

## Smart Cities, Dumb Cities

### Esperimenti di intelligenza urbana 'dal basso'

di *Beniamino Murgante*  
e *Giuseppe Borruso*

Nella rubrica 'smart cities, dumb cities' abbiamo finora cercato di sottolineare soprattutto le incongruenze, alquanto generalizzate, nel considerare intelligenti le città soltanto in quanto si dotano di una serie di gadget tecnologici, che magari apportano alcuni miglioramenti nella vita dei cittadini, tuttavia privilegiandone soltanto una certa componente, e dimenticandosi degli altri (quelli meno 'tecnologici'). O ancora, considerare intelligenti città dotate di mega schermi utili a proiettare pubblicità, ma senza - banalmente - panchine o attrezzature più semplici ma di fatto più funzionali alla vita urbana reale di tutti i giorni.

Il nostro ragionamento si è più volte concentrato sull'importanza degli strumenti dell'ICT e di quelli hi tech in genere nell'ottimizzare, in un'ottica futura imminente, le nostre città, dato che la crescita delle realtà urbane è un fenomeno destinato a connotare fortemente il XXI secolo, con tutte le conseguenze di carattere ambientale, sociale, economico e culturale che ne conseguono, soprattutto in un contesto di risorse (naturali, energetiche, territoriali) limitate. La loro importanza è tuttavia da pensare strutturata all'interno di effettivi processi di pianificazione e partecipazione urbana, ovvero non pensando agli strumenti hi-tech come soluzione ma come mezzo per ottenerla.

Le nostre città sono state tuttavia già investite a vari livelli da onde di 'smartness of things', in cui app, QR-code, sensori NFC e smart cards, per non parlare di megasiti web, hanno acquisito un loro spazio, spesso più per entusiasmo del momento che come risposte a reali necessità. Alcuni esperimenti sono stati portati avanti o sono in corso nelle città dei curatori di que-

sta rubrica, e nello spirito della partecipazione 'dal basso' ai processi urbani sono in fase di strutturazione come prospettive di lavoro organizzato in un'ottica smart.

A Trieste un tavolo di lavoro #younginnovation, avviato a marzo in occasione di un convegno sui "territori digitali" ha prodotto, di fatto, un processo di partecipazione informale / formale tra studenti e vertici dell'amministrazione comunale. Il progetto pilota è nato nell'ambito di un corso universitario, e ha riguardato varie fasi. Una fase didattica è stata concentrata sul concetto di città e di rete. A questa è seguito un primo incontro pubblico, l'evento "#younginnovation", in cui dei giovani "utenti urbani" (studenti residenti e fuori sede) hanno ragionato su una sorta di griglia, in cui, a partire dalle caratteristiche della città, si sono osservati gli elementi di sviluppo economico, gli aspetti culturali, turistici, dell'innovazione, evidenziandone le carenze, le possibili soluzioni e gli attori del territorio da coinvolgere. Una terza fase ha riguardato il confronto diretto con le componenti della pubblica amministrazione, in cui si sono evidenziate alcune criticità (evidenziate in Figura 1, cerchiate) e le possibili modalità di affrontarle, sia da parte della struttura pubblica, sia da parte degli stessi cittadini o utenti urbani. La quarta fase ha riguardato, in un ulteriore incontro con il Comune, la presentazione di alcune proposte, cui fare seguire un quinto momento, dedicato alla loro effettiva realizzazione (quest'ultima fase è in corso, e al suo termine commenteremo sicuramente quanto realizzato).

Nella città di Potenza nel mese di dicembre 2011 un gruppo di professionisti dello studio "WOP Architettura e Paesaggio" ha proposto un progetto riguardante un grande parco situato in un'area completamente abbandonata situata nella parte a valle della città, un tempo sede di un grande allevamento suini.

Quando un progetto è completato, in genere, i progettisti

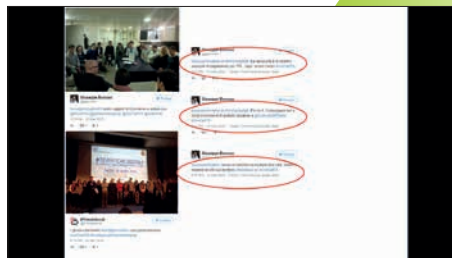


Fig. 1 - Momenti del tavolo di lavoro #younginnovation e degli spunti emersi durante il lavoro. <https://storify.com/gborruso/younginnovation-ai-territori-digitali-spunti-dai>

organizzano un dibattito pubblico o provano a contattare i giornalisti per comunicare l'idea alla comunità interessata. In questo caso i progettisti hanno contattato un blogger locale (Antonio Nicastro @astronik) conosciuto in tutta la regione per il suo impegno nel settore ambientale e Giampiero D'Ecclesiis, un geologo con una nota per il suo attivismo su facebook.

In poche settimane il gruppo di facebook ha raggiunto 3.000 partecipanti (<http://www.facebook.com/groups/parcobasento/>) e i cittadini hanno cominciato a esprimere le loro opinioni. Nonostante il progetto fosse già molto dettagliato, l'obiettivo principale dei progettisti è stato quello di cercare di raccogliere altre idee direttamente dai cittadini. Per diversi mesi, ci sono state molte discussioni su come migliorare piccoli dettagli del progetto. Dopo questo primo periodo, i giornali hanno descritto il progetto e molte associazioni e gruppi di cittadini hanno chiesto ai progettisti di illustrare il progetto nelle loro sedi.

Allo stesso tempo è partita una petizione e tutti i negozi della città hanno raccolto le firme per il parco. Ma il compito cruciale che si era posto il gruppo di progettisti era di tentare di convincere i politici ad accettare l'idea del parco. Pertanto, i politici, senza interessi personali nella zona, hanno immediatamente dichiarato una posizione chiara di preferenza per il parco, mentre i politici che avevano già fatto promesse ad alcuni imprenditori hanno cercato di evidenziare tutti i vincoli possibili nella realizzazione del parco.

L'aspetto innovativo della vicenda è che tutte le discussioni con i politici sono state

sviluppate direttamente su Facebook o Twitter. Infatti, la questione più interessante non è il fatto che i politici e i cittadini hanno discusso direttamente in merito al progetto, questo può accadere anche nella piazza della città, ma il fatto che i social media possono essere considerati come una lavagna enorme nella piazza sulla quale le posizioni di tutti saranno scritte in modo indelebile. E questo, ad esempio, per un politico ha il peso di una dichiarazione ufficiale.

Come già abbondantemente argomentato nei numeri precedenti della rubrica un potente strumento di sintesi è rappresentato dall'analisi delle discussioni sui social network. Il gruppo del Parco del Basento ha registrato nel periodo gennaio 2012 aprile 2014 circa 851 discussioni con un elevato numero di commenti e "mi piace". In qualsiasi processo partecipato tradizionale sarebbe alquanto difficile raggiungere una livello confrontabile di scambio di idee.

Le stesse reti semantiche costruite a partire dalle discussioni sviluppate nei social network sono un elemento centrale nella visualizzazione dei concetti chiave.

L'idea è di sintetizzare i workflow di queste iniziative in una griglia progettuale comune, da adottare come strumento di valutazione del livello di smartness di una città (o di un territorio, in senso più ampio), evidenziando le necessità di quel particolare contesto e ponendo le basi per la loro risoluzione. Soltanto in quest'ultima fase il ricorso a soluzioni di tipo hi-tech viene considerato, nel quadro del suo effettivo apporto alla risoluzione delle istanze urbane.