



QUADERNI

#08 Coscienza urbana

Urban consciousness a cura di GU | Generazione Urbana

gennaio-marzo 2016
numero otto
anno quattro

URBANISTICA 
giornale on-line di
urbanistica
ISSN:
1973-9702

- ABCittà |
- Camillo Boano & Giovanna Astolfo |
- Città della Cultura -
Cultura della città |
- Città fertile |

- Eutropean |
- Kallipolis |
- PUSH + urbanita |
- Re:Habitat |
- Sottovuoti |

URBANISTICA **ire**

giornale on-line di
urbanistica
journal of urban
design and planning
ISSN: 1973-9702

Direttore responsabile

Giorgio Piccinato

Comitato di redazione

Viviana Andriola, Lorenzo Barbieri,
Elisabetta Capelli, Sara Caramaschi,
Janet Hetman, Lucia Nucci,
Simone Ombuen, Anna Laura Palazzo,
Francesca Porcari, Nicola Vazzoler

Comitato scientifico

Thomas Angotti, *City University of New York*
Orion Nel-lo Colom, *Universitat Autònoma de Barcelona*
Carlo Donolo, *Università La Sapienza*
Valter Fabietti, *Università di Chieti-Pescara*
Max Welch Guerra, *Bauhaus-Universität Weimar*
Michael Hebbert, *University College London*
Daniel Modigliani, *Istituto Nazionale di Urbanistica*
Luiz Cesar de Queiroz Ribeiro, *Universidade Federal do Rio de Janeiro*
Vieri Quilici, *Università Roma Tre*
Christian Topalov, *École des hautes études en sciences sociales*
Rui Manuel Trindade Braz Afonso, *Universidade do Porto*

<http://www.urbanisticatre.uniroma3.it/dipsu/>

ISSN 1973-9702



Progetto grafico / Nicola Vazzoler
Impaginazione / Sara Caramaschi e Lorenzo Barbieri

Data di pubblicazione: Roma, aprile 2016

In copertina:
particolare della foto "Art&Life Geography, Venezia, 2015"
di Nicoletta Boraso >
approfondisci il progetto call for cover a p. 91

edito da



con il supporto di



per informazioni



#08

gennaio_marzo 2016
numero otto
anno quattro

january_march 2016
issue eight
year four



in questo numero
in this issue

Tema/Topic >

Coscienza urbana.

L'evidenza di una mancanza

Urban consciousness. The obviousness of a lack

a cura di / edited by GU | Generazione Urbana

Viviana Andriola, Serena Muccitelli & Nicola Vazzoler_p. 05

Città Fertile_p. 15

Connessioni fertili: ODSA I paesi della vita ciclica

Fertile connections: ODSA Cycling life towns

Città della Cultura | Cultura della città_p. 21

Piccole frasi di senso compiuto

Little meaningful sentences

Kallipolis_p. 29

Costruire la città tra partecipazione e nuove consapevolezze

Building the city within public participation and new awareness

PUSH & *urbanita*_p. 37

Service Design and Urban Policies

**How new models and tools for designing are
influencing the debate about the future of cities**

Sottovuoti_p. 43

**Un giardino al Pigneto. Breve storia di un processo di
progettazione partecipata a Roma**

**A park in Pigneto neighborhood. Brief history of
a participatory design process in Rome**

Camillo Boano & Giovanna Astolfo_p. **51**
Informal Urbanism,
city building processes and design responsibility

Eutropian_p. **59**
Finanziare la città cooperativa
Funding the Cooperative City

Re:Habitat_p. **69**
Complesse e incomplete. Tuttavia feconde
Complex and incomplete. Fertile nevertheless

ABCittà_p. **77**
Luoghi in gioco. Una città, tanti punti di vista
Places in game. One city, many points of view

Apparati/Others >

Profilo autori/**Authors bio**
p. **86**

Parole chiave/**Keywords**
p. **89**

Illustrazioni/**Illustrations**
p. **91**



Coscienza Urbana

Urban consciousness



Service Design and Urban Policies

How new models and tools for designing are influencing the debate about the future of cities

@ PUSH |
@ urbanita | *

Innovazione sociale |
Design di servizi |
Strategie urbane |
Social innovation |
Service design |
Urban strategies |

The urban environment has been facing multiple challenges, considering the social, political and economical forces which act within this realm. Indeed, various stakeholders have been debating over problems spread within the cities. The international community is aware about the needs to rethink the urbanization model. Indeed, there is an high number of examples which show the necessity to bring new approaches, methods and processes in the cities' strategies and policies. In this paper we will briefly show experimentations, methods and solutions deployed according to the different realities.

The digital revolution has a role in facing these challenges, since it is possible to exploit its new means in order to enhance the possible interaction between the urban actors. The service design method becomes fundamental for a different understanding of the urban reality where the technological aspect is intertwined with the social innovation aspect. This possibility gives the chance to investigate an innovative frontier allowing a new engagement and dialogue between public administrations and civil society. This leads to a different collaborative system among the various urban stakeholders, wich gives to citizens the opportunity to become active participants in the city's transformations and planning. UN-HABITAT is dealing with these digital challenges and is going to address them in the international conference Habitat III, which will be held in Quito in 2016. Various Urban Thinkers Campus (UTC) have been set up across the world as occasion to debate over the multiple experiences which will be enriching contribution during Habitat III. In this framework, the mission of the UTC in Palermo was to better understand the capacity of the combination of ICT and Service Design to reimagine cities, especially in less globalized contexts, debating the role of the key actors involved: urban communities, researchers, private businesses and local authorities.

ITC, service design e politiche urbane

Le città oggi affrontano sfide cruciali, tra le quali scarsità di risorse, una crescente disparità economica, tensioni sociali, tensioni etniche e una sostenuta espansione (HAAS 2012).

Come interagire, vivere e organizzare la città odierna è oggetto di innumerevoli dibattiti le cui riflessioni sono incoraggiate e sostenute dalla presenza di diversi fattori e forze agenti nel contesto sociale, economico e politico dell'ambiente urbano.

Si ricercano oggi nuovi metodi nella gestione urbana a livello locale, naziona-

* _ Sharon Ambrosio e Deborah Navarra per urbanita; Salvatore Di Dio e Domenico Schillaci per PUSH.

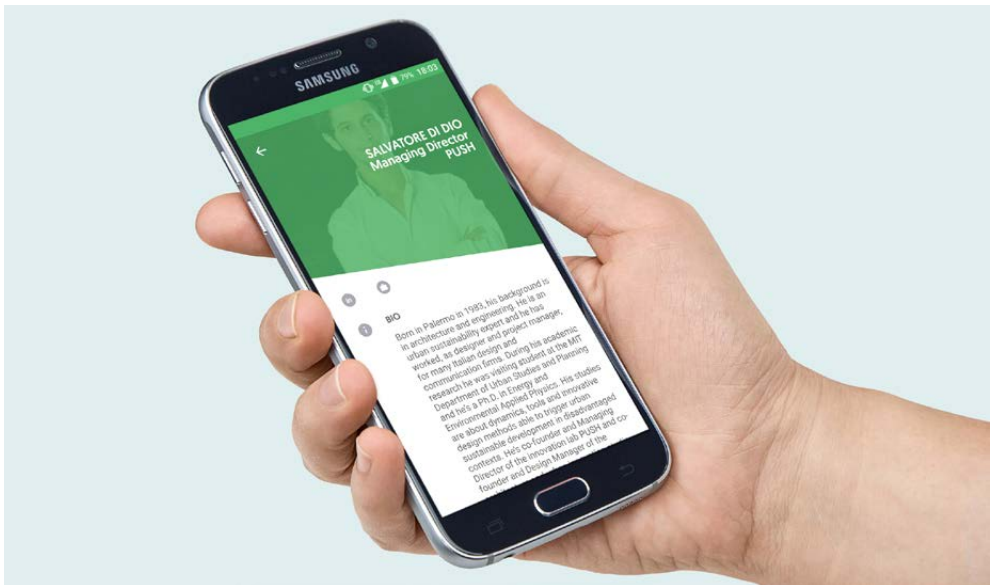


Fig.1_ PUSH. (2015), *City as a service_Report*, Palermo.

le e internazionale. L'innovazione digitale sembra essere uno degli strumenti scelti, e applicati come elemento guida.

La straordinaria rivoluzione guidata dalle *Information and Communications Technology*¹ (ICT) insieme al *service design*² hanno spinto l'interazione umana alla scala urbana ad un nuovo livello di complessità e velocità di sviluppo.

Se il tema dell'innovazione tecnologica digitale è già da anni presente in molte agende politiche, è il *service design*, secondo la definizione di Andy Polaine, lo strumento che sembra sempre più adatto per risolvere la complessità dell'organismo urbano.

In un'economia in decrescita e con sempre meno risorse è infatti cruciale possedere "la capacità di collegare obiettivi a livello strategico a tutti quei dettagli necessari perché essi siano raggiunti" (Polaine et al 2012). Le città si trovano in questa situazione, avendo l'esigenza di guardare ad obiettivi lontani (UN-HABITAT 2012) e al contempo di applicare soluzioni immediate, efficaci e capaci di condurre città e cittadini verso un futuro globale sostenibile (Di Dio 2015).

Politiche urbane e *service design* si ritrovano, quindi, nell'ambizione di guidare il cittadino/consumatore nell'esperienza di vita quotidiana, cercando di influenzarne il comportamento per tragguardare risultati ad una scala più grande.

Il *service design* è generalmente il risultato di un lavoro in ambito digitale che vede coinvolti diversi attori, ma è soprattutto un processo che prevede il progettare "con" le persone invece che "per" le persone. Questa sua caratteristica avvicina nuovamente il *service design* al complesso mondo della progettazione urbana dove spesso si ricorre a metodi di "co-progettazione" per tradurre gli obiettivi ambientali, sociali ed economici ad una scala attuativa, più vicina cittadino.

Dalla combinazione di ICT e service design può, quindi, emergere una nuo-

1_ Tecnologie dell'informazione e della Comunicazione (TIC).

2_ Progettazione di servizi e sistemi complessi in ambito digitale.

va opportunità per le politiche urbane, un *greenfield* ancora quasi del tutto inesplorato. Tale sinergia in alcuni contesti può assumere ancora maggior importanza. Dove, infatti, dinamiche pubbliche corrotte frenano lo sviluppo, il mezzo digitale rende accessibili e trasparenti servizi fondamentali come l'accesso al credito in Africa (<http://mpesa.in>) o l'acqua potabile in India (<http://www.sarvajal.com>).

Già in *"The creative city: a toolkit for urban innovators"*, Charles Landry sostiene l'importanza di un nuovo approccio verso il contesto urbano. Il potenziale creativo esistente in un luogo, nato dagli abitanti del luogo stesso, ha valore solo se sperimentato e implementato attraverso la presenza di nuove condizioni (Landry 2000).

La tecnologia e la sua declinazione per i servizi quotidiani in ambito urbano è uno strumento che in qualche modo propone in una nuova chiave ciò che Kevin Lynch (1960) sosteneva in merito al rapporto umano/urbano, e dove oggi la tecnologia può giocare un ruolo chiave per migliorare la percezione del contesto cittadino.

È per questo che molte politiche pubbliche ed esperienze private nel mondo cominciano a tenere in considerazione la creatività dei cittadini, appoggiano le loro iniziative che esaltano le potenzialità del territorio.

In questa direzione si muovono molte politiche pubbliche ed esperienze private in giro per il mondo. La Comunità Europea, ad esempio, ha una visione a lungo termine riguardo l'implementazione e il raggiungimento di alcuni obiettivi in termini di sviluppo, crescita e sostenibilità. Ne è un esempio l'Agenda Digitale (<https://ec.europa.eu/digital-agenda/en>), che per l'appunto fonda il proprio potenziale innovativo sulla ICT e lo sviluppo di nuovi servizi digitali. Secondo uno studio del Copenhagen Economics, infatti, l'economia digitale può incrementare di almeno 4% il PIL UE entro il 2020³.

Ogni stato europeo sta lavorando, quindi adattando, le proprie politiche agli obiettivi dell'Agenda Digitale. In Italia, ad esempio, dal gennaio 2016 è in atto un'importante revisione delle modalità di accesso ai servizi pubblici digitali. È stato emesso un decreto per l'interoperabilità dei servizi pubblici attraverso l'apertura dei dati (Open Data) delle Pubbliche Amministrazioni e un registro pubblico delle API (*Application Programming Interface*). Questo significa che attraverso *open data* facilmente utilizzabili anche i privati potranno sviluppare applicazioni digitali per migliorare la vita dei cittadini nell'esperienza dei servizi pubblici.

Un esempio virtuoso in questo ambito è offerto dall'organizzazione no profit americana *Code For America*, che ha lo scopo di introdurre processi di innovazione all'interno della Pubblica Amministrazione americana. Il loro obiettivo è quello di portare la cultura che caratterizza la Silicon Valley in seno ai meccanismi burocratici, grazie a quello che definiscono "un servizio civile" nel servizio pubblico, fatto svolgere per alcuni mesi a giovani e talentuosi *software developers*. Oltre quindi ad innescare processi di contaminazione, i team sviluppano, di concerto con la Pubblica Amministrazione, soluzioni a

3_ "La sfida digitale dell'Europa Contributo della Commissione per il Consiglio europeo del 24-25 ottobre 2013".



Fig.2 PUSH. (2015), *City as a service*_Report, Palermo.

problemi sentiti dalla comunità. Come sostiene Joel Mahony, uno dei project manager di *Code For America*, è fondamentale che software e tecnologia siano strumento per risolvere problematiche reali.

In Israele e, in particolare, a Tel Aviv sorge la “silicon wadi”: un ecosistema di aziende, startup e centri di ricerca che porta la città ad essere una delle mete più ambite per chi si occupa di *digital economy*. Qui l’innovazione tecnologica guidata da università e imprese è diventata strumento generativo di nuove dinamiche urbane, nonostante il contesto sud-mediterraneo socialmente, economicamente e politicamente critico.

A questa realtà ben si applica il ragionamento di Florida (2002) a proposito della città creativa, dove l’uso e lo sviluppo della tecnologia può essere indicato come un motore e stimolo per lo sviluppo. La creatività urbana, nonostante le sue molteplici declinazioni nei differenti contesti, è qui identificata con un motore di sviluppo, proprio perché frutto della città stessa e dei suoi cittadini nella condizione per cui nuove risorse e qualità vengono stimolate e incentivate.

HABITAT III: verso una nuova agenda urbana

“La battaglia per uno sviluppo più sostenibile verrà vinta o persa nelle città”⁴ (UN-HABITAT 2012). Il dibattito internazionale è in attesa della conferenza UN-Habitat III che sarà ospitata a Quito, Ecuador, ad ottobre 2016.

Questa conferenza, organizzata ogni venti anni dalle Nazioni Unite, rappresenta l’appuntamento più importante per la definizione degli indirizzi globali delle politiche urbane.

Per questo motivo, in seno al programma UN-Habitat nasce “*World Urban Campaign*” (WUC). Scopo di questa campagna è di sviluppare un dibattito aperto sul futuro delle città a partire da una serie di principi contenuti nel

4_ http://mirror.unhabitat.org/images/WUC_Manifestos/Manifesto%20For%20Cities_English.pdf

documento “*The City We Need*”⁵ redatto dai partner pubblici e privati di *World Urban Campaign*.

Qui i 9 principi contenuti all’interno del documento :

1. *The city we need is socially inclusive*
2. *The city we need is well planned*
3. *The city we need is a regenerative city*
4. *The city we need is economically vibrant and inclusive*
5. *The city we need has a singular identity and sense of place*
6. *The city we need is a safe city*
7. *The city we need is a healthy city*
8. *The city we need is affordable and equitable*
9. *The city we need is managed at the metropolitan level.*

Ogni partner della campagna è stato invitato a ridiscutere tali indirizzi coinvolgendo la propria comunità, per innescare un processo creativo e collaborativo e rafforzare i principi di *The City We Need* in vista di Habitat III. Luoghi di tale dibattito locale sono stati chiamati “Urban Thinkers Campus” e sono stati selezionati una trentina di partner in tutto il mondo per organizzarli.

L’esperienza dell’Urban Thinkers Campus a Palermo

L’*Urban Thinkers Campus*⁶ tenutosi a Palermo nell’ottobre 2015 è nato con l’ambizione di portare il tema dell’innovazione digitale a servizio delle politiche urbane in seno al dibattito internazionale.

In particolare l’evento ha cercato di declinare i 9 principi in una specifica dimensione: la combinazione di *ICT* e *service design*. Gli effetti diretti della *digital economy* sulle città, sembrano essere, infatti, un concetto non adeguatamente approfondito nei principi che guidano il dibattito sulla nuova agenda urbana.

Titolo dell’appuntamento siciliano è stato “City as a Service” fornendo quindi, come stimolo, quello di immaginare l’intera fruizione dell’esperienza urbana come un vero e proprio servizio digitale al cittadino.

Concepire il paradosso di una città come unico e complesso servizio digitale significa far coincidere il dominio della progettazione urbana con il *service design*. La provocazione ha fornito lo stimolo per rintracciare i contorni delle due discipline e scoprire i reali punti di contatto e interazione.

L’evento palermitano ha quindi raccolto e condiviso esempi e idee che nascono ed esplorano questa nuova frontiera. In tre giorni si sono svolte circa una trentina di eventi, fra conferenze e workshop, con più di cento relatori e facilitatori.

Ciò che è emerso, in estrema sintesi, è che i nuovi strumenti digitali oggi ci consentono di interagire con una nuova immagine urbana. E che tale realtà digitale integra, aumenta (Carta 2015) e in molti casi sostituisce la percezione della realtà urbana stessa.

Esiste ormai, a livello globale, un ecosistema digitale capace di offrire un nuovo modo di vivere la città, ed esiste anche un nuovo modo di interazione e cooperazione tra i principali attori che operano sul territorio.

Grazie alla generazione di uno spazio urbano virtuale si definisce un nuovo

5_ <http://mirror.unhabitat.org/downloads/docs/The%20City%20We%20Need.pdf>
6_ http://issuu.com/wepush/docs/utc_report/1

paradigma di città che produce luoghi senza spazio fisico e comunità senza tempo. Lo spazio urbano viene così, compreso, letto e percepito con lenti finora inusuali che aprono le porte al miglioramento dell'esperienza urbana e anche alla progettazione e pianificazione della città. Chi progetta per la città si trova quindi a progettare esperienze; saranno poi queste ultime a produrre, generare, o riqualificare gli spazi fisici.

Conclusioni

La *World Urban Campaign* è ancora in atto, promuovendo e raccogliendo i risultati dei dibattiti tra tutte le voci della società che saranno contributo vitale per la stesura dell'agenda urbana a Quito durante Habitat III. Molte sono le aspettative. I principi base per una nuova città sono stati posti, i risultati della WUC saranno materiale di dibattito sul tavolo di Quito, come base di un framework che porterà alla produzione della futura agenda urbana. Sarà interessante cercare di definire il peso che *ICT* e *service design* avranno all'interno delle future strategie di sviluppo urbano e, soprattutto, quali saranno i contorni epistemologici delle future politiche urbane.

bibliografia

- Brown T. 2009, *Change by Design*, Harper Businesses, New York.
- Carta M. 2015, *Augmented City*
- Di Dio S. 2015, *The Lean Urban Policies' Design*, University of Palermo, Palermo.
- Florida R. 2002, *The Rise of the Creative Class*, New York, Basic Books.
- Haas T. 2012, *Sustainable urbanism and beyond: rethinking cities for the future*, Rizzoli, New York.
- Landry C. 2000, *The creative city: a toolkit for urban innovators*, Earthscan, UK.
- Lynch K. 1960, *The image of the city*, The MIT press, Cambridge.
- Polaine A., Lavrans L. & Reason B. 2013, *Service Design*, Rosenfeld, New York.
- Quintarelli S. 2016, *Quintarelli: "Ecco come apriremo l'ecosistema dei servizi digitali al cittadino"*, consultato nel Gennaio 2016. [on-line: http://www.agendadigitale.eu/infrastrutture/quintarelli-avremo-il-facebook-dei-servizi-digitali-al-cittadino_1938.htm]
- UN-HABITAT (2012), *Manifesto for cities*. [on-line: http://mirror.unhabitat.org/images/WUC_Manifestos/Manifesto%20For%20Cities_English.pdf]
- UN-HABITAT (2013), *The city we need*. [on-line: <http://mirror.unhabitat.org/downloads/docs/The%20City%20We%20Need.pdf>]

UB

i QUADERNI

#08

gennaio_marzo 2016
numero **otto**
anno **quattro**

URBANISTICA tre
giornale on-line di
urbanistica
ISSN:
1973-9702

È stato bello fare la tua conoscenza!
cercaci, trovaci, leggici, seguici, taggaci, contattaci, ..

It was nice to meet you!

search us, find us, read us, follow us, tag us, contact us, ..



Roma Tre Press



ROMA TRE
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI



QUADERNI

