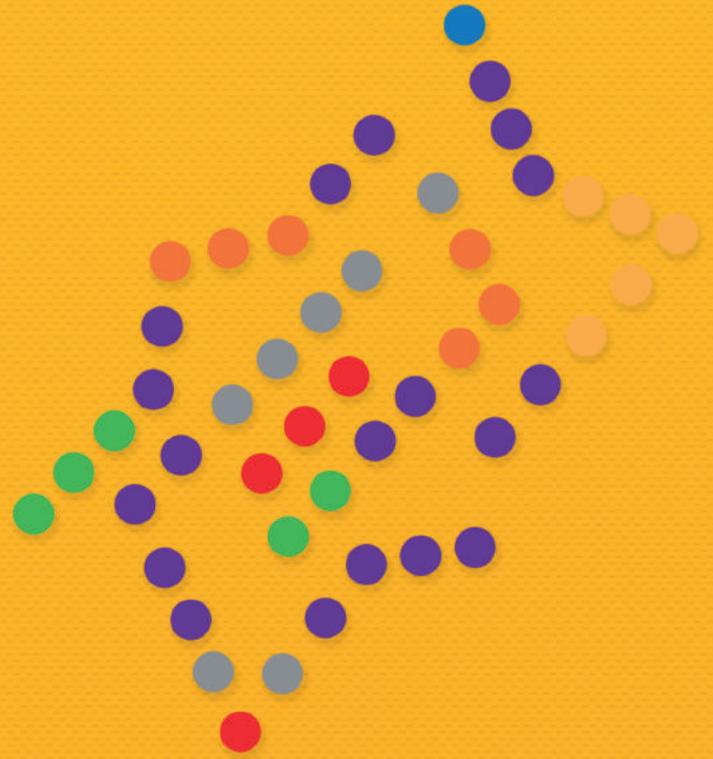


Design in the Digital Age

Technology
Nature
Culture



Il Progetto nell'Era Digitale

Tecnologia
Natura
Cultura

a cura di
Massimo Perriccioli
Marina Rigillo
Sergio Russo Ermolli
Fabrizio Tucci

MASSIMO PERRICCIOLI
Professore ordinario di Tecnologia dell'Architettura
DiARC - Dipartimento di Architettura
Università degli Studi di Napoli Federico II

MARINA RIGILLO
Professore associato di Tecnologia dell'Architettura
DiARC - Dipartimento di Architettura
Università degli Studi di Napoli Federico II

SERGIO RUSSO ERMOLLI
Professore associato di Tecnologia dell'Architettura
DiARC - Dipartimento di Architettura
Università degli Studi di Napoli Federico II

FABRIZIO TUCCI
Professore ordinario di Tecnologia dell'Architettura
PDTA - Dipartimento di Pianificazione, Design, Tecnologia dell'Architettura
Sapienza Università di Roma

ISBN 978-88-916-4327-8

© Copyright 2020 by Authors

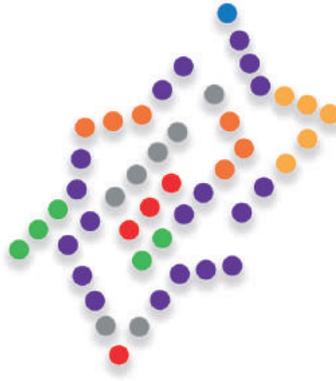
Published in November 2020

Maggioli Editore is part of Maggioli S.p.A
ISO 9001 : 2015 Certified Company
47822 Santarcangelo di Romagna (RN) • Via del Carpino, 8
Tel. 0541/628111 • Fax 0541/622595

www.maggiolieditore.it

e-mail: clienti.editore@maggioli.it

All rights reserved. No part of this publication may be translated, reproduced, stored or introduced into a retrieval system, or transmitted, in any form, or by any means (electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise) without prior written permission from the publisher.



Call for paper del Convegno Internazionale
“Design in the Digital Age. Technology, Nature, Culture”

Organizzato dalla SITdA - Società Scientifica della Tecnologia dell'Architettura e
dal DiARC - Dipartimento di Architettura dell'Università di Napoli Federico II

Napoli, Giugno 2021

Comitato Scientifico/Scientific Committee

Vicente Guallart, Guallart Architects
Thomas Herzog, Thomas Herzog Architekten, Socio Onorario SITdA
Matteo Lorito, Rettore dell'Università degli Studi di Napoli Federico II
Mario Losasso, Università degli Studi di Napoli Federico II, Past President SITdA
Maria Teresa Lucarelli, Università Mediterranea di Reggio Calabria, Presidente SITdA
Gaetano Manfredi, Ministro dell'Università e della Ricerca
Fabrizio Schiaffonati, Politecnico di Milano, Socio Onorario SITdA
Bernard Stiegler, Institut de Recherche et d'Innovation, Paris
Martin Tamke, The Royal Danish Academy of Fine Arts, Copenhagen

Coordinamento Scientifico/Scientific Coordination

Ernesto Antonini
Eliana Cangelli
Valeria D'Ambrosio
Laura Daglio
Pietromaria Davoli
Massimo Lauria
Elena Germana Mussinelli
Massimo Perriccioli
Sergio Russo Ermolli
Fabrizio Tucci

Segreteria SITdA/SITdA Secretariat

Antonella Violano

Comitato organizzativo di Sede/Coordination Committee of Naples

Paola Ascione
Erminia Attaianese
Eduardo Bassolino
Mariangela Bellomo
Alessandro Claudi de St. Mihiel
Valeria D'Ambrosio
Paola De Joanna
Katia Fabbri
Antonella Falotico
Mattia Leone
Pietro Nunziante
Massimo Perriccioli (responsabile)
Marina Rigillo
Sergio Russo Ermolli
Serena Viola

Coordinamento organizzativo/Organizing Committee

Maria Azzalin
Enza Tersigni

Segreteria organizzativa/Organizing Secretariat

Anita Bianco
Marina Block
Francesca Ciampa
Maria Fabrizia Clemente
Ivana Coletta
Federica Dell'Acqua
Giuliano Galluccio
Giovanni Nocerino
Giuseppe Vaccaro
Giovangiuseppe Vannelli
Sara Verde

Grafica e comunicazione multimediale/Graphic and multimedia communication

Raffaele Catuogno
Vincenzo Pinto

SMART MEDINA

ESPERIENZE DI DESIGN AUMENTATO PER LA MEDINA DI FEZ

Jurji Filieri¹

Abstract

Le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT) costituiscono il centro di una revisione globale dei sistemi, che, dopo aver agito da propulsori di un processo di Globalizzazione culturale, dimostrano oggi per inverso di essere soprattutto uno straordinario strumento per la caratterizzazione locale, agendo come fattori catalizzanti per la costruzione di conoscenza. Giunti di fronte a una fase "metabolica", in cui la dimensione connettiva e strumentale è ormai interiorizzata, il network diventa spazio per la costruzione di cultura locale (local cultures), disponibile per il progetto.

Keywords: local, network, ICT, sostenibilità, cultura di progetto, heritage design

¹ Professore a contratto in Tecnologia dell'Architettura, DIDA_dipartimento di architettura, Università di Firenze, jurji.filieri@unifi.it



Fig. 1

Verso una progettualità allargata

Le tecnologie dell'informazione, che finora hanno operato soprattutto come canale veicolare per la trasmissione di dati, messaggi e sapere, divengono in questa fase post-informativa, dei centri catalizzatori, definendo spazi (virtuali) di progettualità, all'interno dei quali le informazioni interagiscono e vengono rielaborate in forme efficaci di design locale. La società odierna dimostra una segmentazione complessa e variabile, solo in parte espressa e sottolineata dal mercato. Lo stesso consumatore è uomo, figlio, marito, padre, lavoratore, viaggiatore e cittadino, chiamato ad aderire più o meno fedelmente a modelli ordinativi definiti dalla cultura di un luogo o di un popolo. Queste categorie, anche per effetto di influenze molteplici, abilitate soprattutto dalle stesse tecnologie, hanno bordi sempre più sfumati, in cui l'uomo e la donna acquisiscono crescente potere di autodeterminazione. Per contro svaniscono riferimenti e punti ordinali nella geografia culturale di ognuno, il che determina senso di smarrimento e l'urgenza di un contributo progettuale in grado di reinserire, anche nel campo delle metodologie e dei processi, se non griglie almeno solide emergenze, attorno a cui costruire il progetto di sé stessi (Manzini, 2015).

Internet e la rete web non sono più soltanto infrastruttura ma sono essi stessi luoghi. L'immagine è quella di una rete autostradale tradotta in unica grande area di servizio, in cui ancora si continua a transitare, ma dove avvengono incontri infinitamente più stimolanti e produttivi del mero trasporto merci o persone. «Se un tempo le tecnologie erano proiezioni fisiche della mente umana (lo strumento inventato nell'età della pietra) oggi sono diventate immateriali e in grado di contrarre il rapporto tra spazio e tempo» (Di Lucchio, Giambattista 2017).

In questo quadro è come se il foglio bianco (o il tavolo da disegno di una generazione ancora precedente di *designers*) o ancora la *meeting room* di un gruppo di ricerca fosse sostituito da un supporto nuovo, che è multidimensionale, flessibile, infinitamente estensibile (almeno per quello che ci è dato immaginare e presagire) e grande, scalabile e adattabile secondo le necessità del caso.

Questa nuova connotazione morfologica e geografica della tecnologia, definita in termini spaziali e non più solo strumentali, alimenta o almeno abilita il processo di formazione di coscienza collettiva e di intelligenza partecipata, che si articola sulla base di un localismo non necessariamente legati alla prossimità fisica degli attori coinvolti, bensì alla circostanza di essersi raccolti attorno ad un cluster di interesse "ben allestito" in rete. Secondo il filosofo francese Pierre Levy la diffusione delle tecniche di comunicazione su supporto digitale ha permesso la nascita di nuove modalità di legame sociale, non più fondate su appartenenze territoriali, relazioni istituzionali, o rapporti di potere, ma sul radunarsi intorno a centri d'interesse comuni, sul gioco, sulla condivisione del sapere, sull'apprendimento cooperativo, su processi aperti di collaborazione. Questo fenomeno da vita all'idea di "intelligenza collettiva", ossia una forma di intelligenza distribuita ovunque, continuamente valorizzata, coordinata in tempo reale, che porta ad una mobilitazione effettiva delle competenze. Piuttosto che appiattire l'individuo all'interno di una collettività massificata e uniformante, questo sapere distribuito determina un vero e proprio processo di emancipazione e civilizzazione, poiché pone ogni persona al servizio della comunità, da una parte permettendogli di esprimersi continuamente e liberamente, dall'altra dandogli la possibilità di fare appello alle risorse intellettuali e all'insieme delle qualità umane della comunità stessa.

Ciò suggerisce la revisione di alcuni processi decisionali ba-

sati sul principio della delega (ad esempio il progetto di design), nella direzione di una maggiore partecipazione aperta a nuovi soggetti, tra cui fruitori e utenti.

In questo senso possiamo individuare nella diffusione pervasiva di tecnologie dell'informazione una sorta di moltiplicatore del capitale intellettuale disponibile al progetto, che funziona tanto meglio quanto più attento sarà il disegno di quello spazio di interazione, in cui avviene la condivisione e l'elaborazione del sapere: dagli spazi di co-working al progetto di co-design, dall'intervista al questionario, dalla messaggistica di gruppo Whatsapp a conference room in Skype o Google.

Tuttavia anche prescindendo dalle esperienze progettuali o di ricerca sviluppate a Firenze e Fez, riteniamo utile sottolineare un dato, che da solo avrebbe potuto già da tempo sollecitare più di una riflessione sul destino (o per meglio dire sul futuro) del design e del progetto in genere, ovvero la fattispecie per cui la diffusione "endemica" di ICT, come quella cui abbiamo assistito negli ultimi anni, passa necessariamente attraverso la coesistenza di molteplici condizioni tra cui la costruzione preliminare di una rete di relazione (comunicazione) efficace, l'ideazione di protocolli di codifica dei contenuti disponibile, universale e sicura (una sorta di Esperanto della comunicazione dei dati) e soprattutto la distribuzione dispositiva di punti di accesso al network e ai dati, che sia semplice e confortevole. Ebbene questa ultima circostanza non era stata ancora efficacemente risolta attraverso l'introduzione e la diffusione dei personal computer. Solo con l'avvento universale di devices personali come smartphones e tablet l'uomo ha definitivamente conquistato una pressoché piena operatività on-line, da cui è derivata la spinta alla costruzione di un open mind-set collaborativo di impianto trans-culturale. A questo si aggiunge il contributo del design e della User Experience, che ha operato nella direzione di un approccio strumentale "smart" appunto, da cui è derivato il superamento di reticenze e barriere di accesso funzionale di una parte della popolazione e in particolare dei nativi non-digitali o delle persone con disabilità.

Il dato che emerge è che al centro della base relazionale su cui si strutturano i nuovi modelli di socialità, anche progettuale, si collocano smartphone e apps, per cui appare evidente l'opportunità o almeno l'interesse a tradurre questi strumenti dentro al processo metodologico, da affiancare all'allargamento della base attiva per la costruzione di un progetto, sia esso di prodotto, di servizio, di architettura, di città.

Nel corso di attività svolte in Marocco negli ultimi due anni è stato possibile sperimentare questo tipo di approccio *bottom-up* durante alcune esperienze progettuali legate alla città di Fez. Il Mercato Centrale e la Medina hanno rappresentato la cornice naturale all'interno della quale si è scelto di utilizzare l'apertura della fase ispettiva alla base di utenza, per tratteggiare il ritratto più fedele di una popolazione collocata a metà tra cultura globalizzata ed eredità culturale fortemente caratterizzata, non solo su base religiosa. I progetti, finalizzati alla realizzazione di un sistema di arredo urbano, efficace per la riqualificazione delle aree su cui intervenivano, hanno coinvolto giovani designer e artigiani del luogo, accanto a donne e uomini comuni, depositari e attori inconsapevoli di un naturale processo di attualizzazione del contesto.

Quadro di riferimento per il progetto di Fez

Durante il mese di Dicembre 2019, in collaborazione con l'Université Euro-Méditerranéenne de Fès UEMF, abbiamo partecipato alla realizzazione di un workshop di progetto, finalizzato alla riqualificazione urbana di un quartiere della Medina di

Fez, attraverso il progetto di design.

Grazie al disegno di un corredo oggettuale, destinato ad essere installato in modo più o meno permanente all'interno dell'area di intervento, il progetto intendeva valorizzare aspetti latenti di una consuetudine abitativa, che passa attraverso l'uso presente e passato degli spazi residui (la piazza e la strada su tutte) e l'esercizio di funzioni e attività di varia natura, dal commercio, al teatro, dalla preghiera, al riposo, all'uso dell'acqua, che a loro volta esprimono ancora oggi, riflessi di una profonda tradizione locale, araba e marocchina, tipicamente radicata nel centro della Medina e nei suoi quartieri/distretto.

L'area di progetto è collocata nel quadrante sud-ovest della città, all'interno del tessuto organico di viuzze e stradine che caratterizza la pianta della Medina. Immersi nel cuore pulsante del commercio della città antica, si arriva ai luoghi di intervento imboccando una traversa della strada principale e abbandonando alle spalle i rumori delle lavorazioni artigianali di legno, metallo, osso, cuoio e pietre, per approdare, non molto lontano, ad un'isola di quiete e silenzio, oggi poco frequentata.

A seguito di un recente intervento di ristrutturazione urbana, da cui sono risultate la realizzazione di una piazza al posto di un edificio decadente e il generale riordino della viabilità circostante, con sbarramento di un vecchio transito commerciale da e per i mercati, l'area appariva priva di quella vitalità che poco distante animava ancora la città e sembrava attendere un completamento, in grado di supportare attività di ristorazione e ospitalità in via di avviamento in quel luogo.

Al momento del primo sopralluogo la dignità estetica dell'intervento e un certo rigore ben espresso dal progetto architettonico e urbanistico sembravano non esser riuscite a riattivare auspicati flussi vitali. Dalle testimonianze raccolte dalle persone sul posto anzi emergeva il timore che, senza un'urgente previsione provvidenziale, lo spazio potesse precipitare in una prematura condizione di degrado, prima ancora d'esser compiutamente sfruttato. A pesare sul destino dell'area sembrava incidere la scelta poco lungimirante di chiudere il passaggio pedonale verso il giardino attiguo, attraverso il quale venditori e artigiani erano soliti passare durante i pomeriggi. Di fronte a simile fattispecie abitanti, commercianti, giovani e bambini avevano rapidamente tracciato itinerari alternativi seguendo strade attigue e soprattutto relegando a nuova marginalità un intero quartiere. Il turista poi, escluse forme di richiamo legate alla segnalazione di un bene di interesse culturale o alla sottolineatura di una forte caratterizzazione produttiva e/o commerciale, restava lontano,

catturato dai luccichii della sola merce esposta lungo le vie principali della Medina.

Dalla prima ricerca sul campo è apparso quanto l'uso del territorio e dello spazio fosse stato, più o meno consapevolmente, percepito come patrimonio collettivo, fortemente partecipato dalla popolazione locale. Questa connotazione, apparentemente ignorata nel progetto di restauro urbano, aveva contribuito a delineare un infausto destino per l'isolato intero e nelle nostre intenzioni chiamava l'urgenza di un reintegro strategico nel corredo di strumenti che i designer, ora chiamati a intervenire con un'opera di completamento e "cura" del territorio, potevano e dovevano utilizzare. Ora e qui sembrava opportuno più che mai il coinvolgimento attivo della popolazione locale, nel tentativo di attivare un contributo latente che solo abitanti, artigiani del luogo e turisti potevano esprimere in forma quasi istintiva inconsapevole.

Metodologia aumentata

Conclusa la fase di approccio al progetto e acquisite quelle nozioni conoscitive relative allo spazio e al suo contesto ambientale, culturale, ideologico e funzionale, il nostro lavoro si è primariamente rivolto alla determinazione di una strategia operativa e al progetto del workshop. Questo doveva contemplare da un lato una più ampia partecipazione collettiva al progetto in modo da recuperare attivamente fattori latenti di interesse e componenti inesprese di valore, dall'altro la necessità di governare un processo, quello del design, complesso e destinato prima di tutto a capitalizzare ogni informazione, verso la realizzazione di prodotti, in un quadro organico di collezione e di concreta fattibilità.

Nella fase di pianificazione del workshop inoltre è stato scelto di interagire con il *Centre de Formation et de Qualification dans les Métiers de l'Artisanat*, certi che, attraverso il supporto conoscitivo tecnico, di chi abitualmente trasforma i materiali in prodotto costruendo valore, il team degli artigiani avrebbe potuto "cappare" segnali di provenienza locale, oltre la normale dialettica progettuale con e tra gli studenti/designer, e tradurli immediatamente in azioni operative per la realizzazione di prototipi e maquettes, senza necessità ulteriore di manipolazione, di rielaborazione, di involontaria trasfigurazione.

La fase operativa del workshop è stata avviata attraverso una preliminare visita conoscitiva al centro di formazione artigianale, durante la quale studenti, coordinatori e docenti hanno co-

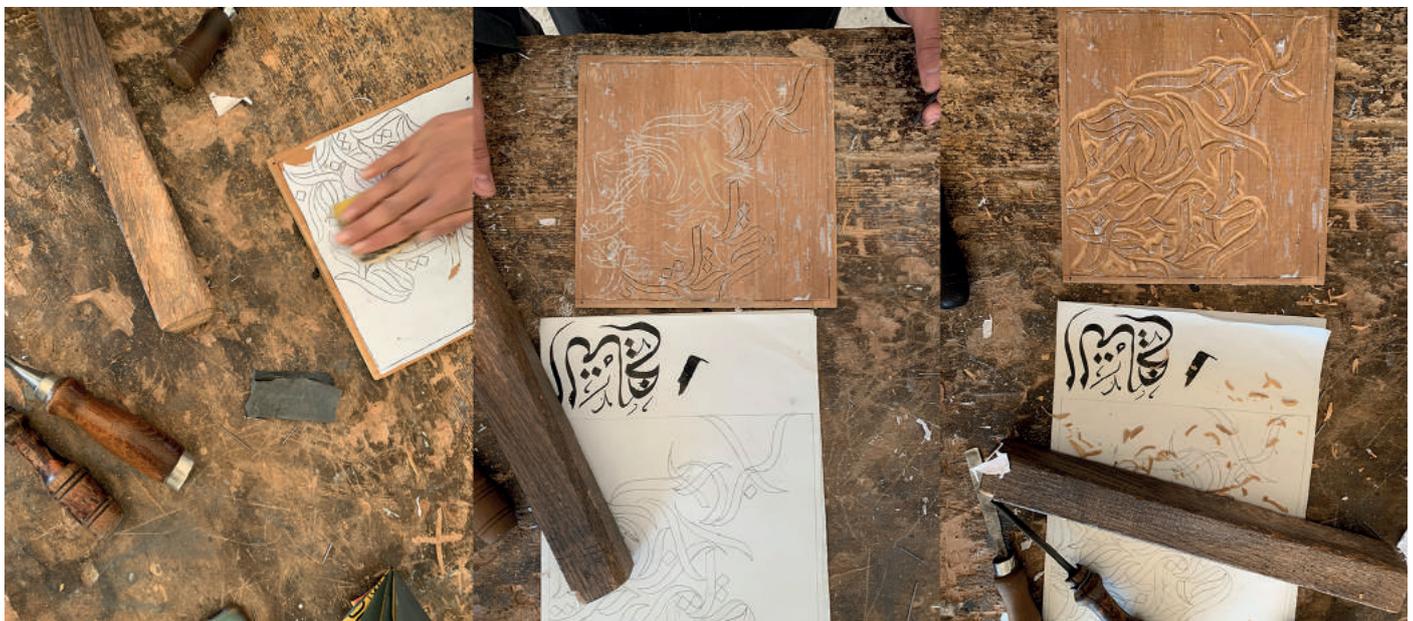


Fig. 2

nosciuto aspetti della produzione materiale e selezionato quelle lavorazioni ritenute più idonee per lo sviluppo dei prodotti. Al termine della visita sono stati scelti giovani apprendisti in numero di due per settore di produzione (cuoio, legno, metallo, ceramica, vetro); questi sono quindi stati introdotti nel team di progettazione attraverso l'affiancamento a ciascun gruppo, in modo da inserire un contributo tecnico da un lato e di autentico trasferimento informativo dall'altro.

Ciascun studente ha operato attraverso la raccolta di dati sul campo: video, fotografie, disegni, rilievi e interviste nel tentativo di catturare un ritratto identitario fedele alla natura dei luoghi, anche al di là di una connotazione spaziale attuale, ormai compromessa. Parallelamente è stato chiesto a persone esterne casualmente confluite sul luogo di fornire un contributo personale alla lettura dello spazio: ancora video, foto, disegni e messaggi, condivisi attraverso una delle piattaforme digitali di messaggistica mobile. Al termine i dati sono confluiti tutti all'interno di un'unica moodboard di analisi, in cui informazioni "autorevoli" (raccolte dai ricercatori) e i dati "ingenui" (provenienti da abitanti, passanti, turisti, ecc...) hanno restituito una proiezione "aumentata" del luogo, da cui ha preso vita il progetto.

La descrizione aumentata corrisponde ad una narrazione articolata in cui codici linguistici diversi (alto-basso, colto-barbaro, scientifico-empirico) si mescolano nella restituzione di un panorama variamente aderente alla realtà, che contempla aspetti invisibili alla ricerca tradizionale, inespresi dalla base di utenza, sedimentari, talvolta celati da sovrastrutture contaminanti. Da questa immagine sono nati progetti di arredo urbano per lo più, in cui attraverso il design di prodotto si conviene alla caratterizzazione significativa (*meaningful*) della piazza o della strada e alla valorizzazione di una componente geografica locale e contemporaneamente di quel patrimonio conoscitivo che decanta nel sapere artigianale di un paese come il Marocco. Il processo sperimentale è stato testimoniato attraverso la raccolta di numerose soluzioni progettuali e di manufatti artigianali in cuoio, legno, metallo, ceramica e vetro, destinati al circuito commerciale dei souvenirs di Fez, dunque alla diffusione conoscitiva ulteriore verso un pubblico (artigiani, commercianti, turisti e acquirenti) più ampio di quello direttamente coinvolto all'inizio.

Conclusioni dal workshop

In modo empirico possiamo sottolineare due fattori principali che emergono dal progetto presentato e che sono ancora in grado di orientare e implementare esperienze simili in futuro.

In primis si conferma e si evidenzia il ruolo di coordinamento del design, durante tutto il processo progettuale, orientato a guidarne lo svolgimento, prima ancora che i risultati formali definitivi. Se apparentemente sempre più spesso il primato decisionale del progettista sembra oggi minato alla base dalla diffusione di esperienze partecipate di design, oltre che dalla sua sempre più marcata intima connotazione multi e trans-disciplinare, l'esperienza condotta dimostra come al contrario il contributo sia solo variamente declinato e modulato nei vari momenti del progetto: di pianificazione metodologica all'inizio, di programmazione nella raccolta dei dati, di ascolto sensibile e *open-minded* nelle dinamiche relazionali, di indirizzo primario e di rielaborazione durante l'ultima conclusiva fase di sviluppo del progetto, come attivatore/facilitatore in ciascuno dei frangenti citati.

In secondo luogo, l'esperienza di collaborazione con giovani leve del mondo artigianale, inserite in questo caso dentro una filiera di formazione tecnica dedicata, ha evidenziato una inattesa e straordinaria capacità di lettura e comprensione dei suggerimenti del design, confermando la naturale prossimità discipli-

nare tra artigianato e Design, che alcuni autori riconoscono nel *Thinking*. La parola, che non conosce una traduzione letterale precisa in italiano, è frutto della crasi tra altri due termini distinti, ovvero: *thinking*, pensare, e *tinkering*, che potremmo tradurre come armeggiare o fare qualcosa con le mani. Nelle parole di Stefano Miceli *Thinking* significa pensare facendo le cose o, ancora meglio, riflettere su quanto si è fatto per fare cose nuove (Miceli, 2016). Questa capacità autodeterminante trova nel mondo della produzione contemporanea illustri paragoni ad esempio nella pratica di autori come Max Lamb, Thomas Alonso e Martino Gamper, formati direttamente nelle scuole di Design.

Attraverso l'analisi comparativa delle condizioni al contorno, che caratterizzano l'esercizio professionale del design e dell'artigianato ieri ed oggi, possiamo sostenere che la formazione teorica ed esperienziale tradizionalmente ampia del designer professionista (un tempo proiettato molto in avanti rispetto alla formazione "da bottega" dell'artigiano, ancorata saldamente ad un *know-how* prevalentemente ereditario e scarsamente dinamico), oggi sia divenuta conquista non più esclusiva anche dell'artigiano. Quest'ultimo in particolare ha guadagnato, grazie alla rapidità con cui le nuove tecnologie della produzione si sono rese disponibili, e soprattutto all'infinita accessibilità conoscitiva e informativa abilitata dalla rete (emancipazione locale), una nuova capacità di visione, che si aggiunge alla tradizionale conoscenza del fare.

«Stiamo passando rapidamente da una cultura della standardizzazione, che la Ford T ha espresso in modo esemplare, a una cultura della varietà, il cui emblema è la stampante 3D» (Miceli, 2016), tutto questo è straordinariamente evidente in rete e accessibile attraverso un banale smartphone, da qualsiasi luogo della terra.

References

- Celaschi, F. (2017), *Non Industrial design*, Contributi al discorso progettuale. Luca Sossella Editore, Bologna, IT.
- Di Lucchio, L., Giambattista, A. (2018), *Design & Challenges, Riflessioni sulle sfide contemporanee del Design*. LIST Lab, Barcelona ES.
- Khanna, A., Khanna, P. (2013), *L'età ibrida. Il potere della tecnologia nella competizione globale*, Codice Edizioni, Torino, IT.
- Latour, B. (2005), *Reassembling the social*, Oxford University Press, New York, NY.
- Levy, P. (2002), *L'intelligenza collettiva*, Feltrinelli, Milano, IT.
- Manzini, E. (2015), *Design when everybody designs*, The MIT Press, London, UK.
- Micelli, S. (2016), *Fare è innovare. Il nuovo lavoro artigiano*, il Mulino, Bologna, IT.
- Sanders, E., Stappers P.J. (2008), "Co-creation and the new landscape of design", in *Co-design. International journal of co-creation in design and the arts*, Taylor & Francis, Oxfordshire, UK.

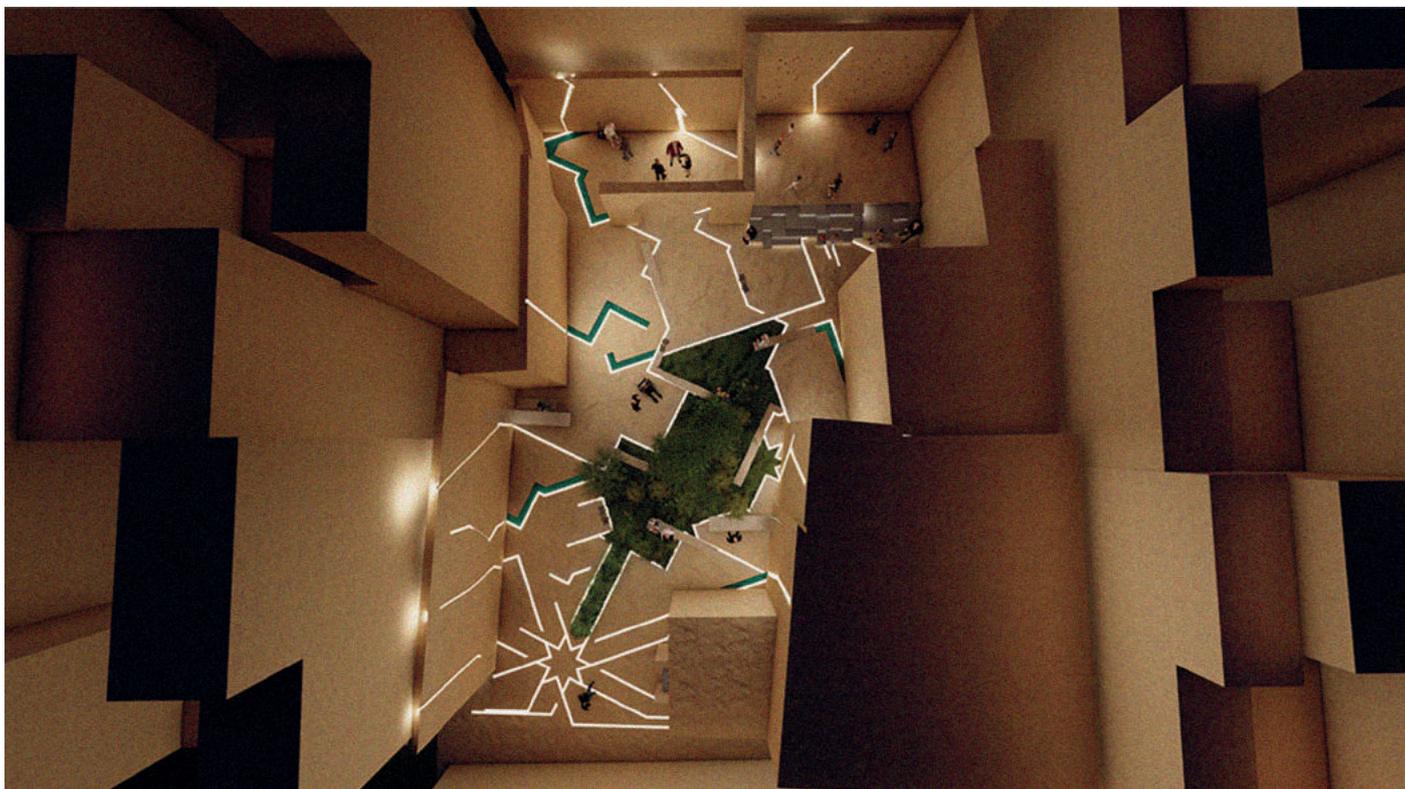


Fig. 3

Fig. 1 - Studenti e giovani designer collaborano alla realizzazione delle maquettes dei prodotti progettati durante il workshop partecipato.

Fig. 2 - Diverse fasi di realizzazione del prodotto artigianale (formella in legno di cedro intagliato).

Fig. 3 - Una delle soluzioni progettuali elaborate. Rendering dell'area di progetto, con inserimento di alcuni degli oggetti progettati nel workshop.