università locali e diverse professionalità. La scelta delle aree è stata l'occasione per far emergere i temi su cui è necessario lavorare, come: la tutela del patrimonio artistico, la ricostruzione, il bosco e la filiera produttiva del legno, la mobilità lenta e veloce e il superamento del modello architettonico degli ospedali, a favore di nuovi spazi per la cura e la degenza della popolazione anziana.

I cinque progetti sono simbolicamente rappresentati nel Padiglione Italia su cinque tavoli (fig.62) di legno che formano un arcipelago.

Il progetto per il Parco delle Foreste Casentinesi svolto da Diverserighestudio con la collaborazione di Ernesto Antonini e Andrea Boeri dell'Università di Bologna, affronta il tema del bosco e la filiera produttiva del legno come sistema produttivo.

L'idea è quella di realizzare piccoli insediamenti (fig.63) che coniughino funzioni produttive legate alla filiera corta del legno e funzioni abitative in modo da rinsaldare il legame tra uomo e foresta nel rispetto delle risorse naturali.

Il Padiglione viene definito dall'architetto Cucinella come un "viaggio" (strumento scelto per condurre il Padiglione Italia sui territori) e un "atto creativo collettivo", manifesto di una dimensione partecipata, risultato di un iter multidisciplinare e inclusivo.

Dal punto di vista metodologico, Cucinella si è posto come coordinatore di un team di professionisti, tutor, esperti, architetti, fotografi e soggetti istituzionali seguendo una politica di ascolto per capire e interpretare i desideri dei territori e trasformarli in progetto.



EcoMuseo del Casentino

persone • luoghi • memorie • saperi • risorse • patrimoni



www.ecomuseo.casentino.toscana.it

• Mulin di Bucchio, loc. Mulin di Bucchio - Pratovecchio Stia • Museo del Castello di Porciano, loc. Porciano - Pratovecchio Stia • Museo dello Sci, Museo del Bosco e della Montagna, Collezione Ornitologica "Carlo Beni", Stia - Pratovecchio Stia • Ecomuseo del Carbonaio, Banca della Memoria "Giuseppe Baldini", Casa dei Sapori, Cetica - Castel San Niccolò • Museo della Pietra Lavorata, Strada in Casentino - Castel San Niccolò • Castello dei Conti Guidi di Poppi, Poppi • Bottega del Bigonajo, Mostra permanente sulla Guerra e la Resistenza in Casentino, Moggiona - Poppi • Raccolta Rurale "Casa Rossi" e Percorso delle Bonifiche Agrarie, Soci - Bibbiena • Ecomuseo della Vallesanta, Chiusi della Verna • Ecomuseo della Castagna, Raggiolo, Ortignano Raggiolo • Ecomuseo della Polvere da Sparo e del Contrabbando, loc. San Vincenzo, Chitignano • Centro di Documentazione sulla Cultura Rurale del Casentino, Torre di Ronda, Castel Focognano • Casa Natale di Guido Monaco, loc. La Castellaccia, Talla • Centro di Documentazione della Cultura Archeologica del Territorio, Sabbiano • Centro di Documentazione e Polo Didattico dell'Acqua, loc. La Nussa, Capolona

Centro Servizi Rete Ecomuseale: Unione dei Comuni Montani del Casentino, Via Roma 203 Ponte a Poppi (AR) • 0575.507272 - ecomuseo@casentino.toscana.it

progetto promosso e sostenuto da



con il contributo di

Comune di PRATOVECCHIO STIA



Comune di CAPOLONA



Comune di BIBBIENA

main sponsor

BancaEtruria

in collaborazione con



Fig.64 Manifesto dell'Ecomuseo del Casentino.



Fig.65 Quaderni tematici dell'Ecomuseo del Casentino.

5.1 L'ecomuseo del Casentino

L'Ecomuseo del Casentino (fig.63) nasce alla fine degli anni Novanta su iniziativa della Comunità Montana grazie a finanziamenti comunitari e alla collaborazione dei comuni della vallata. Oggi la gestione del progetto è affidata al Servizio CRED (Centro Risorse Educative e Didattiche) che ha avviato un percorso di revisione degli strumenti e degli organi di gestione e sviluppo di una rete di strutture del comprensorio. L'ecomuseo si articola in un sistema di poli museali secondo il modello tipicamente toscano ed è strutturato in sei sistemi: civiltà castellana, bosco, acqua, manifatturiero, agricolo-pastorale e archeologia. Ogni sistema si articola in più "antenne"¹ al fine di tutelare e salvaguardare il patrimonio territoriale nelle sue componenti ambientali, storico-culturali, produttive ed etnografiche. L'ecomuseo è un'istituzione creata per volontà degli individui e delle associazioni con il supporto delle amministrazioni comunali del territorio, con la finalità di valorizzare il patrimonio culturale della prima Valle dell'Arno e per garantire la continuità della sua tutela, interpretazione e trasmissione.

Questo strumento è promotore della cura di usi e saperi collettivi per evitare la loro dispersione e garantirne l'esistenza attraverso la partecipazione attiva della popolazione con la collaborazione di enti, di associazioni, di istituti di ricerca, di realtà economiche e della scuola. L'ecomuseo è concepito come un progetto che dialoga con il passato (e con i valori sedimentati), ma, allo stesso tempo, guarda al futuro poiché è un processo dinamico in stretta relazione con la comunità locale e suscettibile di modifiche: è un percorso continuo di crescita culturale delle comunità locali. Le principali tradizioni artigianali casentinesi sono la lavorazione del legno, della pietra, l'attività laniera e il ferro battuto. L'Ecomuseo del Casentino ha come obiettivo la tutela e la valorizzazione del patrimonio territoriale nelle sue svariate componenti culturali. Un ruolo di primaria importanza è rivestito dalle produzioni locali e della cucina tradizionale. Infatti, il Casentino ha una lunga storia legata alla tradizione agricola, all'allevamento e ai prodotti del bosco per i quali l'Unione dei Comuni con l'Ecomuseo ed altri soggetti pubblici e privati hanno lavorato per la costituzione di consorzi.



Fig.66 Alcune immagini di laboratori per conoscere le attività artigianali locali.

L'Ecomuseo del Casentino è stato istituito nella seconda metà degli anni Novanta grazie a finanziamenti provenienti dalla Comunità Montana, dai Comuni e dalla Comunità Europea (Iniziativa Leader II).

Il processo di costruzione del progetto Ecomuseo del Casentino è stato diviso in due fasi.

La prima fase di ideazione del progetto di fattibilità è stata coordinata dalla Prof.ssa Giuseppina Carla Romby della Facoltà di Architettura dell'Università degli Studi di Firenze con l'ausilio di un comitato scientifico.

In funzione delle ricerche attivate sul territorio, il progetto si è articolato in sei sistemi: della civiltà castellana, del bosco, dell'acqua, manifatturiero, agricolo-pastorale e dell'archeologia. Nel corso di circa quattro anni sono state realizzate le seguenti strutture:

- Museo della Musica a Talla;
- Museo della Castagna a Raggiolo;
- Museo della Polvere da Sparo e del Contrabbando a Chitignano;
- Museo della casa Contadina a Castelnuovo;
- Museo della civiltà castellana a Castel San Niccolò;
- Museo dell'Acqua a Capolona;
- Museo Archeologico del Casentino a Partina;
- Museo del Carbonaio a Cetica;
- Museo del Bosco e della montagna a Stia;
- Centro di Documentazione di Storia Locale a Poppi.

La seconda fase di gestione con revisione e ampliamento del progetto è passata al Servizio CRED (Centro Risorse educative e Didattiche) della Comunità Montana che ha avviato un percorso di revisione e sviluppo del progetto stesso arrivando nel 2004 alla costruzione di strumenti ed organi di gestione.

Tra il 2005 ed il 2007, sono state inserite nella rete altre strutture del comprensorio:

- Centro di Documentazione della Cultura Rurale di Castel Focognano;
- Museo del Castello di Porciano;
- Castello di Poppi;
- Bottega del Bigonaio a Moggiona;
- Collezione Rurale Casa Rossi a Soci;
- Centro di Documentazione della Cultura Archeologica di Subbiano;
- Ecomuseo della Vallesanta.

Inoltre, stati realizzati, anche, alcuni materiali di carattere divulgativo e informativo come guide tematiche e quaderni tematici (fig.65). Nel 2014, in seguito alla Legge Quadro Sulla Cultura della Regione Toscana (L.21 del 2010), nella quale viene per la prima volta definito e normato, a livello regionale, il concetto di ecomuseo, si passa all'approvazione di un nuovo regolamento e protocollo d'intesa, insieme ad un regolamento interno.

In particolare, si avvia un percorso dedicato alla qualificazione della sicurezza e della fruizione delle strutture attraverso anche la definizione di un coordinatore della sicurezza per la rete ecomuseale.

Nel 2016, il paese di Badia di Prataglia entra nella rete ecomuseale con il sentiero dei castelletti promosso dalla Pro Loco locale e dal Parco Nazionale delle Foreste Casentinesi.

La gestione di questo ecomuseo si fonda su un regolamento e relativo protocollo d'intesa approvati congiuntamente dall'Unione dei Comuni Montani del Casentino e dalla Provincia di Arezzo.

L'Ecomuseo ha avviato percorsi di valorizzazione rispetto alle sapienze artigianali locali, alcune delle quali documentate anche all'interno di specifiche antenne (fig.66).

Numerose sono le progettualità che l'ecomuseo propone e coordina, alcune delle quali di carattere trasversale in grado di coinvolgere non solo strutture ma anche soggetti diversificati del territorio (e non) per la costruzione di alleanze e "comunità di progetto".

Un progetto di particolare successo è rappresentato da *Festasaggia*, festa a misura di paesaggio, che segnala e premia le feste e le sagre paesane che si distinguono per azioni virtuose riferite al rapporto con il patrimonio locale, all'uso dei prodotti alimentari e alla gestione dei rifiuti.

Dal 2015 il progetto è stato fatto proprio dal Parco Nazionale delle Foreste Casentinesi e da Slow Food Toscana e Emilia Romagna nell'ambito dell'iniziativa *OLTRETERRA* e costituisce una sperimentazione all'interno della Carta Europea del Turismo Sostenibile. Sul fronte della ricerca, vengono attivati annualmente percorsi di approfondimento in collaborazione con ricercatori ed istituti universitari oltre alla realizzazione di incontri,



INDICE

• SEI A RAGGIOLO	5	• IL PONTE DELL'USCIOLINO	17
• LA CASTAGNA IN GIOCO	6	• LA DIGA, IL MARE DI RAGGIOLO	18
• SAN MICHELE E I PASTORI	7	• LA GROCE DEL PRATOMAGNO	19
• L'OROLOGIO E LE CAMPANE	8	• CHE PAURA!	20
• LA BANDERUOLA DEL SEPOLCRETO	9	• CHE FARE?	21
• IL MURO DELLE PAROLE DIMENTICATE	10	- Giocare a nascondino e arrampicarsi in piazza	
• C'ERA UNA VOLTA UN CASTELLO	11	- Nascondersi nello scoglio della mercatella	
• LA STANZA DEL TEMPO	12	- Occhi e orecchie! rondoni, gufi e civette	
• IL PROFILO DELLA VERNA	13	- Il segno di lupi e volpi, cinghiali e caprioli...	
• IL SECCATOIO DEL CAVALLARI (La Casa del Fuoco)	14	- Sciattoli, girini e ranocchie	
• IL PARCO GIOCHI E LE PIETRE ANIMATE AL PONTE DELLA PIANA	15	• E QUANDO NEVICA?	23
• IL MULINO DI MORINO (La Casa dell'Acqua)	16	• PER CONOSCERE RAGGIOLO	24

LA CASTAGNA IN GIOCO

L'Ecomuseo è il cuore di Raggiolo. Al centro la castagna, per secoli fonte di vita del paese. Qui c'è la Mappa di Comunità, dove i raggiolatti hanno segnato le cose più importanti di Raggiolo. Video, foto storiche e macchine animate ti fanno conoscere gli antichi abitanti e il loro modo di vivere. Pensa, il "raggiolano" è un tipo di castagno che prende il nome da Raggiolo, fino dal medioevo! L'Ecomuseo è uno scrigno della memoria che ti aiuta a conoscere e rispettare Raggiolo. È un luogo vivo, pieno di iniziative della comunità.

SAN MICHELE E I PASTORI

San Michele Arcangelo è il patrono di Raggiolo. Entra nella chiesa e scopri i suoi tesori. San Michele è dietro l'altare. Le sue ali sono colorate e ai suoi piedi il diavolo incatenato si morde le mani. Com'è brutto! San Michele è il protettore dei pastori, che dai pascoli sopra Raggiolo portavano le greggi di pecore a passare l'inverno in Maremma. Era un lungo viaggio. Tutto a piedi per una settimana! Tanti uomini partivano col gregge e lasciavano le famiglie e i bambini. Li rivedevano solo al ritorno in primavera.

C'ERA UNA VOLTA UN CASTELLO

Raggiolo era il castello di Guido Novello, con le torri, le alte mura e le fucine dei fabbri, che forgiavano elmi e spade. Quando il Conte partiva per la guerra indossava l'armatura, cingeva la spada, e... via al galoppo sul suo cavallo! Ma dov'è oggi il castello? Poco si è salvato. Gli uomini venuti dopo hanno usato le sue pietre per costruire le case, ma sotto il grande arco del Coro riconoscerai le antiche mura di cinta. Nel palazzo del Conte oggi c'è la chiesa con i suoi tesori e poco avanti è rimasta l'antica Fonte. Lo Sportico di Matilde, davanti alla chiesa, era una delle porte del castello. Tra le sue travi ci stanno i pipistrelli. Ai piedi del paese alla confluenza dei due torrenti c'erano nel Medioevo, alcune fabbriche di armi. Sì, hai capito bene! Spade, spadoni, coltellacci che da qui venivano commerciati nei territori vicini...

Fig.67 Guida alla scoperta di Raggiolo e del suo ecomuseo .

conferenze e mostre tematiche. Tra i percorsi di ricerca attivati ricordiamo quelli dedicati al Fondo di Storia Locale Goretti Miniati (conservato presso la Biblioteca Rilliana di Poppi), quelli sulle produzioni agro-alimentari, sul tessuto casentino e la ritualità tradizionale.

In sinergia con l'Ecomuseo opera la Mediateca della Comunità Montana del Casentino con il progetto "Banca della Memoria" un archivio video-digitale dedicato alla cultura materiale e alla storia del Casentino.

Attualmente il materiale raccolto ed archiviato ammonta ad alcune centinaia di ore con argomenti che spaziano dalle attività manifatturiere e agro-silvo-pastorali alla gastronomia tradizionale, dal patrimonio orale nelle sue diverse espressioni fino alle memorie della guerra.

Attualmente il materiale raccolto ed archiviato ammonta ad alcune centinaia di ore con argomenti che spaziano dalle attività manifatturiere e agro-silvo-pastorali alla gastronomia tradizionale, dal patrimonio orale nelle sue diverse espressioni fino alle memorie della guerra.

Tra i progetti di più recente attivazione, *STAND UP FOR AFRICA* è un progetto di arte contemporanea svolto con il coinvolgimento di giovani artisti locali e di gruppi di migranti presenti nel territorio in visione di interpretazione e di valorizzazione del patrimonio locale inteso quale occasione di confronto e scambio.

Il progetto, a carattere pluriennale, ideato dall'Hymmo Art Lab di Pratovecchio, con la cura di Paolo Fabiani, viene promosso dall'Unione dei Comuni Montani del Casentino, in partenariato con una serie di soggetti pubblici e privati, nell'ambito delle attività dell'Ecomuseo del Casentino. Obiettivo centrale dell'iniziativa è quello di proporre l'arte contemporanea, nelle sue diverse espressioni, quale strumento di azione sociale, mezzo universale per sensibilizzare, promuovere e formare il territorio ai temi dei diritti umani, dell'accoglienza e della convivenza ma anche della conoscenza e valorizzazione dell'eredità culturale locale. Inoltre, molti progetti sono dedicati a bambini e famiglie, considerati tra i fruitori più interessanti dell'ecomuseo.

A questo riguardo, è stata realizzata la *Guida alla scoperta di Raggiolo e del suo ecomuseo* (fig.67) per promuovere la visita e la conoscenza di questo luogo, in un formato grafico semplice e accattivante, con presenza di

figure stilizzate e richiami fotografici e testuali per consentire un approccio giocoso senza tuttavia tralasciare il rigore delle ricostruzioni e la puntualità delle informazioni fornite.

La guida rappresenta un prototipo per l'ecomuseo, che potrà essere applicato in futuro anche ad altri contesti del Casentino.

L'Ecomuseo del Casentino in collaborazione con il Parco Nazionale delle Forste Casentinesi ha stabilito una *carta europea del turismo sostenibile* attraverso la quale sono state condivise pratiche e linee progettuali per la valorizzazione del patrimonio culturale locale.

In particolare, sono state definite le azioni progettuali per l'abbattimento delle barriere fisiche e culturali, per la fruizione delle antenne e del patrimonio attraverso iniziative dedicate secondo una prospettiva di fruizione inclusiva. Nell'ottica inoltre di un processo di formazione continuo, i gestori delle diverse antenne sono annualmente coinvolti in attività di aggiornamento e formazione su diverse tematiche tra cui quelle legate alla fruizione sicura delle strutture e all'abbattimento delle barriere fisiche e culturali. Tra le iniziate, sono state concepite alcune scatole tattili itineranti dedicate alle tradizioni artigianali e ai miti e alle leggende per ipovisivi e non vedenti realizzate in collaborazione con la stamperia braille della Regione Toscana.

Un aspetto importante delle attività dell'Ecomuseo è rappresentato dalla dimensione didattica educativa e dal rapporto con il mondo della scuola. In particolare, ogni anno vengono definite proposte didattiche (visite guidate, laboratori, escursioni) per diverse fasce di utenti, in collaborazione anche con l'Ufficio Scolastico Provinciale, intorno alle tematiche sviluppate nelle diverse antenne ecomuseali. Il progetto, dal titolo *Viaggio nella Valle Chiusa*, prevede anche iniziative speciali per le scuole del territorio con percorsi di lavoro più approfonditi. Dal 2016 è stato attivato anche un progetto rivolto all'Alternanza Scuola lavoro in collaborazione con le scuole superiori del comprensorio.

Per quanto riguarda i percorsi di co-progettazione finalizzati al coinvolgimento dei giovani nelle attività dell'ecomuseo, il progetto *Valore Museo* promosso dalla Fondazione Cassa di Risparmio di Firenze consente di attivare specifiche borse di studio.

L'ecomuseo collabora da qualche anno con il Corso di Laurea Magistrale in Design del Dipartimento di Architettura dell'Università di Firenze. Ogni anno viene proposto un seminario tematico sul tema della valorizzazione delle tecniche artigianali tradizionali secondo il pensiero del design per la sostenibilità.

Tra i vari risultati raggiunti, interessante è stato il progetto del libro illustrato *Le mani del bosco* dedicato all'artigianato tradizionale del legno.

5.1.1 Le antenne

Le antenne sono le articolazioni dell'ecomuseo concepite come veri e propri presidi culturali diffusi. Alcune conservano raccolte e collezioni delineandosi anche come veri e propri musei.

Molin di Bucchio

Il Molin di Bucchio (Pratovecchio Stia) è il primo mulino che s'incontra nel fiume Arno. Sin dal Medioevo questa zona è stata segnata dalla presenza di opifici idraulici controllati molto probabilmente dalla famiglia feudale dei conti Guidi. Oltre all'attività di molitura portata avanti per secoli dalla famiglia Bucchi, la località è stata anche sede di un'importante trocicoltura. Il mulino ha funzionato regolarmente fino al 1955 e, saltuariamente, fino al 1960. Nel mulino sono presenti ancora tutte le attrezzature (pale orizzontali, tramogge, macine) e tutto il complesso architettonico (di particolare rilievo la cucina lastricata con il grande camino) ancora conservato nelle sue caratteristiche originarie venendo così a costituire un luogo di particolare interesse storico-documentario. Annualmente, il mulino ospita iniziative di vario genere: spettacoli, attività per bambini, concerti e si presta molto bene quale luogo di sosta e di riferimento per escursioni. La zona di Molin di Bucchio è stata teatro di particolari episodi legati alla guerra di resistenza; in ricordo, sono visibili alcune lapidi di partigiani caduti nella lotta di resistenza nel territorio aretino.

È in corso il restauro per la rimessa in funzione dell'antica trocicoltura. L'impianto nato a fine Ottocento e rimasto attivo fino agli anni settanta, si compone di tre antiche vasche a monte del mulino, due di fine Ottocento e

il bottaccio del mulino risalente al 1200, e sette vasche moderne. L'impianto, come il mulino, è di proprietà della famiglia Bucchi e attualmente oggetto del progetto "Antica Acquacoltura Molin di Bucchio", nato dal sogno di una giovane cooperativa locale con l'intento di far rinascere l'antico mestiere dell'acquacoltura montana, unendo salvaguardia della biodiversità, sostenibilità ambientale, educazione e storia.

Castello di Porciano

Il castello di Porciano (Pratovecchio Stia), di proprietà privata, fu uno dei primi insediamenti nella vallata dei Conti Guidi, documentato per la prima volta in due pergamene del giugno del 1007 e del novembre 1017. Dalla seconda metà del XIII secolo, il sito divenne sede di uno dei rami comitali in cui i Guidi si divisero a seguito delle loro vicende familiari, quello di Porciano-Modigliana, assumendo anche l'attuale aspetto fortificato con l'imponente torre palaziale, raro esempio di architettura militare e residenziale al tempo stesso.

Tra il 1250 e la prima metà del 1300, il castello ed il sito conobbero il loro apogeo politico e culturale. All'inizio del XIV secolo, a dimostrazione dell'importanza politica dei Guidi di Porciano, lo stesso Dante Alighieri, durante il suo esilio casentino, fu ospitato nel castello. Qui, stando alla tradizione, avrebbe scritto le sue tre famose lettere, *'Ai principi e Popoli d'Italia'*, *'Ai Fiorentini'* e *'Ad Arrigo VII'* (1311). Dalla metà del XIV secolo il castello andò incontro ad una forte decadenza politica passando nel 1349 sotto la protezione di Firenze con gli *'Atti di Accomandigia'*.

Nel 1442 Ludovico, ultimo conte di Porciano, rinunciò a tutti i suoi diritti feudali sulla contea e sui suoi uomini facendosi monaco a Firenze. Da quel momento, ultimo tra tutti i domini dei conti Guidi in Casentino, Porciano e le sue terre passarono sotto il dominio della Repubblica di Firenze. In seguito il castello passò al Comune di Stia e fu venduto nel 1793, già in stato di rovina, ad un antenato degli attuali proprietari, l'Abate Conte Giuseppe Goretti de Flamini. Dal 1963 al 1978, fu portato avanti il completo restauro del castello da parte di Flaminia Goretti de Flamini e di suo marito George A. Specht, genitori dell'attuale

proprietaria Martha Specht Corsi.

La torre del castello, oltre all'abitazione dei proprietari, ospita un museo dove sono conservati oggetti della vita contadina e reperti archeologici riguardanti la storia del Castello di Porciano.

Museo del Bosco e della Montagna – Prato-vecchio Stia

La struttura si articola in tre sezioni:

-Museo dello Sci, curato dall'associazione Sci Club, raccoglie diversi esemplari di sci e ne illustra l'evoluzione da mezzo di trasporto, indispensabile per le genti di montagna, a strumento per lo sport agonistico. Arricchisce la sezione anche materiale fotografico riferito all'area e alla montagna casentinese.

- Lavoro nel bosco. La collezione, attraverso numerosi strumenti di lavoro e oggettistica, documenta l'ingegno e la creatività delle popolazioni di montagna nel rispondere alle esigenze lavorative legate al bosco. Un approfondimento è dedicato anche alle piccole industrie forestali, ubicate in montagna, che in passato occupavano molte comunità nella manifattura di piccoli oggetti in legno.

-Collezione ornitologica "Carlo Beni" che raccoglie un'importante collezione di uccelli impagliati risalenti alla fine del Novecento.

Ecomuseo del Carbonaio

L'Ecomuseo del Carbonaio di Cetica (Cetica, Castel San Niccolò) nasce dalla necessità di conservare la memoria di un'attività strettamente correlata al manto boschivo ed alle sue risorse. Il mestiere del carbonaio è stato una delle attività più rappresentative dello stretto legame che per secoli ha legato l'uomo al bosco e alle sue risorse. Praticati anche in ambiti territoriali molto distanti dal Casentino, i lavori del taglio della legna e della cottura del carbone, costituirono importanti occupazioni per molte comunità montane della valle fino alla metà del XX secolo.

Le particolari tecniche, trasmesse di generazione in generazione, sono ancora messe in pratica, per lo più a scopo didattico-dimostrativo, in alcuni paesi del Pratomagno come ad esempio a Cetica.

Il complesso universo della cultura del carbonaio, della vita solitaria alla macchia, con i suoi atteggiamenti e modi di vita arcaici e

quasi antagonisti al mondo civile, sono invece tramontati inesorabilmente.

L'Ecomuseo del Carbonaio si propone quindi come laboratorio attivo della storia, come momento nel quale insieme allo studio e alla osservazione dei saperi, dei racconti delle esperienze di vita di ieri, si sperimenta anche un nuovo modo di interagire con la società e l'ambiente attuale.

Il museo è allestito nei locali della vecchia scuola del paese, prospiciente l'antica chiesa romanica di Sant'Angelo.

Il percorso di visita si articola in quattro sezioni. La prima sezione *Carbonai*, all'interno della vecchia scuola, fornisce informazioni e suggestioni intorno al mestiere del carbonaio con pannelli didascalici, esposizioni di strumenti di lavoro e allestimenti scenografici.

La seconda è la *Sala Polivalente* dedicata alla proiezione di audiovisivi. Infatti, la sala è concepita come luogo di consultazione decentrato dell'archivio audiovisivo conservato presso il Cred Banca della memoria dell'Unione dei Comuni del Casentino. In questo spazio è possibile visionare alcuni video dedicati alla cultura materiale, alle pratiche silvopastorali e alle tradizioni popolari dell'area.

La sala ospita anche pannelli che, in seguito alla realizzazione della mappa di comunità dell'Alta Valle del Solano, raccontano le peculiarità del territorio e della comunità con particolare attenzione alle particolari forme di ritualità itineranti, alle storie e alle leggende. La sezione *Casa dei Saperi* è un laboratorio didattico per degustazioni alla riscoperta degli antichi sapori attraverso i prodotti agroalimentari locali (con particolare riferimento alla patata rossa di Cetica).

L'itinerario prosegue nella vicina area verde *carbonaie e arte ambientale*, all'interno della quale sono stati ricostruiti a scopo dimostrativo una capanna e una carbonaia.

La visita del paese prosegue con le piazze ancora utilizzate per la cottura della legna e dei mulini ad acqua ancora funzionanti.

Se il museo rappresenta lo specchio della popolazione residente, il luogo nel quale riconoscere le proprie radici e riconfermare la propria identità, le dimostrazioni didattiche, gli eventi culturali e gastronomici, sono importanti momenti di trasmissione culturale.

E' attraverso lo scambio e il confronto con

l'esterno che la popolazione residente ha l'occasione di confermare il proprio ruolo nella conservazione e nella tutela attiva degli antichi saperi della gente di montagna.

Museo della pietra lavorata e Centro d'interpretazione

Il centro d'interpretazione (Strada in Casentino, Castel San Niccolò) nasce con l'obiettivo di studiare, documentare, interpretare e tramandare il variegato patrimonio diffuso legato alla pietra, nelle sue componenti materiali ed immateriali, presente nella valle del Solano e nel Casentino in generale.

L'individuazione degli elementi oggetto di patrimonializzazione e valorizzazione è stato effettuato attraverso due percorsi connessi tra di loro. Il primo dedicato a ricerche e indagine territoriale condotto dal Corso di Archeologia Medievale dell'Università degli Studi di Firenze con la partecipazione degli abitanti.

Il secondo percorso dedicato al recupero dei saperi "non esperti" presenti sul territorio attraverso modalità partecipative.

In particolare la realizzazione della mappa di comunità dell'Alta Valle del Solano ha permesso di identificare segni e testimonianze significative per gli abitanti, oggetto anche di precisi interventi di recupero e valorizzazione.

Un percorso di lavoro condotto direttamente con gli storici scalpellini ha consentito inoltre di raccogliere informazioni, documenti e memorie.

Il Centro di interpretazione assume un ruolo di riferimento nel quale acquisire informazioni e chiavi di lettura per poi procedere alla scoperta del territorio e delle sue peculiarità.

Il percorso di visita tocca alcune emergenze architettoniche del paese tra cui la Pieve romanica di San Martino a Vado, il Castello di San Niccolò e la chiesa sconsacrata ubicata nel medesimo borgo medievale che accoglie il laboratorio didattico dedicato alla scalpellatura della pietra con gli strumenti tradizionali.

Castello dei conti Guidi - Poppi

Il Castello dei Conti Guidi di Poppi rappresenta il principale riferimento culturale e turistico della valle del Casentino.

Il Castello, interamente visitabile, dalle antiche prigioni alla torre campanaria, risale al decimo

secolo e deve il suo aspetto attuale agli interventi dell'architetto Arnolfo Di Cambio, progettista di Palazzo Vecchio a Firenze.

Al castello, cinto da mura a merlatura guelfa, si accede attraverso la Porta del Leone, realizzata nel 1477. Nella suggestiva corte interna, spiccano una grande scala quattrocentesca, il ballatoio in legno con resti di pregevoli soffitti originali e una imponente colonna eccentrica di sostegno al tetto sostenuta da mensole sovrapposte con numerosi stemmi che impreziosiscono le pareti.

Ai piani superiori, spicca il Salone delle Feste, coperto a capriate e con il soffitto decorato, in cui fu siglata, nel 1440, la resa dell'ultimo dei conti Guidi alla Repubblica Fiorentina.

Infine, di straordinaria importanza storico-artistica la Cappella dei Conti Guidi, con un ciclo di affreschi trecenteschi raffiguranti "le storie del Vangelo" attribuiti a Taddeo Gaddi, il principale allievo di Giotto.

Sono inseriti nell'Ecomuseo del Casentino alcune aree del complesso quali: il plastico della Battaglia di Campaldino (celebre battaglia che nel 1289 vide contrapposti i guelfi ed i ghibellini) e il centro di documentazione di storia locale "Gualberto Goretto Miniati",

Il centro di documentazione accoglie numerosi e pregevoli documenti riferiti alla storia del territorio, oggetto di un percorso di valorizzazione da parte dell'Ecomuseo.

Il Fondo Goretto Miniati, di proprietà dell'Istituto Stensen, consta di trentanove volumi rilegati manoscritti e documenti contenenti informazioni sul Casentino. Nello specifico si possono trovare notizie dettagliate su chiese e santuari, famiglie del Casentino, castelli e feudatari, persone degne di ricordo o illustri, bibliografia casentinese e notizie varie.

Centro informativo Musei ed Ecomusei del Casentino

Il centro informativo Musei ed Ecomusei del Casentino ospita il punto informativo costituito da materiali informativi, pubblicazioni e una selezione di contributi video realizzati dalla Mediateca-Banca della Memoria di Poppi.

Bottega del Bigonaio, Moggiona, Poppi

La bottega del bigonaio (fig.68) è nata per volontà della Pro Loco di Moggiona al fine di non perdere la memoria del “mestiere del bigonaio” (realizzazione di contenitori in legno per la raccolta di uva).

Questa occupazione ha caratterizzato per secoli il paese di Moggiona. Il percorso di visita è articolato su due sezioni:

- la ricostruzione dell’ambiente della bottega tradizionale con l’esposizione di antichi attrezzi. Materiale documentario riferito ai modi di procurarsi la materia prima, di lavorarla e di commercializzarla, accompagnato da documentazione fotografica, consente una più completa fruizione del sito.
- Raccolta di manufatti vari realizzati dagli artigiani. Attività dimostrative vengono svolte dagli artigiani ancora presenti in paese. Il centro si propone di essere non solo un centro di documentazione ma anche un laboratorio attivo di “alfabetizzazione” all’antico mestiere.

Mostra Permanente sulla Guerra e la Resistenza in Casentino

La mostra nasce dalla esplicita volontà del paese di ricordare il terribile periodo bellico relativo alla seconda guerra mondiale, quando il paese di Moggiona venne a trovarsi sulla “Linea Gotica” e subì disastrose conseguenze anche sul piano umano.

La mostra, inaugurata nel 2007, raccoglie cimeli e documenti relativi alla seconda guerra mondiale. In particolare, è esposta una eccezionale serie di manifesti di guerra originali, donati dagli abitanti. Inoltre, è prevista una sala per assistere alla proiezione di film e documentari prodotti dalla Banca della Memoria dell’Unione dei Comuni del Casentino.

Oltre alla visita dell’Ecomuseo, è prevista una escursione sul tratto della “Linea Gotica” che passa sulle alture del paese di Moggiona dove sono ancora evidenti le tracce delle postazioni costruite dai tedeschi.



Fig.68 Bottega del bigonaio.

Raccolta rurale casa Rossi

La raccolta rurale (Soci, Bibbiena) è stata allestita presso l'antico granaio dell'azienda agricola, proprietà della famiglia Rossi.

La collezione è concepita come un laboratorio sulle tradizioni e sulla cultura materiale locale e raccoglie circa tremila oggetti e documenti (riferiti principalmente alle pratiche agricole mezzadrili e provenienti in gran parte dalla valle dell'Archiano).

In questo senso, la raccolta rurale casa Rossi non vuole essere una realtà statica, ma piuttosto una testimonianza aperta e fruibile della realtà socio-economica del passato.

Infatti, questo spazio è attivo nel campo della ricerca, nella realizzazione di mostre temporanee e nelle attività didattiche.

Il territorio agricolo circostante è ricco di segni da interpretare e riconnettere, di segni legati alla storia del paesaggio agrario del fondovalle e di segni legati alla pratica delle bonifiche fondiari. A questo proposito, è stato attrezzato un apposito percorso di visita lungo l'argine di bonifica, con pannelli esplicativi che consentono la comprensione di alcuni antichi manufatti realizzati per facilitare le operazioni di bonifica dei campi "per colmata".

Il sentiero dei Castelletti

La memoria, la volontà di riscoprire e di riappropriarsi di aspetti e valori del passato rappresenta un valore strategico in grado di fortificare il senso di appartenenza ma non come punto di arrivo ma di partenza per scenari innovativi. Infatti, la comunità deve coltivare atteggiamenti propositivi per la salvaguardia del patrimonio ereditato con la volontà di interpretarlo e trasmetterlo alle generazioni future incrementandone il valore.

Un percorso attraverso il quale ritrovare fiducia, entusiasmo, spirito di comunità che rappresentano le premesse anche di un nuovo possibile rilancio socio-economico.

Una prima tappa del progetto di valorizzazione ha visto la realizzazione di un sentiero in grado di ricucire i diversi nuclei abitati (castelletti) presso il paese di Badia Prataglia offrendo così un'occasione concreta di incontro e confronto con gli abitanti per conoscere le loro tradizioni, le loro memorie ma anche le aspirazioni del presente e del futuro.

Ecomuseo della Vallesanta

L'Ecomuseo della Vallesanta (Chiusi della Verna) rappresenta un ecomuseo diffuso su tutto il territorio di recente istituzione.

L'avvio del percorso che ha portato alla sua nascita risale al 2007 con la realizzazione di una mappa di comunità (fig.69) guidata dall'associazione Ecomuseo della Vallesanta costituita dagli amministratori locali, dalla scuola, dalle varie associazioni locali e dagli abitanti.

La Valle, parzialmente inserita nel Parco Nazionale delle Foreste Casentinesi, ha conosciuto un pesante esodo a partire dal secondo dopoguerra. Da alcuni anni, tuttavia, si è registrata una controtendenza con l'arrivo di nuovi abitanti. In questo senso, l'ecomuseo si propone di "costruire dei ponti" per mettere in relazione le vecchie generazioni portatrici di un significativo bagaglio di conoscenze con i nuovi residenti per creare occasioni di scambio e di condivisione.

In questo modo, questa piccola area getta le basi per costruire un futuro in continuità con il passato tramandando alle nuove generazioni i suoi valori e le sue specificità.

Ecomuseo della castagna (Raggiolo, Ortignano Raggiolo)

L'ecomuseo della Castagna di Raggiolo (fig.70) nasce dallo stretto legame tra le popolazioni della valle del Teggina e le peculiarità del paesaggio.

In questo contesto, il bosco costituito principalmente dal castagno costituisce la risorsa indispensabile per l'alimentazione delle popolazioni locali. In particolare, le popolazioni hanno da sempre valorizzato una specie di castagna particolare nota come "raggiolana" per la copiosità del frutto, piccolo e non di grande qualità, ma una volta seccato e ridotto in farina, adatto ad una lunga conservazione. Le attività umane legate alla coltura della castagno, costituiscono l'identità di Raggiolo, in quanto ne hanno determinato la vita, gli usi e i costumi. L'ecomuseo si propone come custode attivo di questi antichi saperi della gente di montagna, conservando e presentando la memoria collettiva di una comunità delimitata geograficamente.

L'ecomuseo della castagna di Raggiolo si articola attraverso una serie di spazi, segni ed



Fig.69 Mappa di Comunità della Vallesanta.



Fig.70 Ecomuseo di Raggiolo.

architetture diffuse nel territorio della Valle del Teggina, con particolare riferimento al borgo di Raggiolo.

Ecomuseo della polvere da sparo e del contrabbando

L'ecomuseo della polvere da sparo e del contrabbando (Chitignano) documenta l'attività di produzione e commercio di due particolari prodotti: la polvere da sparo ed il tabacco.

Gli opifici addetti alla produzione di polvere pirica, ubicati lungo il torrente Rassina, con macchinari mossi grazie alla forza idraulica, conobbero il loro maggiore sviluppo tra il diciannovesimo e il ventesimo secolo. I due maggiori polverifici furono quello dei Prati e quello del Ciofi, di cui rimangono ancora significative testimonianze.

L'attività, oltre che all'interno di strutture autorizzate, veniva svolta anche attraverso i numerosi "pilli" (cavità scavate nella pietra per il pestaggio delle componenti) disseminati nei boschi, al di fuori del controllo degli organi di sorveglianza, la cui produzione alimentava il mercato del contrabbando.

La coltivazione del tabacco, praticata fino al 1779 all'interno della Contea dei Conti Umbertini e poi anche in seguito (grazie a privilegi concessi dal Granduca Pietro Leopoldo) assicurò un certo benessere alla comunità locale. Dopo la soppressione del privilegio, avvenuta nel 1830, il commercio del tabacco continuò clandestinamente. La materia prima veniva recuperata nelle zone della Valtiberina e dell'Umbria e trasportata a Chitignano per la trasformazione in trinciato e sigari mediante la lavorazione delle sigaraie, donne specializzate in questa particolare manifattura. Il prodotto finito era quindi smerciato attraverso il contrabbando. Le vie tracciate dai contrabbandieri andavano sul versante romagnolo e verso Firenze, Pisa e Livorno.

La casa natale di Guido Monaco

La Castellaccia, dove è ubicato l'ecomuseo, è il nucleo originario del paese, che sovrasta l'attuale abitato di Talla.

In questo spazio, risalente al decimo secolo, la tradizione vuole che sia nato, fra il 992 ed il 995, il monaco benedettino Guido Monaco.

Dopo l'esperienza spirituale presso l'Abbazia di Pomposa, Guido Monaco venne trasferito ad Arezzo, sotto il patronato del vescovo Teobaldo, e iniziò l'insegnamento musicale e corale nella scuola episcopale della città. Al monaco è attribuita la nascita della notazione musicale evidente nell'elaborazione di un nuovo libro liturgico, l'antifonario, in cui le melodie sono scritte con segni collocati su un rigo. L'allestimento di questo ecomuseo ha un carattere prevalentemente documentario e didattico ed espone strumenti musicali, pannelli interattivi e didascalici che consentono di ripercorrere la storia e le caratteristiche della nascita della notazione musicale ideata dal monaco camaldolese.

Centro di Documentazione della Cultura Rurale del Casentino

Il centro di documentazione (Castel Focognano), ubicato all'interno della Torre di Ronda,

uno dei pochi resti materiali dell'antico castello risalente all'undicesimo secolo, si articola in tre piccole sezioni: i lavori dei boschi e dei campi (piano terra) con esposizione di strumenti legati al ciclo del grano e al taglio del bosco, la pastorizia e la transumanza che espone attrezzi riferiti alla lavorazione del latte, alla tosatura e agli spostamenti delle greggi e la lavorazione della lana in cui prendono posto le principali strumentazioni un tempo utilizzate nelle varie fasi del ciclo della lana in ambito domestico. Infatti, viene descritto e ripercorso tutto il processo della lavorazione dal vello al tessuto: dalla cardatura alla filatura fino all'orditura e tessitura. Dalla torre la visita (fig.71) può continuare all'interno del borgo alla scoperta di antiche testimonianze tra cui la Loggia del Podestà, risalente al XV secolo, con i numerosi stemmi lapidei, dove è visibile anche l'antico forno dapane utilizzato in passato dalla comunità di Castel Focognano.



Fig.71 Mappa del percorso artistico del paese di Talla.

Centro di documentazione della Cultura archeologica del territorio

Il centro di documentazione si trova nell'ex cantina dell'Opera Pia di Subbiano presso la Chiesa di Santa Maria della Visitazione.

Nelle due sale espositive di cui si compone la struttura sono esposti i ritrovamenti archeologici degli scavi diretti dalla Sovrintendenza ai Beni Archeologici della Toscana nel territorio dei Comuni di Subbiano e di Capolona.

Il recupero, il restauro e l'allestimento museale dei reperti che formano l'esposizione sono stati curati e promossi dal Gruppo Archeologico Giano.

L'allestimento consiste in un percorso a ritroso nel tempo attraverso diversi aspetti del passato del territorio. La sezione delle antiche chiese scomparse comprende testimonianze scritte e materiali riferiti alle chiese scomparse del territorio. La seconda sezione mostra i riti funebri, con ricostruzioni che riguardano due tombe del primo secolo come esempio di due diverse modalità di sepoltura (inumazione e cremazione). Le due tombe hanno restituito alla collettività una cospicua quantità di reperti tra cui uno specchio in bronzo, una fibula e anche oggetti risalenti alla fase orientalizzante etrusca. L'ultima sezione mostra le forme e gli usi della terracotta, documentati grazie ai reperti presenti (piatti, ciotole, brocche policrome).

Polo didattico dell'acqua

Nel corso dei secoli, l'acqua e il bosco hanno rappresentato un binomio significativo nella valle. Infatti, le trasformazioni del manto forestale operato dalle comunità monastiche e lo sfruttamento della risorsa acqua da parte delle comunità civili hanno segnato in maniera consistente il paesaggio.

Il polo didattico, ricavato all'interno dell'abitazione del vecchio custode della centrale idroelettrica "la Nussa", tutt'ora in attività, si propone di presentare e conservare la memoria delle molteplici modalità d'impiego delle acque messe in atto da una comunità delimitata geograficamente ma anche di promuovere la conoscenza ed il rispetto, soprattutto da parte delle nuove generazioni, di questo importante elemento.

Il percorso museale illustra le molteplici modalità d'impiego delle acque, da risorsa

indispensabile nell'alimentazione alla produzione di energia per muovere macchine come mulini, gualchiere e ferriere. Il centro si rivolge in particolare al mondo della scuola attraverso la realizzazione di esperienze didattico-educative dedicate all'acqua guidate da specifici operatori

5.2 Le mappe di comunità casentinesi

La mappa di comunità è uno strumento con cui gli abitanti di un determinato luogo hanno la possibilità di rappresentare il patrimonio, il paesaggio, i saperi in cui si riconoscono e che desiderano trasmettere alle nuove generazioni. Evidenzia il modo con cui la comunità locale vede, percepisce, attribuisce valore al proprio territorio, alle sue memorie, alle sue trasformazioni, alla sua realtà attuale e a come vorrebbe che fosse in futuro. Consiste in una rappresentazione cartografica o in un qualsiasi altro prodotto od elaborato in cui la comunità si può identificare. Viene in tal modo esplicitato un concetto "nuovo" di territorio, che non è solo il luogo in cui si vive e si lavora, ma che pure conserva la storia degli uomini che lo hanno abitato e trasformato in passato, i segni che lo hanno caratterizzato. Vi è la consapevolezza che il territorio, qualunque esso sia, contenga un patrimonio diffuso, ricco di dettagli e soprattutto di una fittissima rete di rapporti e interrelazioni tra i tanti elementi che lo contraddistinguono.

La mappa è un processo culturale, introdotto in Inghilterra all'inizio degli anni Ottanta e poi ampiamente sperimentato, tramite il quale una comunità disegna i contorni del proprio patrimonio; è più di un semplice inventario di beni materiali o immateriali, in quanto include un insieme di relazioni invisibili fra questi elementi. Deve essere costruita con la condivisione dei residenti e far emergere tali relazioni. Non si riduce quindi ad una "fotografia" del territorio ma comprende anche il "processo con cui lo si fotografa". Predisporre una mappa di comunità significa avviare un percorso finalizzato ad ottenere un "archivio" permanente, e sempre aggiornabile, delle persone e dei luoghi di un territorio. Eviterà la perdita delle conoscenze puntuali dei luoghi, quelle che sono espressioni di saggezze sedimentate raggiunte con il contributo di generazioni e generazioni.

Un luogo include memorie, spesso collettive, azioni e relazioni, valori e fatti numerosi e complessi che a volte sono più vicini alla gente che non alla geografia, ai sentimenti che non all'estensione territoriale.

La mappa non si limita, tuttavia, ad un censimento partecipato ma pone valore anche e soprattutto al processo compiuto. L'effettivo valore della mappa consiste infatti non tanto nell'elaborazione del prodotto finale (indifferentemente cartaceo, cartografico...) quanto nell'effettivo utilizzo che avrà nell'ambito del contesto che l'ha prodotta.

È questo probabilmente, quello definito ormai dagli sperimentatori "il dopo mappa" che contraddistingue l'esperienza italiana da quella inglese. Sono infatti la vivacità delle proposte che ne scaturiscono, l'entusiasmo dei partecipanti e la propositività che confermano o meno l'efficacia del processo innescato con la mappa e che consentono di proseguire nel percorso avviato, attraverso anche azioni concrete.

Con l'ecomuseo, infatti, la mappa diviene un processo permanente: ognuno dei tasselli che compone il mosaico rappresenta infatti un elemento identitario riconosciuto importante e quindi doveroso di attenzione da parte dell'ecomuseo.

Le mappe, in sintesi, possono rappresentare il manifesto e al contempo il programma di azione dell'ecomuseo che le ha prodotte.

Il risultato di questo lavoro non ha e non deve avere pretese di universalità, essendo il prodotto di un processo partecipato che risente sicuramente dei soggetti che vi hanno preso parte. Alla base di ogni esperienza di mappa, il gruppo di lavoro deve raccogliere informazioni e suggerimenti ed operare necessariamente anche una sintesi e una interpretazione dei contenuti, in quanto derivato dalle radici culturali e dalla memoria dei partecipanti.

Le mappe sono divenute da alcuni anni un argomento di particolare interesse e sperimentazione nell'ambito della comunità di pratica "Mondi Locali" una comunità di pratica che lega alcuni ecomusei italiani ed europei.

Il loro utilizzo è alla base della nascita di nuove esperienze ecomuseali ma anche di processi interpretativi riferiti a luoghi come ad aree vaste. Come ad esempio, l'ecomuseo del Paesaggio Orvietano dove la mappa di

comunità è stata un punto di partenza per la promozione dei singoli progetti territoriali.

Anche la nascita dell'esperienza dell'Ecomuseo della Vallesanta (Chiusi della Verna) all'interno dell'Ecomuseo del Casentino ha preso avvio da una mappa di comunità.

In altri casi, le mappe di comunità divengono strumenti ed espressioni di progettualità condivise da associazioni, privati ed enti pubblici. I risvolti e le potenzialità più interessanti si legano, in sintesi, al settore della tutela e programmazione paesaggistica.

La progressiva attenzione al tema del paesaggio e della salvaguardia del patrimonio materiale e immateriale ha aperto nuove prospettive da sperimentare.

Da alcuni anni il tema del censimento partecipato del patrimonio locale è stato oggetto di una sperimentazione costante nell'ambito delle attività dell'ecomuseo del Casentino.

Il principale strumento utilizzato, a questo proposito, è stato quello delle Mappe di Comunità, attraverso anche lo scambio ed il confronto maturato nell'ambito di Mondi Locali.

Le mappe realizzate, al momento nell'ambito del Casentino, sono quella di Raggiolo (Alta Valle del Teggina), della Vallesanta (Alta Valle del Corsalone), dell'Alta Valle del Solano e di Serravalle (Alta Valle dell'Archiano).

Ognuna di esse, ha avuto esiti diversi ed ha innescato processi particolari (dopo-mappa) in funzione dei contesti e dei soggetti coinvolti.

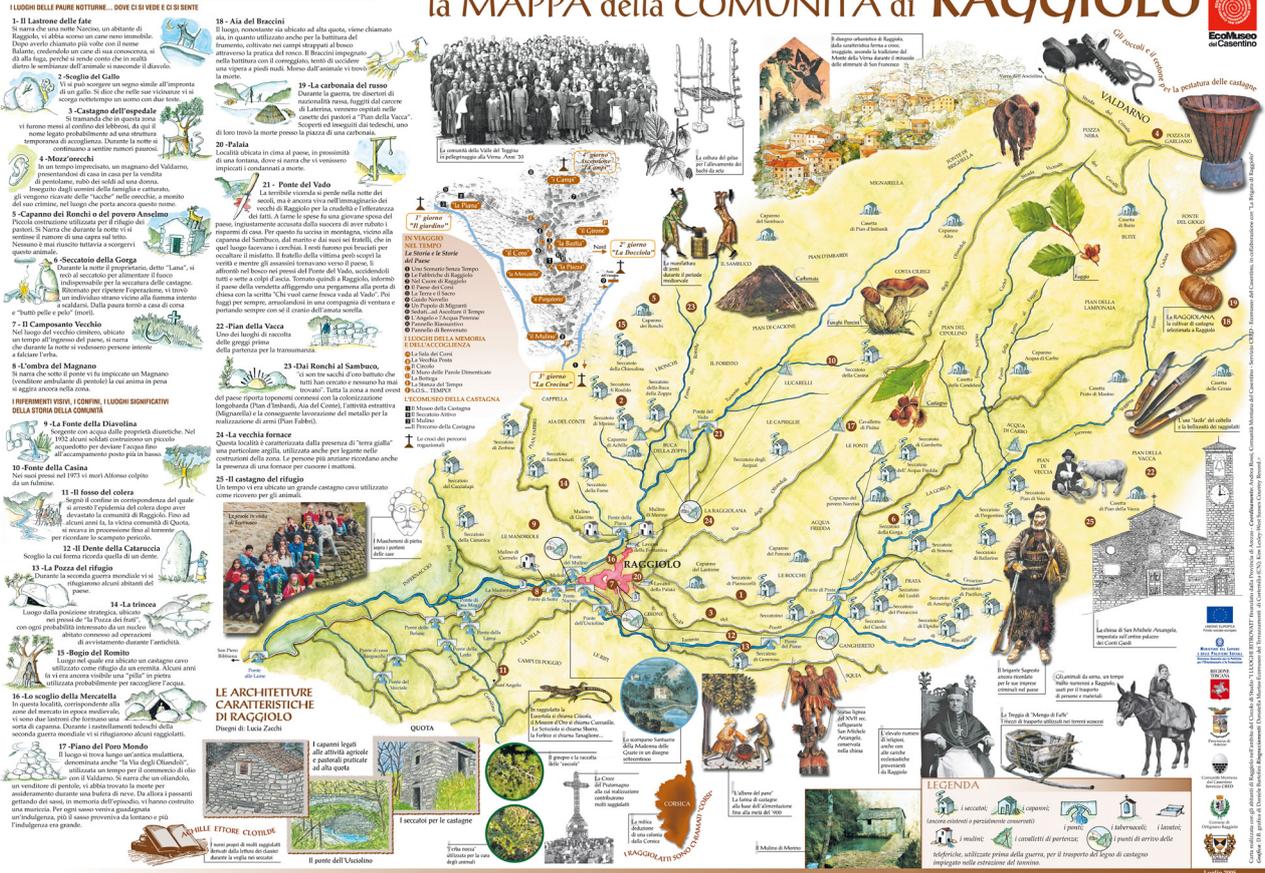


Fig.72 Mappa di Comunità di Raggiolo.

Mapa di Comunità di Raggiolo
La mappa di comunità di Raggiolo è una delle prime realizzate in Italia e rappresenta il frutto di un lavoro di scambio e confronto maturato nell'ambito della comunità di pratica degli ecomusei italiani ed europei "Mondi Locali". E' stata promossa dal Centro Servizi della Rete Ecomuseale del Casentino (Unione dei Comuni Montani del Casentino) insieme all'Amministrazione comunale di Ortignano Raggiolo e al decisivo concorso dell'associazione "La Brigata di Raggiolo", il soggetto che attualmente gestisce anche l'Ecomuseo della Castagna di Raggiolo. La scelta di redigere la mappa di comunità è stata dettata dall'obiettivo di ottenere un archivio permanente, e sempre aggiornabile, delle persone e dei luoghi di questo territorio. La mappa di comunità di Raggiolo (fig.72) rappresenta a tutti gli effetti un "piano disegnato programmatico". Infatti, molti dei diversi temi individuati (tasselli identitari che raccontano le specificità locali

rappresentati sulla mappa) sono stati oggetto di particolari progetti di restauro, come ad esempio: il recupero architettonico del mulino, del seccatoio, del ponte dell'Usciolino, il recupero della croce monumentale del Pratomagno, il restauro delle fontane e delle opere d'arte della chiesa fino strutturazione dell'ala filiera della farina di castagne. La mappa ha svolto un importante compito di riconoscimento e presa in carico, da parte della comunità locale, stimolata e guidata dall'associazione culturale locale "La Brigata di Raggiolo", di una serie di aspetti materiali ed immateriali di questo specifico contesto. Oggi, la sua funzione sembra, tuttavia, in qualche modo esaurita e, a questo proposito, dopo circa dieci anni di vita, sono ripresi i lavori per la costruzione di una nuova mappa e la definizione di obiettivi futuri. Questa nuova mappa consentirà di alimentare nuovamente il processo e di capire i cambiamenti che sono avvenuti in questo lasso temporale.

Mappa di Comunità della Vallesanta

In seguito alla mappa è stata realizzata una carta turistico-culturale con l'intento di rendere fruibili e raggiungibili le emergenze individuate nella mappa.

Alcuni sentieri sono stati adottati da alcune associazioni locali per la loro manutenzione mentre la scuola primaria ha lavorato alla riscrittura delle storie e dei racconti raccolti presso gli anziani.

I luoghi maggiormente significativi hanno visto il collocamento di cippi di pietra con bassorilievi realizzati da uno scalpellino locale.

Mappa di Comunità dell'Alta Valle del Solano

La mappa dell'Alta Valle del Solano (fig.73), immediatamente dopo la sua realizzazione, sulla scia degli entusiasmi alimentati, ha ispirato una serie di azioni da parte degli abitanti: la raccolta sistematica delle foto d'epoca del territorio e la ripresa di un'antica forma di questua itinerante (I vecchioni). Successivamente ha avuto un ruolo centrale nella realizzazione del progetto "Il ponte del tempo". Paesaggi culturali medievali", iniziativa promossa dal Comune di Castel San Nicolò con il cofinanziamento della Regione Toscana in collaborazione con l'Unione dei Comuni Montani del Casentino (progetto Ecomuseo), la Soprintendenza per i beni architettonici, paesaggistici, storici, artistici ed etnoantropologici di Arezzo, l'Università degli Studi di Firenze (Cattedra di Archeologia Medievale) e la Pro Loco I Tre Confini di Cetica. Il fulcro del progetto è stato rappresentato dal restauro e messa in sicurezza del ponte di Sant'Angelo sul torrente Solano, manufatto particolarmente caro alla comunità, individuato all'interno della mappa di comunità, seriamente compromesso ed a rischio di crollo.

Parallelamente allo studio e all'intervento di recupero puntuale, è stato svolto un lavoro di documentazione e ricerca, attraverso anche il metodo dell'archeologia leggera, allargato al micro-contesto ma anche a tutta l'alta valle del Solano, allo scopo di riconnettere le testimonianze medievali, coeve all'impianto originario del ponte e ricostruirne così il contesto storico-paesaggistico.

Altra dinamica che ha guidato l'evolversi del progetto è stata la componente partecipativa.

La comunità locale, già protagonista nella definizione di una "Mappa di Comunità" dell'Alta Valle del Solano, è stata coinvolta anche nella individuazione di una serie di "cantieri diffusi" (individuati nella stessa mappa) allo scopo di recuperare e valorizzare alcune testimonianze materiali che, insieme al ponte stesso, andassero a individuare una rete di riferimenti identitari ma anche di emergenze di interesse turistico-culturale. I cantieri hanno visto modalità diverse di conduzione e realizzazione: interventi spontanei da parte degli abitanti, lavori realizzati da ditte specializzate, campi di lavoro e studio per studenti universitari (ricognizioni e scavi)

I percorsi di lavoro della mappa si sono quindi intrecciati con quelli dell'"archeologia partecipata".

Mappa di comunità di Serravalle

Il percorso è stato realizzato recentemente (nel 2018) ed è stato promosso e condotto da un folto gruppo di giovani di una frazione montana all'interno del Parco Nazionale delle Foreste Casentinesi. In particolare, l'iniziativa è frutto dei ragazzi del locale circolo Acli "Don Bosco" che, in collaborazione con la Cooperativa Oros, il Comune di Bibbiena e il Parco Nazionale, hanno lavorato nell'ultimo anno per raccogliere tutte le informazioni relative al patrimonio, al paesaggio, ai saperi, alle tradizioni e ai monumenti del territorio. La mappa (fig.74) rappresenta la prima fase di un lavoro volto alla valorizzazione del piccolo centro abitato. Il materiale informativo e fotografico raccolto ha permesso di rielaborare la storia di Serravalle e di evidenziarne i luoghi più significativi, ma anche di far emergere le tradizioni, gli aneddoti, i prodotti tipici, gli antichi lavori e i cambiamenti degli ultimi decenni.

La realizzazione di una doppia mappa che da una parte riporta la cartina del paese (dal borgo storico agli attuali luoghi di aggregazione e di interesse turistico) e dall'altra illustra la ricchezza del territorio circostante, andando a concretizzare uno strumento a disposizione dei cittadini e dei turisti che vorranno conoscere Serravalle. La presenza di studenti nel gruppo di lavoro è evidente dalla rappresentata attraverso una comunicazione facilmente comprensibile e tecnologica.

5.4 Verso l'atlante del patrimonio immateriale del Casentino e della Valtiberina

Il progetto *Verso l'Atlante del patrimonio immateriale del Casentino e della Valtiberina*, coordinato dall'architetto Andrea Rossi e attivato nell'ambito della strategia nazionale per le aree interne, è un'azione portata avanti di concerto da Stato e Regioni con l'obiettivo di invertire e migliorare le tendenze demografiche in atto e avviare processi di sviluppo di aree "marginali" ma dal forte potenziale in termini di risorse culturali ed ambientali. In progetto progetto, i territori del Casentino e della Valtiberina sono stati accorpati come unica area di intervento.

Dopo una serie di incontri e verifiche, è stato messo a punto un piano programmatico con una serie di azioni specifiche, tra cui il progetto dal titolo *Le comunità educanti del Casentino Valtiberina: patrimonio immateriale, sviluppo sostenibile e opportunità formative per i giovani del territorio*. L'Unione dei Comuni Montani del Casentino, attraverso la struttura del Centro Servizi dell'Ecomuseo è stata individuata come il soggetto realizzatore/coordinatore dell'intervento.

Un primo modulo del progetto, di durata quadriennale, riguarda la costruzione di un atlante del patrimonio immateriale del Casentino e della Valtiberina ispirato alla Convenzione UNESCO² del 2003.

L'obiettivo del progetto è di rendere più forti i legami di appartenenza tra le giovani generazioni ed il loro territorio in un'ottica proattiva nel quale i valori e le specificità locali, a rischio di scomparsa, siano letti ed interpretati creativamente per contribuire ad una loro trasmissione e ad uno sviluppo consapevole e sostenibile del territorio.

Tra i partner del progetto il Dipartimento di Scienze della Formazione dell'Università di Firenze e SIMDEA Società Italiana per la Museologia e i Beni Demotnoantropologici. Il gruppo di lavoro è costituito dagli insegnanti di tutti gli istituti comprensivi dei due territori e alcuni giovani con la funzione di tutoraggio al lavoro delle classi, in un percorso formativo realizzato in collaborazione con esperti. In seguito, la sperimentazione è iniziata con l'attivazione di lavori di ricerca-azione dedicati all'individuazione e approfondimento di particolari aspetti del patrimonio che sono

stati approfonditi e condivisioni attraverso la predisposizione di una specifica piattaforma web.

La seconda parte del progetto (in corso) prevede di sperimentare una modalità operativa diversa che vedrà la costituzione di tavoli territoriali tematici con l'obiettivo di interagire con insegnanti, associazioni del territorio, imprenditori, giovani per la costituzione di "comunità di eredità" e gruppi di interesse attraverso i quali documentare, interpretare e riproporre, anche aggiornandoli, aspetti del patrimonio culturale locale.

5.5 Azioni di Co-design

Negli ultimi anni, l'Ecomuseo del Casentino ha sentito la necessità di relazionarsi con esperti di comunicazione e design per aprire nuovi scenari di valorizzazione del territorio attraverso approcci di co-design.

Tra le azioni di ascolto del territorio, lo studio condotto sull'impatto socio-culturale dell'Ecomuseo del Casentino grazie al sostegno della Regione Toscana nell'ambito del bando *Musei in Azione* ha evidenziato alcuni bisogni della comunità.

In questa prospettiva, l'obiettivo dell'ecomuseo è generare un percorso innovativo di incontro e comunicazione con il pubblico e favorire una dinamica bidirezionale per permettere all'Ecomuseo di accogliere, valutare e riproporre temi e contenuti generati dagli abitanti.

L'ecomuseo cerca storie è un progetto di narrazione partecipativa per condividere storie, memorie e avvenimenti del Casentino di ieri e di oggi. In particolare, rappresenta uno strumento per "dare voce" ai luoghi, costruire il senso di appartenenza e accompagnare i visitatori attenti alla scoperta della prima Valle dell'Arno. Questa iniziativa è stata promossa dall'Ecomuseo del Casentino e dalla Banca della Memoria dell'Unione dei Comuni Montani del Casentino.

Nella prima fase del programma, sono stati selezionati gli abitanti locali per iniziare un processo di attualizzazione dell'identità e del racconto del territorio del Casentino.

Con il supporto metodologico di Sociolab, Cooperativa che si occupa di processi partecipativi e ricerca sociale e Codesign Toscana, associazione attiva nella co-progettazione



Fig.74 Mappa di Comunità di Serravalle.

e nell'innovazione sociale, l'Ecomuseo ha proposto attività per valorizzare il territorio attraverso il vissuto di vecchi e nuovi abitanti (aneddoti, leggende, ricordi, ricette, momenti e luoghi degni di nota) attraverso videointerviste, postazione per la coprogettazione creativa di storie e raccolta di testimonianze per costruire una mappatura narrativa e generativa in grado di mettere in luce aspetti inediti e curiosità preziose.

Per la raccolta di videointerviste è stato attivato il tour di un punto mobile di varie realtà Casentinesi.

Nella seconda fase, il lavoro è stato strutturato attraverso laboratori di co-progettazione e costruzione con gli abitanti e prodotti video che sono stati caricati nell'app Weglint che sfrutta la geolocalizzazione per mostrare video relativi ai luoghi di interesse e che l'Unione dei Comuni Montani del Casentino ha scelto per innovare gli strumenti di scoperta del territorio. Inoltre, sono stati prodotti dei contenuti video per la piattaforma relativi a confronti tra tradizioni coinvolgendo più rappresentanze etniche.

Il progetto *Casentino Telling* ha coinvolto gli studenti degli istituti locali attraverso l'alternanza scuola lavoro con l'obiettivo di ideare e realizzare dei brevi video per indagare ed interpretare i fatti, i luoghi comuni e le tradizioni del Casentino. Alle attività di co-progettazione, hanno partecipato anche un gruppo di ragazzi migranti dell'associazione *Hope onlus*.

In continuità con questa iniziativa, l'ecomuseo porta avanti il progetto *Casentino Telling: dal racconto del territorio verso nuove strategie gestionali* come processo partecipativo per il consolidamento e lo sviluppo dell'ecomuseo e della banca della memoria del casentino con il sostegno della Regione Toscana.

Il percorso nasce dall'esigenza di intervenire su un territorio in crisi di identità e in cerca di traiettorie innovative di sviluppo sostenibile partendo da una sua istituzione chiave, l'ecomuseo, che è ritenuto dai suoi stessi abitanti custode centrale della memoria ma anche della identità presente del Casentino.

Affinchè l'ecomuseo possa svolgere a pieno il suo ruolo di connettore e attivatore di dinamiche generative, è necessario che questo riesca a coinvolgere in prima battuta gli abitanti più giovani, in senso anagrafico e di residenza

attraverso iniziative di co-progettazione in grado di attivare il senso di appartenenza al proprio territorio.

In secondo luogo il percorso è stato pensato per rafforzare, motivare e ampliare l'efficacia e l'efficienza di intervento delle realtà associative e dei privati coinvolti dalla Rete Ecomuseale, così come degli altri attori pubblici e privati sul territorio (associazioni culturali, cooperative di servizi, produttori, attori istituzionali).

Il processo partecipativo rappresenta un'occasione fondamentale per rafforzare la capacità di progettualità collaborativa del territorio e permette di formare e abilitare alla facilitazione gli attuali attori della rete ecomuseale (associazioni e privati referenti delle "antenne territoriali") e lo stesso comitato consultivo dell'ecomuseo per consolidare la co-progettazione come metodo di lavoro permanente.

Il metodo e le attività di partecipazione e di co-progettazione individua nuove modalità di cooperazione territoriale e nuovi obiettivi in risposta alle mutate esigenze e potenzialità dell'area, anche al fine di promuovere forme innovative ed efficaci di coesione sociale e inclusione dei nuovi abitanti, sia in termini anagrafici che di provenienza geografica.

Inoltre, la progettazione e la realizzazione di attività di co-design definiscono l'ecomuseo come un aggregatore sociale e un'istituzione polifunzionale in grado di svolgere un ruolo di *community building*, di inclusione e di attivazione dei "nuovi" abitanti (giovani e migranti). Inoltre, questa metodologia progettuale sviluppa le competenze trasversali e la capacità progettuali e sociali di attori pubblici e privati del territorio. In questa prospettiva, si definisce in modo partecipato un cambiamento di governance e struttura gestionale per aumentare la flessibilità e efficacia dell'istituzione con il concorso degli attori sociali (associazionismo e terzo settore) e istituzionali del territorio.



Punti di forza

- Opportunità offerte alle singole antenne dalla rete, in particolare: la visibilità, il sistema di relazioni con le associazioni e le cooperative del territorio, i progetti trasversali
- Calendario degli appuntamenti annuali che ormai sono rodati e si ripetono in modo costante
- La natura sovracomunale e comprensoriale

- L'Ecomuseo può ambire a essere il luogo di coordinamento di tutta la vallata e questo può portare maggiori risorse
- C'è ancora tanta strada da poter compiere nella creazione di sinergia territoriale: creare gemellaggi tra antenne, stringere alleanze con le associazioni, mettere in connessione le iniziative
- Presenza dell'acqua e di manufatti legati alle risorse idriche che possono diventare occasione di innovazione in epoca di cambiamento climatico
- Legame con le scuole e con gli studenti come opportunità per far crescere la consapevolezza del territorio negli abitanti

Opportunità Occasioni ← Multidimensionalità dei temi trattati dall'Ecomuseo → frazionamento

Punti di debolezza

- Risorse: legate a progetti quindi incerte, scarse anche perché sono venuti meno nel tempo gli sponsor privati.
- "Potere contrattuale" non sempre pieno dell'Ecomuseo verso le associazioni e le amministrazioni
- Fatica del centro servizi: alto sforzo organizzativo per gli eventi, capienza organizzativa quasi al limite per servire nuove antenne, sistema della comunicazione non sempre efficace, paradossalmente più impattante sul grande pubblico che sulla comunità del Casentino
- Difficile ricambio generazionale

- Progressiva scomparsa degli artigiani che portano avanti i "mestieri di un tempo": più la storia produttiva del territorio diventa "antica", più è difficile mantenere il racconto.
- Crescente frazionamento amministrativo che può incidere negativamente sulla coesione territoriale

Rischi

Fig.75 Schemi del progetto Casentino Telling.

Note

1) Le antenne ecomuseali sono dei luoghi strategici e tipici del territorio che rappresentano l'identità culturale; esse si caratterizzano per storia, tradizione, funzione o posizione. Le antenne determinano le mappe di paesaggio.

2) Convenzione UNESCO per la tutela del patrimonio culturale e naturale, consultabile <http://www.unesco.it/it/ItaliaNellUnesco/Detail/189>



FRIDY

SF.1986

6

La ricerca e le sue applicazioni

“ Dal punto di vista progettuale, partecipare alla comunità di progetto comporta l’abilitazione al dialogo tra competenze eterogenee, l’acquisire un ruolo graduale e socialmente negoziato all’interno delle comunità, favorire attività di tipo collaborativo ponendo gli utenti finali al centro del processo”.

(Villari, 2012, p.76)

L’analisi delle mappe di comunità, svolta attraverso i progetti condotti dall’Unione dei Comuni Montani del Casentino, ha gettato le basi per indagare la mappa attraverso azioni progettuali in grado di fornire dei fattori di valutazione.

Infatti, la partecipazione e l’analisi dei progetti dell’Ecomuseo del Casentino e dell’Unione dei Comuni Montani del Casentino hanno fatto emergere la necessità di analizzare le mappe di comunità e le risorse locali attraverso gli strumenti del design per innescare un processo di innovazione sociale e di valorizzazione del territorio.

Le mappe di comunità hanno mostrato un sapere del territorio fortemente radicato di un’area geografica delimitata e restituito con puntualità e come espressione di appartenenza ad un gruppo, ad un luogo, alle memorie e a valori specifici.

La disciplina del design è in grado di tradurre gli elementi della mappa in risorse progettuali grazie alle sue capacità e ai suoi strumenti. In particolare, la lettura della mappa si è articolata secondo quattro fasi.

La prima fase denotativa ha l’obiettivo di rispondere alla domanda *“cosa è la mappa?”* attraverso l’analisi degli elementi e delle loro relazioni.

La fase connotativa deve rispondere alla domanda *“cosa suscita la mappa?”* facendo emergere i valori e le sensazioni.

La fase interpretativa, che risponde alla domanda *“perché è stata realizzata questa mappa?”* attraverso l’interpretazione di fattori e di processi che hanno definito la mappa; Infine, la fase temporale che risponde alla domanda *“come è cambiato e sta cambiando il contesto oggetto della mappa?”* focalizzandosi sui cambiamenti per comprendere i cambiamenti del passato e cogliere i segni delle trasformazioni future.

Questa ricerca ed analisi è stata condotta con un approccio etnografico, poiché come descritto la mappa di comunità è legate e radicate all’area in oggetto.

Tra gli strumenti dedicati al design per il territorio, si è ritenuto opportuno proseguire con la ricerca attraverso l’organizzazione di workshop di co-design.

Infatti, il workshop di co-design, organizzato con gruppi diversi di attori, è utile per capire le potenziali risorse contenute all'interno della mappa e, allo stesso tempo, rappresenta uno strumento pedagogico e d'integrazione multi-culturale.

In questo senso, le mappe di comunità sono state indagate attraverso un gruppo di lavoro costituito da progettisti, attori locali, enti e utenti finali raggiungendo interessanti esiti progettuali verso uno scenario di patrimonio condiviso da valorizzare in maniera responsabile.

Il risultato finale è la definizione di alcune linee guida per definire una possibile metodologia progettuale.

6.1 La mappa come strumento per il design

La presente tesi di dottorato ipotizza la possibilità di utilizzare la mappa di comunità come strumento progettuale. Questa ipotesi si basa sulla capacità della mappa d'innescare processi di valorizzazione sostenibili grazie alla sua natura partecipativa e di co-produzione. La mappa di comunità indagata come risorsa progettuale presenta le seguenti caratteristiche:

- di interdisciplinarietà, in quanto utilizza oltre alla disciplina del design, approcci etnografici, antropologici, interculturali ed educativi;
- di conoscenza del patrimonio culturale, grazie all'acquisizione del sapere della tradizione trasmettere conoscenza e promuovere valori e atteggiamenti di condivisione e protezione nella costruzione di una scenario futuro;
- di coinvolgimento propositivo degli utenti attraverso lo sviluppo di un pensiero critico e della ricerca di soluzioni ai bisogni;
- di sviluppo delle risorse locali in una prospettiva globale.

La costruzione del caso studio ha previsto la definizione di un'area territoriale circoscritta, la creazione di un partnership territoriale e una strategia condivisa con gli attori locali. Nella fase iniziale, sono stati coinvolti un largo numero di competenze, istituzioni e

cittadini per condividere una discussione sulle problematiche delle mappe di comunità e degli ecomusei che ha portato alla definizione di alcune linee guida utili per strutturare un processo di ricerca.

Le linee guida del processo di ricerca sono state definite in:

- conoscenza approfondita degli aspetti del luogo e delle relazioni con gli abitanti;
- strumento coerente per favorire il dialogo progettuale tra i soggetti coinvolti;
- formulazione di uno scenario applicativo;
- definizione di un'ipotesi progettuale.

Per sostenere questa ipotesi, è stato concepito un percorso progettuale che si è poi concretizzato nell'organizzazione di un workshop, definito in tre fasi: la prima di conoscenza del luogo, la seconda di analisi degli elementi raccolti e la terza di sintesi progettuale. In particolare il workshop è stato formalizzato in:

- visita del luogo e relazione con i cittadini;
- analisi della mappa di comunità del luogo;
- traduzione degli elementi della mappa per uno scenario applicativo determinato;
- ipotesi progettuale.

L'obiettivo della prima parte del workshop è la raccolta delle informazioni sulle risorse locali e la suddivisione in categorie, quali gli aspetti sociali, culturali, economici e ambientali. Il materiale raccolto e suddiviso diventa un supporto concreto e condiviso per la parte progettuale. Il risultato atteso dal workshop è la validazione di questa metodologia progettuale secondo la visione di nuovi scenari di progetto per la valorizzazione del territorio.

6.2 L'approccio etnografico antropologico

L'indagine della mappa di comunità è stata condotta con il contributo dell'etnografia; in particolare, secondo il pensiero degli etnologi e antropologi Malinowski¹, Geertz² e Pink³. *"Malinowski inaugurò il mito dello studioso sul campo, simile ad un camaleonte,*

perfettamente in sintonia con l'ambiente esotico che lo circonda, un miracolo vivente di empatia, tatto, pazienza e cosmopolitismo" (Geertz, 1987 pg 41,42).

L'antropologo Malinowski fonda la sua teoria sulla conoscenza diretta e personale dell'oggetto di studio, e sulla duplice caratteristica dell'antropologo di ricercatore sul campo e di teorico. La teoria di Malinowski stabilisce una stretta relazione fra teoria antropologica e pratica etnografica intesa come descrizione di una realtà colta con una prolungata immersione in essa. L'obiettivo di questa metodologia è una visione coerente della società e della cultura studiata sulla base di un approccio olistico, finalizzata a cogliere il punto di vista dei nativi, il loro rapporto con la vita e la loro visione del loro mondo.

Nella sua forma classica, l'osservazione partecipante consiste in una ricerca condotta sul campo e fondata sulla presunta neutralità dell'osservatore partecipante. Il ricercatore analizza le attività quotidiane allo scopo di ottenere una comprensione il più possibile completo dei significati culturali e delle strutture sociali attraverso l'esperienza empatica immediata e soggettiva dell'etnografo. Nel pensiero di Malinowski, l'osservazione partecipante consiste in una semplice descrizione di una strategia tesa a facilitare la raccolta dei dati. In realtà, l'esperienza personale dell'etnografo, basata sulla partecipazione e l'empatia, così importanti nel processo di ricerca, viene totalmente espulsa nella descrizione. Questa espulsione della soggettività dell'antropologo costituisce uno dei fondamenti su cui si è costruito il mito concernente la possibilità di una perfetta immedesimazione empatica con l'oggetto di studio. La messa in discussione del paradigma malinowskiano ha consentito di far emergere la molteplicità dei percorsi metodologici che hanno caratterizzato la storia della disciplina.

Il pensiero di Geertz è stato di grande importanza nel segnare i cambiamenti che hanno caratterizzato lo sviluppo dell'etnografia. Infatti, il suo pensiero è centrato sull'efficacia euristica e concettuale dello studio della cultura. L'antropologia non poteva considerare la cultura come un dato oggettivo in cui l'osservazione e la semplice esperienza era sufficiente nella comprensione dei molteplici

aspetti di culture complesse; in quanto la comprensione doveva mantenere un approccio più ermeneutico, riflessivo e contestuale come risultato delle relazioni soggettive e delle interazioni sociali tra antropologo e oggetto di studio.

L'antropologo Geertz afferma che i significati non sono da scoprire ad un livello che oltrepassa la realtà dell'esistenza delle persone studiate, ma, essi sono incorporati nelle società; costruendo secondo i diversi livelli di interpretazione il testo della cultura si possono analizzare e comprendere, cercando di esplicitare quali strutture gli attori vivono. L'antropologo deve accantonare le sue concezioni dell'esistenza e "leggere" le esperienze degli altri dall'interno, nel quadro della loro concezione, cogliendo il significato delle forme simboliche e dei fatti culturali osservabili.

L'antropologa Sarah Pink ha un approccio sensoriale della ricerca etnografica definendola antropologia dell'invisibile.

In particolare, l'antropologa afferma che le modalità con cui le persone sentono, toccano e guardano il mondo sono intrinsecamente legate all'ambiente naturale e al contesto sociale in cui vivono. In questo senso, le persone creano le "mappe sensoriali", percettive e affettive con le quali sentono e danno senso al proprio mondo.

L'antropologa nel testo interdisciplinare *Making Homes: Anthropology and Design* introduce una nuova etnografia del design presentando un quadro teorico e metodologico coerente sia per gli etnografi che per i progettisti. L'analisi parte dal concetto di abitazione come luogo di vita quotidiana, ma allo stesso tempo di cambiamento e ricerca, uno spazio familiare reso insolito, punto di partenza verso una realtà più sostenibile, equa e salutare. L'approccio etnografico al design individua e comprende i bisogni delle persone che dovranno usufruire del prodotto del design per le loro azioni quotidiane.

L'abitazione e le persone rappresentano gli elementi utili per orientare la direzione del design e per la rielaborazione della percezione di temporalità, sensorialità e materialità della casa, in base alle attività quotidiane svolte al suo interno. Le discipline sociali e il design devono convogliare il proprio lavoro in un metodo di analisi e ricerca condiviso.

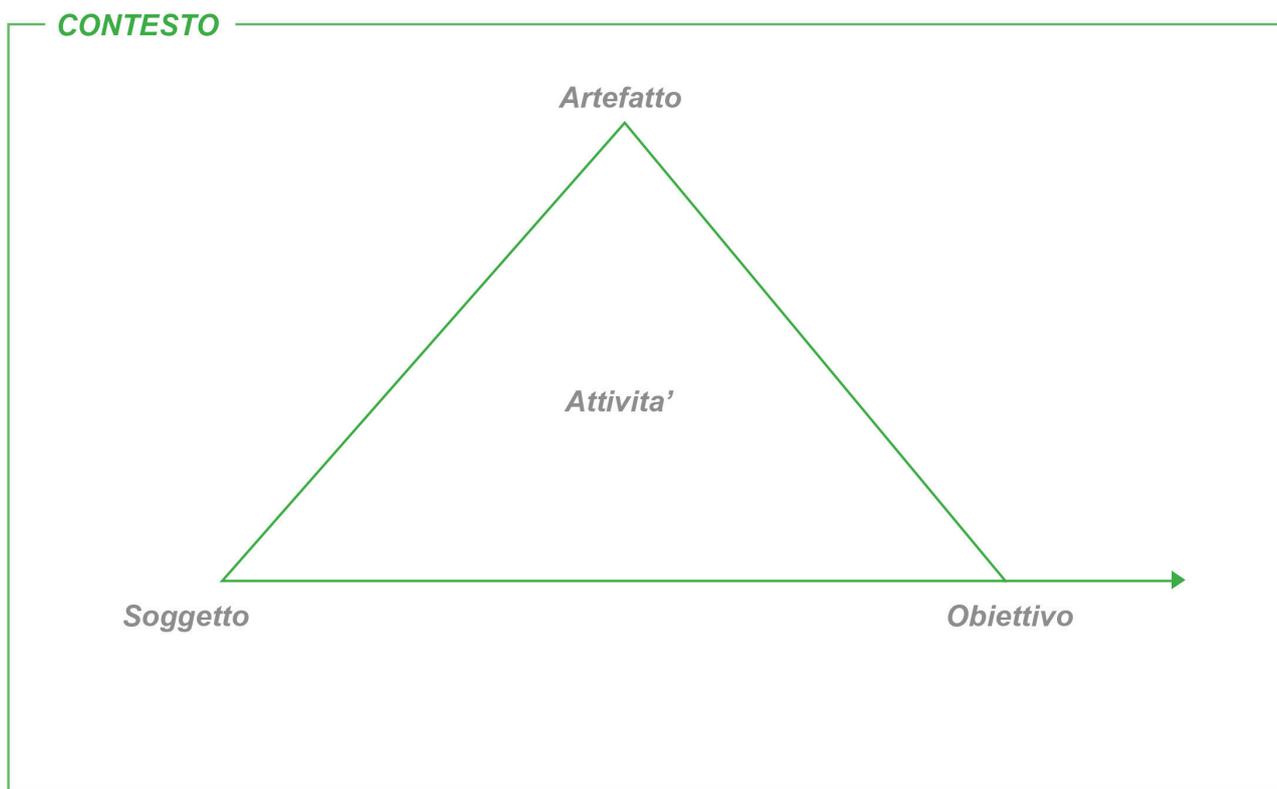


Fig.76 Il modello di attività di Engstrom (fonte: Rizzo).

Il designer etnografo impara a comprendere il linguaggio dei luoghi affinché sia poi in grado di utilizzare gli elementi come risorse per la progettazione e di tradurli in narrazioni veicolate attraverso prodotti, servizi e strategie. Questo processo che parte da un territorio e arriva il design per poi tornare al territorio prevede quindi un momento centrale di traduzione e sintesi degli elementi tangibili e intangibili rilevati nella fase di ascolto e di osservazione. L'osservazione etnografica per l'analisi dell'attività diventa uno strumento fondamentale per il design. La caratteristica principale di questo approccio è la rilevanza attribuita al ruolo degli artefatti come strumenti che, all'interno delle normali attività umane, sono capaci di rappresentare, di elaborare e di trasformare l'informazione.

Gli artefatti, i prodotti, i servizi agiscono come dei mediatori tra le persone e le realtà, sia nell'esecuzione della loro attività, sia nella valutazione dei risultati ottenuti. Inoltre, l'essere umano agisce in conseguenza delle situazioni che gli si presentano, cercando di modificarle secondo i suoi obiettivi. I prodotti sono strettamente legati alla pratica in cui sono utilizzati ed evolvono insieme ad essa. Le modalità secondo cui si trasformano sono determinate dalle esigenze di nuovi bisogni non soddisfatti. In questo senso, il modello di attività di Engstrom⁶ (fig.76) sintetizza il metodo dove la fase di analisi richiede un nuovo approccio multidisciplinare, che include gli spunti provenienti dall'antropologia culturale e dalle metodologie di osservazione e descrizione dell'etnografia.

Infatti, l'introduzione dell'osservazione partecipata introdotta dall'etnografia permette di completare la fase di analisi del processo di progettazione e di validare e verificare le scelte del design.

In particolare, l'obiettivo della fase di osservazione partecipata nei contesti reali, sia che essa sia rivolta alla raccolta dei requisiti utente, sia che essa sostenga la valutazione dell'interazione utente-artefatto, è quello di comprendere quali siano le attività che le persone osservate svolgono (fig.77).

In questo senso, l'applicazione dell'osservazione partecipata nel processo progettuale offre una quantità di dati e informazioni da interpretare e tradurre (fig.78).

6.3 La mappa come strumento pedagogico e integrazione multiculturale

La mappa di comunità rappresenta l'identità e il senso di appartenenza ad un luogo specifico da parte degli abitanti.

Negli ultimi anni, le migrazioni hanno reso i luoghi composti da abitanti portatori di culture diverse. In questa prospettiva, l'utilizzo della mappa in un percorso partecipativo e di condivisione rappresenterebbe una modalità di conoscenza del luogo e uno strumento per innescare relazioni. L'identità sociale di una comunità esprime il senso di comune appartenenza, che può essere aperto alle relazioni o chiuso ed autoreferenziale, e la mappa di comunità è la rappresentazione.

Il gruppo di persone costituito per creare la mappa sperimenta un senso di appartenenza al territorio e di naturale creazione delle reti sociali.

La mappa è il prodotto delle interrelazioni tra la popolazione e il proprio luogo di vita e il suo valore culturale diventa un riferimento identitario. In riferimento all'epoca odierna, il rapporto tra paesaggio e identità costringe ad affrontare alcune complesse questioni, connesse agli effetti che il processo di globalizzazione produce sia nel contesto locale che sulle dinamiche di formazione dell'identità.

Il luogo costituisce un riferimento importante per comprendere la propria posizione nel mondo e riconoscersi membri di una comunità, e, in questo senso, la mappa potrebbe insegnare ed educare gli abitanti a contribuire

in modo consapevole alla salvaguardia e alla valorizzazione del contesto ambientale.

La mappa di comunità è un strumento di mediazione tra le persone e i territori e rappresenta un primo approccio di conoscenza di un determinato territorio.

Attraverso la lettura della mappa, è possibile riconoscere l'unicità, la relazione tra i fattori naturali e antropici e il cambiamento futuro di ciascun paesaggio.

L'obiettivo dell'educazione del patrimonio locale contenuto all'interno della mappa di comunità comporta l'attivazione di un percorso di crescita.

In particolare, si riconoscono quattro funzioni pedagogiche:

- funzione dialogica, che educa a comprendere il linguaggio di un determinato territorio;

- funzione ermeneutica, che educa ad lettura sensoriale e cognitiva dei rapporti che intercorrono con i vari elementi;

- funzione pragmatica, che educa a conoscere le caratteristiche e le trasformazioni secondo una dimensione progettuale ed etica;

- funzione sociale, che educa al senso di appartenenza.

La mappa di comunità è uno strumento pedagogico utile a sviluppare il senso di appartenenza, a comprendere l'identità culturale in senso dinamico e continuamente modificabile in quanto rappresenta il risultato di contaminazioni e ad accrescere la responsabilità nei confronti del patrimonio.

In queste prospettive, la mappa di comunità diventa uno strumento efficace per far conoscere ai nuovi abitanti la cultura del paese di accoglienza in una dimensione di mediazione culturale e d'integrazione.

Molti luoghi hanno subito un radicale processo di trasformazione a causa dell'aumento dei fenomeni migratori e della mobilità degli

Comprendere l'attività	Comprendere l'utente nell'attività
<p>Quali sono gli obiettivi dell'utente?</p> <p>Cosa fanno gli utenti, nel momento in cui si conduce l'osservazione, per raggiungere i loro obiettivi (quali sono le loro motivazioni, i task svolti)?</p> <p>Quanto spesso gli utenti hanno bisogno di compiere i compiti individuati?</p> <p>Quali risorse sono disonibili per gli utenti durante lo svolgimento delle attività osservate (informazioni, strumenti, persone, aiuti)?</p> <p>Come gli utenti interagiscono con ognuno di essi?</p> <p>Come le persone interagiscono con gli altri stakeholder coinvolti dell'attività osservate (colleghi, clienti, amici, personale addetto...)?</p>	<p>Quali sono le caratteristiche degli utenti che possono influenzare le loro attività?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Personali, sociali, culturali; - stili di apprendimento; - abilità fisiche; - preferenze e motivazioni; - conoscenza precedente; <p>Di quali informazioni le persone hanno bisogno per lo svolgimento dell'attività in cui sono coinvolti e per l'esecuzione dei compiti corrispondenti?</p> <p>Dove gli utenti reperiscono le informazioni?</p> <p>Cosa fanno gli utenti quando non possono portare a termine le loro attività?</p> <p>Quali strumenti usano gli utenti per eseguire i loro compiti, quanto sono usabili?</p> <p>Cosa hanno fatto gli utenti per apprendere come usare gli strumenti che impiegano?</p>

Fig.77 Le domande che guidano il design durante l'osservazione partecipata (fonte: Rizzo).

Obiettivi dell'utente	Quali sono gli obiettivi degli utenti? Cosa fanno le persone per raggiungerli? In che modo gli utenti mettono in relazione i compiti che svolgono con gli obiettivi che intendono raggiungere?
Caratteristiche dell'ambiente	Quali caratteristiche dell'utente possono influenzare l'ambiente? Qual è l'ambiente fisico in cui l'utente è immerso? Quali sono le risorse disponibili all'utente nello svolgimento delle sue attività? come interagiscono gli utenti gli uni con gli altri? E con gli stakeholder?
Caratteristiche degli strumenti	Quali strumenti l'utente usa per eseguire i suoi compiti? Come gli utenti hanno appreso ad usare quegli strumenti? Quanto gli utenti si sentono a proprio agio nell'uso degli strumenti? Quanto sono faili da utilizzare? Cosa fanno gli utenti quando non possono proseguire l'attività?
Tipi di artefatti	Informazioni parti/strutture documenti/annotazioni usi problemi ed interruzioni
Compiti	Quali informazioni servono agli utenti per eseguire i loro compiti? Da dove arriva quest'informazione? Quali sono i singoli passi che compongono i compiti? Qual è il risultato di goni compito?
Flussi di attività	Flusso di attività tra le persone: <ul style="list-style-type: none"> . chi è all'origine del flusso . quali sono i ruoli delle persone nel flusso . come si muove il flusso dell'attività (punto di vista spaziale) . dove finiscono gli artefatti ed i prodotti finali generati dal flussi

Fig.78 Categorie interpretative per organizzare i dati provenienti dall'osservazione partecipata (fonte: Rizzo).

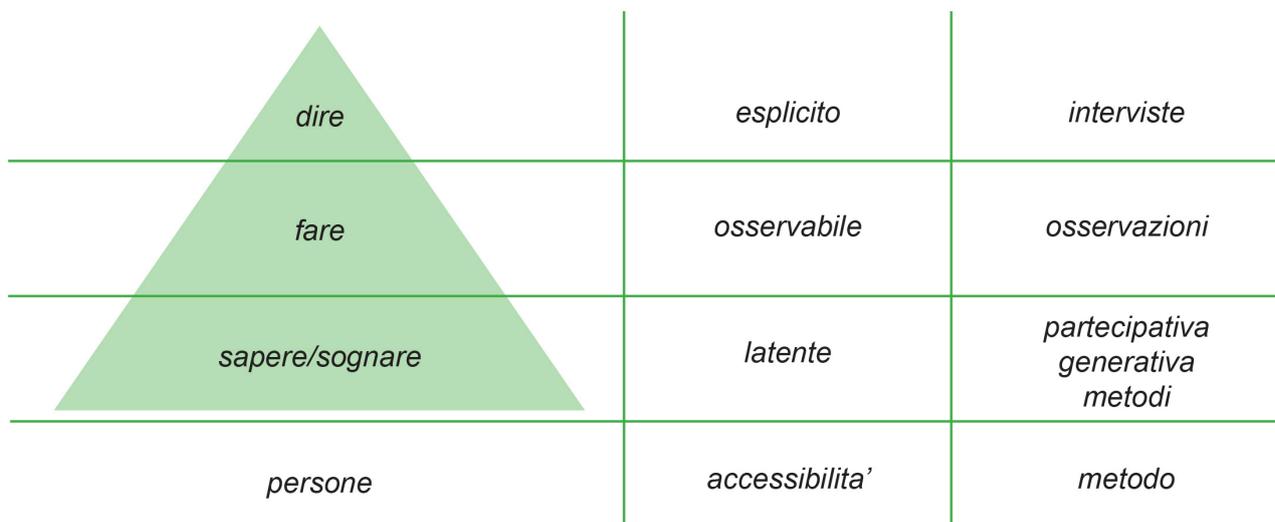


Fig.79 Interpretazione del modello di Sanders (2005) da parte di Bo Wersterlund (fonte: Rizzo).

individui e, in questo senso, la mappa rappresenta uno strumento d'integrazione in grado di favorire un processo di dialogo tra culture diverse. Il *Libro bianco*⁴ sul dialogo interculturale è stato elaborato dai Ministri degli Affari Esteri del Consiglio d'Europa nel maggio del 2008, consacrato come "l'anno europeo del dialogo interculturale". Lo scopo del *Libro bianco* è di fornire un quadro concettuale e una guida d'indirizzo a tutti coloro (istituzioni, comunità locali, società civile, comunità religiose e degli immigrati) che dovranno confrontarsi nel prossimo futuro con la *governance* democratica della diversità culturale.

Questo documento uno strumento per promuovere la cultura del dialogo democratico, rafforzare la cittadinanza partecipativa e sviluppare una sensibilità interculturale in grado di incoraggiare lo sviluppo di apposite competenze in una società moderna che condivide i principi di una cittadinanza attiva e che sia rispettosa del diverso.

L'obiettivo è giungere alla creazione di una società interculturale.

Infatti, l'approccio interculturale offre un

modello di gestione della diversità culturale ed è aperto sul futuro, proponendo una concezione basata sulla dignità umana di ogni persona. L'identità europea si deve basare su valori fondamentali condivisi, sul rispetto del patrimonio comune, sulla diversità culturale e sul rispetto della dignità di tutti.

Il dialogo interculturale ha un ruolo importante in quanto contribuisce a valorizzare le diversità, mantenendo al tempo stesso la coesione sociale.

In questa prospettiva, la partecipazione alla conoscenza della mappa di comunità da parte dei "nuovi abitanti"⁵ è lo spunto per un dialogo interculturale con l'obiettivo di conoscenza del patrimonio culturale locale attraverso azioni di scambio e collaborazione.

Nell'approccio interculturale, la mappa di comunità acquista competenze:

- *comunicative e relazionali*: comunicare con persone di diverse culture;
- *culturali e simboliche*: comprendere sistemi simbolici e valoriali di altre culture;
- *valoriali ed etiche*: convivere in contesti multiculturali attraverso il rispetto.

6.4 La strategia del workshop di co-design

Il co-design è un approccio di progettazione che coinvolge attivamente un gruppo di portatori di interesse nella fase di generazione delle idee con l'obiettivo di condividere i bisogni e definire le linee guida di un progetto.

Il design partecipativo permette di inquadrare i problemi da un altro punto di vista e di contribuire e garantire che il prodotto o il servizio risponda al meglio ai bisogni delle persone che utilizzeranno il prodotto o il servizio.

Le attività sono strutturate in modo tale da offrire un dialogo fra i partecipanti, con competenze e livelli operativi diversi, che diventano autori del progetto.

Il workshop di co-design è finalizzato ad ottenere una soluzione immediata e attuabile grazie al coinvolgimento e alla cooperazione di tutti gli attori. Questo strumento di co-design è utilizzato quando l'oggetto del processo progettuale riguarda lo sviluppo di un prodotto o di un servizio che richiede il coinvolgimento di attori con diverse professionalità, competenze, conoscenze e livelli operativi.

Gli attori coordinati dal progettista condividono ed elaborano tutte le informazioni al fine di definire delle linee guida per procedere nel processo progettuale. Il gruppo conduce le varie competenze verso un unico obiettivo grazie al valore creativo e partecipativo del workshop che permette di identificarsi nella soluzione proposta.

Gli strumenti utilizzati rispondono ai linguaggi diversi degli attori e finalizzati all'obiettivo del progetto, come: il brainstorming, la costruzione di mappa, l'experience map e la storyboarding. Il livello di descrizione delle linee guida dipende dall'oggetto e dallo svolgimento del workshop.

Infatti, il workshop è uno strumento svolto attraverso varie tecniche, alcuni delle quali sperimentali, per coinvolgere i partecipanti durante l'attività.

In alcuni casi, il workshop di co-design è stato organizzato intorno ad attività collaborative di esplorazione delle idee degli utenti attraverso la modalità di gioco o di realizzazione dei prototipi.

In particolare, le diverse tipologie del workshop dipendono (Rizzo, 2009):

- dal format specifico attraverso cui si è scelto

di implementarlo;

- dall'obiettivo perseguito;

- dai materiali progettati;

- dai media scelti per tenere traccia dell'evento;

- dalle modalità di rappresentazione del processo;

- dai risultati attesi.

Queste attività, spesso, sono supportate da piattaforme digitali per ovviare la distanza tra gli stakeholder di un progetto durante il suo svolgimento.

All'interno di questa esperienza, i partecipanti rappresentano se stessi e sono scelti rispetto alle competenze di base come la formazione, il contesto lavorativo o le competenze avanzate che rappresentano figure con attività stimolanti. L'obiettivo è basare le idee di design che emergeranno dalle attività collaborative sulla vita per ottenere descrizioni di situazioni reali che hanno un senso per i partecipanti.

La condivisione di esperienze stimola la generazione di idee per il miglioramento dell'esperienza vissuta. I workshop sono svolti a cadenza periodica l'uno dall'altro per coinvolgere un numero maggiore di partecipanti.

La strutturazione dell'insieme delle attività di co-design segue un modello che va dal generale al particolare, secondo le seguenti fasi: dalla generazione di idee attraverso i racconti, alla definizione puntuale della conoscenza e delle ipotesi emerse inizialmente attraverso rappresentazioni significative come storyboard, mappe e scenari.

In questo senso, i workshop di co-design possono essere definiti come un'indagine di situazioni di uso e d'interazioni future per l'esplicitazione da parte dell'utente di idee innovative e per offrire modalità e aspettative attraverso cui le persone desiderano interagire con i prodotti.

I workshop di co-design possono essere strutturati in vari modi.

In questo campo, Bo Wersterlund è uno dei ricercatori più attivi presso il CID – *Centre for User Oriented IT_Design del Royal Institute of Technology* di Stoccolma; infatti, ha organizzato in uno spazio temporale di sei anni più di trenta workshop di co-design.

Tutti i workshop sono stati strutturati per offrire ai partecipanti la possibilità di esprimersi ad ogni livello del dire, del fare e del costruire

secondo l'interpretazione del modello di Sanders (Wersterlund, 2007). La caratteristica alla base di tutti i workshop è la possibilità che viene offerta alle persone che esprimono se stesse e i proprio pensieri lungo canali diversi secondo la capacità creativa di cui sono dotati. La tabella che interpreta il modello di Sanders (2005) da parte di Bo Wersterlund (fig.79) rappresenta la relazione tra i canali espressivi delle persone, i livelli di conoscenza indagabile e gli strumenti più efficaci per ciascun livello. Questo metodo offre, da una parte, la possibilità alle persone di esprimersi e di agire su artefatti e, dall'altra, la conoscenza più approfondita dei bisogni e delle visioni future delle persone per il designer.

I workshop sperimentati presso il *Centre for User Oriented IT Design del Royal Institute of Technology* hanno mantenuto di base la struttura descritta composta da tre fasi, le quali sono state raffinate e implementate nel corso del tempo. Infatti, questi sono stati organizzati su argomenti diversi e condotti con gruppi di partecipanti con caratteristiche diverse fra di loro. L'obiettivo del workshop è variabile: dalla finalità esplorativa all'indagine di attività per usi specifici. La struttura del workshop è divisa in tre fasi (Rizzo, 2009): le narrazioni, la creazione di idee e la valutazione. L'obiettivo della prima fase è la produzione delle storie che costituiscono la base per costruire le attività di progettazione dei partecipanti.

In questa fase i partecipanti sono invitati a raccontare storie significative per loro fondate su esperienze quotidiane, vere, dettagliate, che riguardano eventi memorabili o inaspettati sia positivi che negativi.

La finalità delle narrazioni è il racconto di un processo in termini d'intenzioni e azioni. La seconda fase aspira alla progettazione di scenari e prototipi di attività future. In questa fase, le idee generate sono valutate dai partecipanti che esprimono il loro parere secondo alcuni parametri, quali, ad esempio, l'originalità, la fattibilità e la completezza dell'idea. In seguito i partecipanti iniziano a definire gli scenari delle idee valutate positivamente.

Gli scenari corrispondono a descrizioni di artefatti attraverso cui le persone raggiungono le loro aspettative. Lo strumento utilizzato in questa fase è lo storytelling che illustra lo scenario ipotizzato.

Lo scopo della terza fase è quello di produrre delle riflessioni critiche sulle idee generate e concludersi con una soluzione generale.

Un elemento del workshop che deve essere preparato con cura è il materiale definito da Sanders (2008) "*make tools*" e da Brandt (2006) "*cose con cui pensare*" per coinvolgere e stimolare le persone.

I progettisti devono essere necessariamente presenti durante tutte le fasi del workshop di co-design per osservare e verificare le attività e il metodo.

6.5 Raggiolo, il paese dei Còrsi

I borghi montani spesso sono soggetti a rarefazione socio-demografica e si percepiscono come rischio di estinzione.

In questi casi, rilevare l'identità significa ricostruire un fenomeno duplice: la discontinuità tra il passato e il presente, e tra un passato sedimentato e un presente critico. I fattori ambientali, le criticità logistico-organizzative dei borghi e la diminuzione costante della popolazione provocano una notevole difficoltà di riconoscersi come comunità.

Il caso studio in oggetto è il paese di Raggiolo, esempio di borgo montano che all'abbandono ha risposto con la nomina di *Borgo più bello d'Italia*.

Il paese di Raggiolo (fig.80) è situato nel comune di Ortignano Raggiolo nella provincia di Arezzo, e vanta una storia antica di longobardi e di una colonia di còrsi, conservando le sue caratteristiche originali di antiche fortificazioni. Ortignano Raggiolo nasce istituzionalmente con Regio Decreto del 1873 dalla fusione dei due comuni di Raggiolo e Ortignano, ed è un comune montano ad economia rurale. Nel 1994 è istituita l'associazione Brigata di Raggiolo per iniziativa di un gruppo di volontari finalizzata ad attività per la valorizzazione sociale e culturale della comunità di Raggiolo al fine di dare continuità alle tradizioni e la specifica identità. L'associazione è molto attiva in eventi, pubblicazioni e promozione.

La ricerca ha preso in esame questo territorio per svolgere i workshop descritti in seguito. Infatti questo luogo presenta condizione caratteristiche che si adattavano perfettamente al percorso del workshop e alla metodologia da mettere in pratica.



Fig.80 Raggiolo (Arezzo).

6.6 La mappa di comunità di Raggiolo

La mappa di comunità di Raggiolo (fig.81), una delle prime realizzate in Italia, è il frutto di un lavoro di scambio e confronto nell'ambito della comunità di pratica degli ecomusei Mondì Locali. La proposta di realizzare la mappa di comunità di Raggiolo è stata promossa dal Centro Servizi della Rete Ecomuseale del Casentino dell'Unione dei Comuni Montani del casentino in accordo con l'Amministrazione Comunale di Ortignano Raggiolo e l'associazione culturale "La Brigata di Raggiolo", che attualmente gestisce anche l'ecomuseo di Raggiolo; e realizzata attraverso un finanziamento erogato dal bando sui Circoli promosso dalla Provincia di Arezzo. La scelta di realizzare una mappa è dettata dall'interesse di conoscere e approfondire la percezione che gli abitanti hanno del proprio contesto di vita e dalla partecipazione attiva della comunità verso un risultato concreto, visibile e tangibile. La mappa si basa sulla consapevolezza che il territorio contenga un patrimonio diffuso, ricco di dettagli e di una rete di rapporti tra gli elementi che lo contraddistinguono. La proposta di predisporre una mappa di comunità

significa avviare un percorso con l'obiettivo di ottenere un archivio permanente delle persone e dei luoghi di un determinato territorio.

Il coordinamento del progetto è stato affidato ad Andrea Rossi responsabile dell'Ecomuseo del Casentino in collaborazione con l'associazione Brigata di Raggiolo, e coadiuvato da un consulente e osservatore esterno Donatella Murtas dell'Ecomuseo dei Terrazzamenti e della Vite di Cortemilia di Cuneo.

Il percorso progettuale è iniziato all'inizio del 2004 e si è protratto fino al 2005 nel momento in cui la mappa è stata presentata alla comunità.

Dopo il primo incontro al quale è invitata l'intera comunità, si forma il gruppo di lavoro per l'elaborazione dei contenuti della mappa che ha richiesto tempo ed attenzione nella trascrizione dei contenuti.

La partecipazione del gruppo di lavoro dei primi incontri è diminuita con il tempo e per questo motivo alcune informazioni sono state raccolte ad personam, a scapito del confronto di informazioni che è un aspetto fondamentale nella costruzione della mappa. Il gruppo di lavoro costituito prevalentemente



Fig.81 La mappa di comunità di Raggiolo.



Fig.82 Il gioco della castagna realizzata dalla collaborazione della scuola locale con l'Ecomuseo del Casentino.

da anziani ha restituito una mappa con connotazioni molto legate al passato.

La restituzione della mappa di comunità di Raggiolo ha generato una maggior attenzione nei confronti della salvaguardia del patrimonio e richiesto necessari interventi di valorizzazione, recupero e conoscenza del patrimonio locale.

In sintesi, le fasi del progetto per la realizzazione della mappa di comunità di Raggiolo sono state:

- creazione del gruppo d'interesse;
- avvio delle riunioni con esplicitazione dei contenuti e delle finalità;
- utilizzo quadro di unione catastale per mappare notizie e luoghi e definire i "confini" della ricerca;
- raccolta del materiale iconografico;
- composizione del quadro di unione delle notizie raccolte;
- presentazione della prima bozza;
- organizzazione dei nuovi incontri per correzioni e rettifiche;
- raccolta di altro materiale iconografico e confronti diretti;
- restituzione grafica della mappa di comunità e presentazione.

Nel 2017 la mappa di comunità di Raggiolo è stata premiata come buona pratica per la valorizzazione delle zone montane da parte di Anci e Regione Toscana

6.7 Il gioco di mappa

L'idea di sperimentare un workshop con i bambini nasce dall'esigenza di capire il loro senso di appartenenza e la visione del luogo in cui vivono.

Inizialmente, è stato analizzato il progetto *La castagna in gioco* (fig.82) realizzato dalla scuola locale con l'Ecomuseo del Casentino.

L'obiettivo di questo progetto prevedeva la restituzione degli elementi caratteristici locali in elementi di gioco attraverso la visione dei bambini partecipanti.

Il risultato è stata la realizzazione di un gioco dell'oca tradotto con gli elementi del patrimonio locale. Da questo progetto, è emersa la capacità dei bambini di recepire e tradurre gli elementi propri del patrimo-

nio culturale in elementi di gioco.

In questa prospettiva è stato strutturato il workshop "*il gioco di mappa*" che intende dimostrare la fattibilità di poter attingere dalla cultura della mappa per ottenere degli elementi innovativi utili alla progettazione di aree gioco tematizzate e replicabili in altri territorio. Il tema del workshop è la progettazione di un gioco attraverso gli elementi colti dalla mappa di comunità per un'area verde determinata con il coinvolgimento attivo dei bambini della scuola primaria.

Negli ultimi anni, la progettazione dello spazio ha tenuto conto del ruolo del bambino per offrirgli un ambiente migliore e sicuro.

La partecipazione dei bambini costituisce un contributo fondamentale al progetto di ricerca, in quanto gli spazi sono concepiti con loro e realizzati per loro.

In particolare, il workshop di co-progettazione ha coinvolto: il Dipartimento di Architettura Università degli Studi di Firenze, l'Ecomuseo del Casentino dell'Unione dei Comuni Montani del Casentino, l'azienda Timber Lab srl, l'associazione La Brigata di Raggiolo e la scuola primaria di San Piero - Istituto comprensivo di Soci "XIII Aprile".

L'obiettivo è finalizzato alla traduzione della una mappa di comunità di Raggiolo in elementi sostenibili, innovativi e utili alla progettazione del gioco per l'area verde oggetto del tema progettuale. L'utilizzo di workshop partecipativo permette di attivare strategie di cooperazione e di rendere produttive le qualità relazionali della vita sociale di una comunità.

La partecipazione attiva del bambino aiuta a evidenziare i bisogni che devono essere soddisfatti attraverso la progettazione di adeguati servizi. Il piccolo utente partecipa, così, alla costruzione di un servizio a lui destinato. Il bambino percepisce, rappresenta e acquisisce la mappa di comunità attraverso le metodiche dell'interazione ludica proposta all'interno del laboratorio. Il gioco ha un ruolo fondamentale nel processo di crescita e formazione della personalità del bambino; ma, in questo caso, diventa indispensabile poiché rappresenta anche il modo in cui apprende e si integra nell'ambiente circostante segnando l'avvio del suo percorso di sviluppo culturale.

Il percorso didattico del workshop presenta principalmente due fasi: una prima fase, dove



Fig.83 Incontro con i bambini .



Fig.84 Presentazione della Mappa di raggiolo.



Fig.85 Visita guidata del paese di Raggiolo.



Fig.86 Elaborazione grafica..

si svolge il gioco della narrazione con la scoperta dei territori; e una seconda, dove attraverso il gioco della rielaborazione si delineano gli elementi utili alla progettazione, permettendo ai bambini di acquisire i primi elementi di conoscenza relativi al proprio territorio e all'ambiente di vita nei suoi aspetti naturali ed antropici.

In questo senso, il bambino acquisisce il senso di appartenenza ad una realtà culturale e geografica. Il workshop diventa un percorso di scambio continuo tra il bambino e l'adulto.

L'idea del bambino si traduce in progetto: gli spazi e le attrezzature saranno in grado di sviluppare il senso di appartenenza al luogo, il rispetto per l'ambiente e la conoscenza della tradizione.

L'analisi e la traduzione della mappa di comunità deve restituire uno spazio verde attrezzato, dove si respira, si gioca e si interpreta l'identità territoriale. Lo spazio diventa fonte di educazione e il gioco diventa fonte di conoscenza.

I laboratori sono finalizzati ad individuare elementi di progetto attraverso una metodologia che mette in evidenza la relazione identitaria che lega i bambini al territorio.

La scelta del tema progettuale relativo all'attrezzatura ludica tematica per un determinata area verde ha determinato la scelta dei componenti del gruppo di lavoro: il Dipartimento di Architettura Università degli Studi di Firenze, l'Ecomuseo del Casentino dell'Unione dei Comuni Montani del Casentino, l'azienda di settore Timber Lab srl, l'associazione La Brigata di Raggiolo e la scuola primaria di San Piero - Istituto comprensivo di Soci "XIII Aprile".

Il workshop di co-progettazione è stata strutturato nelle seguenti fasi:

- 1° fase: incontro con i bambini della seconda elementare nella quale è stato illustrato il progetto presso la scuola (fig.83);

- 2° fase: presentazione della mappa di comunità di Raggiolo presso l'Ecomuseo della Castagna di Raggiolo (fig.84);

- 3° fase: visita del paese (fig.85) guidata da Paolo Schiatti, presidente della Brigata di Raggiolo con puntuali richiami della relazione

che intercorre tra gli elementi della mappa e l'ambiente circostante (fig.84); visita dell'area verde dedicata all'installazione delle attrezzature ludiche oggetto del tema progettuale;

- 4° fase: analisi degli elementi della mappa di comunità e dell'ambiente visitato attraverso un diario di viaggio narrato con il disegno;

- 5° fase: elaborazione grafica di un gioco destinato all'area verde attraverso gli elementi analizzati della mappa di comunità (fig.86).

In seguito, la ricerca si è aperta a creare dei percorsi e zone di sosta attrezzate che raccontassero il luogo e che potessero creare situazioni di accoglienza e inclusione.

In questo modo la popolazione locale può riconoscersi e allo stesso tempo farsi conoscere. Le attrezzature progettate saranno realizzate con materiali sostenibili provenienti dagli scarti locali: manifesto di conoscenza e di rispetto del luogo.

6.7.1 Conclusioni del workshop

La partecipazione dei bambini ha lo scopo di raccogliere direttamente da loro informazioni sul tema progettuale e il rapporto con l'ambiente che li circonda.

Il workshop "*il gioco di mappa*" ha fornito informazioni utili per future azioni progettuali e per rappresentare l'identità locale.

Il percorso progettuale con i bambini è stato definito in momenti di escursioni e di analisi grafica per offrire una maggiore conoscenza del territorio. Infatti, i bambini sviluppano la capacità di osservare e rappresentare l'ambiente circostante, imparando a descrivere il proprio spazio vissuto accrescendo contemporaneamente le loro abilità di orientamento e definire gli elementi identitari (fig.87).

In seguito, le fasi di confronto dei disegni e dei punti di riferimento locali permettono ai bambini di mettersi in relazione con gli altri e di pervenire ad una visione condivisa del proprio luogo attraverso una modalità di dialogo, di ascolto e di rispetto. Il workshop ha stimolato un'osservazione attenta del paesaggio con riferimento alla mappa di comunità, che ha permesso di ricreare la relazione che intercorre fra di loro.



Fig.87 Esempio di un diario di viaggio.

I disegni realizzati (fig 88) hanno creato un distacco tra il bambino e l'ambiente, consentendo di osservarlo con maggiore attenzione e di riflettere sul rapporto che intercorre fra loro. Infatti, la richiesta di rappresentare i luoghi ritenuti più importanti ha indagato il rapporto tra i bambini e il territorio, rilevando, così, gli elementi ritenuti più significativi e i motivi. L'analisi interpretativa dei disegni è stata classificata in elementi caratteristici del luogo e bisogni dei bambini, secondo i seguenti fattori:

- connotativi del luogo: elementi ritenuti più interessanti;
- identitari: elementi ritenuti più caratterizzanti del paese anche esplicitamente nominati;
- estetici: riferimenti a luoghi, forme, colori, dimensioni che colpiscono l'attenzione;
- ecologici: rispetto per la natura e sensazioni di benessere;
- funzionali: riferimenti a luoghi che sono ritenuti utili perché svolgono una certa funzione;
- personali: riferimenti a luoghi ritenuti importanti a livello individuale a luoghi sentiti come propri o di valore affettivo;

- sociali: riferimenti a luoghi ritenuti importanti in quanto sono destinati a relazioni sociali significative.

L'esito del workshop ha fornito elementi utili per la comprensione della relazione che intercorre tra il bambino e l'ambiente, per l'educazione alla conoscenza del proprio paesaggio, per offrire una maggiore consapevolezza dei valori della tradizione e per stabilire una condivisione con persone di diverse nazionalità e culture.

In questo senso, il workshop ha mostrato anche un approccio di educazione interculturale che ha portato alla comprensione di una percezione del paesaggio in modo differente dei "nuovi abitanti" e di uno stimolo progettuale verso soluzioni che rispondano anche ai "nuovi bisogni".

Dal punto di vista progettuale, l'esito del workshop ha formulato interessanti elementi per eventuali proposte progettuali innescando la possibilità di definire un'adeguata metodologia progettuale sulla base della mappa di comunità come risorsa progettuale.

Inoltre, la partecipazione condivisa di progettisti, enti, istituzioni e aziende ha gettato le basi per strutturare un rete di relazioni per aprire nuovi scenari di ricerca.

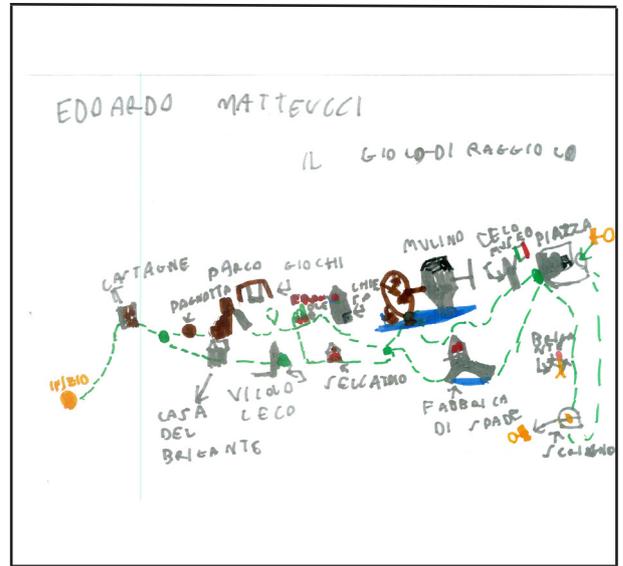
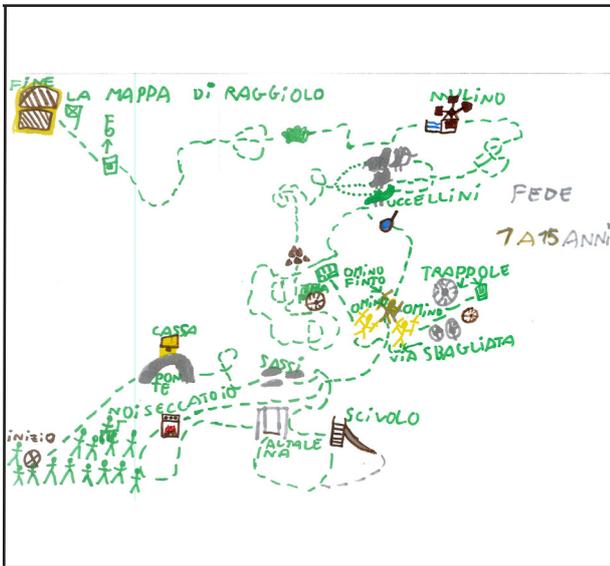
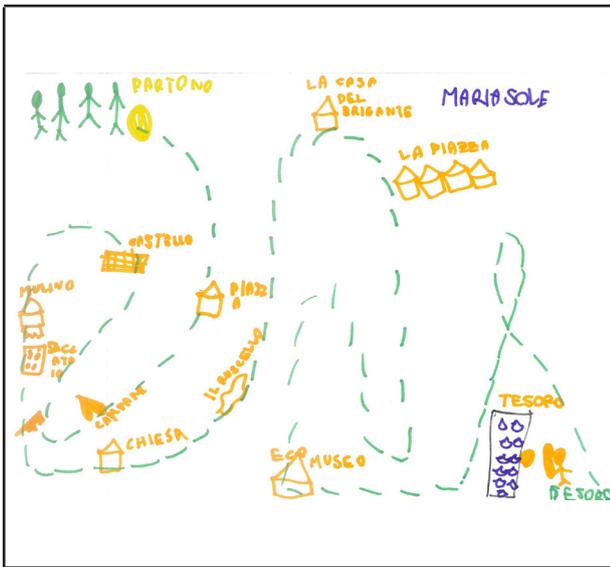


Fig.88 Alcuni disegni realizzati dai bambini.



Migliorare le condizioni economiche delle comunità rurali

nelle aree in cui la conservazione dinamica dei paesaggi agricoli tradizionali associati alla produzione alimentare di qualità può rappresentare un valore aggiunto non riproducibile, che non può essere replicato da un concorrente, promuovendo anche il turismo.



Promuovere l'uso di pratiche ecologiche sostenibili

Come una caratteristica chiave che distingue l'agricoltura resiliente sviluppata nel corso dei secoli.



Preservare la diversità bioculturale

Bacini idrografici e salute del suolo, implementando un'agricoltura a basso consumo energetico e favorendo la mitigazione e l'adattamento ai cambiamenti climatici.



Migliorare la qualità della vita delle zone rurali

Preservare i loro valori culturali, riducendo l'abbandono e la povertà.



Fig.89 Gli obiettivi del workshop *Agricultural Heritage System*.

6.8 Il workshop Agricultural Heritage System

Globally Important Agricultural Heritage System è un progetto finalizzato a promuovere la conoscenza dei sistemi del patrimonio agricolo e paesaggistico tradizionale, sostenendo il programma GIAHS della FAO, attraverso attività di formazione e ricerca.

In particolare, il programma GIAHS si rivolge all'identificazione a livello mondiale di sistemi agro-silvo-pastorali che riflettono l'ingegno dell'adattamento umano all'ambiente, in grado di sostenere i mezzi di sussistenza per le comunità locali. L'obiettivo generale del progetto è quello di promuovere la conservazione dei paesaggi agricoli tradizionali, contribuendo al miglioramento della qualità della vita e del lavoro delle comunità rurali.

Questi obiettivi sono stati conseguiti seguendo i principi dello sviluppo sostenibile e della conservazione dinamica, valorizzando il ruolo dell'Italia per sostenere il programma GIAHS, così come la pianificazione e la conservazione dei sistemi del patrimonio agricolo. Il progetto è volto all'individuazione e alla definizione degli orientamenti per la conservazione e la gestione dei sistemi del patrimonio agricolo in grado di adattarsi a diversi ambienti e climi, al fine di preservare la diversità bio-culturale e l'agro-biodiversità, per mantenere i valori culturali, la conoscenza tradizionale e le caratteristiche del paesaggio. Il progetto prende come riferimento scientifico, il programma FAO "*Globally Important Agricultural Heritage Systems*".

In generale, il progetto intende, anche, promuovere la sensibilizzazione di questi temi nel pubblico in generale, gli amministratori e i ricercatori, per sviluppare una maggiore attenzione e sensibilità per il continuo degrado e la progressiva scomparsa dei paesaggi agricoli tradizionali. Gli obiettivi specifici del progetto sono legati all'effettuazione di master universitari per studenti provenienti dai paesi prioritari dell'agenzia italiana per la cooperazione e lo sviluppo, e per individuare e mappare i potenziali siti GIAHS nei paesi prioritari.

La formazione è basata non solo sulle competenze scientifiche del laboratorio sul paesaggio e il patrimonio culturale del GESAAF, ma prenderà i siti del registro nazionale dei paesaggi rurali di interesse storico come esempi

di strategie di gestione per la conservazione dei sistemi del patrimonio agricolo.

Il programma GIAHS della FAO nel 2012, ha organizzato corsi di formazione accademica con l'opportunità di visitare diverse aree di studio in Italia, appartenenti al registro nazionale dei paesaggi rurali storici e delle pratiche agricole tradizionali, e di imparare ad applicare i principi e le dinamiche della conservazione e lo sviluppo sostenibile per la pianificazione e la gestione dei paesaggi agricoli tradizionali, e come attivare le proposte per includere i sistemi del patrimonio agricolo nel programma GIAHS. Il progetto mira inoltre ad individuare e mappare i paesaggi agricoli potenzialmente in grado di applicare per il programma GIAHS, studiando le caratteristiche dei siti già registrati e quindi identificando le aree con caratteristiche simili nei paesi prioritari del Agenzia italiana per la cooperazione e lo sviluppo. Infine, l'obiettivo è anche quello di creare un centro di alta formazione su questi temi presso l'Università di Firenze, che possa affermarsi a livello internazionale anche oltre la fine del progetto. Oggi, il mondo sta affrontando numerose sfide di fronte a cambiamenti ambientale e un periodo di transizione nei campi economico, sociale, culturale, tecnologico e politico.

Secondo gli scienziati, l'impatto di questi cambiamenti è dovuto all'effetto di pratiche insostenibili svolte dalle attività umane.

Esempi di queste pratiche sono l'uso scorretto, squilibrato e insostenibile delle risorse naturali, nonché modelli di sviluppo insostenibili, che non considerano gli impatti a lungo termine o gli "effetti collaterali" delle attività condotte. Per quanto riguarda il territorio rurale, il modello di sviluppo promosso negli ultimi decenni non si sono solo dimostrati inefficaci per risolvere i problemi economici di molte aree rurali, ma hanno anche contribuito alla perdita di valori culturali associati alle comunità rurali. Questo approccio ha portato al degrado dei preziosi sistemi di utilizzo del suolo e dei paesaggi modellati da diverse generazioni di agricoltori, all'abbandono di milioni di ettari di terreni coltivati e ai processi di urbanizzazione, creando degrado sociale. Come una delle attività umane che ha una relazione diretta con la natura e l'ambiente, l'agricoltura è spesso considerata come uno dei principali motori della tendenza negativa



Fig.90 Il gruppo di lavoro del workshop *Agricultural Heritage System*.

che viene seguita, rappresentando la più grande minaccia immediata alle specie e agli ecosistemi. Di fatto, le pratiche agricole insostenibili portano a una conversione della terra che porta al degrado del suolo, alla perdita dell'habitat, all'erosione genetica, all'uso inefficiente dell'acqua, all'inquinamento che colpisce la vita selvaggia e umana. Tuttavia, quando l'agricoltura viene praticata in modo sostenibile, può preservare il paesaggio e le diversità bioculturali, proteggere i bacini idrografici e migliorare la salute del suolo e la qualità dell'acqua.

In effetti, l'uso di pratiche ecologiche sostenibili è una caratteristica chiave che distingue l'agricoltura resiliente sviluppata nel corso dei secoli, basata su una lunga esperienza e tradizioni comprovate.

Questo tipo di agricoltura può essere considerato meno produttivo dai sistemi ad alta intensità moderna, ma ha garantito un rendimento sostenibile nel tempo, grazie a tecnologie collaudate e conoscenze tradizionali, utilizzando input energetici ridotti.

In questa prospettiva, la FAO ha fondato il progetto "*Globally Important Agricultural Heritage Systems (GIAHS)*" nel 2002.

I GIAHS sono sistemi di paesaggi di uso del suolo ricchi di una diversità biologica globalmente significativa che si evolve dal co-adattamento di una comunità con il suo ambiente, i suoi bisogni e le sue aspirazioni per lo sviluppo sostenibile.

Lo scopo dell'iniziativa è di identificare e di salvaguardare gli agricoltori e i paesaggi agricoli che sono sopravvissuti usando tecniche tradizionali e stanno ancora fornendo molti servizi all'ecosistema. Inoltre, le pratiche di produzione alimentare associate alla qualità del paesaggio e del turismo possono rappresentare un valore aggiunto fondamentale per la competitività di molte aree rurali non adatte all'agricoltura industriale. Questo approccio intende contribuire a una nuova visione per il futuro del pianeta, integrando la società umana e l'ambiente secondo gli obiettivi di sviluppo sostenibile. Dal 2015, GIAHS è diventato un programma aziendale ufficiale della FAO. Oggi il programma FAO per il patrimonio agricolo comprende cinquanta paesaggi in tutto il mondo ed è il più grande programma dell'ONU dedicato alla protezione del patrimonio agricolo. All'interno di questo progetto si sono svolti alcuni master di formazione.

Agricultural heritage system è un master internazionale di primo livello. I partecipanti al master sono studenti, tecnici e funzionari pubblici interessati a sviluppare competenze per la pianificazione, gestione, protezione e valorizzazione dei sistemi del patrimonio agricolo, nel più ampio contesto dello sviluppo rurale. Al termine del master, i partecipanti saranno in grado di sviluppare e applicare strategie di gestione per la conservazione e la valorizzazione del sistema agricolo tradizionale e dei paesaggi, oltre a preparare una proposta per il programma GIAHS.

Il master *Agricultural Heritage System* (fig 90) è stato organizzato in collaborazione con l'Università degli Studi di Firenze. All'interno del *Laboratory Traditional Knowledge and Sustainable Innovation* tenuto dal professor Marco Fioravanti, è stato organizzato il workshop che intende dimostrare la fattibilità di poter attingere dalla cultura della mappa per ottenere degli elementi innovativi utili ad aprire nuovi scenari.

Il tema del workshop è la progettazione di beni e servizi locali. Il workshop di co-progettazione ha coinvolto: il Dipartimento di Scienze e Tecnologie Agrarie, Alimentari, Ambientali e Forestali e il Dipartimento di Architettura Università degli Studi di Firenze, l'Ecomuseo del Casentino dell'Unione dei Comuni Montani del Casentino e l'associazione La Brigata di Raggiolo.

L'obiettivo è finalizzato alla traduzione della una mappa di comunità di Raggiolo in Risorse progettuali in grado di immaginare scenari diversi. La particolarità di questo workshop è la formazione dei gruppi di lavoro con competenze e culture molte diverse fra di loro. L'analisi e la traduzione della mappa di comunità deve restituire beni e servizi in una prospettiva di valorizzazione del territorio ed innovazione sociale.

Il workshop di co-progettazione è stata strutturato nelle seguenti fasi:

- 1° fase: incontro con gli studenti del master Agricultural Heritage System nel quale è stato illustrato il percorso progettuale (fig.90);
- 2° fase: presentazione della mappa di comunità di Raggiolo presso l'Ecomuseo della Castagna di Raggiolo (fig.91);
- 3° fase: visita del paese guidata da Paolo Schiatti, presidente della Brigata di Raggiolo con puntuali richiami della relazione che intercorre tra gli elementi della mappa e l'ambiente circostante; (fig.92)
- 4° fase: analisi degli elementi della mappa di comunità e dell'ambiente visitato attraverso un report;
- 5° fase: elaborazione di beni e servizi attraverso gli elementi analizzati della mappa di comunità.



Fig.91 presentazione della mappa di comunità di Raggiolo agli studenti del workshop.



Fig.92 Visita di Raggiolo.

6.8.1 I report del workshop

Gli studenti del workshop (architetti, ingegneri, biologi e agronomi) sono stati suddivisi in cinque gruppi in base alle loro competenze e capacità. I report elaborati dai gruppi sono riportanti nelle pagine seguenti. L'obiettivo comune dei report è stato garantire la crescita economica e sociale di Raggiolo attraverso le risorse locali. Le strategie propongono beni e servizi che si basano sulle risorse locali con l'obiettivo di valorizzare il territorio.

Ad esempio, un report ha individuato come possibile servizio il collegamento a foodzcap, una rete internazionale per la conoscenza e la conservazione dinamica dei paesaggi alimentari e popolari. Un altro report, ha ipotizzato la progettazione della Smart Village destinata a creare servizi digitali per migliorare la qualità della vita dei residenti e promuovere le caratteristiche dello stile di vita rurale in base alle risorse e alle esigenze locali, in cui i residenti sono gli attori principali. Un'altro ha previsto l'organizzazione di una scuola rurale per coinvolgere i nuovi stakeholder con la finalità di diffondere le conoscenze e le tecniche

locali. I report sono stati definiti su tre livelli: analisi delle risorse locali, ricerca dei casi studi e proposte progettuali. L'analisi del borgo di Raggiolo ha evidenziato l'interessante patrimonio locale, il senso di appartenenza della comunità e le caratteristiche ambientali del paesaggio.

Le proposte progettuali sono state:

- attuazione di una strategia per migliorare la sostenibilità socio-economica del paese di Raggiolo;
- trasmissione della cultura e della conoscenza del patrimonio locale;
- progettazione di brand per i prodotti locali;
- strategia di comunicazione e di servizi per i prodotti tipici;
- promozione delle competenze tecniche organizzando seminari e conferenze;
- definizione di un piano turistico.

Questi risultati hanno evidenziato l'effettiva possibilità di tradurre la mappa di comunità in risorsa progettuale attraverso una metodologia partecipata.

PIANO DI SVILUPPO TERRITORIALE RAGGIOLO

(Preparato da Xieli Bai, Sheilla Tallam, Fethia A. Ahmed, Yenewa Dessie)

1 **Introduzione**

Raggiolo è un paese situato sulle pendici casentinesi del Pratomagno, è senza dubbio uno con le origini più antiche e la storia più intrigante (Ferrini, 2019). Il 26 febbraio 2019, la prima master class GIAHS in Agricultural Heritage Systems ha visitato la zona. I risultati di questa visita indicano che la comunità ha vari prodotti e infrastrutture come:

- Foresta di castagne che produce legname e alimenti
- Cibo tradizionale come tortello e torta di castagne
- Architettura composta da magnifici edifici
- Abilità tradizionali per asciugare e macinare le castagne
- Ecomuseo e
- Acqua

Tuttavia, la comunità di Raggiolo si trova ad affrontare una miriade di sfide che includono ma non si limitano a:

- Reddito basso
- Bassa popolazione attribuita alla migrazione urbana rurale • L'area non è ben nota
- Numero limitato di turisti in inverno

La comunità di Raggiolo vuole che le attività che definiscono il luogo siano supportate senza modificarlo, né adulterarlo, e che siano in grado di far evolvere l'eredità verso gli eccellenti risultati delle migliori tradizioni (Paolo Schiatti, 2019). Aspirano a ridurre l'immigrazione dalla zona e possibilmente attrarre gli ex residenti della zona. La comunità ha tuttavia messo in evidenza ulteriori problemi di capacità dovuti a:

- Risorse finanziarie insufficienti per realizzare progetti costosi
- Mancanza del know how nell'attuazione del progetto
- Risorse umane inadeguate per intraprendere molte attività

Questo rapporto, quindi, propone strategie che tengono conto delle esigenze e delle capacità della comunità di Raggiolo. L'obiettivo principale della strategia è portare e trattenere i giovani a Raggiolo. Gli obiettivi specifici sono:

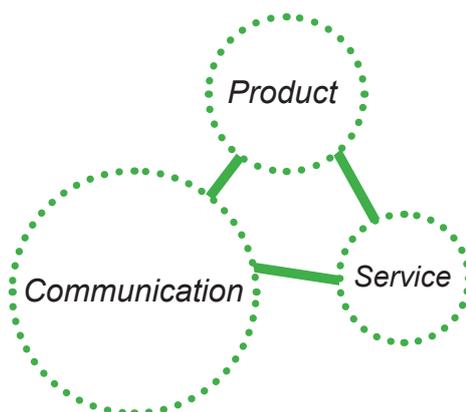
- A- preservare la tradizione e la conoscenza;
- B- conservare la storia della zona;
- C- migliorare l'economia della comunità,
- D- promuovere Raggiolo.

2 **Strategia proposta**

L'insieme del flusso di strategia nella trasformazione di un prodotto in un sistema di servizio del prodotto è l'obiettivo principale del regime. Questi flussi costituiscono gli elementi principali della mappa di comunità nella trasformazione del futuro Raggiolo.

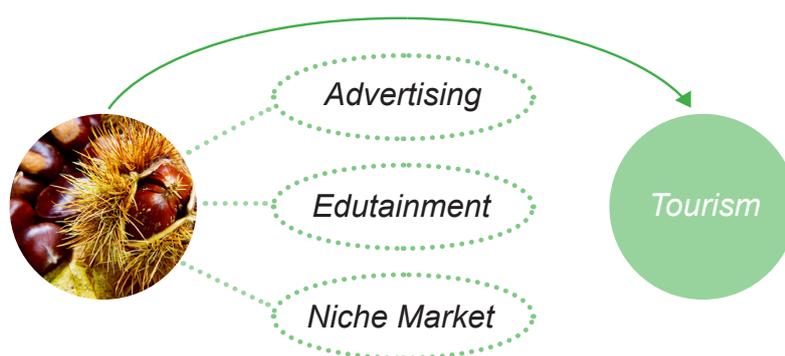
Raggiolo community map — Activities — Future

La strategia mira a trasformare i prodotti Raggiolo in sistemi di prodotti incorporandoli comunicazione e servizi.



Strategia del turismo

Questo piano turistico mira non solo ad attrarre gli ex residenti di Raggiolo, ma anche a chiamare i turisti che visitano il paesaggio tutto l'anno. Dal momento che il turismo è già una forza positiva nella vita dei residenti locali, dipende dalla risposta locale, dal coinvolgimento e sostegno per riportare gli abitanti al loro posto di vita dal passato. I principali piani turistici per destinazioni storiche è prestare adeguata attenzione allo sviluppo delle risorse umane all'interno dell'area poiché molti piani turistici adottano una strategia che non si adatta bene all'esistente capacità delle risorse umane in modo che la popolazione locale abbia difficoltà a vivere nella zona e dentro di conseguenza, gli abitanti iniziano a migrare. Lo sviluppo delle risorse umane si concentra spesso sui bisogni occupazionali, specialmente all'interno del territorio, alla negligenza dell'occupazione requisiti e opportunità nel turismo concepiti in modo più ampio. Nel tentativo di espandersi in prospettive sullo sviluppo delle risorse umane nella pianificazione turistica, un'industria politica, un quadro di località viene proposto insieme a programmi educativi. Per raggiungere il turismo obiettivo, la strategia integrerà la pubblicità, l'edutainment e il mercato di nicchia.



A- Pubblicità

I turisti che visitano l'Italia per la prima volta, vorrebbero conoscere le destinazioni panoramiche che dovrebbero visitare per visitare la città. Il modo più efficiente è cercare le parole chiave da internet, ad es. "Luoghi da visitare in Toscana, otterrai informazioni come" 10 posti per visitare in Toscana, come Firenze, Siena, Pisa, Chianti ecc., otterrai tutte le informazioni di cui hai bisogno, come storia, cultura, attrazioni, trasporti, alloggi.

L'insieme dei meccanismi pubblicitari presenterà i seguenti vantaggi:

- Migliorare il marketing sui social media come Facebook e il sito Web
- Vendita di biglietti online per gli eventi importanti come festival, esperienza culinaria per controllare il flusso turistico
- Invita gli investitori sul campo, fai loro sentire il panorama di Raggiolo
- Aprire il museo ecologico al pubblico ogni ultimo sabato del mese

B- Edutainment

La strategia di edutainment è vantaggiosa per tutti i tipi di apprendimento, specialmente quando si tratta di bambini, il tempo libero ha più ruolo degli accademici. Tutti, in particolare i bambini, lo adorano quando l'apprendimento è divertimento. Questo approccio coinvolge tutti durante il processo di apprendimento.

L'apprendimento esperienziale può motivare le persone a giocare attivamente mentre studiano conoscenze e abilità tradizionali. Con i prodotti in vetrina di Raggiolo, il seguente turismo vengono proposte attività:

- Esperienza di cucina educativa utilizzando cibo e infrastrutture locali - castagne e patate nelle case degli agricoltori;
- Promuovere la classe di apprendimento dell'artigianato utilizzando materiali tradizionali (cestini, sciarpe, borse, t-shirt ecc. con logo del territorio). I turisti riceveranno un premio se lo faranno completare un lavoro (es. ottenere l'80% per l'alloggio o il pranzo / la cena);
- Percorso didattico nella foresta di castagni per tutte le stagioni: allestire tabelloni con storie interessanti sulla castagna / la foresta di castagne e ottenere un quiz per i bambini alla fine del sentiero;
- Organizzare l'educazione dei bambini durante l'estate sulla loro storia, tradizione e eredità culturale

C- Mercato di nicchia

La nicchia di mercato definisce le caratteristiche del prodotto volte a soddisfare specifiche esigenze del mercato, così come la fascia di prezzo, qualità della produzione e dati demografici a cui è destinata bersaglio. È anche un piccolo segmento di mercato. Con i prodotti territoriali e in vetrina di Raggiolo, il mercato di nicchia potrebbe focalizzarsi in creazione di un logo territoriale per la comunità ed etichettatura dei loro prodotti. I prodotti non arriverà sul mercato nazionale o globale, ma può essere assaggiato e venduto solo a Raggiolo. Le feste gastronomiche in inverno per vendere cibi di strada potrebbero essere un'altra buona strategia da promuovere il turismo di Raggiolo.

3 Storie di successo

Storia 1: Il Chianti è stato uno dei più importanti in Italia regioni vinicole da più di tre secoli. È anche la quarta destinazione panoramica tra 10 luoghi da visitare in Toscana. Anche se i turisti non conoscono questo posto, potrebbero facilmente trovarlo su internet, grazie alla strategia di buon marketing.

I percorsi educativi sono un ottimo modo per far guardare i bambini fuori ed esplorare. Sono anche un modo per migliorare l'educazione scientifica. Possono essere usati per introdurre animali, piante, cicli di vita, cibo ragnatele, ecologia, problemi di conservazione e una miriade di altre scienze temi.



Le scuole possono creare i propri percorsi naturalistici proprio nel campus. Essi possono identificare specie, mappare i loro percorsi e fare piccole guide sul campo, il tutto imparando a conoscere la scienza, i loro habitat locali e l'ecologia.

Storia 2: A Niskayuana, New York, gli studenti della scuola materna ha lavorato con la quinta elementare per completare un percorso didattico. Insieme, hanno disegnato un logo, creato una mappa e una guida e ricercato piante da posizionare lungo i percorsi. Un genitore volontario che è un paesaggista professionista e della scuola il capo custode ha aiutato gli studenti a progettare la pista.

Durante tutto il processo, gli studenti hanno acquisito le competenze apprese in classe e li ha applicati per migliorare cooperativamente il loro ambiente. Anche i residenti della città hanno beneficiato del lavoro con i giovani per abbellire l'ambiente circostante per creare un posto per loro di sperimentare anche la natura e imparare dalle cose possiamo trovare nei nostri cortili.

Storia 3: In Svizzera, gli storyboard su questa pista raccontano di un uomo selvaggio che viveva in una grotta a Flumserberg, lui non era gentile né con gli animali e né con la natura. Dopo un cambiamento di cuore, all'uomo selvaggio fu permesso di tornare a Flumserberg ogni anno per tre giorni a fare ammenda. Ogni stazione ha un gioco o un'attività educativa, come abbinare gli animali con le piante che mangiano o confrontare la tua velocità con vari animali.

Storia 4: A Yarra Valley, Melben, conosce bene il mondo della produzione del vino. Ma qui c'è un piccolo negozio di famiglia, loro non solo vende vino di buona qualità, ma anche un prodotto speciale: il sidro di mela. L'area di piantagione di mele è solo 1/4 delle aree del vigneto produce il miglior succo di mela al mondo. Molta gente visita questa casa vinicola non per via del vino ma per questo succo di mela fatto in casa, e questo è l'unico posto dove puoi trovarlo, senza etichette, no pubblicità e nessun mercato internazionale. Questo è il concetto di business della famiglia, una nicchia di mercato.

Storia 5: La città di Jilin si trova nella parte nord della Cina. Qui si può trovare un cibo tradizionale locale chiamato pesce vivo del Qingling. Il piatto proviene dal primo lotto di pesce a sfondare il ghiaccio sul fiume Songhua ogni aprile e maggio. Questi pesci selvatici non hanno molto grasso corporeo o rifiuti rimasti dopo un lungo inverno, questo li rende carne magra e fresca. Per mantenere il suo sapore fresco e delizioso, le persone locali sviluppano una netta strategia di mercato - difficilmente si trova questo sapore particolare nel mondo, solo nella contea di Qinglin, provincia di Jilin in Cina esiste.



4 *Conclusioni*

Anche il turismo svolgerà un ruolo importante nell'attrarre gli ex residenti di Raggiolo, un importante motore dell'economia garantendo la presenza di attività generatrici di reddito tutto l'anno. Soprattutto per la comunità di Raggiolo che si trova ad affrontare una rapida riduzione degli abitanti, in particolare le giovani generazioni, la strategia turistica deve essere focalizzata o allineata con quella umana piano di sviluppo delle risorse che potrebbe trarre beneficio dalle giovani generazioni dal turismo. Questi possono essere raggiunti incorporando la comunicazione e i servizi attraverso la pubblicità, edutainment e attingendo al mercato di nicchia.

L'attuazione efficace delle strategie e degli strumenti sopra menzionati consentirà a Raggiolo di raggiungere i seguenti risultati previsti:

- Conservazione delle conoscenze tradizionali
- Promozione dei prodotti Raggiolo e Raggiolo
- Aumentare le opportunità di lavoro / il reddito degli agricoltori
- Aumentare la popolazione a Raggiolo a lungo termine

Alla fine, Raggiolo sarà considerata una grande area residenziale a tempo indeterminato potenzialità nelle attività generatrici di reddito e una destinazione turistica straordinaria durante l'anno.

AGRICOLTURA

SISTEMA PATRIMONIALE

Raggiolo dal passato al futuro attraverso la conoscenza tradizionale

Gruppo di lavoro:

Questo progetto è stato sviluppato da un gruppo multidisciplinare di studenti con diversi background e competenze, provenienti da tre continenti:



Marta Arnès

Biologo specializzato in vegetazione. Master in pianificazione del progetto per lo sviluppo rurale e la gestione sostenibile. Esperienza professionale in progetti di ricerca e sviluppo rurale nel settore agricolo. Paese di origine: Spagna



Amin Emadi

Ingegnere civile specializzato in acqua. Master in gestione delle risorse idriche e ambientali. Esperienza professionale in qualità delle acque e trattamento nelle aree urbane e in agricoltura. Paese di origine: Iran.



Michelangelo Ferri

Architetto specializzato in pianificazione urbana e paesaggistica. Master in gestione del patrimonio naturale mondiale. Esperienza professionale in materia di sviluppo rurale territoriale e pianificazione del paesaggio. Paese di origine: Italia.



Fabiana Navia

Architetto specializzato in pianificazione e design. Master in conservazione e conservazione storica, architettura e patrimonio. Esperienza professionale nella valutazione di un progetto di conservazione di emergenza per siti archeologici. Paese di origine: Bolivia



Francesco Piras

Ingegnere forestale specializzato in pianificazione del paesaggio. Esperienza professionale nel monitoraggio dei cambiamenti nell'uso del suolo. Paese di origine: Italia



Liane Portuondo

Agronomo, Ph.D. Scienze biologiche (biofisica). Professore associato presso l'Università agraria dell'Avana. Esperienza professionale nella cultura dei tessuti, enzimologia, inquinamento, stress biotico e abiotico nelle piante, bioenergetica, fisiologia e biochimica delle piante. Paese di origine: Cuba

1 **Obiettivo**

L'obiettivo principale del progetto è garantire la crescita futura del villaggio di Raggiolo e invertire l'attuale tendenza dell'invecchiamento e della diminuzione della popolazione, nonché il carattere breve e stagionale delle attività turistiche. Dal punto di vista del patrimonio culturale, la strategia proposta dovrebbe concentrarsi sul mantenimento del sistema di conoscenza tradizionale portando innovazione nei diversi processi che collegano questa tradizione alla capitale naturale, sociale ed economica del villaggio.

2 **Metodologia**

Innanzitutto, identificheremo i vantaggi e gli svantaggi competitivi di questo villaggio, rispetto alle aree urbane con una popolazione più ampia. Raggiolo offre i vantaggi dello stile di vita rurale all'interno di un ambiente naturale e si differenzia anche per la cultura specifica e il sistema di conoscenza tradizionale sviluppato attorno alle caratteristiche specifiche dell'area. Questi due elementi sono i prodotti delle due principali linee strategiche che abbiamo sviluppato per il progetto

ELEMENTI DI PATRIMONIO DI RAGGIOLO

Catena di produzione e trasformazione delle castagne

Paesaggio (foreste abbandonate)

Cultura del cibo

Costruzioni medievali

Dialetto locale, costumi e eventi tradizionali

I PUNTI DI FORZA DI RAGGIOLO

Ambiente sano e non inquinato

Senso di appartenenza della comunità

Autenticità

Silenzio

Paesaggio piacevole

I PUNTI DEBELI DI RAGGIOLO

Poca accessibilità, isolamento

Mancanza di servizi (incluso la connessione internet)

Attività di intrattenimento

Poca popolazione e anziana

Opportunità di lavoro

Come mostrato nella Tabella 1, il villaggio ha caratteristiche rilevanti sia tangibili che immateriali da cui è possibile sviluppare una strategia. Un ruolo centrale è giocato dal sistema alimentare da campo a tavola che ruota attorno alla cultura delle castagne, dal peculiare paesaggio che questo ha costruito attraverso i secoli ai modelli di consumo e agli eventi legati alle tradizionali di attività agroforestali.

L'ambiente costruito porta anche i valori delle caratteristiche storiche urbane e architettoniche del villaggio, che sono state spesso preservate nel corso degli anni. Il quadro generale raffigura un villaggio ben curato e intatto, dove le attività tradizionali sono ancora operative, sebbene a un ritmo molto basso rispetto ai suoi momenti più fiorenti; questa forte connessione con la storia rende Raggiolo un interessante caso di studio per molte materie legate al mondo rurale: dall'architettura alla silvicoltura, all'economia o alla sociologia.

Tenendo conto del fatto che l'obiettivo finale di questo progetto è l'espansione demografica di Raggiolo a lungo termine, riteniamo che la carenza di posti di lavoro, servizi, attività di intrattenimento e la distanza dalle aree urbane siano le debolezze più rilevanti. Concludiamo anche che gli abitanti delle città potrebbero essere riluttanti a spostarsi in una zona rurale se non sono garantiti da un certo livello di servizi. Anche il breve lasso di tempo in cui i turisti popolano il villaggio non è abbastanza lungo per sviluppare più servizi per l'intera comunità.

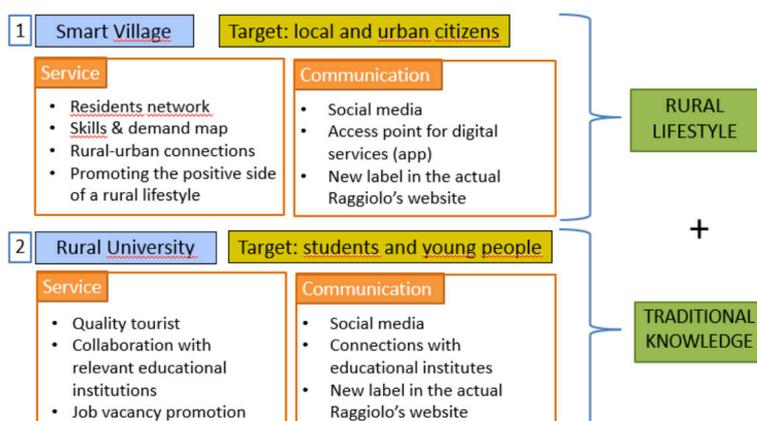
3 Strategie

Dopo aver valutato l'insieme di punti di forza e di debolezza, abbiamo elaborato due strategie parallele per sviluppare i due vantaggi / prodotti competitivi (stile di vita rurale e sistema di conoscenza tradizionale) e allo stesso tempo rafforzare le debolezze (mancanza di servizi e popolazione bassa e instabile):

1) **Smart Village**: creare servizi digitali per migliorare la qualità della vita dei residenti e promuovere le caratteristiche dello stile di vita rurale in base alle risorse e alle esigenze locali, in cui i residenti sono gli attori principali.

2) **Università rurale**: coinvolgere nuovi stakeholder, principalmente studenti e giovani professionisti, all'interno dell'apprendimento, riproduzione e sviluppo delle conoscenze locali durante tutto l'anno.

Si ritiene che le due strategie siano complementari l'una all'altra, poiché lo sviluppo del servizio e l'aumento dei residenti sono due processi interdipendenti. Per ogni strategia il prodotto, i servizi e la comunicazione sono stati definiti in un ordine in cui possono raggiungere l'obiettivo finale (vedere la Figura 1).



1) Paese intelligente (Smart village):

In una comunità così piccola, la gestione delle informazioni relative alle competenze locali disponibili e alle richieste degli abitanti diventa una questione chiave. Allo stesso tempo, al fine di attirare residenti più stabili dalle aree urbane, è fondamentale garantire la fornitura di servizi di base comunemente utilizzati dagli abitanti delle città (come la raccolta o il trasporto di merci) e l'opportunità di impiego. Questa linea strategica mira a far fronte a queste esigenze, considerando lo stile di vita rurale come il "prodotto" offerto (attraverso gli elementi di forza precedentemente valutati), gli abitanti delle città come obiettivo principale e il sito Web Raggiolo come punto di partenza. La comunità avrà un ruolo guida in quanto sono l'elemento centrale del "prodotto di stile di vita rurale".

Non è stato possibile valutare appieno la capacità di connettività Internet dei paesi, ma il comune sta già lavorando al suo miglioramento; tuttavia, la nostra strategia si baserà principalmente sulla connettività mobile disponibile e sul sito Web esistente. Il ruolo della tecnologia digitale è considerato cruciale per promuovere la cooperazione all'interno della comunità locale, sia nel settore produttivo che nelle attività quotidiane.

1.1) Raccolta dei dati partecipativi:

Viene proposta una metodologia partecipativa in tre fasi per identificare i diversi agenti e flussi del villaggio al momento:

- Sviluppare una mappa della comunità

Questa mappa della comunità è già stata creata per un periodo di due anni, grazie alla Brigata ed è dimostrata nell'Ecomuseo di Raggiolo.

- Individuare attori, abilità / relazioni e richieste

Sulla base della mappa parrocchiale, proponiamo la creazione di un'altra mappa che rifletta le opportunità che il paese di Raggiolo può offrire ai nuovi residenti, nonché le esigenze della città, che possono essere coperte dall'arrivo di nuovi residenti. Questo viene fatto attraverso l'aiuto di diagrammi di flusso in cui vengono identificati per primi gli stakeholder della città e il rapporto tra questi attori. Sulla base di ciò, vengono identificate le competenze e analizzati i bisogni che devono essere coperti.

L'esempio dell'Alpujarra di Granada

Ne è stato fatto un esempio nell'Alpujarra de Granada, in Spagna. Questa regione, come Raggiolo, ha una popolazione molto piccola e anziana. Questa metodologia è stata attuata al fine di identificare le opportunità e le richieste per attrarre le persone (principalmente i giovani) a vivere in città. Attraverso l'analisi, hanno scoperto l'enorme rilevanza degli agricoltori nelle dinamiche della regione. Questo non era stato evidenziato fino ad allora, avendo dato la priorità ad altri attori e relazioni che erano considerati prioritari nella città. Tra le altre cose, grazie a questa metodologia hanno capito che potevano offrire posti di lavoro legati al bestiame (avevano bisogno di veterinari, un nuovo macello con tutti i suoi dipendenti e un gruppo di persone dedicate alla distribuzione). In questo modo, è stato possibile attirare giovani professionisti nel settore zootecnico e le loro famiglie con loro.

- Inserimento dei dati nel sito Web esistente

I dati raccolti dagli ultimi due passaggi verranno inseriti nel sito Web corrente per estendere i servizi e sviluppare utilità di comunicazione come la creazione di un'applicazione da utilizzare da parte degli abitanti locali e dei visitatori di Raggiolo.

1.2) Outputs

Ci saranno due output principali:

Primo output: i dati raccolti ed elaborati nel processo partecipativo saranno implementati all'interno del sito Web Raggiolo, creando una nuova pagina e una nuova etichetta denominata "Living in Raggiolo", specificamente finalizzata a promuovere il villaggio come un possibile luogo di vita piuttosto che un semplice destinazione turistica.

Secondo output: verrà sviluppata un'applicazione mobile al fine di fornire uno strumento per l'organizzazione di nuovi servizi, sia verso le parti interessate esterne che tra i residenti locali; riferendosi al suggerimento di un'iniziativa tedesca sui villaggi intelligenti, le tre aree principali saranno:

A. Prodotti e servizi locali: al fine di fornire nuovi canali di marketing ai produttori locali, principalmente lungo la catena delle castagne (ad esempio un riferimento per gli imprenditori dell'ospitalità che vogliono acquistare le castagne per il loro ristorante senza dover contattare più piccoli produttori).

B. Lavoro volontario: la piccola scala del paese consente l'adempimento efficiente di esigenze specifiche da parte di altri membri della comunità (ad es. Trasporto in altri villaggi e città, ritiro di merci e pacchi) su base volontaria o attraverso piccoli bonus offerti collettivamente.

C. Comunicazione: con l'obiettivo di semplificare i flussi informativi relativi agli eventi all'interno del villaggio, seguendo l'esempio del quotidiano Brigata già in produzione.



1.3) Quadro teorico e casi studio

Dichiarazione di Bled "Futuro più intelligente delle aree rurali nell'UE"

I sottoscrittori riconoscono che l'economia digitale rurale, se sviluppata in modo innovativo, integrato e inclusivo, ha il potenziale per migliorare la qualità della vita dei cittadini rurali e, quindi, contribuire ad affrontare l'attuale spopolamento di- e la migrazione da- aree rurali.

firmato a Bled, 13 aprile 2018

SmartVillages.scot



3A. Develop an education and communications plan to tell the positive story of Scotland's rural economy to attract young people and new businesses, 3B. Engage and influence media channels to develop positive rural messages, reflecting the diversity of the rural economy.

SmartVillage.scot provides a platform for any village to set up their own digital community, and the central site acts as a knowledge base for rural innovation best practices. We will promote these online and engage with communities to help with their implementation.

<https://www.ruralnetwork.scot/news-and-events/news/digital-scotland-launches-smart-village-platform>

Digital Villages Germany



“ The Digital Villages Platform creates the basis for significantly improving the supply of digital services in rural areas. As a result, the attractiveness of the areas and the quality of life of residents is improved. ”

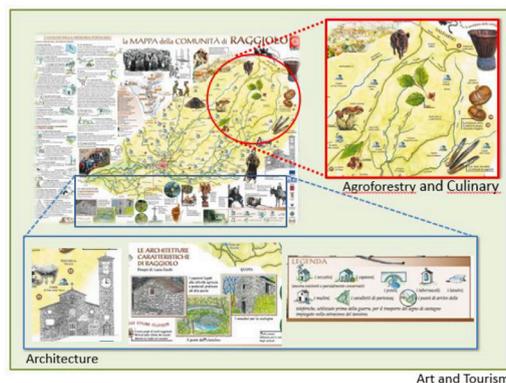
Steffen Hess,

Research Programme Manager, Smart Rural Areas, Fraunhofer IESE

https://enrd.ec.europa.eu/sites/enrd/files/tg_smart-villages_case-study_de.pdf

2) Università rurale:

Preservare le conoscenze tradizionali è l'obiettivo primario di questa proposta, che si ritiene sia possibile promuovendo gli aspetti immateriali di queste conoscenze alle generazioni future attraverso istituti accademici e organizzazioni di formazione. Vale la pena notare che l'università rurale è un concetto che non significa costruire un edificio universitario nell'area rurale, ma usare le risorse e le potenzialità rurali come materiale di studio. Inoltre, si suggerisce che le potenziali risorse materiali e immateriali di Raggiolo debbano essere utilizzate utilizzando i siti dimostrati sulla mappa della comunità e ispirarsi alle caratteristiche autentiche del villaggio (Figura 3).



Le potenziali istituzioni accademiche interessate suggerite dal gruppo sono indicate di seguito:

- Architettura e urbanistica

Studiare il patrimonio architettonico e le tecniche di costruzione tradizionali utilizzate a Raggiolo; progettare nuove misure di protezione e conservazione.

- Scuole d'arte

Creazione di arti visive tra cui sculture in legno, cinematografia, fotografia, pittura ecc., Ispirate al paesaggio e allo stile di vita di Raggiolo.

- Accademie culinarie

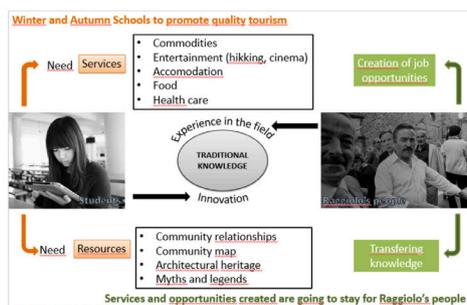
Collaborare con gli chef e i cuochi locali per imparare, integrare e promuovere l'uso dei principali prodotti locali quali castagne, patate e funghi.

- Gestione del turismo

Raggiolo come caso in tempo reale per gli studi sul turismo può essere utilizzato come laboratorio esperienziale e, con l'aiuto degli studenti, nuove idee creative e produttive possono essere implementate nella regione.

Le scuole invernali e autunnali sono proposte in questa strategia, al fine di garantire il turismo durante la bassa stagione, dando la possibilità alle persone di Raggiolo di fornire servizi di base alla comunità degli studenti e, allo stesso tempo, trasferire le conoscenze tradizionali nei diversi programmi educativi. Gli studenti, oltre a imparare e apprezzare la conoscenza tradizionale del villaggio, possono contribuire con proposte innovative che possono migliorare lo sviluppo del villaggio (vedi Figura 4). Il concetto di università rurale può essere inquadrato in un'unità educativa inclusiva in cui gli studenti di diversa estrazione possono imparare gli uni dagli altri per avere una comprensione più completa delle caratteristiche, delle sfide e dei bisogni delle aree rurali in Europa.

Per quanto riguarda la strategia di comunicazione, nel sito Web verrà aggiunta un'altra nuova pagina con l'etichetta "Studiare a Raggiolo", in cui è possibile visualizzare le attività svolte; la gestione dei contatti con i dipartimenti e i professori universitari, nonché con altri istituti di formazione professionale sarà cruciale per un esito positivo della strategia; a lungo termine l'attività di ricerca stessa può diventare parte dell'azione di comunicazione attraverso giornali e riviste scientifiche.



2.1) Casi studio

Manq'a scuola di cucina (La Paz, Bolivia)



Manq'a è una rete di scuole di cucina negli altopiani di La Paz, in Bolivia. Inizia in una comunità indigena come progetto per promuovere lo sviluppo rurale attraverso la partecipazione di giovani e prodotti locali tradizionali, considerando che quasi tutte le comunità indigene degli altopiani lavorano in agricoltura. La prima classe di questa scuola inizia a collaborare con importanti ristoranti gourmet nella capitale che hanno concentrato il loro lavoro sulla salubrità e la fusione del cibo boliviano. Il progetto ha un enorme successo, ora ci sono 7 scuole in diverse comunità indigene che lavorano come una rete insieme a ristoranti nelle principali città del paese, promuovendo e trasferendo le loro conoscenze tradizionali attraverso il cibo.

L'aura, scuola di cinema ad Oстана

associazione l'aura
SCUOLA DI CINEMA DI OSTANA



Il caso del villaggio di Oстана è molto simile al caso di Raggiolo: l'amministrazione locale è riuscita a avviare uno sviluppo basato su nuove strutture culturali e il coinvolgimento di vecchi e nuovi residenti, interessati alle potenzialità della nuova ruralità: è stata istituita la scuola del cinema nel 2012 ed è ancora in esecuzione. Di conseguenza, tra il 2011 e il 2013 il villaggio è riuscito ad avere un netto miglioramento di +11 residenti.

4 Conclusioni

Le strategie proposte sono incomplete se non unite e richiedono collaborazione. Il villaggio intelligente e l'università rurale sono proposti per prevenire l'ulteriore abbandono dei residenti e la mancanza di persone nella stagione fredda. Le conoscenze tradizionali come valore fondamentale da preservare vengono applicate per attrarre i servizi e le popolazioni più giovani verso Raggiolo quando comunicate attraverso l'infrastruttura appropriata.

Inoltre, entrambe le strategie prevedono la partecipazione diretta dei locali che diventano protagonisti mentre promuovono la loro cultura e trasferiscono le loro conoscenze alle generazioni future.

AGRICOLTURA

SISTEMA PATRIMONIALE

Conservazione e reinvenzione di Raggiolo

Gruppo di lavoro:

Alejandro González, Érika Zárata, Joana Dias, Yenía Molina, María Alejandra Hernández
Francesca Filippi
Prof. Marco Fioravanti

PROPOSTA DI CONSERVAZIONE E RINVIO DI RAGGIOLO

Il presente documento presenta una strategia basata su due linee guida per conservare e reinventare l'identità di Raggiolo, aumentando il numero di persone che vi abitano. La proposta inizia con una breve identificazione delle risorse presenti nella regione, e successivamente viene presentata una strategia per migliorare lo sviluppo comunitario di Raggiolo.

1 RISORSE

Il territorio di Raggiolo ha molte risorse per diventare un importante luogo di sviluppo, legato alle conoscenze tradizionali ancora detenute dalla sua gente. Innanzitutto hanno un prodotto tipico: la castagna e tutte le ricette che hanno sviluppato con esso, in secondo luogo hanno la bellezza non solo della sua natura, ma anche della loro stessa gente e architettura, fattori che trasformano la città in un magico posto, e infine, il forte social network che vi lavora: "La Brigata", che ha sviluppato un lavoro ben fatto nel mappare tutte le risorse e coinvolgere nelle loro mappe gran parte dell'identità culturale di Raggiolo.

2 STRATEGIE

Tenendo conto del potenziale della regione, abbiamo proposto una strategia per rafforzare lo sviluppo della città e dare a Raggiolo la possibilità di conservare e reinventare la propria identità, aumentando il numero di persone che vivono lì e di conseguenza migliorando i servizi legati al cibo, soprattutto per la stagione invernale.

2.1. FOODZCAPES A RAGGIOLO

Cosa

Foodzcapés è una rete internazionale per la conoscenza e la conservazione dinamica di paesaggi alimentari tradizionali e popolari.

La rete condivide le conoscenze sul cibo, la cucina regionale e le zone di ristorazione mantenute da molte generazioni di agricoltori familiari, pescatori, collezionisti e altri produttori di alimenti, cuochi e consumatori.

Fondata in Portogallo, la rete internazionale è facilitata da ACTUAR - Association for Cooperation and Development, un'organizzazione senza scopo di lucro con sede in Portogallo, che ha 10 anni di vita e un lavoro espressivo in termini di diritto umano ad alimentarsi e nutrizione adeguata, sostenibilità agricoltura e foodzcapés.

Perchè

Ogni paesaggio riflette l'evoluzione storica delle società e la loro identità territoriale; ha una storia particolare che lo rende unico, proprio come i loro attori rilevanti, in particolare i custodi, i custodi di quei paesaggi - promotori anonimi dei metodi di coltivazione tradizionali e delle pratiche di cucina locale.

I Foodzcapes sono principalmente interessati a sistemi alimentari fortemente influenzati da elementi di presenza umana e / o cultura religiosa, tra cui elementi legati alle relazioni sociali e di potere, ad esempio legati alla terra o ad altre risorse naturali. Il ruolo di quegli elementi è meno il risultato delle sue proprietà, rispetto al modo in cui sono stati storicamente giustapposti e combinati, formando modelli di identità unici.

Pertanto, Foodzcapes ritiene che il rapporto delle persone con il cibo sia l'essenza di ciò che siamo e la nostra capacità di costruire il futuro.

Chi

I membri di Foodzcapes sono agricoltori familiari, pescatori, collezionisti e altri produttori di alimenti, cucine e consumatori e organizzazioni interessate a conoscere e promuovere una conservazione dinamica dei foodzcap tradizionali e popolari.

I membri della rete devono concordare con i seguenti principi:

- Diverse e vibranti zone di cibo, che esaltano paesaggi alimentari tradizionali e popolari che riflettono l'interconnessione tra biodiversità, conoscenza tradizionale, cibo, piacere, salute ed evoluzione storica delle persone e della nostra società.

- Promuovere sistemi agricoli sostenibili e giusti, basati su pratiche agroecologiche e prezzi equi per gli agricoltori familiari.

- Cibo sano e reale, evitando additivi alimentari e privo di pesticidi e fertilizzanti sintetici, antibiotici e ormoni, organismi geneticamente modificati e significative manipolazioni industriali.

- Imparare coltivando, mangiando e festeggiando: promuovendo lo scambio di conoscenze sul cibo, sulla cucina popolare e sui semi.

- Il networking consente la costruzione di capitale sociale, che è un aspetto davvero importante per rafforzare le parti interessate, in particolare i custodi dei territori e dei paesaggi periferici.

Come

I membri dovrebbero diffondere la conoscenza e promuovere la valorizzazione e la conservazione dinamica di questi territori e dei loro foodzcapes tradizionali e popolari, attraverso:

- Individuare i paesaggi pertinenti e i rispettivi proprietari e sviluppare un piano di conservazione con il supporto tecnico.

- Sostenere, sottoscrivendo le petizioni e le posizioni della rete in difesa dei paesaggi minacciati dalla desertificazione delle aree rurali, dalla pressione del turismo, dal degrado ambientale, dai cambiamenti climatici, dall'agricoltura industriale, dall'inquinamento ambientale, dall'urbanizzazione, tra le altre minacce attuali.

- Partecipare attivamente alle attività della rete, in particolare, ai seminari e agli scambi di conoscenze.

Foodzcapes a Raggiolo – il prossimo passo

- 1) identificare il potenziale membro per Foodzcapes (Brigata de Raggiolo) e il punto focale e formalizzare l'adesione alla Brigata di Raggiolo.

- 2) Mappare, attraverso metodologie partecipative, i potenziali foodzcap di Raggiolo, avendo come base l'attuale mappa della comunità di Raggiolo; questo potenziale ristorante alimentare di Raggiolo dovrebbe promuovere gli scambi di conoscenze tra i membri della rete e fornire, inoltre, una profonda esperienza gastronomica, radicata nella cultura popolare locale (mettendo al centro la castagna), contribuendo anche allo sviluppo territoriale sostenibile.

2.2.PROGGRAMMA INVERNALE DI RAGGIOLO (Winter Program)

Cosa

Tenendo conto del fatto che durante l'inverno Raggiolo non ha così tanto reddito basato sul turismo, "Winter Program" è un'iniziativa per includere un'offerta di esperienza a un gruppo selezionato di persone che vogliono godersi il silenzio e la tranquillità di questo luogo per essere coinvolti in questo insieme a seminari salutari, divani e metodi educativi che permettono ai visitatori di godersi la natura mentre si trovano in un luogo rilassante e mistico.

Perchè

Raggiolo è una città che ha attività solo in una metà dell'anno, il che significa che il loro reddito ha una riduzione molto elevata durante l'inverno, così consapevole di questa situazione e tenendo conto delle risorse come il silenzio e il fiume, suggeriamo di realizzare un programma invernale basato su benessere, coaching, salute e istruzione che consenta alla città di aumentare il numero di visitatori e diventare il luogo attivo tutto l'anno.

Who

La "Brigata" è il fattore sociale più importante, ma devono includere tutta la popolazione al fine di creare una rete con aziende, scuole e organizzazioni, che forniscono a Raggiolo visitatori, formatori e pubblicità, che rafforzano la comunità e migliorano il natura e cultura del silenzio come opzione terapeutica per tutti coloro che cercano il loro benessere.

Come

- Creare un catalogo: prodotti e servizi per il tempo libero, come complemento di Foodzcapes e School of Chefs
- Progettare i service pack (individuali, familiari, di gruppo): alloggio, cibo, guide per queste attività
- Programma di sviluppo delle capacità e delle competenze per la Brigata e la comunità.
- Promozione e comunicazione ai gruppi target: (imprese, ONG e associazioni, scuole, ecc.).

Programma invernale – steps successivo

- Creare una linea base per valutare l'effetto del programma in tre aspetti: reddito per la comunità, soddisfazione dei visitatori e impatto ambientale.
- Sulla base della valutazione dei tre indicatori citati da ultimo, creare una politica del turismo responsabile, al fine di conservare l'identità e aumentare le entrate della comunità con il minor impatto possibile sull'ambiente.

3 CONCLUSIONI

Sulla base della breve esperienza che abbiamo avuto su Raggiolo e miriamo a migliorare le sue capacità, abbiamo proposto alla comunità queste opzioni correlate che trasformano i prodotti della località in un sistema di prodotti, che possono offrire a Raggiolo maggiori opportunità di sviluppo città e apre le sue porte al mondo per conoscere "una piccola città di pietra, un labirinto per l'anima"

RAGGIOLO REPORT

Membri del gruppo: Afef Zanzana, Ever Alexis Martinez, Fadwa Benyehya, Marwa Abou Assi

Introduzione:

Iniziamo a descrivere Raggiolo, è un villaggio calmo che ha molte attrazioni paesaggistiche dal paesaggio naturale che circonda il paese alle costruzioni architettoniche all'interno del paese. Normalmente le persone vorrebbero passare molto tempo lì a respirare aria pulita e godersi l'atmosfera calma. Sì, ma è troppo calmo, è questo il problema?

Dato che la maggior parte delle città italiane come Raggiolo soffre della migrazione rurale-urbana, e sfortunatamente nessuno sarà motivato ad andare in paradiso se non c'è nessuno lì. Il problema più grande di Raggiolo inizia con la sua gente originaria, hanno lasciato la città per farla morire vuota, ma, con una natura e un'architettura meravigliose.

Nella maggior parte dei casi la mancanza di servizi è la prima ragione che fa muovere gli abitanti, la mancanza di servizi significa anche la mancanza di opportunità di lavoro. Per Raggiolo la situazione è più difficile perché è un po' tardi perché ci sono solo 30 persone e anche la creazione di servizi sarà difficile da mantenere. Quindi il problema è da dove iniziare per primi i servizi per riportare indietro le persone o portandole a creare servizi. È un po' complicato, ma ciò che è chiaro è che per salvare Raggiolo deve essere fatta una strategia a lungo termine. L'inizio può essere con gli abitanti che vengono durante l'estate. A partire dalle loro risorse e competenze e migliorandola. Fare piatti tradizionali è una delle abilità che abbiamo notato nella nostra visita che può essere un inizio per piccoli investimenti economici e una buona motivazione per gli abitanti a parteciparvi durante il loro soggiorno estivo in città. Piccoli investimenti portano a diventare più grandi, a sua volta gli investimenti portano abitanti e turisti, significa riportare la vita.

È un lungo viaggio per arricchire l'obiettivo finale "Raggiolo ALIVE", ma non è impossibile se abbiamo preso la strada giusta. A nostro avviso il primo passo è diffondere il nome di Raggiolo e coinvolgere gli abitanti in questa missione in modo che sentano più l'appartenenza e creino i loro investimenti in forma di servizi all'interno della città.

Creare strategia:

Ottenere una strategia di marketing per i prodotti locali di Raggiolo migliorerà il nome di Raggiolo e aprirà nuove porte a nuovi investimenti.

Al fine di attuare la nostra strategia, è necessario compiere diversi passi per raggiungere gli obiettivi che mirano a sviluppare la situazione di Raggiolo, migliorare la sostenibilità socio-economica, migliorare e diversificare i mezzi di sussistenza preservando la conoscenza culturale e tradizionale del villaggio assicurandone la trasmissione attraverso le generazioni .



Sulla base della mappa parrocchiale, abbiamo notato la ricchezza di Raggiolo. La valorizzazione dei sottoprodotti è fondamentale per il loro sviluppo. Proponiamo i seguenti passaggi da fare:

1.Acquisire competenze facendo seminari sulla comunità:

L'artigianato è molto importante in quanto rappresenterà la loro cultura e tradizione. Promuove l'eredità di un paese attraverso l'uso di materiali indigeni e conserva conoscenze e talenti tradizionali. È l'espressione della loro storia e devono incoraggiare gli artigiani / persone dotate e di talento / alunni e studenti a imparare e continuare la produzione artigianale per mostrare la bellezza di questa arte. Pertanto, la necessità di rafforzare le capacità è essenziale. Organizzare seminari tra gli abitanti è facile se ci sono già alcuni artigiani che hanno abilità, se non la difficoltà di invitare un volontario a insegnare e trasferire le sue abilità alle persone non è così difficile. Per favorire un'autentica sostenibilità, per ripristinare la vitalità dell'artigianato tradizionale, questi problemi devono essere affrontati da abili abitanti locali o originati dagli stessi Raggiolo. L'obiettivo è da un lato creare fonti di reddito alternative per garantire il benessere della comunità e, dall'altro, promuovere Raggiolo con i suoi prodotti locali e tradizionali. In particolare, da "il muro delle parole dimenticate" abbiamo percepito le pietre scolpite e da qui nasce naturalmente l'idea di intagliare il legno in quanto è disponibile localmente, quindi un valore aggiunto economico per gli abitanti e una riabilitazione della conoscenza tradizionale. Basandosi sulle competenze esistenti o acquisendo competenze nei seminari, la crescita di questo settore e il potenziale di creazione di posti di lavoro aumenteranno nel paese. Possono usare le proprie conoscenze anche nella cucina di piatti tradizionali e fare seminari per i giovani del villaggio in modo da poter essere integrati nella tradizione del loro paese.

1.Crea un'etichetta e un pacchetto accattivanti per conservare la sua identità

Una volta acquisite le competenze, i prodotti sono realizzati e pronti per la vendita, il marketing ha inizio. In effetti, l'etichetta sul prodotto (cibo, legno ...) è l'identità del prodotto principale. Non solo identifica e protegge i prodotti, ma svolge anche un ruolo vitale nello sviluppo dell'immagine di Raggiolo all'interno del marketing target. In effetti, l'etichettatura è prevedibile e familiare come metodo di distinzione che aiuta le persone a riconoscere un prodotto da un altro e a far conoscere la città distinguendosi e mettendo in mostra tra diversi prodotti, e quindi è un modo per promuovere il paese a livello nazionale e internazionale. Poiché il design della confezione è troppo importante e può aumentare l'aspetto e l'attrattiva dei prodotti, stiamo suggerendo la foto qui sotto in quanto combina la cultura e la storia di Raggiolo; Raggiola è l'antico nome di Raggiolo e il maiale era percepito sia sulla mappa parrocchiale che scolpita nella pietra.



1.Preparare un breve elenco di fiere ed esposizioni redditizie (partecipazione annuale)

La gente di Raggiolo dovrà organizzarsi per preparare stand per promuovere e vendere i loro prodotti in occasione di fiere ed esposizioni. Successivamente devono cercare le fiere più importanti per promuovere i loro prodotti in Italia e internazionalità.

Per esempio:

-Tutto Food:

Fiera Milano, fiera italiana per presentare i prodotti al mercato nazionale e internazionale.

ANUGA:

Fiera internazionale dei fornitori per l'industria alimentare e delle bevande, vetrina di prodotti come pane esotico, prodotti da forno e prodotti biologici.

World Food Ukraine:

Fiera internazionale annuale per promuovere i prodotti alimentari sul mercato mondiale.

4- Contatti stabili e istituzione di “negozi selvaggi” nell'area

Condurre uno studio di mercato, trovando potenziali partner come: mercati, supermercati, negozi di alimentari, panetterie, pasticcerie, negozi di artigianato, negozi di souvenir, per vendere i prodotti di Raggiolo.

Promuovere l'imprenditorialità con i vicini, per consentire ad alcuni di loro di stabilire un negozio per vendere i prodotti del paese di Raggiolo, per rafforzare questo passaggio.

Storie di successo:

• Shouf Biosphere Reserve (Libano):

Nell'ambito del progetto “Ripristino della generazione di reddito colpita dalla guerra per sostenere la conservazione della Riserva della Biosfera Shouf”, nel 1999 è stato avviato un programma di sviluppo rurale, per sostenere le comunità locali fornendo formazione e punti vendita per i loro prodotti come marmellata, sciroppo, acqua distillata , aceto ... Attualmente, ci sono 82 prodotti che portano l'etichetta Shouf Biosphere Reserve, che sono prodotti in modo tradizionale dalle famiglie della comunità locale.

CONOSCENZA TRADIZIONALE DEL LABORATORIO E INNOVAZIONE SOSTENIBILE - A.A. 2019

Prof. Marco Fioravanti

Working group : Alioune badara Fall, Zin Wai Aung, Ti Chia, Moe Thae Oo

Strategie di Hill of Chestnut- Raggiolo

Come abbiamo avuto l'opportunità di visitare Raggiolo anche chiamato (un piccolo villaggio di pietra) circondato da valori paesaggistici, culturali, belli e con la foresta di castagni. La gente di Raggiolo è disposta a mantenere l'identità con un'alta conoscenza tradizionale che acquisisce dal passato su come trasformare la castagna commestibili in un modo unico. Durante questa visita archiviata, abbiamo appreso la lunga storia di Raggiolo, che risale al 7 ° secolo e mostrata sotto la mappa della comunità. La comunità stava praticando la torrefazione delle castagne a fuoco aperto e macinandola con l' acqua per produrre farina di castagne usando le attrezzature tradizionali. Questa è una pratica tradizionale cruciale da parte della comunità da molto tempo. Secondo l'osservazione poiché Raggiolo ha una conoscenza tradizionale così ricca e un paesaggio così notevole, vorremmo proporre la nostra strategia in base ai seguenti ;

- 1) Mantenere l'abitante di Raggiolo nel territorio preservando e praticando le conoscenze tradizionali per la prossima generazione,
- 2) creare attività commerciali generatrici di reddito per tutto l'anno,
- 3) Riportare le persone che sono già andate via e mantenere le generazioni future.

Strategia di sviluppo

Per ottenere la farina di buona qualità, è innegabile sottolineare la qualità della materia prima migliorando la cura pre-raccolta e la gestione post-raccolta della castagna. D'altra parte, la quantità richiesta di castagne dovrebbe essere disponibile durante tutto l'anno, poiché la nostra strategia proposta è volta a far funzionare l'azienda per tutto l'anno al fine di creare opportunità di lavoro per le persone. Pertanto, deve stimare la quantità di castagne prodotte dalla collina di Raggiolo e calcolare quanto possiamo produrre nella situazione attuale. Se necessario, dovremmo fare in modo che il futuro acceda all'importo sufficiente. Per produrre la farina di castagne, vorremmo costruire la macchina che viene innovata a seconda della tradizionale fresatrice ad acqua. Tuttavia, vorremmo costruire le fresatrici che sono gestite non solo dall'acqua (quando l'acqua è accessibile) ma anche dall'elettricità per tutto l'anno. Far funzionare la macchina con l'acqua potrebbe essere una sorta di energia verde che è sana dal punto di vista economico e ambientale per la comunità. La nuova macchina affermata avrà la capacità di produrre grandi quantità di castagne rispetto a quelle tradizionali poiché il nostro scopo è la scala commerciale. Vorremmo realizzare un pacchetto riciclabile per la farina di castagne. L'etichettatura sulla confezione è il modo di far riconoscere Raggiolo (marchiare). Inoltre, potrebbe fornire valori comprendendo le fasi di lavorazione tradizionali e la vita delle persone. D'altra parte, si potrebbe dire che è anche il modo di rendere il servizio del prodotto che fornisce non solo il servizio ma anche la comunicazione.

Storie di successo basate sull'evidenza

Le seguenti storie di successo potrebbero seguire ed esercitarsi in Raggiolo per valorizzare il prodotto che ha una forte storia,

1 Frantoio tradizionale sul Lago di Garda:

La zona intorno al Lago di Garda è famosa per la produzione di olio d'oliva. È prodotto in tutto il lago da piccole imprese familiari e spesso possiamo trovarlo direttamente nei negozi dei piccoli produttori. L'olio d'oliva del Lago di Garda è un olio leggero unico di altissima qualità. Ho visitato un frantoio dove producono olio in modo tradizionale. Mentre i moderni frantoi utilizzano i tamburi d'acciaio per spremere le olive, alcuni piccoli frantoi a conduzione familiare lo stanno ancora facendo alla vecchia maniera con gigantesche ruote in granito. La differenza con l'operazione attuale è che una volta le persone usavano le mani per lavorare, mentre al giorno d'oggi c'è l'elettricità che è la principale potenza utilizzata. Hanno preservato i sistemi tradizionali non solo la lavorazione del petrolio ma anche le pratiche di coltivazione. La coltivazione degli oliveti viene effettuata seguendo pratiche secolari di potatura, concimazione e raccolta tradizionale, consentendo di garantire una qualità superiore del tipico olio extra vergine di oliva del Lago di Garda. Questo frantoio è uno dei pochissimi frantoi tradizionali del Lago di Garda, dove i visitatori possono assistere all'intero processo e alla molitura delle olive. L'olio d'oliva utilizza la tradizionale pietra da frantoio e le pratiche di coltivazione che hanno i migliori risultati nel mantenere intatte le vitamine, l'elevata qualità chimica e l'eccellenza organolettica dell'olio che ne risulta. Ecco perché la gente del posto ama l'aroma e il gusto dell'olio d'oliva del mugnaio tradizionale.



Figura1. Frantoio tradizionale con pietra e filettatura dei filtri fiescoli con pasta di olive



Figura2. Olio di olive pressato

2 Farina di petto di Pietrabuona:

1) Gli agricoltori producono farina di castagne preservando le loro conoscenze tradizionali come conservazione del patrimonio. Conservavano la castagna nell'antico metato per asciugare le castagne al fuoco. Ci vuole un fuoco lento e controllato, quindi impiega molto tempo: 50 giorni durante i quali l'aroma delle castagne a cottura lenta aromatizza l'aria. Quindi, gli agricoltori scartano i cattivi e trasformano quelli buoni in farina deliziosa. Fette di castagne fritte, castagne arrostiti e torte di castagne sono realizzate secondo ricette tradizionali. Il punto importante è che gli agricoltori credono che sia più che parte di un sistema alimentare; rappresenta la cultura locale, un modo di vivere, una conoscenza tradizionale che passa di generazione in generazione. Gli agricoltori sono profondamente impegnati a preservare le loro conoscenze tradizionali e le pratiche agricole. Capiscono che è meglio tenerlo per l'identità del villaggio. Anche il detto seguente è ottimo e come segue; "In passato, la farina di castagne era l'unica risorsa per le famiglie di questa zona," il pane del povero "!" Oggi è stato ripreso come garante della tradizione locale diventando un simbolo del nostro patrimonio culturale "



(a) raccolta di castagne



(b) farina di castagne

RISULTATI ATTESI

- Preservare conoscenze e pratiche tradizionali: A Raggiolo, la conoscenza tradizionale basata su risorse forestali naturali come la castagna costituisce il nucleo della cultura e dell'identità. Con questo tipo di TK, l'accesso aperto è essenziale. Le conoscenze agricole sono condivise liberamente per il benessere della comunità, all'interno e tra i villaggi. Questo è vitale per sostenere i mezzi di sussistenza in ambienti spesso difficili, in quanto fornisce accesso a una gamma più ampia di risorse e nessun individuo può sopravvivere solo con le proprie conoscenze. Coloro che hanno avuto accesso a TK sono tenuti a dividerlo apertamente con gli altri .
- Aumentare la consapevolezza del pubblico e il valore di Raggiolo: → È una sfida per Raggiolo progredire, trovare una soluzione per convincere la popolazione a venire e scoprire tutte le cose belle che possono fare con la castagna usando le conoscenze tradizionali.
- Si spera, la trasformazione delle castagne in farina di castagne, che creerà opportunità che si tradurranno in una generazione di reddito che conserverà gli abitanti all'interno di Raggiolo.

Note

1) Bronisław Kasper Malinowski è stato un antropologo e sociologo polacco naturalizzato britannico. È celebre per la sua attività pionieristica nel campo della ricerca etnografica e considerato il padre della moderna etnografia, di cui ha rivoluzionato la metodologia e l'approccio pratico.

2) Clifford James Geertz è stato un antropologo statunitense che si è posto criticamente sia nei confronti dell'antropologia strutturale di Claude Lévi-Strauss che della tradizione dell'antropologia sociale britannica, proponendo un'antropologia riflessiva che trae spunto dall'ermeneutica. La riflessione teorica di Geertz prende l'avvio da un profondo ripensamento del metodo etnografico. La presenza e la viva esperienza non bastano più a garantire l'accesso a un'altra cultura: tale accesso deve passare attraverso la comprensione del sistema di significati che i nativi attribuiscono alla propria vita sociale.

3) Sarah Pink è direttrice dell'*Emerging Technologies Research Lab*, che intraprende importanti ricerche interdisciplinari e internazionali sulle dimensioni sociali, culturali ed esperienziali del design, dell'uso e del futuro delle tecnologie nuove ed emergenti.

4) *Libro bianco sul dialogo interculturale* è stato elaborato dai Ministri degli Affari Esteri consultabile https://www.coe.int/t/dg4/intercultural/Source/Pub_White_Paper/WhitePaper_ID_ItalianVersion.pdf

5) Il concetto dei "nuovi abitanti" comprende flussi di persone che decidono di vivere in un luogo per diversi motivi (non solo legato alla migrazione).

7

La mappa di comunità per il design

“Compito ulteriore dei designer è contribuire a promuovere percorsi creativi e possibili soluzioni progettuali in modo non stereotipato. E’ utile considerare punti di vista che tengano conto della qualità dell’esperienza, della qualità della relazione, della qualità – nel senso più esteso del termine – degli ambienti e degli oggetti, per promuovere una visione del design che vada oltre il disegno di nuove forme”.

Villari (2012, p.62)

Le ricerche condotte riguardo al tema delle mappe di comunità, strumento utile per conoscere approfonditamente la cultura di un territorio, hanno portato a tracciare alcuni scenari possibili. Infatti, la presente ricerca si basa sul concetto che la mappa di comunità ha un duplice aspetto: da una parte, conserva e dall’altro tramanda la tradizione di un determinato luogo. Questo innesca un processo d’innovazione nel territorio grazie al quale si conserva l’identità del luogo; ma, allo stesso tempo, si generano nuove possibilità. In questa prospettiva, è maturata l’ipotesi di progettare una metodologia attraverso l’utilizzo degli strumenti del co-design in un contesto territoriale. In questo senso, la comunità partecipa attivamente sia alla costruzione della mappa, sia al trasferimento dei dati raccolti.

I risultati della ricerca, hanno portato la ricerca a riflettere sulla possibilità di strutturare una metodologia progettuale dedicata alla valorizzazione del territorio partendo dall’analisi delle mappe di comunità.

Infatti, la mappa di comunità può costituire un valido strumento di progettazione per la valorizzazione e l’innovazione del territorio, grazie anche alla partecipazione attiva della comunità.

Un’indagine così radicata del patrimonio culturale e del territorio, conduce l’azione progettuale del design a generare nuovi servizi e sistemi di prodotti per rispondere ai bisogni della comunità e per lo sviluppo della valorizzazione delle risorse ambientali e delle risorse produttive locali in un’ottica di sostenibilità.

L’esito progettuale si concretizza in un sistema di prodotti e servizi in grado di creare valore per il complesso contesto locale.

La metodologia è applicabile in tutti i contesti, mentre i risultati risentiranno dell’unicità e delle peculiarità dei luoghi.

7.1 La mappa di comunità come risorsa progettuale

La mappa di comunità costituisce una grande risorsa progettuale in quanto, rappresenta uno strumento per conservare e tramandare la conoscenza, le tradizioni e i valori e un serbatoio di idee per nuove forme di progettualità, sviluppo e innovazione. Il processo di redazione di una mappa prevede, come descritto nei capitoli precedenti, la partecipazione attiva della comunità locale che esprime a suo modo il senso di appartenenza a quel determinato luogo e i bisogni futuri. In questo senso, la mappa potrebbe costituire una risorsa progettuale, tuttavia nella maggior parte dei casi essa rimane perlopiù una particolare rappresentazione grafica accompagnata da una lettura veloce che porta spesso alla sensazione di una eccessiva semplificazione. In questo passaggio, emerge la necessità di sviluppare una metodologia adatta a trasformare questa “rappresentazione grafica” in risorsa progettuale.

La mappa di comunità può costituire un valido strumento per la valorizzazione e l'innovazione del territorio, grazie anche alla sua caratteristica principale che è la partecipazione attiva della comunità. Infatti, la partecipazione attiva delle persone è un aspetto fondamentale sia perché rappresenta uno strumento del design che si occupa del territorio, sia perché è definito dalle politiche europee come elemento innovativo e imprescindibile per lo sviluppo locale. Riguardo questo argomento, Villari scrive *“La cornice in cui s'inquadra il paradigma dell'innovazione sociale in ambito territoriale è quella in cui le pratiche collaborative e i modelli partecipativi sono fondamentali. Ciò significa porre al centro del processo innovativo le persone e le comunità locali, attingendo al potenziale creativo insito negli individui, lavorando sul rafforzamento dei legami e delle relazioni, e delle forme cooperative”*.

La partnership territoriale è un elemento d'innovazione centrale per i processi di sviluppo fungendo da filtro territoriale capace di comprendere le opportunità delle diverse aree. Inoltre, la partecipazione e la collaborazione della comunità sono fondamentali per le innovazioni a livello locale e, allo stesso tempo, creano un coinvolgimento e restituiscono il senso di appartenenza al luogo.

In questa prospettiva, un'adeguata metodologia progettuale partecipativa potrebbe concepire nuovi scenari, offrire la capacità di progetto agli abitanti e rafforzare quella che Appadurai¹ (1990) definisce come “comunità di sentimento”. L'antropologo statunitense di origine indiana, (1990, pp. 93-93) afferma che *“l'elogio non è qualcosa che richieda una comunicazione diretta fra gli stati “interiori” delle persone coinvolte, ma comporta la pubblica negoziazione di alcuni gesti e risposte. Quando la negoziazione ha esito positivo, crea una “comunità di sentimento” che richiede la partecipazione emotiva di chi ha espresso l'elogio, di colui che è elogiato e del pubblico che ha assistito a questo atto di elogio. Pertanto l'elogio è quell'insieme di pratiche possibili, regolate ma estemporanee, che nell'India induista rappresenta uno dei percorsi possibili in vista della creazione di comunità di sentimento”*.

Le “comunità di sentimento” di Appadurai sono formate da persone la cui identità non è tanto o soltanto etnica, linguistica o politico-istituzionale quanto piuttosto culturale e valoriale, e sono costruite intorno all'esercizio di pratiche comuni. In questo quadro, la cultura non è solo l'insieme di credenze condivise, ma comprende anche le pratiche che hanno senso solo all'interno di una comunità.

Ancora Appadurai sottolinea che il concetto di “luogo”, in quanto prodotto materiale di dinamiche culturali, si deve necessariamente ridefinire a causa dei “flussi culturali globali” eterogenei e incontrollabili. In questa prospettiva, le comunità più piccole potrebbero essere assorbite all'interno di un sistema più grande, oppure, definire una dimensione più ampia ed estesa di legami tra le varie espressioni culturali a vantaggio di una nuova identità di gruppo.

In questo momento storico, le profonde trasformazioni socioculturali introducono una possibile apertura della mappa di comunità autentica e radicata in un determinato territorio verso una comunità de-territorializzata. *“Il mondo di oggi è contraddistinto da un paradosso sul quale, malgrado occasionali accenni, si riflette ben poco: la globalizzazione crescente comporta un aumento delle nuove differenziazioni, e a interconnessioni sempre più globali fanno da contraltare divisioni sempre più intricate. Cosmopolitismo e*

provincialismo non sono più in contrasto, anzi, sono interconnessi, e si rafforzano a vicenda” (Geertz, 1999 pg 57).

La mobilità di persone e culture ha dato valore alla relazione tra i portatori di memoria e di appartenenza, e i “nuovi abitanti” in una visione, in cui il sapere culturale è necessario per immaginare soluzioni d’innovazione nel territorio. In questo senso, la mappa di comunità assume la capacità di far conoscere il patrimonio culturale di un determinato territorio con una prospettiva d’integrazione per rispondere ai bisogni della comunità locale.

In particolare i contenuti della mappa possono esprimere un nuovo potenziale creativo espresso perlopiù dagli individui in relazione ai bisogni sociali in una visione evoluta e revisionata del territorio. In questo senso lo strumento descrittivo corrisponde più letteralmente al concetto di innovazione come risposta efficace a bisogni sociali, in grado di creare nuove modalità di relazione e collaborazione attraverso nuovi prodotti, servizi e modelli per la società. Allo stato attuale delle cose, le informazioni iniziali, che vanno a determinare parte della traccia stessa delle mappe di comunità, vengono dettate dalla comunità locale stessa senza che poi queste possano essere integrate effettivamente con indicatori più efficaci di bisogni da parte della società, e questo rappresenta un aspetto negativo.

Il contenuto della mappa è filtrato dalla comunità che decide cosa tramandare e cosa escludere. A questo proposito, Lenclud² (1987) afferma *“La tradizione, quindi, sarebbe il pane quotidiano degli etnologi e il suo studio il segno distintivo della loro attività”*. Il termine “tradizione” rimanda all’idea di una posizione e di un movimento nel tempo: un fatto di permanenza del passato nel presente, come qualcosa di antico che si suppone essersi conservato oggi.

Il compito dell’etnologia è di raccogliere gli elementi del passato ancora osservabili e analizzare il motivo della loro conservazione e del loro effetto sociale. Il punto cruciale della questione risiede nel fatto che la tradizione non è tutto ciò che viene dal passato, in quanto, ne rappresenta solo una selezione.

La tradizione piuttosto è il risultato di un’azione filtrante che proviene dal passato e in esso radica il proprio sviluppo evolutivo.

La nozione di tradizione mette in relazione almeno tre diverse visioni: quella di conservazione del tempo, quella di messaggio culturale e quella del mezzo di trasmissione.

Per capire il senso della tradizione si deve partire dal percorso con il quale ogni gruppo di individui costituisce il suo patrimonio.

La tradizione istituisce una filiazione inversa: non è il passato a produrre il presente, ma il presente che modella il suo passato, come un processo di riconoscimento di paternità. Essa racconta ma, soprattutto, veicola il messaggio del passato.

L’essenza della tradizione è *“una origine prestigiosa, un sapere misterioso, una conoscenza preservata, una eredità esclusiva, una diversità proclamata, un’ autorità affermata”* (Lenclud, 1987, p.133). In questo senso la memoria non è eredità, bensì patrimonio filtrato dalla comunità.

L’analisi della formazione della mappa di comunità ha evidenziato la mancanza di un ruolo adeguato di coordinatore, questa figura nella maggior parte dei casi è rappresentata da un facilitatore eco museale, che di solito, figlio egli stesso di una formazione inesorabilmente volta alla refertazione di ciò che arriva dal passato, rischia di non cogliere semi di innovazione potenziale, non disponendo di strumenti sufficienti per svolgere quella attività di proiezione che le mappe di comunità si è visto poter esprimere.

La presente tesi di dottorato, ipotizzando di trasformare la mappa in risorsa progettuale, mira a definire meglio questo ruolo, attribuendo nuovo potenziale strategico e operativo per innescare processi di valorizzazione attiva culturale e sviluppo locale.

Ecco che entra in gioco il design.

Il design infatti rispetta le attività dell’individuo, materializza le esperienze e rende tangibili le sensazioni. In questa prospettiva, questa disciplina diventa fondamentale nella valorizzazione territoriale attraverso percorsi creativi in ottica sostenibile.

La discussione sul contributo del design nei processi di valorizzazione territoriale è aperta. Il ruolo del design non può essere definito con precisione a causa delle complessità del territorio, per cui l’approccio del processo progettuale deve delineare, a seconda delle richieste locali, un percorso ricco di contributi differenti

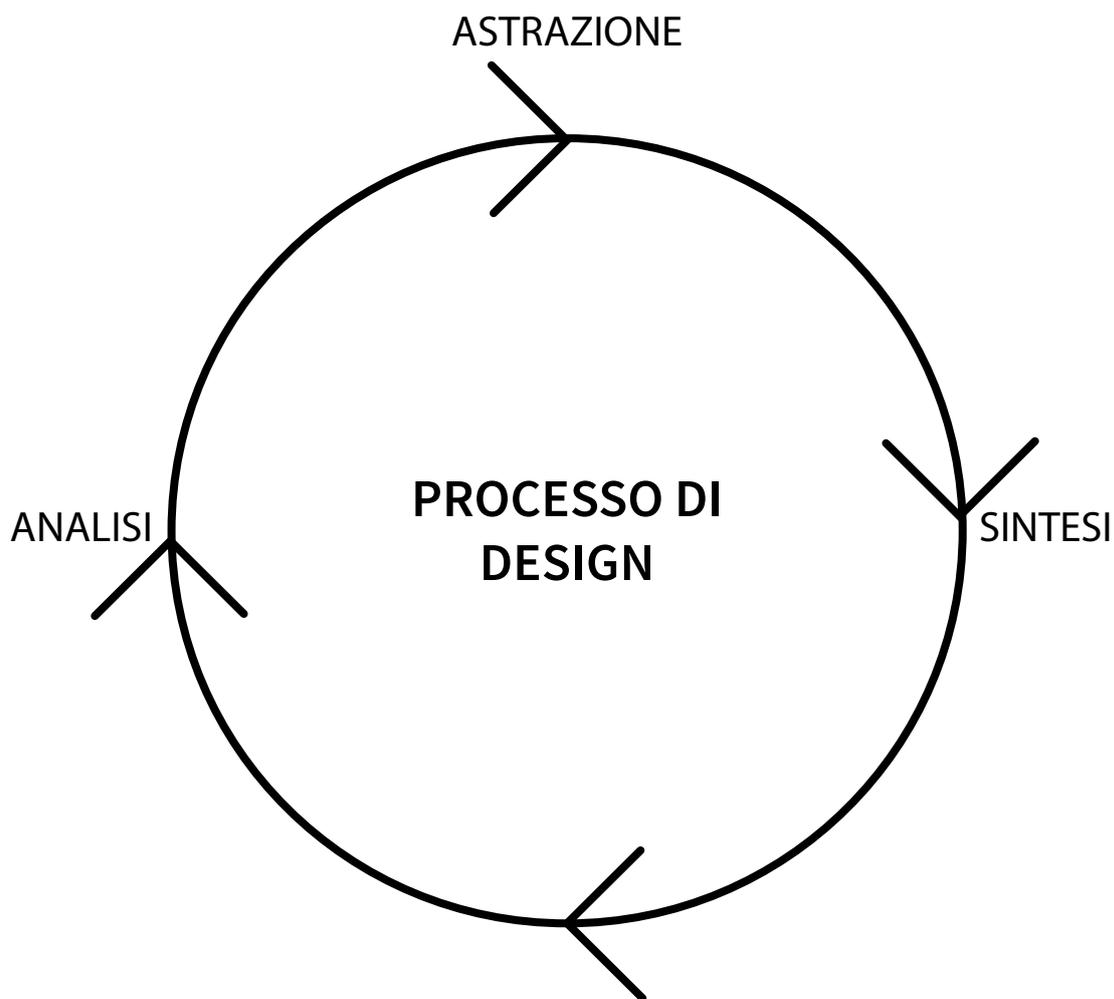


Fig.93 Il processo di design. Rielaborazione da: design Process - Institute of design.

rispetto alle attività e alla competenze specifiche. Il design deve essere in grado di attivare meccanismi di partecipazione degli attori della design community, agendo sui linguaggi e sugli strumenti di natura collaborativa di tipo bottom-up. Inoltre, deve avere la capacità di osservare, analizzare e restituire sinteticamente le specificità del sistema territoriale in funzione della complessità delle risorse che lo caratterizzano, attraverso strumenti di socio-economia e metodologie di analisi etnografica per comprendere gli aspetti peculiari del "locale" attraverso le attività degli attori coinvolti. Infine, il design deve comunicare la natura degli elementi che descrivono il capitale territoriale, la loro relazione e le trasformazioni, attraverso l'utilizzo di strumenti progettuali. L'aspetto fondamentale è la capacità di facilitazione dei processi di design di natura collaborativa, in quanto, nella dimensione territoriale non si può prescindere dalla relazione con

imprese, istituzioni, comunità locali, associazioni e singoli cittadini. Durante la ricerca, sono emersi atteggiamenti contrastanti nei confronti della mappa di comunità: quello conservatore con l'intento di mantenere questo strumento secondo i principi originali, quello volto a promuovere questo strumento come risorsa per l'innovazione del territorio e quello mediatore che cerca un compromesso fra i due.

Questa tesi di dottorato ipotizza che questo strumento, attraverso una necessaria revisione metodologica e strumentale, possa essere effettivamente una risorsa progettuale per aprire nuovi scenari per la comunità.

Il designer deve essere in grado di rilevare i fattori distintivi della mappa di comunità e costruire una metodologia progettuale per trasformare gli elementi della tradizione in elementi di innovazione per lo sviluppo e la valorizzazione del territorio.

7.2 Le metodologie progettuali per il territorio

Le metodologie progettuali per il territorio hanno come obiettivo la predisposizione di linee guida coerenti con il modello di sviluppo locale.

Rossi (2004) definisce il progetto territoriale come un *“insieme di attività che tendono al raggiungimento di risultati e di un obiettivo specifico. Tale caratteristica connota la sua natura finalistica. La logica dell'intervento è definita inizialmente attraverso la comunicazione e l'apprendimento cooperativo tra le parti interessate. Le attività sono limitate dalle risorse disponibili, da costi, dal tempo, dallo spazio di esecuzione. Il progetto è ridefinito progressivamente dalle parti interessate, attraverso la dialettica tra la previsione definita nel disegno iniziale ed il processo di cambiamento del contesto”*.

Il design per il territorio affonda le sue radici nel campo del design strategico e del design dei servizi. La caratteristica principale di questo filone della disciplina è la natura partecipativa: il design definisce i ruoli e la gerarchia tra il progettista e l'utente. La componente sociale in questo senso è fondamentale perché il progettista co-progetta con la comunità di riferimento, la quale a sua volta deve essere in qualche maniera indirizzata ed educata alla proposta consapevole di soluzioni progettuali. Il design ricopre un ruolo di facilitatore e connettore nei processi progettuali a livello territoriale, in quanto è proprio nella sua natura la predisposizione al dialogo con l'utente. L'azione del designer non può essere definita a priori a causa della dimensione territoriale complessa e, quindi, si modifica in base al tempo e allo spazio. Sul territorio più che altrove infatti il ciclo di vita del progetto si dimostra diversificato, mutevole, dinamico e le sue fasi possono variare anche repentinamente sulla base di fattori difficilmente prevedibili. L'obiettivo del design per il territorio è quello di concretizzare soluzioni progettuali coerenti con le risorse locali. In questo senso, è evidente l'approccio del design strategico inteso come capacità di relazione con la dimensione decisionale a livello locale, e l'approccio del design dei servizi, inteso come sistema di competenze capace di costruire un'interfaccia tra domanda e offerta locale.

La caratteristica comune delle metodologie proposte per il territorio è la dimensione partecipativa dell'azione; che rimanda agli approcci del *participatory design*, del co-design e della *community design*. L'adozione di questi processi partecipativi offre la possibilità di definire attività e strumenti specifici.

Il processo progettuale è iterativo e ciclico (fig.93) e risponde ai principi metodologici di ricerca-azione: vale a dire con la possibilità di verifica continua e di ripetere il percorso ottenendo soluzioni coerenti con gli obiettivi decisi. In questa prospettiva è necessario svolgere le attività sul territorio per comprendere gli elementi caratteristici locali e per costruire un sistema relazionale reticolare tra i vari soggetti che vi operano.

7.2.1 La ricerca-azione

L'*action-research* è un metodo di ricerca empirica utilizzato negli studi di psicologia sociale. Questo metodo si basa, principalmente, sulla connessione tra riflessione teorica e sperimentazione pratica e sulla stretta relazione tra chi svolge la ricerca e chi è coinvolto.

Nel 1946 Kurt Lewin³, psicologo tedesco emigrato negli Stati Uniti, elabora questo metodo con lo scopo di comprendere le problematiche esistenti in specifici contesti, attraverso la condivisione del gruppo e risolvere i problemi sociali.

In particolare, il metodo si delinea in tre momenti:

1. la costituzione del gruppo e formazione del gruppo per la valorizzazione delle dinamiche e della cultura sociale;
2. la ricerca, nella quale viene definito il problema, scelta la metodologia di raccolta dei dati, analizzata e formulata l'ipotesi d'intervento (in questa fase il ricercatore detiene il sapere della ricerca);
3. l'azione, nella quale si definiscono i tempi, i compiti, le responsabilità e la realizzazione.

Lewin sostiene che il gruppo deve passare attraverso tre fasi di cambiamento: la decristallizzazione che sblocca le abitudini e ne evidenzia la non efficacia in rapporto al problema, il cambiamento come processo di

sperimentazione di nuove soluzioni, la definizione del cambiamento e la sua nuova cristallizzazione. In questo modo il gruppo è indotto, attraverso situazioni di confronto, a creare un metodo decisionale consapevole, capace di consentire ai singoli e al gruppo di operare responsabilmente in ogni circostanza. In conseguenza della grande diffusione del metodo, Lewin ha classificato le diverse interpretazioni del modello originario:

- la ricerca-azione di ispirazione lewiniana e neo-lewiniana, che si fonda sulla figura del ricercatore come esperto impegnato nella progettazione del percorso finalizzato alla risoluzione di un problema;
- la ricerca-azione di ispirazione analitica e socio-analitica di ispirazione freudiana e kleiniana, che concepisce il processo di cambiamento come una socio-terapia;
- la ricerca-azione di ispirazione lewiniana, che coinvolge gli attori nel progetto deciso dal ricercatore, ma concordato in termini di natura, di entità e di forme;
- la sperimentazione sociale, che consiste nell'azione collettiva di un gruppo costituitosi per risolvere problemi quotidiani.

Nella formulazione classica il processo (fig.94) è ciclico e distinto in cinque fasi:

1. fase diagnostica, viene identificato il problema e gli aspetti conoscitivi che permettono di definirlo e di comprenderlo, in modo da formulare delle ipotesi in grado di orientare la seconda fase;
2. fase progettuale, raccolta delle informazioni, scelta degli obiettivi e del contesto;
3. fase esecutiva, realizzazione delle azioni previste;
4. fase di valutazione, si valuta se gli obiettivi definiti nella fase precedente sono stati effettivamente raggiunti nella fase di esecuzione,
5. fase di apprendimento, riflessione sui risultati raggiunti dal processo e decisione sull'eventuale opportunità di ripetere il ciclo.

Il metodo assevera che il punto di partenza per produrre cambiamenti non è ciascun singolo individuo, ma i gruppi. Infatti, Lewin afferma che se vogliamo produrre dei cambiamenti non si deve partire dall'uomo, ma dal gruppo considerato come qualcosa di diverso dalla somma dei suoi membri, caratterizzato piuttosto dall'interdipendenza: ciò significa che il cambiamento che interessa una, allo stesso modo, interessa tutte le altre parti. Nella ricerca azione il concetto di gruppo rappresenta lo strumento di cambiamento: se consideriamo il gruppo come un campo di forze, questo sarà caratterizzato da equilibri quasi stazionari, derivati da un insieme di forze contrastanti che determinano lo stabilizzarsi della vita di gruppo ad un certo livello di equilibrio, il quale tenderà sistematicamente a perpetuarsi. In particolare, Lewin afferma che per produrre i cambiamenti sociali è necessario modificare gli standard del gruppo e sono necessarie tre fasi principali:

- a. la rottura dell'equilibrio;
- b. la fase in cui è elaborata una nuova norma;
- c. la fase di ricongelamento.

Il processo di ricerca avviene secondo la modalità a spirale e quattro principali passaggi: la pianificazione, l'azione, l'osservazione e la riflessione.

L'ultima fase consente di ripercorrere i passaggi e generare nuove azioni

La critica, emersa nel corso del tempo nei confronti di questa metodologia, è la gestione dal ricercatore del procedimento e l'orientamento sperimentale. Infatti, è il ricercatore che gestisce l'intero processo, per cui anche il coinvolgimento del soggetto dipende dell'iniziativa dello stesso regista e da quella può risultare condizionato nei termini. Dopo la scomparsa di Lewin, la sua psicologia diventa marginale, fino agli anni Ottanta quando la ricerca azione ritorna in luce nell'ambito della consulenza delle organizzazioni. Nella tradizione inglese, il metodo viene inserito nell'ambito degli studi sull'educazione come forma di indagine autoriflessiva intrapresa dai partecipanti nelle situazioni sociali al fine di migliorare la razionalità e l'adeguatezza delle proprie pratiche. Nella tradizione americana, il modello è utilizzato per la raccolta sistematica di informazioni destinate a promuovere il cambiamento sociale.

Capitale territoriale

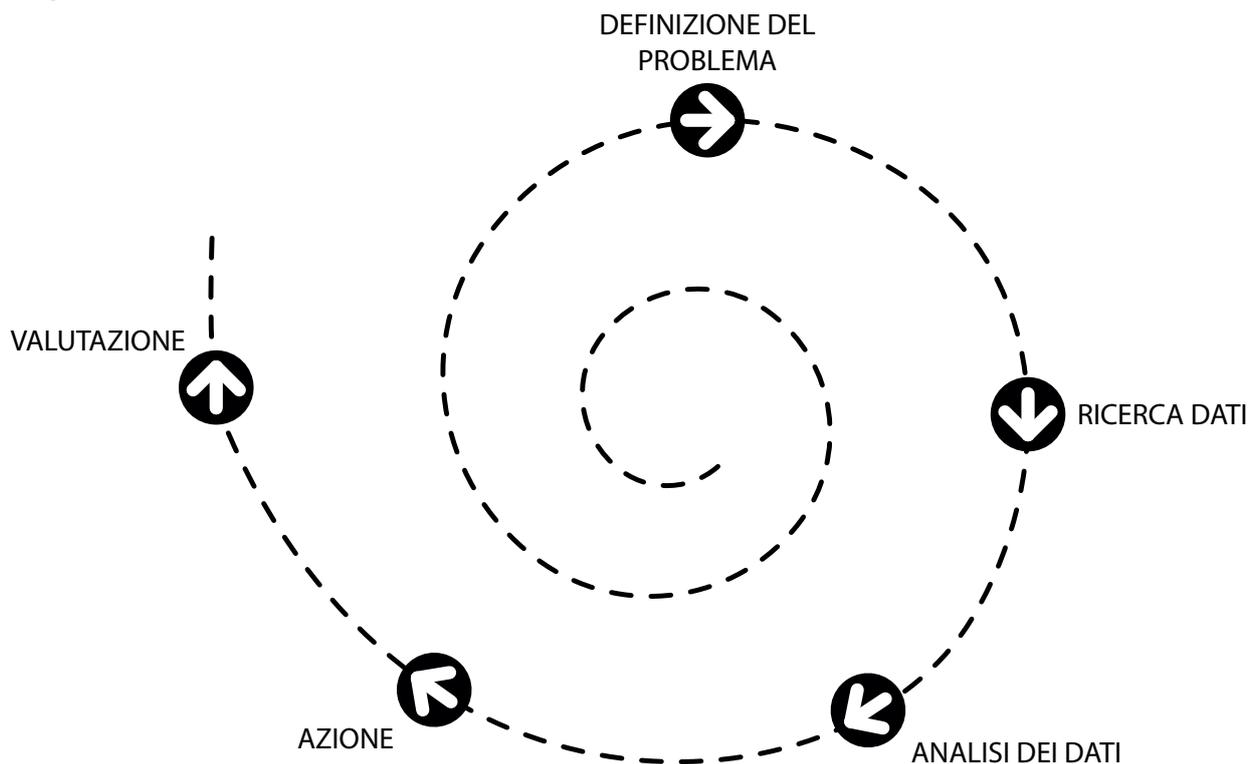


Fig.94 Visualizzazione del processo di ricerca-azione (Fonte: Elaborazione da Kolb, 1984).

I due modelli mantengono alcuni fondamentali assunti lewiniani tra cui l'azione come strumento per produrre cambiamenti e conoscenza, la riflessione sull'azione in virtù della capacità di produrre conoscenze altrimenti non ottenibili e la ricerca-azione attraverso forme di partecipazione e collaborazione dei soggetti; mentre entrambi si distinguono dal modello originale per il ruolo del ricercatore che entra a far parte del gruppo.

In questo processo di ricerca e azione, è stato necessario utilizzare il meccanismo di apprendimento collettivo e la capacità degli individui di essere, essi stessi, promotori d'innovazione. Infatti, l'adozione di pratiche collaborative nei processi decisionali, ideativi e produttivi rende la comunità capace di fertilizzare i contesti.

Gli studiosi Reason e Brandbury sostengono che non è possibile individuare un unico metodo dell'azione ma possono essere definiti una famiglia di approcci di ricerca definiti dalla natura partecipativa, la focalizzazione sulla

dimensione sperimentale, l'orientamento all'azione e l'attenzione ai processi di apprendimento.

La ricerca-azione è caratterizzata dalla relazione tra singolo e collettività, dall'attenzione alla sperimentazione, dal problem solving e dalla capacità di produrre nuova teoria. Queste caratteristiche si collegano all'approccio teorico dell'action science.

L'*action science* è una delle forme più complesse dell'azione-ricerca; in particolare, si fonda principalmente sulla linea lewiniana ma si caratterizza per lo sviluppo dei criteri di interpretazione. Lo studioso Argyris⁴ delinea due modelli di apprendimento: quello a circuito semplice, dove le persone e le organizzazioni alterano il loro comportamento ma non intervengono sulle strategie comportamentali e quello a circuito doppio, dove si risponde al problema con un'analisi retrospettiva cercando di individuare le possibili alternative: gli individui sono motivati a creare un gruppo dimostrando un forte coinvolgimento emotivo.

Il risultato del metodo di Argyris è la costituzione della comunità d'indagine e, sulla base della teoria di Lewin, la convinzione che la ricerca sociale per essere definita scientifica deve essere socialmente impegnata. Anche altri studiosi come Friedman e Reason avalano questa teoria affermando che lo scopo principale della comunità di indagine, costituita dai soggetti coinvolti nel processo di ricerca azione, è la produzione di una nuova coscienza in relazione all'ambito disciplinare, alla prassi professionale e al contesto di ricerca azione.

Il rapporto tra i vari soggetti che compongono la ricerca determina due modalità di partecipazione. Il primo riguarda il meccanismo di democratizzazione dei processi di scelta e decisione; a questo proposito, la ricerca-azione è uno strumento utile a favorire il coinvolgimento attivo delle comunità sociali all'interno dei processi di cambiamento dei quali le comunità sono, allo stesso tempo, protagoniste e destinatarie. L'altra modalità è legata allo scambio di conoscenza all'interno delle comunità di pratica. Inoltre, il metodo di ricerca-azione è caratterizzato da alcune forme di apprendimento, tra cui:

- una modalità di apprendimento di carattere strumentale connesso alla dimensione di *problem solving*;
- una modalità di apprendimento connesso alla dimensione comunicativa e di relazione definita *communicative learning*;
- una modalità di apprendimento connesso alla capacità di valutare ed modificare il proprio ruolo rispetto agli altri nel corso dell'azione definita *transformative learning*.

Nel metodo ricerca-azione la figura del ricercatore è ritenuta fondamentale e può assumere diversi ruoli in funzione del problema, degli obiettivi e dei soggetti coinvolti.

Secondo gli studi condotti da Reason e Brandlbury (2001) si possono classificare tre modalità di azione del ricercatore:

- in prima persona, quando l'oggetto del processo è la capacità del ricercatore;
- in seconda persona, quando il ricercatore si deve relazionare con gli altri individui e viene posta attenzione alle dinamiche partecipative;
- in terza persona, quando il ricercatore si confronta con una situazione complessa e il suo contributo diventa indiretto.

Il processo ricerca-azione essendo ciclico ed iterativo, permette di costruire una struttura di conoscenza incrementale. In sintesi, le caratteristiche di questo metodo sono la relazione tra teoria e pratica, il coinvolgimento degli individui e il carattere sperimentale.

Se questo metodo è usato in un contesto territoriale, i risultati del processo non potranno essere generalizzati a causa dei differenti elementi che contestualizzano un luogo.

Il teorico David Kolb ha modellizzato l'apprendimento esperienziale basandosi sugli studi relativi all'osservazione dei dati della realtà e l'elaborazione di ipotesi di Dewey, all'importanza dell'interazione dell'uomo con l'ambiente in un continuo processo di assimilazione e adattamento di Piaget e al concetto di interdipendenza dei processi di apprendimento di tipo sociale di Lewin. Kolb elabora il suo modello conoscitivo *learning cycle* (fig.95), in cui ogni anello della spirale presenta quattro fasi distinte in ogni ciclo:

- esperienza concreta, l'individuo è coinvolto nella sperimentazione dei dati dell'esperienza;
- osservazione riflessiva, l'individuo osserva in modo riflessivo la realtà e ne conclude una prima concettualizzazione operativa;
- concettualizzazione astratta, l'individuo elabora ulteriori astrazioni che permettono di dedurre relazione di funzionamento;
- sperimentazione attiva, l'individuo produce concetti esplicativi e teorie d'azione sull'esperienza che potranno essere testati sull'esperienza diretta.

Il modello del learning cycle di Kolb evidenzia l'aspetto esperienziale, attivo ed interdipendente, del processo di apprendimento e descrive sia i processi di apprendimento sia le procedure di conoscenza e di formazione nei contesti organizzativi: diventando il concetto centrale su cui fonda la teoria dell'*experiential learning*.

Questa teoria definisce l'apprendimento come un processo continuo di trasformazione dell'esperienza e la conoscenza come il risultato della combinazione di due attività: afferrare e trasformare l'esperienza.

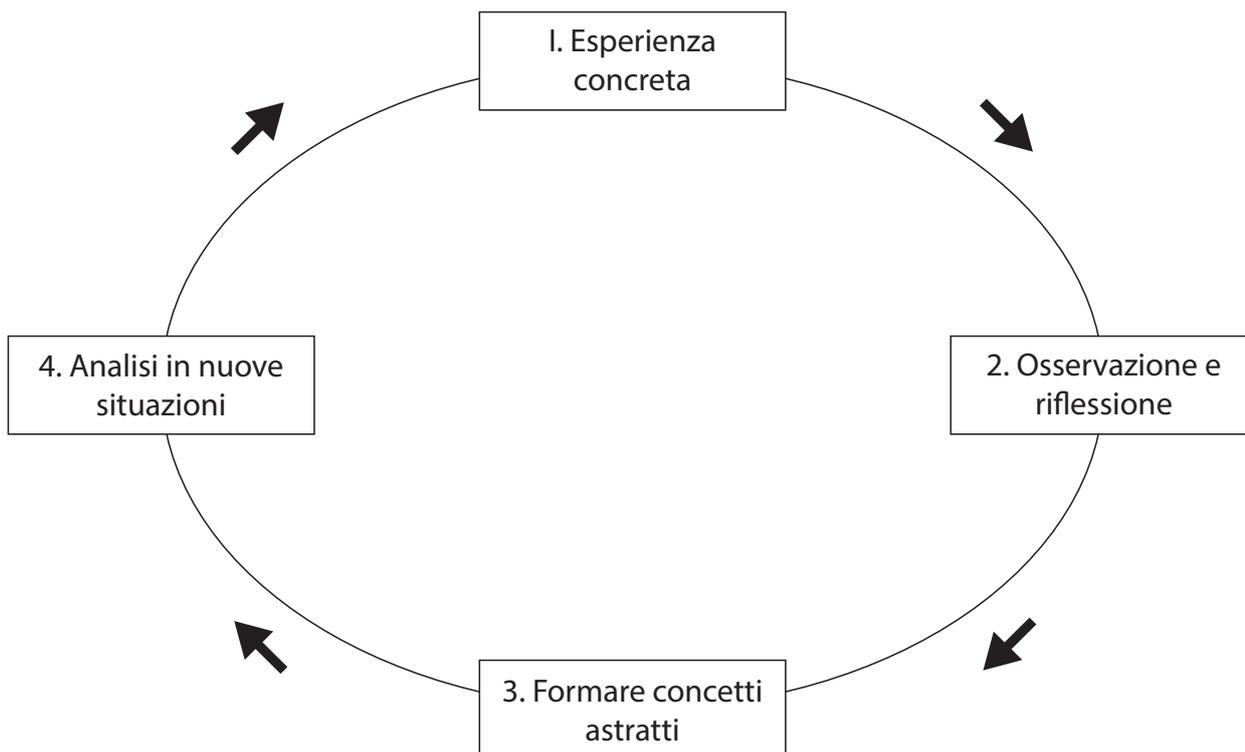


Fig.95 Modello conoscitivo *learning cycle* (Fonte: Elaborazione da Kolb, 1984).

Kolb sostiene che l'individuo sviluppa quattro momenti di apprendimento: lo stile divergente, che predilige l'esperienza concreta; lo stile convergente, che sceglie la concettualizzazione astratta; lo stile accomodante, che sceglie la sperimentazione attiva risolvendo i problemi in modo intuitivo; infine lo stile assimilativo, che segue l'osservazione riflessiva attraverso processi induttivi di ragionamento.

7.2.2 Il rapporto tra il metodo ricerca-azione e il design per il territorio

Nei progetti di valorizzazione territoriale l'utilizzo della ricerca-azione permette di gestire gli aspetti di natura relazionale, quelli strategici e di organizzazione insieme alle questioni operative (Villari, 2013). L'approccio ricerca-azione è una strategia d'indagine che deriva dalle scienze sociali e si fonda sull'integrazione di elaborazione teorica e pratica; questo approccio è stato adottato nel campo del design in diversi ambiti e adattato alle esigenze di progetto specifiche e circostanziali che derivavano dal prodotto o servizio posto al centro del

processo (Archer, 1995; Swann, 2002).

La natura sperimentale e l'attenzione ai processi partecipativi sono qualità caratteristiche del metodo di indagine proposto. Si tratta di un processo ciclico in cui il ciclo progettuale, che caratterizza il design a scala territoriale, si basa sulla conoscenza del contesto in esame e sulla capacità di rilevarne gli elementi caratteristici e promuovere un'idea di cambiamento coerente con il capitale a disposizione. In particolare, il percorso metodologico si delinea come un susseguirsi di fasi divergenti e convergenti che riguardano ricerca, interpretazione dei dati, ideazione e realizzazione. Il modello ricerca-azione può essere applicato anche alla disciplina del design per il territorio. Le caratteristiche che riguardano i due ambiti sono:

- il legame teoria-pratica: come affermato per la ricerca-azione, anche nel design research le ipotesi di natura teorica sono verificate attraverso attività di sperimentazione, ed è attraverso queste che si rinforza. Le attività mirano alla comprensione e

	Scopo	Appartenenza	Individualità dei confini	Motivi di aggregazione	Durata
Comunità di pratica	Scambiare conoscenza, sviluppare competenze	Partecipanti che si auto selezionano in base all'interesse per un tema	Scarsa	Passione, impegno ed identificazione con la comunità	Evoluzione
Gruppi	Erogare un servizio o un prodotto	Selezionata dal manager del gruppo	Precisa	Obiettivi comuni legati ad uno specifico compito	Permanente
Team di progetto	Raggiungere un obiettivo determinato	Selezionata sulla base di competenze e responsabilità correlate all'obiettivo	Precisa	Obiettivi del progetto e momenti di verifica collettiva	Durata predeterminata (fino alla fine del progetto)
Comunità di interesse	Essere informati	Sulla base dell'interesse	Scarsa	Accesso alla informazione e affinità intellettuale	Evoluzione
Network informali	Scambiare informazioni con altri	In base alle relazioni di amicizia	Indefinita	Relazioni	Difficile individuazione

Fig.96 Differenze tra comunità di pratica ed altre strutture organizzative (Adattamento da Wenger).

risoluzione di problematiche concrete, svolgendosi in situazioni e contesti ben definiti;

- le tematiche della collaborazione e della partecipazione: il processo progettuale si caratterizza per l'interdisciplinarietà delle azioni coinvolgendo differenti soggetti e competenze nel corso delle fasi. Come per il metodo ricerca-azione nell'ambito del design è necessario un atteggiamento collaborativo: collaborative design.
- l'attitudine riflessiva ovvero la riflessione sull'azione come processo che caratterizza il percorso progettuale e contraddistingue l'apprendimento sia individuale che collettivo. La dimensione riflessiva è strettamente connessa al percorso ciclico del processo di ricerca-azione per questo motivo le attività producono un patrimonio di conoscenza che è rafforzato ad ogni ciclo.

L'unione del metodo di ricerca-azione con quello progettuale delinea nuovi livelli di attività per il designer, come l'osservazione costante delle attività lungo le fasi del processo, la proposta di soluzioni progettuali in relazione a un determinato contesto e l'adozione di dinamiche partecipative per gli aspetti decisionali (gestionali) e il problem solving. Inoltre, questa unione favorisce un atteggiamento progettuale basato sulla collaborazione e lo scambio di conoscenza, che si traduce in processi di co-design applicati al territorio. Il designer assume il ruolo di ricercatore/progettista con il compito di favorire il processo di apprendimento e agevolare il dialogo tra i soggetti coinvolti. Egli partecipa alle attività di abilitazione al progetto e di conoscenza attraverso il percorso ciclico di ricerca, che si alimenta grazie all'iterazione continua di fasi di sperimentazione e di verifica.

Questo processo declinato alla dimensione territoriale comporta (Villari 2013):

- dar forma alle relazioni tra i soggetti coinvolti nella fase di ricerca e di sperimentazione, che in termini progettuali si traduce in proposte e comunicazione di nuove modalità di connessione tra soggetti, realtà produttive, competenze, luoghi e il sistema delle risorse locali;
- dar forma alle idee ed alle strategie progettuali che supportano e rendono tangibili quegli elementi immateriali che fungono anche da legame e da stimolo tra stakeholders;
- dar forma agli artefatti che delineano e rendono concreti gli esiti della ricerca e del percorso progettuale attraverso elementi concreti che si traducono praticamente in prodotti, sistemi di comunicazione, luoghi fisici, nuovi servizi e nuove imprese.

Il processo di design per il territorio propone un approccio che valorizza fortemente gli aspetti creativi della ricerca e si basa su un percorso di empowerment che riguarda promotori e destinatari del progetto. Quindi il metodo ricerca-azione trova una forte relazione con i modelli progettuali di natura partecipativa, descritti nel capitolo precedente, come: *user centred design*, il *participatory design*, il *community design* e il *co-design*.

Questo tipo di approccio supporta, inoltre, i processi di apprendimento e di costruzione d'identità e abilita alla pratica progettuale.

La ricerca-azione consente dunque di connettere la dimensione di ricerca e di partecipazione con quella creativa, in virtù del fatto che ogni individuo è portatore di un proprio bagaglio di creatività e di conoscenza, corrispondente all'esito di un processo riflessivo circolare che estrae continuamente idee dall'esperienza. *"In questo senso il compito ulteriore del designer è la sistematizzazione dell'esperienza metodologica, a comporre un repertorio di forme, modi e strumenti di ricerca-azione, utile a orientare e sostenere nuove sperimentazioni in contesti differenti"* (Villari, 2013, p. 64).

Il processo progettuale nella dimensione territoriale non può essere generalizzato in quanto, presenta molte variabili. Infatti, l'esito dell'azione progettuale è particolarmente legato all'unicità del luogo, alle caratteristiche degli attori e alla scelta degli obiettivi.

Gli obiettivi prefissati possono essere molto diversi fra loro e definiti in base ai bisogni della comunità locale; ad esempio, possono essere prefissati servizi, prodotti e strategie per la valorizzazione del territorio. Il design deve essere in grado di favorire degli esiti progettuali attraverso azioni di identificazione degli strumenti più idonei per raggiungere gli obiettivi, di definizione della metodologia progettuale e di comunicazione del risultato. In questo senso, oltre alle capacità progettuali sono richieste competenze e strumenti che appartengono al campo del design strategico e dei servizi. La caratteristica fondamentale, innovativa ed efficace è la dimensione collettiva di progetto dalla fase iniziale a quella finale. La partecipazione costante degli attori in tutta la fase progettuale permette di verificare in modo continuo i bisogni e le aspettative ipotizzati e prefigurati all'inizio del progetto e, per questo, di integrarne o modificarne, se necessario, il disegno d'insieme e l'ordine di rilevanza. Il designer concepisce approcci differenti, strumenti utili per trasferire la conoscenza del gruppo coinvolto e le relazioni necessarie.

7.2.3 La design community

Gli studi condotti dagli statunitensi Lave e Wenger (1991) descrivono il processo di apprendimento come partecipazione a una comunità di pratica, focalizzando l'attenzione sulla relazione tra singolo e collettività definito apprendimento situato, concetto attraverso il quale si interpretano le attività di design a scala territoriale.

La conoscenza è dentro un sistema culturale e la prospettiva sociale dell'apprendimento è utile ad analizzare la dimensione del design a scala territoriale perché considera il processo di apprendimento come processo situato nelle pratiche lavorative e progettuali distribuito tra i soggetti collettivi, trasmesso attraverso le relazioni sociali e situato nelle pratiche.

Il teorico Wenger descrive la comunità di pratica (fig.96) come un gruppo di persone che hanno in comune un interesse o una passione per qualcosa e che in base a questo interesse interagiscono con una certa regolarità per migliorare il loro modo di agire.

Per questo il soggetto dell'azione progettuale è dunque la comunità territoriale stessa, i cui

membri condividono gli interessi di promozione locale.

Il design sceglie gli strumenti progettuali da adottare, da condividere e negoziare.

Svolgere attività progettuale con e per una collettività significa avere un atteggiamento collaborativo in linea con i precetti strumentali e gli assetti organizzativi che abbiamo già visto descritti e indagati dal participatory design. Mentre il design partecipativo nasce e si sviluppa prevalentemente nell'ambito della progettazione industriale di beni e servizi, il design collaborativo comprende ambiti d'interesse più ampi. Nel concetto di comunità di pratica, il termine partecipazione indica il processo d'interazione finalizzato ad apprendere. Nello specifico, il progettista apprende la conoscenza utile a facilitare le attività sul territorio grazie all'interazione con le persone e il contesto progettuale in cui si trova ad agire.

Wenger (1999) descrive l'apprendimento (fig.97) attraverso quattro macro categorie (fig. categorie dell'apprendimento situato):

- 1- significato, che rappresenta l'apprendimento come esperienza;
- 2- pratica, che rappresenta l'apprendimento legato al fare;
- 3- comunità, che rappresenta l'apprendimento legato a prendere parte a una comunità;
- 4- identità, che rappresenta l'apprendimento legato all'identità.

L'apprendimento nella concezione di Wenger si riferisce alle dimensioni individuali, collettive e organizzative; inoltre, il teorico afferma che per supportare un processo di sviluppo è necessario che gruppi differenti di individui si integrino per creare nuovi approcci e costruire nuove competenze per favorire lo sviluppo di nuove conoscenze.

Nel progetto di dimensione territoriale, l'attività di design dipende dall'esistenza di una comunità correlata al progetto stesso, che richiede di poter acquisire competenze, linguaggi e di condividere strumenti utili alla realizzazione delle attività stesse.

Questa comunità del progetto viene definita *design community*: cioè, un insieme di competenze e ruoli coinvolti nel percorso di valorizzazione territoriale integrati con il design (Maffei & Villari, 2004). Secondo la lettura di Wenger è possibile descrivere il gruppo di soggetti coinvolti nel progetto a scala

territoriale come una particolare comunità pratica che ha il suo focus nel progetto. Il gruppo condivide un dominio di comune interesse (la volontà di realizzare il progetto), attività e obiettivi, un repertorio di pratiche (linguaggi, strumenti, esperienze) e un sistema di risorse materiali ed immateriali.

Le condizioni della design community (fig.98) secondo la comunità pratica di Wenger sono:

- impresa condivisa, che permette ai soggetti differenti di riconoscersi e di agire come comunità;
- le condizioni di mutualità, cioè la negoziazione dei significati comuni in relazione alle proprie azioni, che permette l'organizzazione delle attività attorno a un dominio di conoscenza comune;

-un repertorio condiviso di strumenti, documenti, simboli e artefatti.

Il designer all'interno della design community viene coinvolto in un processo di apprendimento che agisce su differenti livelli in relazione a:

- le pratiche (il designer come gli altri membri utilizzerà prassi e modalità di azione che dipendono dalla natura della comunità stessa del progetto);
- il proprio ruolo (essendo parte di una comunità di progetto, il ruolo del progettista è negoziato rispetto agli altri, per essere legittimato e riconosciuto come insider della comunità);
- la propria identità (ognuno dei partecipanti della design community cambierà e ridefinirà la propria identità in relazione alla comunità stessa, identità che può essere differente per esempio da quella che un progettista riveste all'interno della propria comunità professionale);
- gli strumenti (il designer e gli altri membri definiscono, in relazione alle proprie competenze, gli strumenti di relazione, quelli per l'azione, quelli per la comunicazione. Lo strumento principale è un canone condiviso che permette ai soggetti di comunicare, comprendere ed agire insieme).

Nella prospettiva di Wenger, la design community è un soggetto che si costruisce attorno a un progetto specifico condividendo un repertorio comune di strumenti, linguaggi, azioni e favorendo attività di tipo collaborativo ponendo gli utenti finali al centro del processo. La partecipazione alla design community

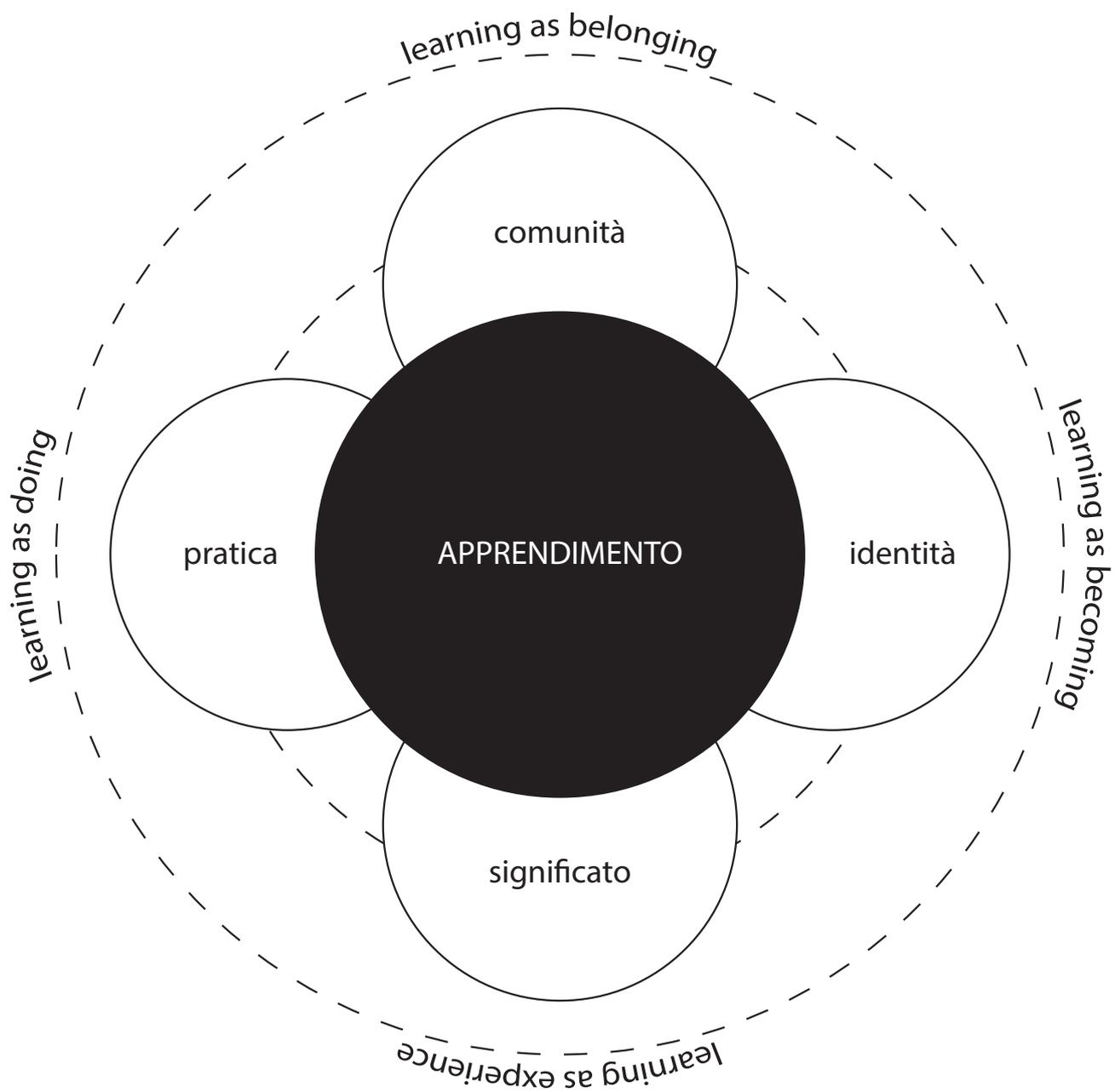


Fig.97 Categorie dell'apprendimento situato (Wenger, 1998)

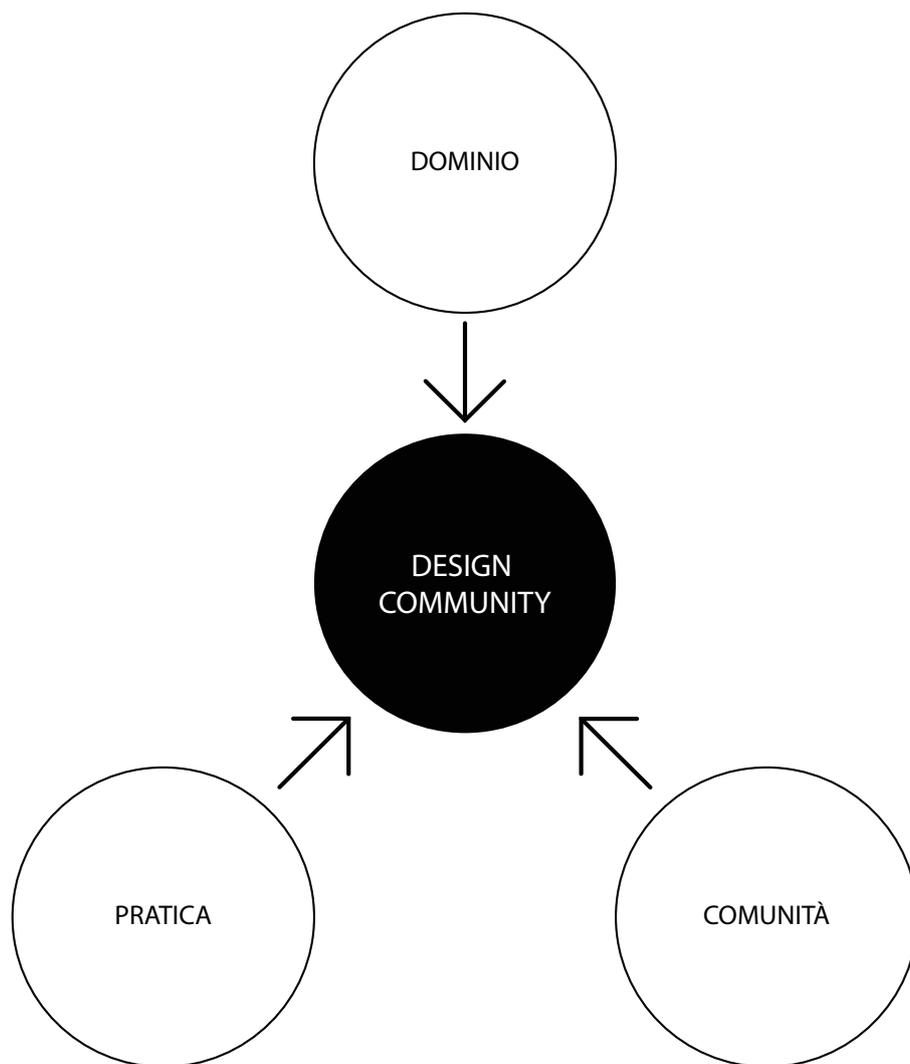


Fig.98 Elementi distintivi della design community (Wenger, 1991).

comporta l'apprendimento di nuove competenze attraverso lo scambio di conoscenze e può essere declinata secondo tre livelli:

- il livello relazionale, riferito all'esistenza delle design community, una rete di soggetti con determinate competenze che definiscono delle condizioni tali da attuare il progetto.
- il livello procedurale, riferito alle modalità operative attraverso le quali gli attori condividono un progetto di valorizzazione territoriale;
- il livello progettuale, relativo all'innovazione che in particolare, si traduce nell'introduzione di nuovi processi tecnologie e servizi.

La partecipazione è riferita alla relazione stabilita tra il progettista e l'utente nel processo di design.

In particolare, quando si opera su scala territoriale, questa qualità corrisponde al coinvolgimento del progettista con gli amministratori, le

istituzioni, la comunità e i singoli cittadini.

In questo senso, si ha una visione democratica del processo progettuale, in cui le decisioni non appartengono unicamente al designer, ma anche degli utenti finali.

7.2.4 L'approccio progettuale del design per il territorio

L'approccio del design per il territorio fonda le sue radici nelle prassi del design strategico e dei servizi in cui il percorso progettuale rappresenta un'attività fortemente contestualizzata; disciplina e pratica dall'elevato grado di complessità, dovuto alla varietà circostanziale del territorio preso in esame e alla molteplicità dei fattori che oltre a costituire scenari locali, interagiscono con quelli in modo continuo, modificandoli.

Villari (2012) riporta alcune condizioni di progetto che determinano le caratteristiche del design per il territorio (fig. 99).

1. La condizione di situatività (la dipendenza dal contesto dell'azione).

Le attività progettuali del design per il territorio sono legate alla conoscenza approfondita degli elementi che caratterizzano un determinato luogo: attività, valori, ambiente sociale e culturale. La variabilità degli elementi comporta di stabilire output differenti per ogni specifico contesto. La necessità della conoscenza approfondita del territorio richiede il coinvolgimento attivo della comunità in collaborazione con i progettisti e stakeholder.

In questo senso, il processo progettuale è definito dagli elementi sociali, culturali, ambientali e politici nel corso delle attività e

modificato dai cambiamenti che avvengono continuamente.

2. La condizione path dependency (la dipendenza dell'azione progettuale dal processo evolutivo).

L'esito progettuale dipende dalla storia culturale, politica ed economica locale.

In questo senso, il concetto di path dependency definisce la relazione dell'innovazione con i processi di sviluppo precedenti; affermando, così, una forte dipendenza dalle condizioni materiali e immateriali, che determinano l'evolversi del territorio.

Inoltre, il progetto a scala territoriale è legato alla capacità dell'individuo e delle organizzazioni di adattarsi ed evolvere in un determinato ambiente e acquisire nuove competenze.

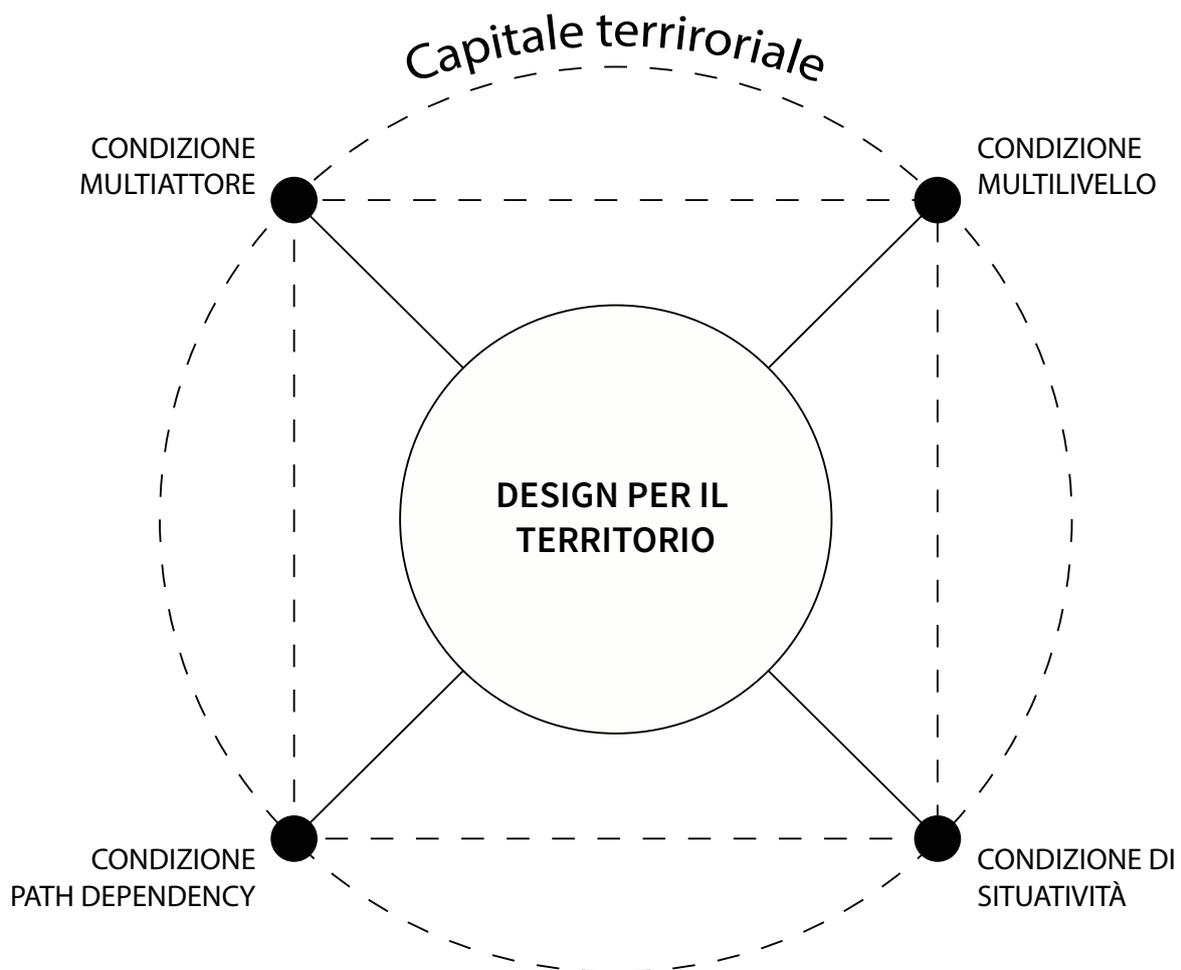


Fig.99 Condizioni di progetto del design per il territorio (Fonte: Villari).

3. *La condizione multi-attore* (la dimensione collettiva dell'azione).

Il progetto territoriale coinvolge molti attori con ruoli differenti verso obiettivi comuni. Questa condizione è legata alla capacità di far dialogare e mettere in relazione le diverse competenze della partnership in una prospettiva di condivisione di pratiche, di riconoscimento e apprendimento.

4. *La condizione multi-livello* (le differenti scale d'intervento dell'azione).

L'azione progettuale agisce su differenti scale dalla dimensione locale a quella globale e si relaziona alle dimensioni strategiche ed operative delle diverse fasi del processo attraverso l'acquisizione di strumenti adatti. L'esito del progetto dipende dalle risorse disponibili, dagli attori coinvolti, dalla cultura locale e dalla comunità di progetto e dal valore che genera per il territorio attraverso nuovi servizi, nuove imprese o strategie.

L'approccio progettuale può essere declinato secondo diversi livelli d'intervento (Manzini, 2003): l'attitudine di strutturare un sistema di relazioni tra attori con determinate capacità e risorse in grado di promuovere il processo di innovazione a livello locale, la capacità di stabilire la strategia e le linee guida del processo progettuale e la capacità di concretizzare i prodotti e i servizi innovativi e coerenti con il territorio. Il processo progettuale per il territorio deve concepire un sistema di progetto e formare la design community tale da innescare una rete di relazioni che contribuisca ad aumentare il senso di appartenenza e promuovere l'innovazione.

La design community si deve identificare in un obiettivo comune che porti a rafforzare le relazioni fra i membri e sviluppi il senso di comunità. L'azione del design è in grado di visualizzare la struttura delle relazioni che si creano e le potenziali attività per definire i ruoli e i compiti.

In una prima fase si individua le caratteristiche generali per costruire il sistema di progetto, e, in seguito, sono definiti strumenti e linguaggi adeguati all'area in oggetto.

Nel processo progettuale, deve essere necessariamente individuato un coordinatore per pianificare le azioni strategiche.

La capacità di coordinamento è definita da Zurlo (1999) come attività capace di gestire le relazioni tra impresa e il trasferimento di conoscenze.

L'elemento aggregativo è la condivisione di un obiettivo comune attorno al quale si struttura il sistema progettuale, che deve fare riferimento alle conoscenze degli attori.

Il ciclo progettuale è definito in:

- programmazione: si identificano gli elementi di criticità e di opportunità dell'area in oggetto e si delineano gli obiettivi;
- identificazione di una strategia: predisposizione delle azioni progettuali in linea con la prima fase attraverso il coinvolgimento degli attori del territorio in oggetto (programmazione partecipata);
- formulazione e articolazione delle idee progettuali: definizione e documentazione delle idee progettuali secondo le fasi precedenti. In seguito, le fasi finali della strategia progettuale riguardano le azioni relative alla ricerca di finanziamenti e alla valutazione delle proposte.

La strategia di progetto è caratterizzata dalla capacità di adattamento al contesto e rappresenta il risultato di un processo di attività che origina una forma di conoscenza all'interno dei componenti della comunità distribuita nel territorio.

Il nodo centrale per promuovere una strategia locale è la capacità di utilizzare il capitale intangibile da parte della design community. In particolare, la strategia di progettazione a scala territoriale è legata alla *path dependency* e al processo continuo di interazione fra gli attori, per stabilire priorità di utilizzo delle risorse, i temi di progetto e le direzioni di crescita.

Manzini (2003) afferma che il termine strategia *"va inteso come un insieme di scelte e di mosse finalizzate a uno scopo e attuate in un contesto ad alta imprevedibilità (ciò significa che, in tale contesto, non è possibile definire a priori la natura delle azioni che si renderanno necessarie per ottenere il risultato cercato. (...) Una strategia di azione è l'espressione del modo in cui un soggetto può e sa definire le proprie mosse. (...) In altre parole la strategia di azione è la traduzione in atti concreti delle capacità di cui il soggetto dispone"*.

Il risultato delle attività strategiche è la definizione di linee guida per la realizzazione del progetto attraverso la comprensione del luogo di riferimento. Infatti, la prima azione è conoscere il patrimonio territoriale. In questo senso, è essenziale l'atteggiamento riflessivo proposto del metodo azione-ricerca affinché le azioni siano coerenti con il contesto. L'azione progettuale del design produce nuovi servizi, processi organizzativi e sistemi di prodotti per lo sviluppo della valorizzazione delle risorse ambientali e delle risorse produttive locali in un'ottica di sostenibilità.

L'esito progettuale si concretizza in un sistema di prodotti e servizi in grado di creare valore per il complesso contesto locale. Il sistema-prodotto territoriale è il risultato di un processo collettivo e un sistema integrato di servizi la cui natura dipende dalle caratteristiche del luogo.

In sintesi il metodo progettuale del design per il territorio si struttura in:

- CHI: un soggetto collettivo definito come design community;
- COSA: un focus progettuale, descritto nella valorizzazione del capitale territoriale oggetto dell'azione per il territorio;
- COME: definizione di un modello di attività basato su tre livelli correlati tra loro, riferiti al progetto di relazioni, strategie e artefatti.

Secondo una lettura antropologica, le interazioni che riguardano la dimensione sociale non producono solo il significato, ma creano l'identità. La design community fonda la sua identità non solo sul concetto di appartenenza ma sul fare, in quanto agisce sul capitale territoriale che costituisce l'oggetto dell'azione progettuale e il suo riferimento.

Il design per territorio è un'azione "situata", legata alle circostanze materiali e sociali locali. L'esito progettuale è il risultato dalla fusione di conoscenze, di esperienze e di culture differenti.

Il processo progettuale per il territorio è rappresentato attraverso un modello a spirale (fig.100), nel quale si posiziona su un asse orizzontale la coppia di termini apprendere e agire, e su asse verticale le polarità astrarre e

concretizzare; si ricavano così quattro quadranti di attività (fasi-obiettivo): analisi, interpretazione, ideazione, realizzazione.

L'approccio riprende le regole del metodo ricerca-azione e ne propone un modello così delineato:

- in quattro fasi-obiettivo successive, sequenzialmente interdipendenti (analisi, interpretazione, ideazione, realizzazione);
- ciascuna fase-obiettivo è caratterizzata da un sistema di attori, di obiettivi, di attività e strumenti operativi in relazione a finalità specifiche;
- il processo ha natura ciclica e prevede momenti di riflessione e verifica delle fasi-obiettivo e delle attività, in un continuo confronto tra aspetti teorici e dimensioni applicative;
- le attività collettive delle fasi-obiettivo si caratterizzano per meccanismi decisionali di natura negoziale e si orientano secondo quattro macro principi guida.

Le quattro fasi-obiettivo sono così definite.

1. Analisi.

La fase di analisi è dedicata all'identificazione del contesto d'azione, nel quale si stabilisce la composizione degli attori, la definizione dei problemi e il riconoscimento delle risorse. In questo modo, si struttura il nucleo costruttivo del sistema di ricerca e si definisce la design community assegnando i differenti ruoli e decidendo modalità di partecipazione e finalità.

In questa fase si svolgono le seguenti attività:

- costruzione della rete di attori da coinvolgere nel processo, vale a dire individuazione dei soggetti, delle competenze e dei ruoli strumentali allo svolgimento del progetto;
- coinvolgimento degli attori su obiettivi condivisi e di costruzione della design community (attraverso la descrizione degli obiettivi in relazione al contesto locale).

Gli strumenti utilizzati sono:

- strumenti di mappatura;
- strumenti di comunicazione.

Capitale territoriale

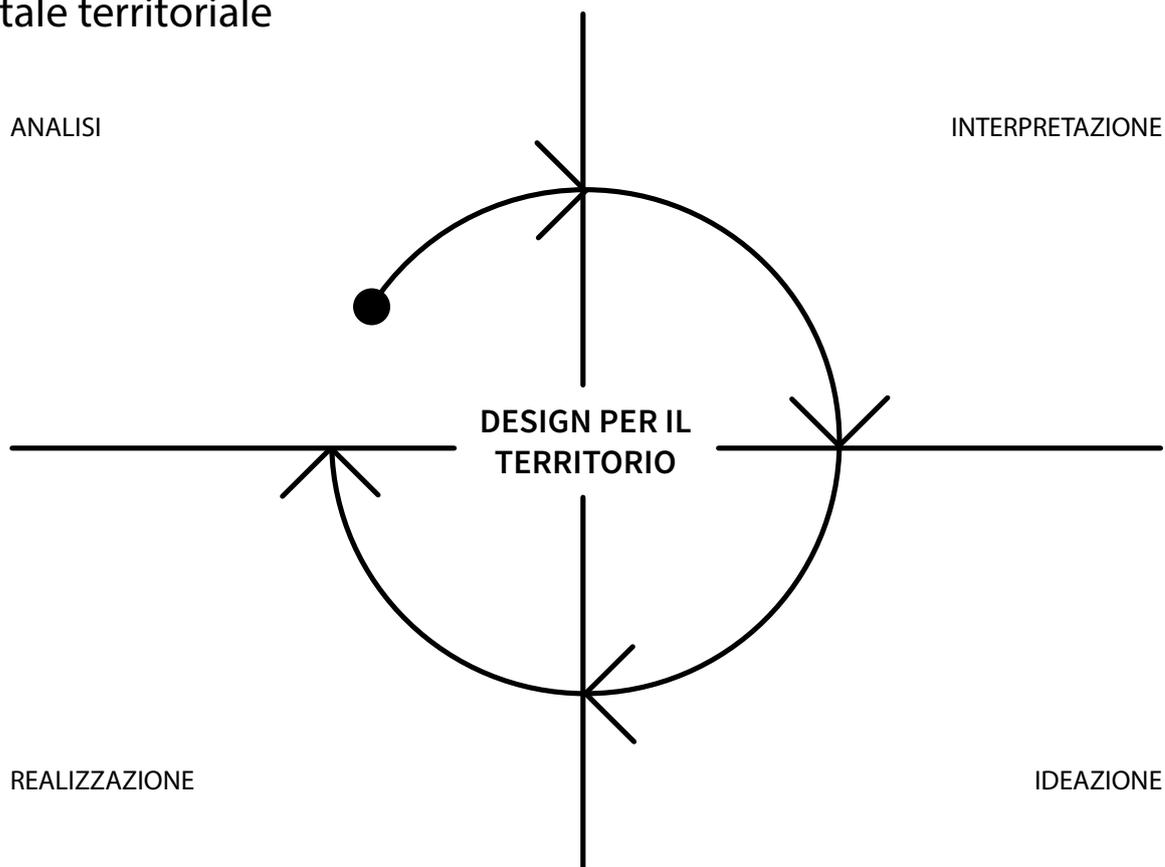


Fig.100 Il processo ricerca-azione applicato al territorio.

2. Interpretazione.

Nella fase di interpretazione si definiscono le modalità di collaborazione e le attività che i diversi soggetti coinvolti svolgono durante il processo progettuale, gli obiettivi specifici, i ruoli e gli strumenti. Questa fase può essere definita *problem setting*. L'obiettivo è estrapolare gli elementi significativi per formulare le linee guida per le azioni successive.

Le attività specifiche di questa fase, sono:

- l'analisi del capitale territoriale (risorse locali);
- rielaborazione dei dati di analisi, ovvero la rilettura orientata delle informazioni ed una restituzione dei dati attraverso documenti di sintesi condivisibili dalla design community.

Gli strumenti utilizzati in questa fase sono:

- strumenti di analisi e raccolta dati (ad esempio questionari);
- strumenti di ricerca etnografica (indagine fotografica, video, intervista situata);

- strumenti di sintesi e orientamento (analisi SWOT, mappe, ecc...);
- strumenti di comunicazione e condivisione (report caso studio dossier informativi).

3. Ideazione.

Questa fase definisce gli scenari-obiettivo e identifica i macro-temi di progetto coerenti con le richieste formulate dalle fasi precedenti. I risultati dipendono dal sistema di conoscenze ottenuto dalla fase di ricerca e d'interpretazione attraverso la collaborazione dei partecipanti della design community. Attraverso questo passaggio gli elementi analitici sono tradotti in visioni progettuali coerenti con gli obiettivi.

Le azioni di questa fase si articolano in:

- definizione delle proposte progettuali o creazione di ipotesi concrete.

La generazione di idee può riguardare vari aspetti, dalla proposta di servizi, di nuove forme di produzione, di sistemi di comunicazione, di nuovi prodotti per valorizzare un luogo o una comunità.

Le proposte progettuali sono ottenute attraverso le diverse competenze all'interno dei gruppi e dal coinvolgimento dei portatori di interesse, scelti a seconda del contesto specifico e degli obiettivi. In questa fase è utile l'azione di brainstorming, un processo di generazione d'idee e di concepimento di concept attraverso workshop progettuali. Nel design workshop sono coinvolti i progettisti, i cittadini, gli imprenditori e i politici.

- Elaborazione delle soluzioni progettuali, in cui si descrivono e visualizzano i concept di progetto.

Lo sviluppo del concept prevede l'impiego di risorse e competenze necessarie per tradurre l'idea in realizzazione (design dei servizi, design di prodotto, design della comunicazione), in relazione, ai differenti livelli. In questa fase è importante riuscire a visualizzare le proposte progettuali in una struttura d'insieme attraverso lo storyboard, tecnica per descrivere l'esperienza dell'utente nella fruizione di un luogo o servizio.

La visualizzazione del progetto consente la socializzazione delle idee tra gli attori del progetto ed evidenzia i punti di forza e le criticità in funzione della concreta realizzazione.

Gli strumenti sono raggruppati in:

- strumenti per la generazione di idee (brainstorming);
- strumenti di visualizzazione del concept (mappa dell'offerta di servizio, storyboard, storytelling);
- strumenti di comunicazione (format presentazioni, sito web, blog, poster).

4. Realizzazione.

La realizzazione è la fase sperimentale, nella quale si verificano le ipotesi formulate fino a quel punto. Le attività stabiliscono la connessione tra la ricerca e l'applicazione pratica. La sperimentazione sul campo assume diverse modalità di natura partecipativa, che si svolgono nel contesto di studio.

L'integrazione tra elementi descritti nel brief di progetto e i risultati delle fasi precedenti determinano le proposte progettuali.

Gli esiti dipendono dal grado di complessità iniziale, dalla capacità di ridurre tale complessità in situazioni più semplici e dalle risorse disponibili.

La fase di realizzazione termina con il raggiungimento di una soluzione oppure con la necessità, di ripercorre altri cicli successivi per raggiungerla.

In tutte le fasi del processo, emerge che il ruolo del designer è essenziale per le sue competenze e per costruire, ad hoc, set di strumenti per coinvolgere nel processo altre e diverse competenze.

Nella fase conclusiva di un processo azione-ricerca si suggerisce l'introduzione di un momento di valutazione dei risultati ottenuti, anche attraverso alcuni parametri come facilità di comprensione, semplicità o difficoltà della realizzazione, livello di partecipazione ed entità di impegno delle risorse.

Il processo progettuale ha una dimensione complessa costituita da più livelli, per questo si procede gradualmente per revisionare ed eventualmente correggere ogni step.

Il processo di design per il territorio è dunque sintetizzato attraverso la sequenza operativa che segue:

- iniziare da ciò che esiste;
- approfondire la conoscenza del territorio attraverso attività in loco;
- partire dalle risorse del capitale territoriale;
- favorire l'interazione tra culture e competenze differenti;
- imparare e osservare dai comportamenti e dalle attività degli altri;
- dare priorità agli obiettivi collettivi;
- favorire lo scambio anche informale delle informazioni ed i processi;
- favorire lo sviluppo di soluzioni tangibili;
- considerare l'effetto progettuale su differenti scale;
- identificare i nodi problematici del progetto progettuale.

Gli strumenti sono supporto al processo o rappresentano le linee guida per il raggiungimento del processo progettuale e sono raggruppati per obiettivi:

- strumenti di supporto al processo progettuale (strumenti meta-progettuali), come mappe, elementi info-grafici per visualizzare il percorso o condividere gli elementi principali;
- strumenti di analisi per supportare la raccolta di dati quantitativi e qualitativi.

Questi strumenti prevedono l'utilizzo di tecniche d'indagine mutate (SWOT) e tecniche di

design ethnography che delineano l'analisi dei comportamenti e delle esigenze degli individui;

- strumenti generativi, proposti per generare la creatività e il coinvolgimento.

All'interno di questa categoria appartengono i facilitatori del processo creativo per coinvolgere i diversi attori, per lo scambio di conoscenze, per la comunicazione.

In questo caso il design si distingue per la sua modalità di visualizzazione dei processi e delle relazioni.

Questi strumenti hanno la finalità prioritaria di riconoscere uno stato della realtà, da cui sono mutuati quegli elementi su cui far leva per proporre soluzioni progettuali.

Quello stesso "stato di fatto" al cui interno poter combinare elementi della realtà, fino ad avvicinare aspetti anche distanti o differenti, in una strategia che mira a introdurre aspetti di novità e restituirne una rappresentazione divulgativa e comunicazionale efficace e utile.

7.2.5 L'approccio progettuale delle politiche europee

Le strategie di sviluppo delle politiche europee propongono un approccio *social innovation* per processi di valorizzazione, dove al centro ci sono le comunità, la domanda sociale, le sfide per il cambiamento. Le politiche della comunità europea si basano sul concetto di territorio come capitale territoriale, inteso come offerta locale costituita da beni materiali (risorse naturali, infrastrutture, beni architettonici, imprese, ecc...) e immateriali (cultura locale, risorse umane e le reti territoriali).

Nel processo di sviluppo del territorio si parte dal capitale territoriale per integrare gli altri settori economico, produttivo e sociale.

La definizione di capitale territoriale, introdotto in ambito comunitario, descrive i territori come un sistema di risorse in evoluzione, che attingono al passato e si proiettano nel futuro. In questo senso, il capitale territoriale è considerato come un potenziale creativo a disposizione degli utenti per svolgere un ruolo attivo nei processi d'innovazione locali, supportato anche dalle nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione quali fattori abilitanti e facilitatori. La stessa Comunità Europea descrive il processo di valorizzazione

territoriale dal punto di vista metodologico come:

- integrato, che indica la necessità di considerare l'insieme delle risorse del territorio in modo unitario secondo una politica in cui ogni attività è volta a confrontarsi con l'insieme degli interessi economici, sociali e ambientali;

- ascendente, che indica le regole di azione promosse attraverso un percorso che parte dal basso (*bottom-up*), riferendosi alle risorse del territorio e delle comunità;

- territoriale, ovvero con una dimensione progettuale riferita al complesso patrimonio di un'area geografica delimitata.

I vari processi di valorizzazione per il territorio sono, tra gli altri, delineati sia dalla comunità europea, che da organizzazioni private e stabiliscono all'interno di linee guida comuni di metodologia progettuale alcuni fattori ricorrenti, ritenuti necessari e strategici tra cui: la conoscenza approfondita delle risorse, l'utilizzo di nuove tecnologie di comunicazione, l'affidare ai cittadini il ruolo di co-produttori e la definizione di partenariati composti da soggetti pubblico-privati. La strategia europea concede sempre più importanza al concetto d'innovazione territoriale, descritta proprio come un'iniziativa degli utenti principali. Infatti, nei documenti comunitari è descritto un processo innovativo di natura collaborativa che prende avvio dalle necessità e dalle peculiarità di un determinato territorio.

Il processo innovativo promosso in ambito europeo è quello del ciclo del progetto (*Project Cycle Management*) e delineato in cinque fasi (Villari, 2013):

I. contesto - individuazione del territorio-progetto, cioè dell'area geografica definita oggetto della sperimentazione;

II. idea innovativa - identificazione dell'idea innovativa per l'area di riferimento;

III. progetto - definizione del progetto e degli elementi che permettono di realizzare i concetti espressi nell'idea innovativa;

IV. attuazione dell'idea - concretizzazione delle attività sul territorio;

V. vitalità - fase che permette ai progetti attuati di sostenersi ed essere alimentati nel territorio di riferimento.

Nel processo vengono definiti alcune figure chiave; due su tutti: l'esploratore (singolo, gruppo o istituzione) che è colui che conosce in maniera adeguata il territorio ed è promotore di un'idea e l'iniziatore, che permette il passaggio dall'idea alla realizzazione grazie ad un contributo pratico-operativo.

La riuscita del processo è data dalla capacità di innescare relazioni adeguate per promuovere l'innovazione territoriale, e utili per il continuo e necessario scambio di conoscenze.

Il modello comunitario individua due tipologie di *output* dei processi di innovazione territoriale:

- uno di natura tangibile, rappresentato dall'introduzione di un nuovo prodotto o servizio;
- uno di natura intangibile, riferito per lo più a nuove forme organizzative.

Le attività per raggiungere gli obiettivi sono differenti tra di loro poiché si definiscono in relazione alle unicità del territorio in oggetto.

L'approccio comunitario identifica tre tipologie di azione per l'innovazione territoriale:

- le azioni di animazione, che hanno lo scopo di stabilire relazioni tra la popolazione e gli operatori economico-sociali, nonché di individuare le potenzialità locali; azioni propedeutiche allo svolgimento dell'intero processo pur senza produrre vantaggi economici nell'immediato;
- le azioni innovative di strutturazione, che sono mirate a creare situazioni favorevoli alla creazione di progetti;
- le azioni innovative di consolidamento, che sono quelle con l'obiettivo di rendere stabili le attività promosse in vari settori, mettendo in pratica le opportunità ideative avanzate dalle due azioni precedenti.

Queste tre azioni si integrano all'interno della rappresentazione a spirale dello sviluppo territoriale. In ambito europeo le strategie pilota per lo sviluppo territoriale delineano i livelli d'intervento che riguardano l'introduzione di nuovi prodotti e servizi, di nuove metodologie di azione, di connessioni tra settori economici

differenti e di modelli di partecipazione della comunità locale.

Un altro elemento d'innovazione messo in luce dalla Comunità Europea è la relazione tra l'innovazione sociale e il crescente utilizzo delle nuove tecnologie di comunicazione. Come ad esempio, la strategia di Lisbona che investe sul capitale umano e sulla diffusione delle nuove tecnologie e dei nuovi sistemi di comunicazione.

L'innovazione sociale associata all'uso di nuove tecnologie (Botsman e Rogers, 2010) e alle pratiche collaborative di produzione e distribuzione che si connette ai modelli *open-source* e *peer-to-peer*.

La valorizzazione del capitale porta nuove forme imprenditoriali e nuove forme di benessere. Villari (2013) scrive *"Valorizzare il capitale territoriale utilizzando una prospettiva di design significa porre attenzione a tutti quei fattori contestuali che connotano un determinato ambito d'intervento, inoltre significa esser parte di un processo partecipativo e negoziale in cui intervengono differenti ruoli e competenze"* (p.45).

7.3 La metodologia progettuale della mappa

Negli ultimi anni, i profondi mutamenti economici e sociali che stanno investendo il nostro Paese, hanno portato la tematica dello sviluppo locale al centro della scena.

In quest'ottica, sono nate una pluralità di pratiche progettuali e approcci finalizzati a valorizzare le identità culturali dei luoghi, in quanto spazi antropizzati. I territori e le comunità con i loro patrimoni tangibili e intangibili, con le loro identità, divengono soggetti attivi e distinti nei processi di sviluppo.

In tali processi la comunità riveste un ruolo fondamentale nel processo di costruzione di nuovi percorsi di sviluppo basati sulla partecipazione attiva. Le mappe di comunità rappresentano un'esperienza partecipata per lo sviluppo locale. Infatti, l'elaborazione grafica finale delle mappe è una presa di coscienza delle comunità che le hanno prodotte.

In questo senso, il coinvolgimento attivo della comunità è un terreno fertile di sperimentazione, sia per le politiche di cooperazione o urbane, sia per i processi di pianificazione del

paesaggio.

Come descritto in precedenza, le mappe sono considerate esiti di letture partecipate del territorio: la narrazione e la rappresentazione sono affidate alla comunità locali attraverso un complesso processo di partecipazione, guidato e stimolato da figure professionali esterne, e teso a definire una rinnovata appropriazione dei luoghi. Quindi, pur non essendo carte geografiche, sono rappresentazioni che testimoniano il valore storico e documentale del passato, promuovono il presente dei territori e ne progettano il futuro.

La tesi di dottorato propone una riflessione sul ruolo e l'utilità delle mappa di comunità, sottolineando la loro importanza come serbatoio di conoscenza per il futuro.

L'analisi delle metodologie progettuali e degli strumenti del design per il territorio hanno direzionato la tesi verso l'ipotesi di concepire una metodologia progettuale utilizzando la mappa di comunità come risorsa.

Infatti, le varie metodologie hanno dimostrato che il processo progettuale del design per la valorizzazione delle risorse del territorio ha una fondamentale caratteristica partecipativa, che coinvolge attori differenti che agiscono a differenti scale di progetto. La caratteristica principale della mappa di comunità è la sua componente partecipativa.

In questa prospettiva, appare evidente che il processo del design per il territorio e la mappa di comunità partendo da questa caratteristica comune sono in grado d'interagire per costruire una metodologia.

La comunità è un attore fondamentale del processo progettuale in termini di partecipazione, collaborazione e co-progettazione grazie alle sue caratteristiche economiche, sociali, politiche e amministrative.

In questo senso, è importante citare le comunità creative di Manzini (Manzini, 2007) che corrispondono a gruppi di persone che si organizzano in modo autonomo e spontaneamente attorno ad una attività per rispondere ad un problema o proporre una soluzione in risposta ad un bisogno specifico emergente producendo, così, valore. L'autore si riferisce ai gruppi di attori che utilizzando un capitale creativo collettivo mettono in pratica soluzioni che generano valore collettivo con un'approccio fortemente sociale.

Nel campo del design, si possono descrivere (Villari, 2013) tre macro livelli di progettazione e di attività che pongono le comunità al centro: le attività progettate per le comunità specifiche, le attività progettate con le comunità e le attività promosse da comunità.

Le attività progettate per le comunità specifiche sono iniziative guidate da una visione e strategia progettuale che mira a valorizzare una determinata comunità.

Le attività progettate con le comunità sono azioni in cui designer e utenti finali co-progettano soluzioni mirate a generare valore per un determinato contesto locale attraverso gli strumenti del co-design e delle pratiche dell'user-centred. Infine, le attività promosse autonomamente da comunità sono iniziative in cui il contributo del design non è esplicito, ma le attività sono prodotte da comunità specifiche in grado di produrre innovazione per il capitale territoriale. L'obiettivo generale della tesi di dottorato è la convertire la mappa di comunità in una risorsa progettuale attraverso la definizione di una metodologia adeguata al fine di valorizzare il territorio e creare valore per la comunità.

Dall'obiettivo principale si sviluppano gli output del progetto, quali:

- sviluppare una rete di relazioni dal locale al globale;
- definizione di strategie per la valorizzazione e sviluppo del territorio;
- progettare prodotti e servizi in grado di creare valore per il territorio.

Il risultato atteso è costituito dalla realizzazione di una rete che produca beni e servizi per la valorizzazione del territorio. Inoltre, questo processo progettuale crea delle condizioni tali per cui la comunità stessa acquisisce la capacità di agire, di comprendere i bisogni, di far conoscere, rispettare proteggere il patrimonio grazie alla condivisione.

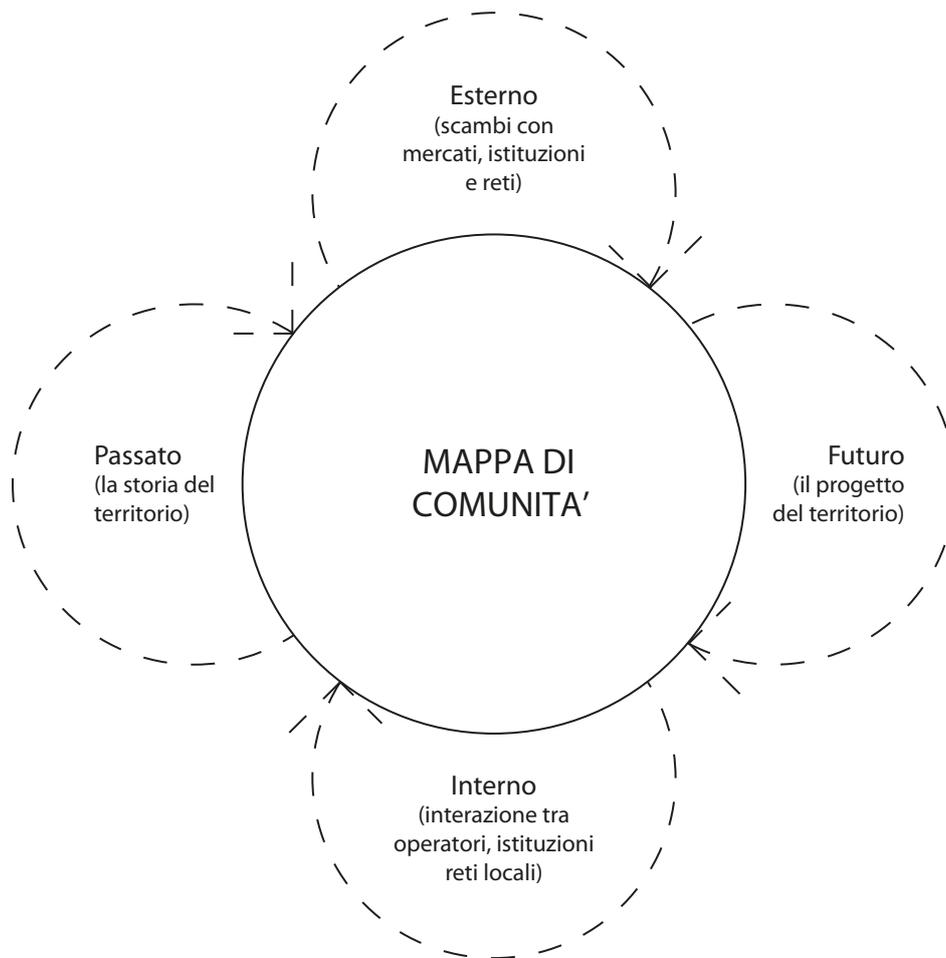


Fig.101 La mappa di comunità come capitale territoriale.

7.3.1 La mappa di comunità come capitale territoriale

Nella progettazione delle linee guida della metodologia progettuale, il primo passaggio è trasferire i principi del concetto di capitale territoriale alla mappa di comunità.

Lo sviluppo locale è definito come un processo collettivo d'innovazione territoriale inserito in una prospettiva di lungo termine dalla comunità europea. In particolare, la relazione finale del seminario transnazionale sullo sviluppo locale, tenutosi a Bruxelles nel 2000, della comunità europea definisce lo sviluppo locale come un processo di negoziazione basato su attività di collaborazione e processi iterativi.

Lo sviluppo locale, legato a un territorio specifico, è finalizzato a formare una cultura progettuale comune il cui scopo è lo sviluppo economico, sociale, ambientale, culturale e il

benessere della collettività (Caldarini & Decoster, 2000).

Il concetto alla base di questo modello di sviluppo è il capitale territoriale, che descrive gli elementi materiali e immateriali come valore integrato che connota i differenti territori differenziandoli tra loro.

Questo modello è stato ripreso nell'ambito progettuale da Villari (2012, 2013), la quale descrive il capitale territoriale come vero e proprio oggetto progettuale con particolare riferimento alle discipline del design dei servizi e del design strategico. In particolare l'autrice descrive un processo di progettazione come centrato su una comunità di progetto, la *design community*, costituita da attori con diverse competenze e ruoli che mettono in pratica soluzioni progettuali condivise per valorizzare il capitale territoriale.

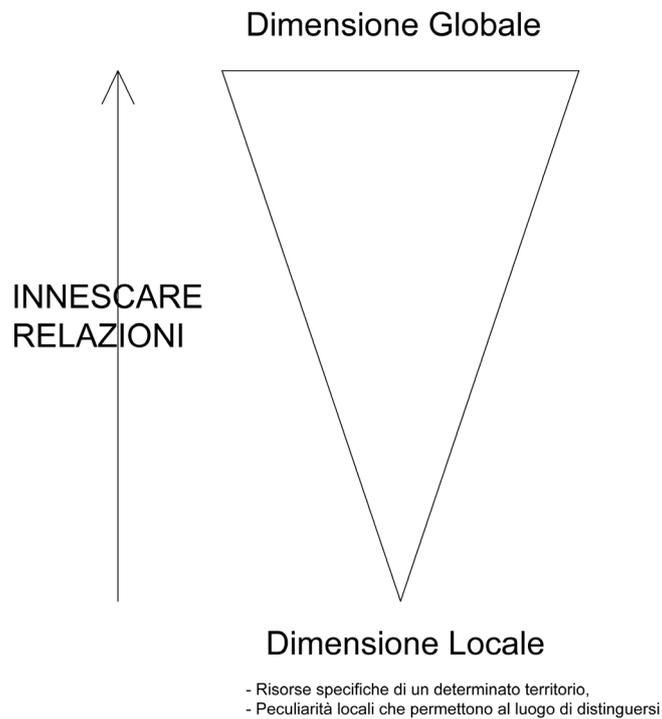


Fig.102 Modello di sviluppo di Decoster.

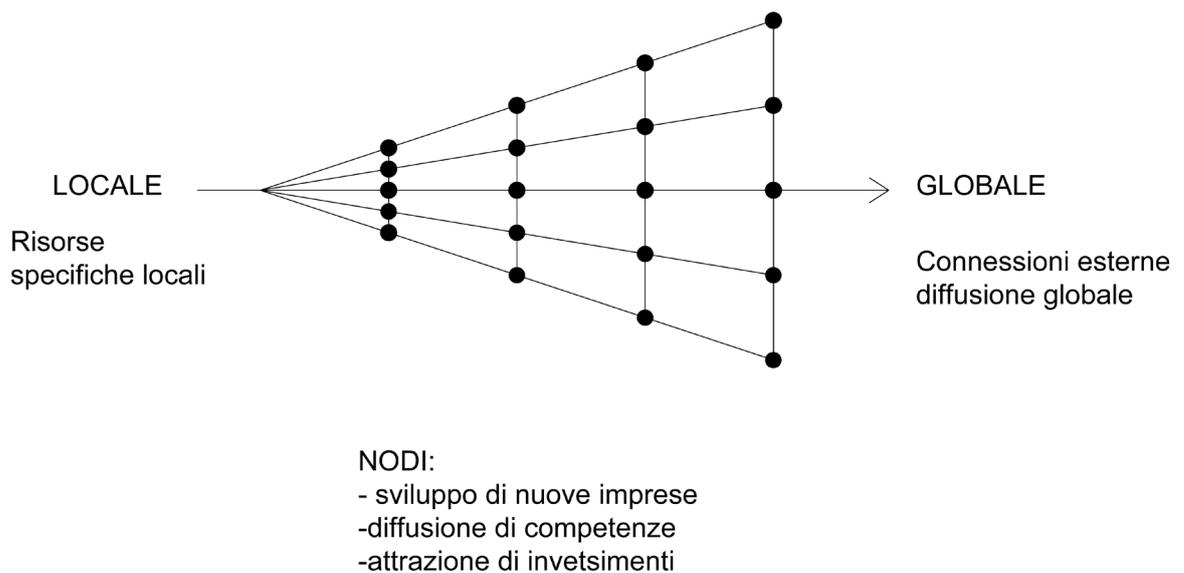


Fig.103 La mappa di comunità come capitale territoriale.

In questa visione, Moulaert e Sekia (2003) propongono il concetto di comunità d'innovazione territoriale come processo collaborativo volto a rafforzare il settore pubblico, l'economia sociale, le attività culturali e le piccole produzioni.

I due autori analizzando il concetto di sviluppo del territorio hanno definito cinque modelli di sviluppo: i sistemi produttivi locali descritti in base alla capacità innovativa delle imprese di agire in un'area geografica comune, gli ambienti innovativi che considerano le aziende non come attori isolati ma come parte di un ambiente innovativo più ampio, il *learning regions* che descrive la conoscenza come la principale risorsa strategica per sostenere l'innovazione a livello locale, il sistema d'innovazione regionale, i nuovi spazi e i cluster territoriali basati sull'evoluzione dei distretti industriali.

Nella prospettiva progettuale, la valorizzazione del capitale territoriale è l'utilizzo dei fattori di contesto per favorire uno scenario d'innovazione, in cui il ruolo della comunità è cruciale. Infatti, la presente tesi di dottorato ipotizza di analizzare la mappa di comunità come capitale territoriale in scala ridotta (fig.101): in quanto questa è espressione delle risorse economiche, culturali e sociali di un determinato luogo; ma, anche, dei bisogni dei cittadini. In questo senso, il design è la disciplina che pone al centro del progetto il bisogno dell'utente con gli strumenti dell'approccio dell'*user centred* e *people centred*.

Il processo di valorizzazione del capitale culturale della mappa significa: trasformare, progettare e distribuire la conoscenza.

Il design per il territorio può essere considerato come un'estensione delle aree disciplinari del design strategico e del design dei servizi e ha come focus progettuale la valorizzazione del capitale territoriale.

Questo approccio mira a promuovere, a facilitare e a realizzare attività progettuali al fine di promuovere innovazione a livello locale attraverso artefatti materiali e immateriali, e tramite un percorso progettuale di natura collaborativa.

In questo campo gli ambiti progettuali per il design sono molteplici: artigianato, produzioni locali, attività turistiche, eventi di promozione, reti economiche e sociali.

Il contenuto della mappa di comunità può essere analizzato secondo i principi dei modelli di sviluppo descritti da Magnaghi (1998) e Decoster (2000) e riportati nel primo capitolo della presente tesi. In particolare, il terzo modello di Magnani è quello della competitività dal basso, in cui la linea dello sviluppo segue un percorso che dal locale si sposta verso il globale; mentre, Decoster lo definisce come ascendente, a forma di piramide rovesciata (fig.102), dove il vertice della piramide è costituito dalle risorse specifiche di un determinato contesto territoriale che innescando una serie di relazioni tra gli attori, le istituzioni si propagano verso una dimensione globale, in grado di apportare innovazione e cambiamento nel territorio.

L'applicazione di questi modelli nella mappa di comunità descrive graficamente una piramide (fig.103), dove il vertice è costituito dalle risorse contenute all'interno della mappa e uno sviluppo che si dirama dalla piccola verso la grande scala.

Nella prospettiva progettuale, si traccia, quindi, una trama di relazioni che connettono il patrimonio locale, costituito da saperi, linguaggi, strumenti e *know how* con il globale, e che sono in grado di introdurre e promuovere un cambiamento per uno sviluppo locale sostenibile.

La prospettiva è di generare un modello di crescita che si sviluppa dalle caratteristiche peculiari di un contesto e in grado di attivare relazioni non gerarchiche ma di tipo cooperativo e solidale in modo da costruire modelli reticolari globali sostenuti dal basso.

Lo sviluppo locale si fonda sulla valorizzazione del patrimonio territoriale e dei valori locali che costituiscono gli elementi principali della forza propulsiva necessaria a forme di sviluppo definite auto sostenibili.

Lo sviluppo locale si fonda sulla valorizzazione del patrimonio territoriale e dei valori locali che costituiscono gli elementi principali della forza propulsiva necessaria a forme di sviluppo definite auto sostenibili.

Per trasformare le risorse progettuali della mappa in azioni concrete è necessario che queste siano organizzate e riconosciute tali. In termini progettuali, emerge la necessità delineare due fasi:

1° fase: comprendere e riconoscere il sistema

di risorse locali della mappa che potenzialmente rappresentano gli elementi utili al progetto;

2° fase: individuare le modalità per trasformare queste risorse in prodotti, servizi e attività. Inoltre è importante sottolineare che questo processo di riconoscimento e traduzione delle risorse locali è “imprevedibile” in quanto dipende da due fattori irripetibili: l’unicità del luogo e la capacità degli attori coinvolti.

Il modello della mappa di comunità è caratterizzato dall’unicità del territorio, che assume un ruolo economico rilevante in funzione della storia e dell’organizzazione sociale che si è sedimentata nei luoghi rendendoli differenti l’uno dall’altro, e dalla conformazione a rete, che rende possibile lo scambio di conoscenza e l’intensificarsi delle relazioni.

Il concetto di mappa di comunità passa da un ruolo “passivo” di conservazione della tradizione ad un ruolo “attivo” dove le componenti immateriali si trasformano in risorsa di conoscenza, di innesco di relazioni, di protezione dell’identità e dell’unicità a disposizione del un processo progetto.

7.3.2 Le linee guida della metodologia della mappa di comunità

I vari approcci e metodologie proposte per lo sviluppo del territorio descritti nei paragrafi precedenti sono stati utili per definire alcune caratteristiche comuni utili alla definizione delle linee guida da applicare alla mappa di comunità.

La metodologia proposta segue un percorso ciclico, offrendo la possibilità di ripercorrerlo più volte per apportare delle modifiche causate dalla dinamicità del contesto.

Inoltre la sua caratteristica principale è la sua natura partecipativa in tutte le fasi del processo progettuale e l’attivazione dalle risorse ottenute dalla traduzione delle mappa di comunità.

“I processi di attivazione abilitano modalità di concreta incorporazione di elementi culturali nel contesto attuale, insistendo quindi sul valore d’uso dei giacimenti culturali considerati come open-ended knowledge system (Lupo, 2011) capaci di interagire con l’innovazione e di dialogare con i sistemi di produzione e fruizione contemporanea” (Lupo, 2013, p.18).

Di seguito, si definiscono le linee guida della metodologia progettuale per la mappa di comunità.

1. Definizione del ruolo del design.

Il ruolo del design si articola su diverse competenze in grado di abilitare il gruppo costituito a partecipare e avere un ruolo attivo all’interno del processo progettuale.

Il processo di traduzione e interpretazione del patrimonio immateriale costituisce un elemento fondamentale di valorizzazione locale e il design ha la capacità di codificare il sapere della mappa in chiave critica. In questo senso, il design è un mediatore del processo progettuale partecipativo, teso a definire scenari che rispondano ai bisogni e alle opportunità della comunità.

Il design deve progettare la rete di relazioni nel territorio e concretizzare gli elementi della mappa in nuove forme spaziali, oggettuali e comunicative.

2. Conoscenza dei contenuti della mappa di comunità e delle risorse locali.

La mappa di comunità è composta da un insieme di aspetti tangibili e intangibili, è espressione di identità di transizione derivate dai processi evolutivi e dalle esigenze sociali. Dall’analisi dei contenuti della mappa si ottengono le informazioni che vanno suddivise, sistematizzate e rese condivisibili a tutti. Il contenuto della mappa di comunità non è sempre esplicito, ma richiede una traduzione in linguaggi condivisibili da parte del design con la partecipazione della comunità che lo ha redatto.

Il patrimonio intangibile di saperi, pratiche, rituali e tradizioni può essere valorizzato attraverso azioni di reinterpretazione e di relazione con le risorse locali. Infatti, i risultati ottenuti interagiscono con le risorse locali innescando una struttura reticolare dal locale verso il globale e che si delinea nel tempo.

Le risorse progettuali individuate avranno tre gradi di potenzialità nel processo di valorizzazione dei saperi generativi del patrimonio immateriale definite da Lupo (2013), come: il grado di riproducibilità e performativa, il grado di relazionalità e il grado di trasmissibilità.

3. Conoscenza etnografica.

L'approccio etnografico è utile a raccogliere i dati per la conoscenza attraverso una ricerca sul campo. In un territorio sono congiunte le identità e le culture ma solo praticando i luoghi respirandone l'atmosfera è possibile avere un coinvolgimento globale percettivo.

"Vedere le cose dal punto dei nativi" è il principio guida dell'antropologia interpretativa di Geertz, antropologo statunitense, che esprime un obiettivo raggiungibile attraverso una pratica di ricerca etnografica intensa, basata sul dialogo dell'antropologo con i nativi.

4. Costituzione di un partenariato.

La scelta dei componenti, che andranno a comporre il gruppo, è dettata dalla ricerca di competenze diverse e di conoscenza approfondita del territorio. Il partenariato è composto da soggetti privati e pubblici. La partecipazione è uno strumento fondamentale per apprendere, condividere e realizzare gli obiettivi, le strategie e le informazioni. Il coinvolgimento e la condivisione della comunità comporta la costruzione del consenso e l'acquisizione di un "potere" decisionale e progettuale, la crescita di consapevolezza e la condivisione di pratiche e obiettivi da parte dei soggetti coinvolti nel progetto territoriale. Inoltre, è importante includere nel gruppo la componente dei "nuovi abitanti" con l'obiettivo di far conoscere il territorio e di proteggerlo in una visione di condivisione.

5. L'utilizzo delle nuove tecnologie.

L'utilizzo delle ICT (Information and Communication Technologies) applicate al territorio non solo consentono di migliorare la qualità delle conoscenze, ma forniscono soluzioni di grande efficacia nello sviluppo dei processi di comunicazione e condivisione dei dati. Negli ultimi anni, i nuovi modi di comunicare e interagire all'interno della società sono in costante evoluzione e le tecnologie intervengono sempre più nel rapporto tra le persone e l'ambiente in cui vivono. In particolare il mondo dei social network può fornire un servizio innovativo al patrimonio culturale, rendendo accessibili informazioni e servizi a una platea

quasi infinita di utenti, in modo semplice e coinvolgente. Le nuove tecnologie e la dimensione sociale dell'informazione sul territorio portano a nuove dinamiche nel rapporto tra Istituzioni, Enti di ricerca e comunità, utili alla costruzione di una rete di relazioni.

La messa in atto di questa metodologia ha inizio da una richiesta di un soggetto pubblico. La fase preliminare prevede da parte del designer incaricato di formare la design community con la quale svolgere il processo progettuale.

Le fasi progettuali sono le seguenti.

La fase preliminare prevede la formazione della design community che viene effettuata secondo competenze, ruoli e contesto.

1- Analisi

La fase di analisi è divisa in due parti:

1° fase: raccolta e traduzione delle informazioni in settori.

In questa prima fase si presentano due ipotesi: la redazione ex-novo della mappa di comunità, o la rielaborazione di una mappa già esistente con le modifiche temporali. Il gruppo rileva gli elementi all'interno della mappa di comunità, elabora le informazioni e le suddivide in categorie. In questa fase sono organizzati momenti di formazione dialogica, workshop, giornate studio, seminari, presentazioni pubbliche e convegni.

2° fase: raccolta e analisi dei bisogni e delle necessità della comunità.

In questa fase, la design community raccoglie i dati dall'esterno: i bisogni degli abitanti, le criticità locali, le aziende, i prodotti, i beni e servizi disponibili.

Gli strumenti utilizzati sono l'analisi dei report economici, i questionari e le interviste.

2- Interpretazione

Nella fase di interpretazione vengono intersecate le due fasi dell'analisi per generare le richieste e bisogni. Si delineano, così, gli obiettivi del processo progettuale.

E' necessaria una rappresentazione grafica sintetica che indichi le linee guida verso cui indirizzare le idee progettuali successive. In questa fase vengono realizzate schede,

questionari, mappe concettuali, esperienze, comportamenti e bisogni degli user.

3- Ideazione

Nella fase ideativa, il gruppo condividere i concept di progetto che corrispondano a ciò che è stato delineato nelle fasi precedenti. Il design deve sintetizzare le idee collettive e strutturare dei concept. In questa fase, si utilizzano le tecniche del brainstorming e workshop, utili per facilitare l'approccio creativo e il processo progettuale.

4- Realizzazione

La fase di realizzazione concretizza i concept della precedente fase in scenari, strategie, nuovi servizi e nuove attività. Le nuove strategie portano ad innescare una struttura reticolare dalle risorse locali alla dimensione globale.

5- Creazione della struttura reticolare.

I risultati ottenuti dalle fasi precedenti vengono inseriti in una struttura reticolare che si delinea partendo dal locale verso il globale. Questa struttura genera nodi che sono la rappresentazione di nuovi beni e servizi. I territori, così diversi tra di loro, avranno una conformazione della rete diversa; e, questa "personalizzazione" sarà dettata dalle risorse locali disponibili e dai bisogni dei cittadini. Inoltre, l'attivazione di una rete di relazione offre la possibilità di sviluppo di nuove imprese, di diffusione di competenze e di attrazione d'investimenti.

Le problematiche di questo percorso progettuale sono legate ai punti di vista discordanti della design community, dall'immediata uscita sul mercato dei risultati ottenuti e dai tempi lunghi. Per questi motivi, il designer deve essere in grado di condividere i linguaggi, le pratiche e gli strumenti con il gruppo di lavoro. La figura 104 schematizza il processo progettuale ipotizzato.

7.3.2 L'approccio digitale della mappa di comunità

L'approccio digitale come dimensione innovativa del processo è evidenziato con grande forza dalla politiche europee. Indagare sul ruolo dei nuovi strumenti digitali rappresenta un contributo fondamentale in un processo progettuale di tipo collaborativo e, soprattutto, in una visione di cambiamento che deve sapere interpretare le trasformazioni locali.

Queste pratiche collaborative utilizzano piattaforme digitali per connettere tra di loro persone con l'intento di scambiarsi beni e servizi in modo diretto e semplice. I motivi della crescente diffusione di piattaforme va ricercata negli importanti risultati che hanno ottenuto nel mercato e nell'ambito sociale.

L'utilizzo di piattaforme consente la possibilità di creare scambi fra le risorse dei vari territori. Le competenze che vengono messe a disposizione sono: materiali come servizi o immateriali come competenze e conoscenze che vengono messe a disposizione di potenziali utenti. L'origine dell'economia collaborativa si può far risalire agli anni Novanta ma il vero sviluppo nella seconda metà degli anni Duemila con le nuove potenzialità delle nuove tecnologie hanno incontrato una crescente domanda di cambiamento nel modello socio economico globale. Le piattaforme web che facilitano lo scambio *peer-to-peer* di beni e servizi abilitano una collaborazione tra pari e facilitano lo scambio diretto. L'organizzazione NESTA definisce l'elemento tecnologico e quello peer-to-peer come caratteristiche chiave dell'innovazione sociale.

Le tecnologie digitali e di comunicazione sono strumenti chiave per valorizzare le risorse e creare relazioni.

Note

- 1) Arjun Appadurai è considerato uno dei massimi esponenti degli studi postcoloniali. I suoi lavori, incentrati prevalentemente sulle riconfigurazioni culturali tipiche della modernità causate dai processi di globalizzazione e dall'avvento dei nuovi media.
- 2) Gérard Lenclud è un antropologo, direttore della ricerca onoraria presso il CNRS e membro del Social Anthropology Laboratory.
- 3) Kurt Lewin è psicologo tedesco emigrato negli Stati Uniti, considerato pioniere della psicologia sociale.
- 4) Chris Argyris è un teorico della "*Learning Organization*". Molto noti sono, soprattutto, i suoi lavori condotti con il collega Donald Schon. Argyris divenne famoso grazie al concetto di "scienza dell'azione", il processo, cioè, di ricerca scientifica che si concentra su un argomento e lo approfondisce di continuo mediante feedback. Le sue teorie riconoscono l'importanza della conoscenza nell'abbattere le barriere e nel guidare il cambiamento all'interno delle organizzazioni.



Fig.104 La metodologia progettuale proposta .





CENTAR OF LEBANON

THE OLDEST TREE FOR MILES AND MILES

MIGHTY THE BRUCE CASTLE OAK

NEWLY INSTALLED CRUTCHES ON ITS YAWNING LIMBS

HEAVY IVY COAT

DANCING TREES HELD HANDS OUTSIDE THE DRAPERS

FRONT GARDEN TREE APPRECIATION

PAGE OF GREEN
PLANTED BY SISTERS IN 1886
THE ORIGINAL JEWEL
PLANTING OF 1882 BY THE MGRASS
PLANTINGS BY 1888 BY MGRASS
TELEVISION EVENT
PLANTED ITALIAN POPLARS

MARKFIELD PARK

JUDAS' EAR PLUSHION'S GROW ON OLDER TREES. TODAY IS SAID TO HAVE HUNG HIMSELF FROM ONE I DOUBT IT

FERRY LANE WEeping W

ANGELIEST CHERRY

STORN LADDER

I STOP TO SEE A WEeping WILLOW CRYING ON ITS PILLOW

SUPPORT THE YOUNG

NOT REALISTIC

8

Oltre la mappa

Villari scrive “Come valutare l’innovazione a livello territoriale è quindi un tema quasi del tutto inesplorato, e come valutare il contributo del design in tali processi rimane una domanda aperta. Progettare a livello territoriale – osservando attraverso la lente della design community – porta a considerare la valorizzazione locale come ambito d’intervento del design non solo dal punto di vista della progettazione di servizi e soluzioni, ma come risorsa capace di attivare tutti quei meccanismi che determinano l’incremento di valore di un territorio. Si tratta dunque della capacità di connettere persone, imprese, luoghi, istituzioni, della capacità di progettare gli strumenti per far dialogare attori differenti, della progettazione di sistemi in grado di misurare e valutare l’efficacia del processo, le performances delle attività e delle abilità delle comunità di diventare, esse stesse promotrici d’innovazione. Si aprono dunque nuove aree di progetto, del tutto inesplorate, che rappresentano sfide cruciali per i designer del futuro e il design per il territorio rappresenta un’area che offre, dal nostro punto di vista, opportunità interessanti di ricerca e sperimentazione.”

(Villari, 2013, p. 48)

L’ultimo capitolo descrive due progetti in corso che si sono prospettati nella fase di ricerca della ricerca.

Il primo progetto *“percorso di Prata”* intende sperimentare la metodologia proposta da questa tesi di dottorato in collaborazione con il Corso Magistrale di Design.

I risultati di questa sperimentazione hanno evidenziato la reale possibilità di utilizzare questo metodo in quanto è in grado di leggere il patrimonio culturale contenuto nelle mappe di comunità e di tradurlo in servizi e prodotti per la valorizzazione del territorio.

Inoltre, la partecipazione attiva della comunità consente di capire le aspettative e i bisogni e di

rispondere con soluzioni puntuali migliorando anche la condizione sociale.

La seconda intende concretizzare i risultati di questa tesi attraverso una piattaforma digitale in collaborazione con l’Ecomuseo del Casentino.

Infatti, i risultati ottenuti hanno condotto ad ipotizzare una piattaforma secondo le linee guida della metodologia proposta in grado di mettere in rete il mondo locale con quello globale secondo una visione di salvaguardia del patrimonio, ma in modo attivo e non conservativo.

L’obiettivo è generare innovazione dalla trazione aprendo nuovi scenari.

8.1 Il progetto “percorso di Prata”

Il progetto “percorso di Prata” intende dimostrare la validità della metodologia proposta dalla tesi di dottorato. Infatti, il progetto prevede un percorso d’incontri, seminari e workshop organizzati secondo le linee guida della metodologia progettuale proposta.

Il percorso di Prata si trova nel paese di Raggiolo nella provincia di Arezzo.

Il tema progettuale scelto è stato la realizzazione di servizi e *concepts* di arredo urbano realizzati con materiali locali e tecniche tradizionali in una prospettiva innovativa e sostenibile per il percorso di Prata presso Raggiolo nella provincia di Arezzo.

Il progetto ha coinvolto:

-il *Laboratorio di Design of Innovative Materials* del Corso di Laurea Magistrale in Design Dipartimento di Architettura Università degli Studi di Firenze,

- l’Ecomuseo del Casentino dell’Unione dei Comuni Montani del Casentino;

- il Parco delle Foreste Casentinesi;

- l’associazione La Brigata di Raggiolo;

- l’ente di ricerca Next Technology Tecnotessile di Prato;

- le aziende del territorio.

Inizialmente sono stati stabiliti i ruoli a seconda delle conoscenze e delle capacità per costituire la design community.

Il percorso progettuale ha previsto le seguenti fasi secondo la metodologia proposta:

1- Analisi

La fase di analisi è stata divisa in due parti:

1° fase: raccolta e traduzione delle informazioni in settori.

In questa prima fase è stata analizzata la mappa di comunità di Raggiolo.

Il gruppo di lavoro ha rilevato gli elementi all’interno della mappa di comunità, elaborato le informazioni e suddivise in categorie.

In questa fase sono organizzati momenti di formazione dialogica, workshop, giornate studio, seminari e presentazioni.

2° fase: raccolta e analisi dei bisogni e delle necessità della comunità.

In questa fase, la design community raccoglie i dati dall’esterno: i bisogni degli abitanti, le criticità locali, le aziende, i prodotti, i beni e servizi disponibili.

Gli strumenti utilizzati sono l’analisi dei report economici, i questionari e le interviste.

2- Interpretazione

Nella fase di interpretazione sono state intersecate la due fasi dell’analisi per generare le richieste e bisogni. Si sono delineati, così, gli obiettivi del processo progettuale. E’ necessaria una rappresentazione grafica sintetica per indicare le linee guida verso cui indirizzare le idee progettuali successive.

In questa fase, sono stati delineati gli elementi utili al tema progettuale.

3- Ideazione

Nella fase ideativa, il gruppo ha condiviso i concept di progetto che corrispondono a ciò che è stato delineato nelle fasi precedenti.

Il design deve sintetizzare le idee collettive e strutturare dei concept. In questa fase, si utilizzano le tecniche del brainstorming e del workshop, utili per facilitare l’approccio creativo e il processo progettuale.

4- Realizzazione

La fase di realizzazione ha concretizzato i concept della precedente fase in scenari, strategie, nuovi servizi e nuove attività secondo il tema progettuale in oggetto.

Le nuove strategie portano a innescare una struttura di relazioni.

La formula del workshop progettuale è stato caratterizzato dalla situatività, ovvero lo svolgimento nel contesto territoriale oggetto dell’azione progettuale.

Questo passaggio è necessario per il corretto svolgimento del processo progettuale; ma, è importante sottolineare come questa necessità di visitare il luogo e ascoltare la comunità locale è emerso da subito nel gruppo di lavoro.

In particolare, la presenza ha portato ad una conoscenza profonda dei luoghi, ad un coinvolgimento di tutti i sensi in grado di attivare delle relazioni empatiche e sensibili con i terri-

tori. Infatti, una visione umanistica e olistica dei territori necessita dell'esperienza diretta per non essere limitata ad una conoscenza esclusivamente nozionistica.

L'applicazione di metodi di ricerca etnografica in questo processo ha permesso la scoperta dei valori delle tradizioni e delle abitudini del vivere quotidiano e l'interpretazione dei bisogni delle persone.

L'approccio conoscitivo alla realtà territoriale è risultato molto complesso proprio per la natura del soggetto da osservare in quanto presenta caratteristiche di unicità quindi ha caratteristi-

che di sperimentazione ogni volta. La complessità dell'analisi territoriale viene risolta grazie alla collaborazione della comunità all'interno del gruppo di lavoro.

Gli elaborati progettuali sono stati presentati seguendo i principi della metodologia ed hanno proposto soluzioni interessanti: dall'analisi della mappa di comunità (fig 105) alle nuove proposte di mappe (106), ai nuovi arredi che propongono l'utilizzo di tecniche e materiali tradizionali ripensati in chiave innovativa, grazie anche agli esperti che hanno individuato e testato le possibili soluzioni.

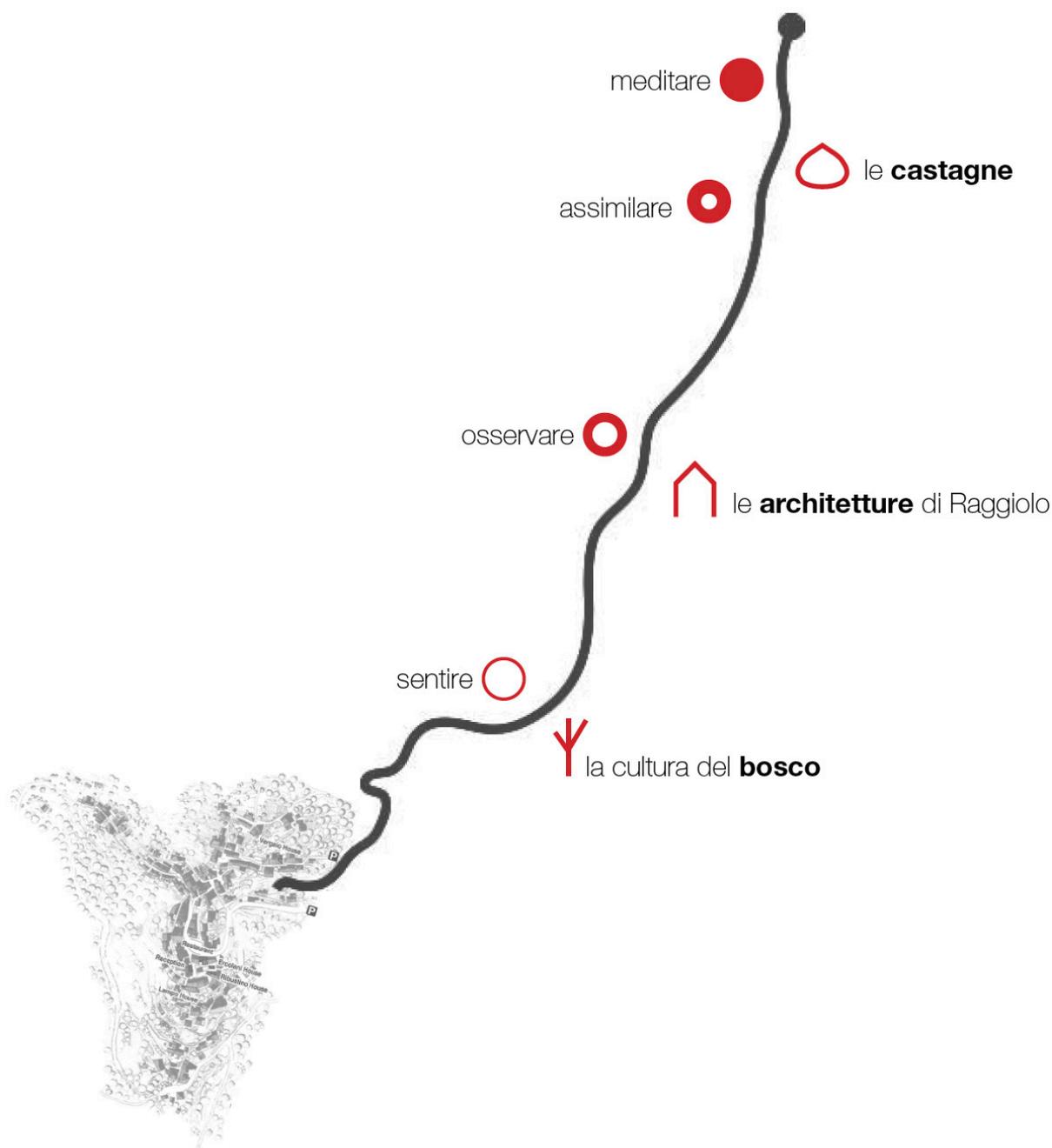
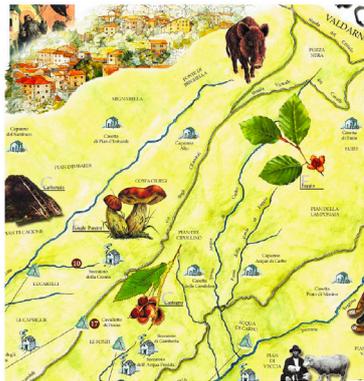


Fig.104 Schema del percorso di Prata (Raggiolo).

PRO

Dettaglio che mostra i prodotti tipici del luogo



Prodotti tipici
Decisamente positivo è che saltano immediatamente all'occhio elementi come la castagna Raggiolana, i funghi porcini, il cinghiale e il sambuco; questo aiuta l'utente ad avere una sintesi visuale ed immediata di quelli che sono i principali prodotti tipici del posto.

Idea di grandezza
La mappa mostra tutto il territorio che circonda il vero e proprio centro storico di Raggiolo e, anche in termini visuali, si evince facilmente la vastità di questo territorio e la moltitudine di architetture che, anche nel bel mezzo del bosco, caratterizzano il posto.

CONTRO

Sovrabbondanza di informazioni
Gli elementi segnati in mappa sono decisamente troppi e caotici; non si riesce a capire il confine tra cosa è reale e cosa è una leggenda antica. Gli elementi motivi sono confusi con quelli geografici.

Ecomuseo
Uno dei luoghi fondamentali di Raggiolo risulta decisamente poco valorizzato.

Luoghi della memoria
Rappresentano delle curiosità, molto importanti da comunicare ma ai quali viene dato troppo peso nello spazio nella mappa.

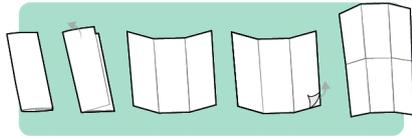
Dettaglio che mostra le storie sui luoghi della memoria



Fig.105 Analisi della Mappa di Comunità di Raggiolo.

LA MAPPA

Apertura mappa



Utilizzo



Contenuti e layout grafico



Raggiolo è un paese di confine. Un borgo con un sapore di lontananza che si apre verso il mondo. Un paese dove la storia si intreccia con la natura e la cultura. Un paese dove la tradizione si fonde con la modernità. Un paese dove la bellezza è ovunque e la vita è un continuo movimento.

Descrizione paese

Breve descrizione introduttiva del percorso di visita e delle meraviglie di Raggiolo da esplorare

Veduta panoramica

Il retro della mappa riprende una delle vedute panoramiche che caratterizzano il paese

Copertina mappa

Retro mappa

Icone progettuali

In copertina sono state posizionate le icone che più rappresentano lo spirito Raggiolano:

- La chiesa, fulcro del paese e punto di partenza del percorso
- La castagna raggiolana, materia prima e elemento fondamentale della cultura locale
- Il mulino, la forza motrice che ha permesso lo sviluppo del paese



Map
RAGGIOLLO

PERCORSO DELLA CASTAGNA

- 1- Museo della castagna
- 2- Nel cuore di Raggiolo
- 3- La chiesa
- 4- Il paese dei corsi
- 5- Il muro delle parole dimenticate
- 6- La stanza del tempo
- 7- Il seccatoio del Cavallari
- 8- La terra e il sacro
- 9- Il mulino di Morino
- 10- Scogli scolpiti

PERCORSO DEL MULINO

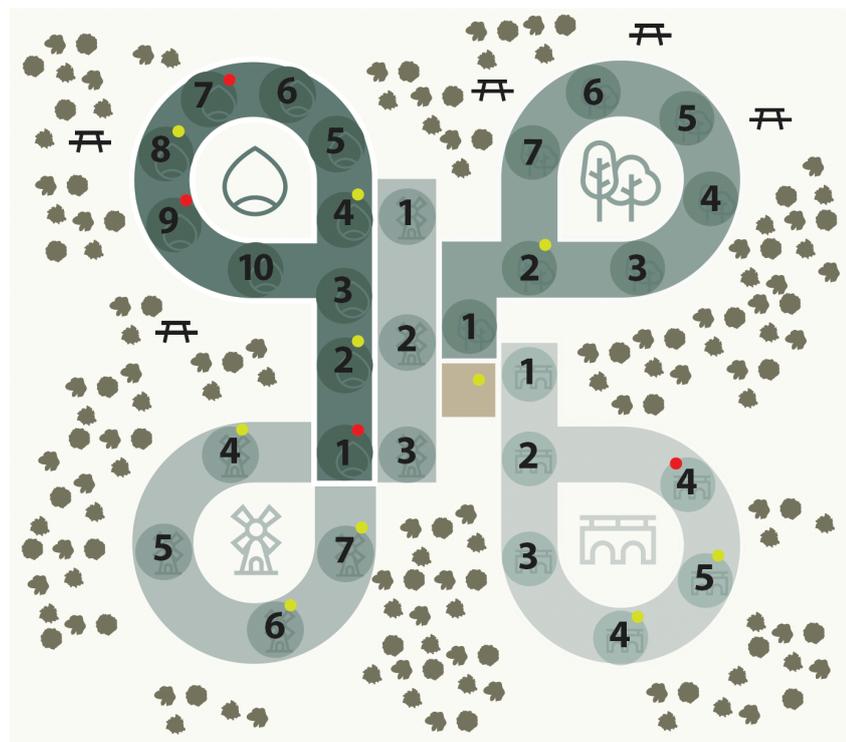
- 1- La bottega del gambini
- 2- La sede della brigata
- 3- Sala dei Corsi
- 4- Le fabbriche di Raggiolo
- 5- La fonte fresca
- 6- Guido Novello, conte di Raggiolo
- 7- Il circolo

PERCORSO DELLA PRATA

- 1- Il sepolcro
- 2- Un popolo di migranti
- 3- Il Cimitero
- 4- Fonte della Palaia e lavatoio
- 5- Castagno dell'Ospedale
- 6- Acqua di Tone
- 7- Ponte della Prata

PERCORSO DELLE FONTI

- 1- Ristorante il convivio dei corsi
- 2- Fonte
- 3- Fonte
- 4- Uno scenario senza tempo
- 5- L'angelo e l'acqua perenne
- 6- Ponte dell'uscioino



- Ecomuseo della Castagna
- Pannelli del tempo
- Piazza
- ⚡ Aree di sosta

Fig.106 Nuove proposte di Mappa di Comunità di Raggiolo.

8.2 La mappa digitale come servizio alla comunità

La mappa digitale è un progetto che intende tradurre i risultati della metodologia proposta da questa tesi di dottorato.

Questo progetto sarà svolto con la collaborazione dell'Ecomuseo del Casentino.

La ricerca svolta sulle mappe di comunità e gli obiettivi dell'ecomuseo del Casentino, hanno condotto all'ideazione di una piattaforma che attraverso le risorse progettuali contenute nelle mappe di comunità risponda ai bisogni della comunità locale ed offra nuovi potenziali scenari. L'obiettivo del progetto è di concepire un servizio attraverso la partecipazione dell'intera comunità consolidando e innescando nuove relazioni tra i vari attori del territorio.

Il servizio deve essere in grado di coinvolgere tutta la comunità: dal cittadino all'amministrazione.

In questa prospettiva, nasce l'esigenza di definire un servizio in grado di fornire una valida collaborazione per coordinare le relazioni che andranno a definirsi tra i vari attori.

Il service design progetta la pianificazione della strategia utile alla creazione di un servizio per rispondere ai bisogni degli utenti.

In questo senso, l'approccio e gli strumenti del service design sono in grado di progettare un servizio efficace per i progetti di valorizzazione territoriale grazie al suo approccio sistemico e multidisciplinare.

In particolare, il service design progetta la pianificazione della strategia utile alla creazione di un servizio per rispondere ai bisogni degli utenti e per valorizzare il territorio. L'approccio partecipativo alla definizione e costruzione del prodotto o servizio da parte dei destinatari finali del processo progettuale conduce alla necessità di utilizzare gli strumenti di questa disciplina.

La comunità locale quindi partecipa alla fase progettuale definendo i bisogni e le necessità del territorio e formula proposte concrete per il loro utilizzo.

La partecipazione attiva diventa uno strumento di innovazione sociale in quanto permette alle persone di capire in maniera approfondita il contesto in cui vivono condividendo bisogni e valori e, inoltre, abilita alla definizione di soluzioni progettuali su misura rispetto ai propri bisogni.

La possibilità di utilizzare le nuove tecnologie di comunicazione per costruire nuove generazioni di servizi ha comportato la diffusione delle piattaforme abilitanti (strumenti digitali in grado di commettere diversamente nodi del sistema) e l'introduzione di nuove logiche dei modelli di servizio esistenti.

L'obiettivo del progetto di ricerca è di strutturare una rete di comunicazioni che dal patrimonio materiale e immateriale si apra al mondo globale in una visione di salvaguardia e, allo stesso, d'innovazione e di ipotesi di nuovi scenari, secondo l'ipotesi proposta da questa tesi di dottorato. Inoltre, la ricerca sarà ampliata dall'analisi della seconda parte del progetto *“Verso un Atlante del patrimonio immateriale del Casentino e della Valtiberina”* e le linee guida del concetto delle *mappe di eredità* dell'UNESCO.

8.2.1 Le comunità di eredità dell'UNESCO

Il patrimonio culturale è rappresentato, anche, da tutte le tradizioni vive trasmesse dai nostri predecessori: espressioni orali, incluso il linguaggio, arti dello spettacolo, pratiche sociali, riti e feste, conoscenza e pratiche concernenti la natura e l'artigianato tradizionale.

Questo patrimonio culturale immateriale è fondamentale nel mantenimento della diversità culturale di fronte alla globalizzazione e la sua comprensione aiuta il dialogo interculturale e incoraggia il rispetto reciproco dei diversi modi di vivere. La sua importanza non risiede nella manifestazione culturale in sé, bensì nella ricchezza di conoscenza e competenze che vengono trasmesse da una generazione all'altra. La Convenzione Quadro sul valore dell'Eredità Culturale per la società (Convenzione di Faro 2005) ha introdotto all'articolo 2 l'espressione di *heritage communities*, comunità di eredità, definendole:

“Una comunità di eredità è costituita da un insieme di persone che attribuisce valore ad aspetti specifici dell'eredità culturale, e che desidera, nel quadro di un'azione pubblica, sostenerli e trasmetterli alle generazioni future”.

8.3 Conclusioni

Il dibattito culturale e scientifico riguardo al tema del rapporto tra design e territorio ha assunto una diversa prospettiva passando dall'osservare il territorio come contesto del design al considerare il territorio come oggetto di design. La tesi di dottorato *"Design per la valorizzazione del territorio. Mappe di comunità come risorsa progettuale"* affronta il tema della mappa di comunità, come strumento per conservare e tramandare conoscenza, tradizioni e valori ma anche come serbatoio di idee per nuove forme di progettualità, sviluppo e innovazione.

In questo senso, il design rappresenta uno strumento in grado di tradurre la tradizione in innovazione. La prima fase di ricerca ha esaminato il tema del territorio, focalizzandosi successivamente sulla mappa di comunità, strumento indispensabile per conoscere in modo completo ed approfondito gli aspetti socio culturali di un determinato contesto. Inizialmente la prima lettura della mappa ha mostrato delle criticità nell'analisi.

E', quindi, stato necessario intervenire ed analizzare un luogo conosciuto per capire le dinamiche che si celavano dietro la mappa di comunità. In questo senso, è stato scelto il territorio del Casentino. Grazie alla costante collaborazione con l'Ecomuseo del Casentino, è stato possibile partecipare a numerosi progetti ed iniziative nel territorio, che hanno dimostrato l'effettivo valore di strumenti come la mappa di comunità per cogliere la conoscenza di valori, di saperi, di tecniche e di tradizioni radicata profondamente nel territorio.

La criticità risiede nell'azione di tramandare alle generazioni future questa conoscenza, che, secondo l'ipotesi proposta dalla tesi, viene risolta con il contributo del design. Infatti, dalle applicazioni condotte attraverso i workshop è emerso che l'azione del design contribuisce a generare nuovi scenari di innovazione e soluzioni ai bisogni della comunità.

I risultati sono serviti per andare a delineare le linee guida della metodologia progettuale dedicata alla mappa di comunità, ma replicabile per il patrimonio materiale e immateriale attraverso la partecipazione attiva della comunità. Questa metodologia è stata messa in pratica nel seminario tematico e ha prodotto interessanti risultati che hanno portato alla decisione

di provare a fare un passaggio successivo: la progettazione di una piattaforma per raccogliere, analizzare e destinare ad adeguati ambiti progettuali tutti i dati provenienti da un determinato contesto ambientale. Così il background conoscitivo acquisito attraverso le mappe non viene disperso e fornisce al contempo elementi utili alla progettazione e alla promozione del territorio.

In questo senso diventa di primaria importanza l'utilizzo delle ICT (Information and Communication Technologies) applicate al territorio in quanto, non solo consentono di migliorare la qualità delle conoscenze, ma forniscono soluzioni di grande efficacia nello sviluppo dei processi di comunicazione e condivisione dei dati. Negli ultimi anni, i nuovi modi di comunicare e interagire all'interno della società sono in costante evoluzione e le tecnologie intervengono sempre più nel rapporto tra le persone e l'ambiente in cui vivono. In particolare il mondo dei social network può fornire un servizio innovativo al patrimonio culturale, rendendo accessibili informazioni e servizi a una platea quasi infinita di utenti, in modo semplice e coinvolgente.

Bibliografia

- Appadurai, A. (1986). *The social life of things: commodities in cultural perspective*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Appadurai, A. (1990). *Modernità in polvere*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Argyris, C. (1985). *Action science, concepts, methods, and skills for research and intervention*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Ancarani, F., Valdani, E., (a cura di) (2001). *Strategie di marketing del territorio. generare valore per le imprese e i territori nell'economia della conoscenza*. Milano: Egea.
- Bagnasco, A., Piselli, F., Pizzorno, A., Trigilia, C., (2001). *Il capitale sociale. Istruzioni per l'uso*. Bologna: il Mulino.
- Bailey, K.D., (1995). *Metodi della ricerca sociale*. Bologna: il Mulino.
- Banini, T. (2013). *Identità territoriali. Questioni, metodi, esperienze a confronto*. Milano: Franco Angeli.
- Becattini, G. (1998). *Distretti industriali e Made in Italy. Le basi socioculturali del nostro sviluppo economico*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Becattini, G. (2000). *Dal distretto industriale allo sviluppo locale*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Becattini, G. (2000). *Il distretto industriale, un nuovo modo di interpretare il cambiamento economico*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Bertola, P., Manzini, E., (2004). *Design multidiverso. Appunti di fenomenologia del design*. Milano: Poli.Design.
- Bertola, P., Sangiorgi, D., & Simoncelli, G. (2002). *Milano distretto del design: un sistema di luoghi, attori e relazioni al servizio dell'innovazione*. Milano: Il Sole 24 Ore.
- Bettiol, M., Micelli, S. (2005). *Design e creatività nel made in Italy. Proposte per i distretti industriali*. Milano: Bruno Mondadori.
- BEPA, (2011). *Empowering people, driving change Social Innovation in the European Union*, Publication Office of the European Union, Luxembourg.
- Bertola, P., Manzini, E. (2004). *Design multidiverso. Appunti di fenomenologia del design*. Milano: Poli.Design.
- Biggiero, L., Sammara, A. (2002). *Apprendimento, identità e marketing del territorio*. Roma: Carocci.
- Bonomi, A., De Rita, G. (1998). *Manifesto per lo sviluppo locale. Dall'azione di comunità ai patti territoriali*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Bonomi, A. & Masiero, R. (2014). *Dalla smart city alla smart land*. Venezia: Marsilio
- Bruni, A. (2003). *Lo studio etnografico delle organizzazioni*. Roma: Carocci.
- Bruno, G. (2006). *Atlante delle emozioni: in viaggio tra arte, architettura e cinema*. Milano: Bruno Mondadori.
- Brusco, S., Paba, S. (1997). *Per una storia dei distretti industriali italiani dal secondo dopo guerra agli anni Novanta*. In F. Barca (A cura di) *Storia del capitalismo italiano dal dopoguerra ad oggi*. Roma: Donzelli.

- Caldarini, C., Decoster, D.P., (2000). *Organizzazione di un seminario transnazionale sullo sviluppo locale*. rapporto finale, Università Libre de Bruxelles - I.G.E.A.T. - Unité de Développement Territorial et Local, dicembre.
- Carmi, E. (2011). *Branding, una visione design oriented*. Milano: Fausto Lupetti Editore.
- Caroli, M., (1999). *Il Marketing territoriale*. Milano: Franco Angeli.
- Catania, A., (2011). *Design, territory e sostenibilità. Ricerca e innovazione per la valorizzazione delle risorse locali*. Milano: Franco Angeli
- Celaschi, F., Trocchianesi, R. (2004). *Design e beni culturali. La cultura del progetto nella valorizzazione del bene culturale*. Milano: Polidesign.
- Celaschi, F. (2008). *Il design come mediatore tra saperi*. In C. Germak (a cura di) Uomo al centro del progetto (pp. 40-52). Torino: Umberto Allemandi & C.
- Chiapponi, M. (1999). *Cultura sociale del prodotto*. Milano: Feltrinelli
- Chiapponi, M. (2005). *Distretti e nuovi compiti per il design*, in Bettiol M., Micelli S. (a cura di) *Design e Creatività per il Made in Italy*. Milano: Mondadori.
- Clifford, S., King, A., (1996). *From place to PLACE. Maps and Parish Maps*. Londra: Common Ground.
- Clifford, S., Maggi, M., Murtas, D., (2006). *Genius Loci. Perché, quando e come realizzare una mappa di comunità*. Torino: IRES-Istituto di Ricerche Economico Sociale del Piemonte.
- Coonan, C.M., (a cura di) (2001). *La ricerca azione*. Venezia: Cafoscarini.
- Corbetta, P. (1999). *Metodologia e tecniche della risorsa sociale*. Bologna: Milano.
- Cristallo, V., Guida, E., Morrone, A., Parenete, M., (2002). *Cinque casi studio di successo in Campania*. Melfi: Libria.
- Cristallo, V. (2003). *Giacimenti territoriali*. In B. Villari & A. Castelli (a cura di), STARS, Sistema Topologico Argomentativo della ricerca, Costruire l'organizzazione della conoscenza, Il caso Me.Design. Milano: Edizioni POLI.design.
- Cristallo, V. (2003). *Design e risorse tipiche del mediterraneo: il rapporto prodotto/contesto/identità* (pp. 96-102). In R. Fagnoni, P. Gambaro & C. Vannicola (a cura di), *Medesign, forme del Mediterraneo*. Firenze: Alinea editrice.
- Cristallo, V. (2016). *Argomenti e opportunità per lo sviluppo locale sostenuto dal design*. In G. Lotti (a cura di), *Interdisciplinary design. Progetto e relazione tra saperi* (pp. 244-259). Firenze: edizioni Università degli Studi di Firenze.
- Davallon, J. (2006). *Il dono del Patrimonio*. Parigi: Lavoisier.
- Daverio, P., Trapani, V., a cura di (2013). *Il design dei beni culturali. Crisi Territorio Identità*. Milano: Rizzoli.
- De Rita, G., Bonomi, A., (1998). *Manifesto per lo sviluppo locale*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Dematteis, G., (1995). *Progetto implicito. Il contributo della geografia umana alle scienze del territorio*. Milano: Franco Angeli.
- De Rita, G., Bonomi, A., (1998). *Manifesto per lo sviluppo locale*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Di Lucchio, L. (2014). *Territori e valori per il design italiano*. In Paris, T., Cristallo, V., Lucibello, S. (A cura di) 20.00.11. antologia: il design italiano. IT. Roma: Edizioni Designpress.

- Di Lucchio, L., (2005). *Il design delle strategie. Un modello interpretative della relazione tra design e imprese*. Roma: Gangemi.
- Emiliani, A. (1974). *Dal museo al territorio*. Bologna: Edizioni Alfa.
- Fagnoni, R., Gambaro, P., Vannicola, C. (2004). *Medesign_ forme del Mediterraneo*. Firenze: Alina.
- Fabbri, T.M., (2003). *L'apprendimento organizzativo. Teoria e progettazione*. Roma: Carocci.
- Farrel, G., De Borgave, C., Durieux, E. (1997). *Innovazione e sviluppo rurale*, Osservatorio Europeo leader, n.2, documento on line.
- Ferrara, M. (2004). *Materiali e innovazione nel design. Architettura, urbanistica, ambiente*. Roma: Gangemi.
- Ferrara, M. (2015). *La scrittura critica di Anna Fundarò: radici e identità del disegno industriale in Sicilia*. Als/design Storia e Ricerche, 6, Id:0606. Consultabile su [http://www. Aisdesign.org/aisd/la-scrittura-critica-di-anna-maria-fundaro-radici-e-identita-del-disegno-industriale-in-sicilia](http://www.Aisdesign.org/aisd/la-scrittura-critica-di-anna-maria-fundaro-radici-e-identita-del-disegno-industriale-in-sicilia).
- Florida, R. (2002). *The Rise of the Creative Class. And How It's Transforming Work, Leisure and Everyday Life*. New York: Basic Books.
- Follesa, S., (2001). *Design e identità. Progettare per i luoghi*. Milano: Franco Angeli, 2013
- Garofoli, G., (1991). *Modelli locali di sviluppo*. Milano: Franco Angeli.
- Gasparini, A., (2000). *La sociologia degli spazi: luoghi, città, società*. Roma: Carocci.
- Geertz, A., (1973). *Interpretazione di culture*. Bologna: il Mulino.
- Gregotti, V. (1982). *Il disegno del prodotto industriale. Italia (1860-1980)*. Milano: Electa.
- Goffman, E. (1978). *Modelli di interazione*. Bologna: il mulino.
- Goffman, E. (1979). *Espressione e identità*. Milano: Mondadori.
- Governa, F. (1997). *Il milieu urbano. L'identità territoriale nei processi di sviluppo*. Milano: Franco-Angeli.
- Guala, C. (2000). *Metodi della ricerca sociale: la storia, le tecniche, gli indicatori*. Roma: Carocci.
- Guida, E. (2006). *Roberto Mango. Progetti, realizzazioni, ricerche*. Napoli: Electa Napoli.
- Hannerz, U. (2011). *La diversità culturale*. Bologna: il Mulino.
- Hoffmann, A., (a cura di) (2004), *Esperienze di programmazione dello sviluppo locale. il caso Parco dei Nebrodi*. Milano: franco Angeli.
- IRES (1994). *Di questo accordo lieto. Sulla risoluzione negoziale, dei conflitti ambientali*. Torino: Rosenberg & Sellier.
- Kolb, D., (1984). *Experiential Learning: experience as the source of learning and development*. Englewood.Cliffs: Prentice Hall
- Latour, B. (1996). *Aramis, or the Love of Technology*. Cambridge: Harvard University Press.
- Latour, B. (1998). *La scienza in azione*. Torino: Edizioni di Comunità.
- Latour, B.(1998). *Fatti, artefatti, fatticci*. In M. Nacci (a cura di), *Oggetti d'uso quotidiano*. Venezia: Marsilio.
- Lave, J., Wenger, E. (1991). *Situated Learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Lenclud, G. (1995). *Ethnologie et paysage, in paysage au pluriel. Pour une approche ethologique*

- du paysage*. Paris: Editions de la Maison des Sciences de l'homme.
- Leslie, K. (2006). *A sense of place: West Sussex Parish Maps*. Chichester: West Sussex County Council.
- Levy, P. (1996). *Intelligenza collettiva*. Milano: Feltrinelli.
- Lewrick, M., Link P., Leifer L., *Manuale di design thinking. Progettare la trasformazione digitale di team, prodotti, servizi ed ecosistemi*. (Translated by POSTINGHEL P.) Milano: Edizioni LSWR
- Lorenzo, R. (1998). *La città sostenibile. Partecipazione, luogo, comunità*. Milano: Elèuthera.
- Lotti, G. (2001). *Territori & connessioni. Design come attore della dialettica tra locale e globale*. Pisa: ETS
- Lotti, G. (2008). *Il letto di Ulisse*. Firenze: Gangemi editore
- Lucibello, S., La Rocca, F. (2015). *Innovazione e utopia nel design italiano*. Roma: Edizioni Designpress.
- Lupo, E. (2009). *Il design per i beni culturali. Pratiche e processi innovativi di valorizzazione*. Milano: Franco Angeli.
- Macia, M. (2018). *Service design. Translator across people, business and tech*, consultabile su Medium: <https://medium.com/7die-krieger-des-lichts/service-design-translator-across-people-business-and-tech>.
- Maffei, S. (2010). *La prospettiva del design*. In Fabbri, T.M., *L'apprendimento organizzativo. Teoria e progettazione*. Roma: Carocci.
- Maffei, S., Simonelli, G. (2002). *I territori del design. Made in Italy e sistemi produttivi locali*. Milano: Il Sole 24 Ore.
- Maffei, S., Villari, B. (2004). *Designer as a learning enabler for strategic design processes in local development*. The ME.Design research case study, Cumulus Conference Proceedings, Oslo.
- Magnaghi, A. (2000). *Il progetto locale*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Magnaghi, A. (2001). *Rappresentare i luoghi. Metodi e tecniche*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Magnaghi, A. (2010). *Montespertoli: le mappe di comunità per lo statuto del territorio*. Firenze: Alinea Editrice s.r.l..
- Magnaghi, A. (1998). *Il territorio dell'abitare. Lo sviluppo locale come alternativa strategica*. Milano: Franco Angeli.
- Magnaghi, A. (2007). *Scenari strategici. Visioni identitarie per il progetto del territorio*. Firenze: Alinea.
- Manfredi, F. (2003). *Le strategie collaborative delle aziende non profit. Economicità, etica e conoscenza*. Milano: Egea
- Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs. An Introduction to Design for Social Innovation*. Cambridge: MIT press.
- Manzini, E., Vezzoli C., (2007). *Design per la sostenibilità ambientale*. Bologna: Zanichelli.
- Matera, V., (2002). *Etnografia della comunicazione: teorie e pratiche dell'interazione sociale*. Roma: Carocci.
- Mela, A., Belloni, M.C., Davico, L., (2000). *Sociologia e progettazione del territorio*. Roma: Carocci.
- Morace, F., Santora, B. (2014). *Italian Factor. Moltiplicare il valore di un paese*. Milano: Egea.
- Norberg Schulz, C. (2011). *Genius loci. Paesaggio, ambiente, architettura*. Verona: Mondadori

Editori S.p.A..

Normann, R. (1999). *La gestione strategica dei servizi*. Milano: Etas

Paba, G. (1998). *Luoghi comuni. La città come laboratorio di progetti collettivi*. Milano: Franco Angeli.

Parente, M., Lupo, E. (a cura di) (2009). *Il Sistema Design Italia per la valorizzazione dei beni culturali*. Milano: Poli.design. Parente, M. (2010). *Il design per la valorizzazione territoriale. Il caso del Rione Sanità a Napoli*. *Tafter Journal*, 22. Consultabile su <http://www.tafterjournal.it/2010/04/01/il-design.per-la-valorizzazione-territoriale-il-caso-del-rione-sanità-a-napoli/>.

Parente, M. (2018). *Design e territorio: un rapporto in evoluzione*. In Chimenz, R. Fagnoni & M.B. Spadolini (a cura di) *Design su misura. Atti dell'Assemblea annuale della Società Italiana di Design* (pp. 73-83).

Parente, M., Sedini, C. (2018). *D4T. Design per i territori*. Milano: LiSt lab.

Pink, S., Leder Mackley, K., Morosanu, R., Mitchell, V., Bhamra, T. (2017). *Making Homes. Ethnography and Design*. Londra: Bloomsbury publishing Plc

Rizzo, F. (2009). *Strategie di co-design. Teorie, metodi e strumenti per progettare con gli utenti*. Milano: Franco Angeli.

Rossi, M., (2004). *I progetti di sviluppo. Metodi ed esperienze di progettazione partecipativa per obiettivi*. Milano: Franco Angeli.

Rowe, P.G., (1987). *design thinking*. Cambridge: MIT Press.

Rullani, E., (2004). *Economia della conoscenza. Creatività e valore nel capitalismo delle reti*. Roma: Carocci.

Rullani, E., (2010). *Modernità sostenibilità. Idee, filiere e servizi per uscire dalla crisi*. Venezia: Marsilio.

Sacco, PL., (2011). *Cultura e sviluppo locale: il Distretto Culturale Evolutivo*. *Sinergie Italian Journal of Management*, (pp. 115-119). Consultabile su <http://www.sinergiejournal.eu/index.php/sinergie/article/view/s82.2010.08/345>.

Sclavi, M. (2002). *Avventure urbane. Progettare la città con gli abitanti*. Milano: Elèuthera.

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

Tonucci, T. (1996). *La città dei bambini*. Roma: Laterza.

Tosi, F. (2013). *Design, artigianato, territorio*. In S. Follesa (a cura di) *Design & identità. Progettare per i luoghi* (pp. 13-15). Firenze: Franco Angeli

Tosi, F., Lotti, G., Follesa, S., Rinaldi, A. (2015) *Artigianato Design Innovazione. Le nuove prospettive del saper fare*. Firenze: DIDA Dipartimento di Architettura.

Trapani, V. (a cura di) (2004). *Strategie del design per il mediterraneo/sicilia: risorse e territorio*. Palermo: Flaccovio.

Trapani, V. (2016). *Design e cultura. Riflessioni e connessioni per un nuovo paradigma culturale*. Siracusa: LetteraVentidue Edizioni S.r.l..

Turri, E. (2002). *La conoscenza del territorio*. Venezia: Marsilio.

Turri, E. (2008). *Antropologia del paesaggio*. Venezia: Marsilio.

Vezzoli, C., E. Manzini (2008). *Design for Environmental Sustainability*. London: Springer-Verlag.

- Villari, B. (2012). *Design per il territorio. Un approccio community centred*. Milano: Franco Angeli.
- Villari, B. (2013). *DESIGN; COMUNITA', TERRITORI. Un approccio community-centred per progettare relazioni, strategie e servizi*. Milano: Libraccio editore.
- Villari, B. (2013). *Design e territorio. Quando l'oggetto progettuale del design è il capitale territoriale*. Milano: Libraccio editore.
- Villari, B. (2009). *Me.design. Il design per la valorizzazione delle risorse del Mediterraneo*. In P. Bertola, S. Maffei (A cura di), *Design Research Maps. Prospettive della ricerca universitaria in design in Italia*. Santarcangelo di Romagna: Maggioli.
- Wenger, E. (1998). *Communities of practice: learning, meaning and identity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wenger, E., McDermott, R., Snyder, W. (2002). *Cultivating communities of practice. A Guide to Managing Knowledge*. Cambridge: Harvard Business School Press.
- Wersterlund, B. (2005). *Design space conceptual Tool*, In *Proceedings of nordic Design Research Conference*. Copenhagen: Denmark.
- Wersterlund, B. (2005). *A workshop method to involve user, talking, doing, making*, in *proceedings of international conference on human-machine interaction*. Algeria: Timimoun.
- Zurlo, F. (2012). *Le strategie del design. Disegnare il valore oltre il prodotto*. Milano: Libraccio.

Ringraziamenti

Vorrei ringraziare la professoressa Elisabetta Benelli per avermi sostenuto e consigliato nel periodo di svolgimento del dottorato.

Ringrazio il professor Giuseppe Lotti per aver arricchito questa tesi di spunti fondamentali e per l'attenzione e la cura con cui ha coordinato il percorso del dottorato.

Ringrazio in modo particolare ciascun membro del Collegio di Dottorato del Dipartimento di Architettura dell'Università di Firenze per avermi offerto il loro contributo.

Infine, il ringraziamento più sentito va a mio figlio Ettore, che mi ha accompagnato in questo percorso, con la speranza di trasmettergli la passione per la ricerca.