



Le smart cities e i piccoli centri:

Il ruolo della tecnologia e dello spazio virtuale per la rigenerazione urbana sostenibile.

Un progetto digitale per SCICLI



Tesi magistrale | Politecnico di Torino
Laurea Magistrale in Architettura per il progetto sostenibile
A.A. 2018 - 2019

LE SMART CITIES E I PICCOLI CENTRI:

Il ruolo della tecnologia e dello spazio virtuale
per la rigenerazione urbana sostenibile.

UN PROGETTO DIGITALE PER SCICLI

RELATORE

Francesca De Filippi

CANDIDATO

Carmelo Carbone

CORRELATORE

Daniela Ciaffi

Emanuela Saporito

La redazione di un elaborato di tesi richiede un percorso di sforzi prolungati che può sembrare interminabile. E' necessario dimostrare grande impegno e resilienza per superare le asperità e cercare di esorcizzare un pensiero costante. Arrivato alla fine di questo percorso mi sembra doveroso spendere qualche parola, seppur brevemente, per chi mi ha dato la forza di andare avanti.

RINGRAZIO i miei genitori che, seppur lontani, hanno sempre riposto in me grande fiducia senza mai chiedere nulla in cambio. Ringrazio mio fratello e le mie sorelle, Luciano e Francesca per il calore delle loro accoglienze quando torno a casa, e Martina, che mi ha supportato da vicino e mi ha aiutato revisionando la mia scrittura. Un ringraziamento va anche a Lola che mi è stata accanto con grande pazienza anche nei momenti più difficili. Ringrazio i miei tutor, che con i loro consigli mi hanno aiutato a definire il perimetro di analisi e ad indirizzare le risposte progettuali. Ringrazio Angelo Agosta, per avermi fornito il materiale necessario, e tutti gli intervistati che con le loro informazioni mi hanno aiutato a definire il mio lavoro.

ABSTRACT

La città è un organismo dinamico in costante trasformazione. Ci è chiaro come si stanno trasformando e verso cosa tenda il progetto della città? Le grandi città agiscono da catalizzatori delle attenzioni e sono oggetto di importanti politiche di sviluppo, sebbene circa il 65% della popolazione italiana abiti in comuni con meno di 50mila abitanti. I piccoli comuni, sono destinati a svuotarsi o possono intraprendere strategie di sviluppo virtuose che gli restituiscano una nuova centralità?

Una prima parte del lavoro di tesi indaga le tendenze in corso riguardo la trasformazione delle città e dei suoi utenti e si pone l'obiettivo di offrire un quadro esaustivo delle esperienze internazionali innovative. La città del futuro, per come la percepiamo oggi, si basa sul paradigma della Smart city, un modello di città più sostenibile che sfrutta in maniera intelligente le nuove tecnologie e il ruolo attivo della cittadinanza.

Con la rivoluzione digitale, nel giro di pochi anni, il funzionamento della città viene stravolto.

Cambia la città e le sue infrastrutture, e con esse i cittadini che la abitano, i loro processi cognitivi e il modo in cui essi si interfacciano con lo spazio urbano grazie ai nuovi dispositivi.

La sommatoria di questi elementi determina anche la modifica del modo di intervenire sulla città; lo stabilimento di nuovi obiettivi e l'utilizzo di nuovi strumenti.

La seconda parte del lavoro di tesi approfondisce l'analisi della città in esame e il suo contesto di riferimento, in relazione alle trasformazioni precedentemente delineate, e sviluppa, a partire da un metodo di progettazione basata sulle teorie sulla Smart city, una proposta progettuale che utilizza le tecnologie digitali per valorizzare il patrimonio materiale e immateriale del territorio.

Grazie al digitale vengono erogati nuovi servizi e si cerca di semplificare la vita delle popolazioni urbane, alternando azioni online e azioni offline.

Gli strumenti digitali diventano un mezzo per coinvolgere direttamente gli utenti a collaborare mettendo a sistema le proprie risorse, secondo la stessa logica della condivisione che accompagna l'era dei nuovi media.

Prendere atto delle nuove tendenze urbane e i nuovi strumenti e indirizzarli verso una direzione più sostenibile ed "eticamente condivisa" è la sfida dei pianificatori di domani nel progetto delle Smart cities.

INDICE

GLOSSARIO: Indice delle abbreviazioni	13
PREMESSA: Il futuro dei piccoli centri. Decadenza o rinascita?	15
PARTE I:	22
LA TRASFORMAZIONE DELLE CITTA'. NUOVE TENDENZE	
INTRODUZIONE	23
CAPITOLO I. La Smart city, il digitale e i nuovi strumenti per la città	26
Introduzione	
1.1 Il modello della Smart city. Nuove prospettive	29
1.1.1 Le definizioni	
1.1.2 Dimensioni e caratteristiche di una Smart City	
1.1.3 La valutazione della smartness	
1.1.4 Diventare una smart city: Gli step della programmazione	
1.2 Gli utenti digitali e lo spazio urbano virtuale	43
1.2.1 La conversione al digitale	
1.2.2 Web 1.0, Web 2.0, Web 3.0, Web 4.0	
1.2.3 Nativi Digitali, immigrati digitali e tardivi digitali	
1.2.4 I Social network e le comunità del Cyberspace	
1.3 Interazione uomo-città. Nuovi paradigmi di fruizione urbana	55
1.3.1 ICT: Strumenti per le città	
1.3.2 Smartphone e apps	
1.3.3 Internet of things, Wearable technology e robotizzazione	
1.3.4 Nuove tendenze e mobilities (Performing media e Urban Experience)	
CAPITOLO II. La rigenerazione urbana sostenibile. Progetti digitali	66
Introduzione	
2.1 Rigenerazione urbana	69
2.1.1 Gli approcci al progetto della città	
2.1.2 Una nuova stagione per l'urbanistica: la rigenerazione	
2.1.3 Dicotomie della rigenerazione: tra soft e hard, bottom up e top down	
2.1.4 L'uomo come risorsa	
2.1.5 Nuovi paradigmi di governance	
2.1.6 Finanziare i progetti nella Smart city	
2.2 La rigenerazione tramite il digitale	89
2.2.1 La rigenerazione nell'era dei nuovi media	
2.2.2 Piattaforme collaborative per l'urbanistica	
2.2.3 Digitalizzazione del patrimonio architettonico e culturale	
2.2.4 I giochi digitali urbani	
2.3 Progetti sul digitale. Elementi costitutivi	101

2.3.1 Esempi di rigenerazione digitale			
2.3.2 Conclusioni			
PARTE II:		112	
ANALISI E PROGETTO DIGITALE PER SCICLI			
CAPITOLO I. Il contesto siciliano. Tra Smart city e Digitale		114	
Introduzione			
1.1 La Sicilia e la Smart city		117	
1.1.1 La posizione della Sicilia rispetto al contesto italiano			
1.1.2 Le strategie regionali sulla Smart city			
1.1.3 Le iniziative dei comuni Siciliani			
1.2 Il digitale in Sicilia		128	
1.2.1 I numeri del digitale in Sicilia			
1.2.2 I Programmi e le strategie sul digitale in Sicilia			
CAPITOLO II. Scicli		132	
Introduzione			
2.1 Il contesto geografico - territoriale		135	
2.1.1 Scicli oggi			
2.1.2 Le frazioni marittime			
2.1.3 La situazione demografica a Scicli			
2.1.4 Dati sugli abitanti. Prospettive ostili nella provincia			
2.1.5 Economia e società			
2.1.6 L'impatto del riconoscimento Unesco e del cineturismo			
2.2 La storia della città		151	
2.2.1 L'etimologia del Toponimo			
2.2.2 Dal Paleolitico al periodo pre-Ellenico			
2.2.3 Fenici, Greci, Cartaginesi e Romani			
2.2.4 L'alto Medioevo: Bizantini, Arabi e Normanni			
2.2.5 Il basso Medioevo: Svevi, Angioini e Aragonesi			
2.2.6 Dal XVI all'indipendenza italiana			
2.2.7 Fine XIX e XX secolo. Le trasformazioni urbane			
2.3 Lo stato di fatto: Risorse, criticità e prospettive		173	
2.3.1 Swot e Stakeholder analysis			
2.3.2 Il patrimonio (Ambiente, Architettura e Tradizione)			
2.3.3 Le risorse e le criticità urbane			
2.3.4 Quadro generale sui progetti in corso e linee guida per lo sviluppo urbano			
CAPITOLO III. Il progetto Scicli città Smart		216	
Introduzione			
3.1 Il concept progettuale		219	
3.1.1 Il progetto generale			
3.1.2 Quale patrimonio? Architettura e città, Ambiente e Tradizione			
3.1.3 Il target: Cittadini, Turisti e Amministrazioni			
3.1.4 Azioni online e offline			
3.2 La Smart Strategy for planning e stato dell'arte dei settori di intervento		225	
3.2.1 Lo stato dell'arte delle dimensioni Smart			
3.2.2 La Smart Strategy. Obiettivi e azioni			
3.3 I componenti del Progetto Scicli città Smart: Mappa, Interfacce e Piattaforma online		235	
3.3.1 I fattori determinanti e il progetto specifico			
3.3.2 La Mappa			
3.3.3 Le Interfacce			
3.3.4 La Piattaforma online "Scicli città Smart"			
3.4 Strumenti e Processi		256	
3.4.1 Il metodo di lavoro			
3.4.2 Strumenti Online e Offline			
3.4.3 Processo operativo. Le fasi di progetto			
CONCLUSIONE		276	
BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA		279	
ALLEGATI		299	

GLOSSARIO: Indice delle abbreviazioni

AI	(Artificial Intelligence)
CMC	(Computer-Mediated Communication)
DGBL	(Digital Game-Based Learning)
DPPs	(Digital Participatory Platforms)
DSI	(Digital Social Innovation)
DST	(Digital Storytelling)
DT	(Digital Turism)
HCI	(Human-Computer Interface)
IaaS	(Infrastructure as a Service)
ICT	(Information and Comunication Technology)
IoT	(Internet of Things)
IT	(Information Technology)
MaaS	(Mobility as a Service)
P2P	(Peer-to-Peer)
PA	(Pubblica Amministrazione)
PaaS	(Platform as a Service)
PDI	(Piattaforma Digitale Integrata)
PPP	(Partnership Pubblico-Privato)
PPPP	(Partnership Pubblico-Privato-People)
RFID	Radio Frequency Identification
SaaS	(Software As a Service)
SDGs	(Sustainable Development Goals)
SNG	(Social Network Games)
SNSs	(Social network sites)
SPID	(Sistema Pubblico di Identità Digitale)
ST	(Smart Turism)
SVA	(Smart Visual Assistant)
VR	(Virtual Reality)
VGI	(Volunteered Geographic Information)



PREMESSA:

Il futuro dei piccoli centri. Decadenza o rinascita?

Mentre il luogo comune sul fenomeno urbano disegna una geografia europea caratterizzata da centri catalizzatori, attorno alle quali orbita il sistema socio-economico, ovvero le grandi capitali, il dato inatteso dimostra come, da un punto di vista numerico, le grandi metropoli non rappresentino affatto i centri nevralgici della società. Sebbene è indubbio che la maggior parte della popolazione europea, oltre il 70%, viva nelle città, segnando l'affermazione dell'abitare urbano su quello rurale, non è sottinteso che la maggior parte di questa porzione risieda nelle grandi capitali. Secondo quanto riportato dal Centro Documentazione e Studi dei Comuni italiani ANCI-IFEL, il tema della scala della città non è un tema scontato e spesso risulta complicato fornire delle definizioni univoche e dei criteri di raggruppamento validi per costruire un quadro comune delle città europee. Infatti, le scale di raggruppamento delle città possono variare a seconda del contesto territoriale e urbanistico, il paese o addirittura l'ente che sviluppa l'analisi.¹

Sintetizzando, se confrontiamo la scala della maggior parte delle città europee con quelle asiatiche, ci renderemo conto di come, molto probabilmente, non abbiamo una visione comune su ciò che è considerabile grande, medio o piccolo. L'analisi del centro ANCI-IFEL², allo scopo di definire gli insiemi di raggruppamento, riporta lo studio condotto nel 2006 dall'ESPON (*European Spatial Planning Observation Network*), in cui vengono pubblicati i risultati di un progetto di ricerca su "Il ruolo delle città di piccole e medie dimensioni" nei paesi europei. Tramite un questionario sottoposto agli esperti

di ogni nazione si intendeva giungere alla definizione dei parametri e dei metodi utilizzati nei diversi paesi dell'UE per identificare città medie e piccole. Dai risultati si è determinato che alcuni paesi forniscono delle definizioni specifiche per raggruppare le città, mentre in altri paesi questa distinzione non avviene.

Tra i paesi che effettuano una distinzione per "scale", i criteri che differenziavano le città potevano essere quantitativi o qualitativi:

- Riguardo al primo punto la distinzione era legata a limiti numerici; criterio fortemente variabile nei vari paesi, in quanto dipendente dalle caratteristiche del sistema urbano nazionale, dalla dimensione delle aree urbane più grandi, dal numero dei centri secondari e dalla distanza tra loro. In definitiva le città piccole vengono definite dalle città con popolazione inferiore ai 50.000 ab. mentre le città medie vengono comprese tra i 50.000 e i 250.000 ab.

- Per quanto riguarda i criteri di tipo qualitativo "essi si focalizzano sul fatto che le città siano anche i luoghi in cui vengono svolte una moltitudine di funzioni, di tipo economico, culturale, politico, amministrativo e finanziario, che le rendono più o meno importanti per il resto del territorio". Di conseguenza la catalogazione dei centri avviene sulla base di analisi funzionali.

In Italia solamente 146 comuni su 7.914 hanno una popolazione superiore ai 50.000 ab., per un numero complessivo di circa 21 milioni di abitanti. Ne consegue che la restante parte, ovvero circa il 65% della popolazione, abita in città con meno di 50mila abitanti³, e di questi, il 17% risiede in comuni con meno di 5mila abitanti, che in Italia sono 5.693, secondo dati Istat del 2013.⁴

1 ANCI-IFEL, (a cura di) Tortorella W., *l'Italia delle città medie - quaderni di analisi ANCI-IFEL*, in "I Comuni", n. 4, 2013, pp. 6-9. Disponibile in: https://www.fondazioneifel.it/documenti-e-pubblicazioni/item/download/327_fcde9c60664006139b15e248dee78278

2 *Ibid.*

3 https://it.wikipedia.org/wiki/Comuni_d%27Italia_per_popolazione

4 ANCI-IFEL, in collaborazione con ANCI, (a cura di) Tortorella W., Marinuzzi G., *Atlante dei Piccoli comuni*, 2013, pp. (5-17)

Considerato che in Italia la popolazione è aumentata nel 60% dei comuni, vediamo come sia proprio in questi comuni che ad oggi si registra in proporzione l'incremento demografico maggiore. Infatti, l'81% dei comuni con dimensione compresa tra 5.000 e 50.000 abitanti ha registrato un incremento demografico. Tuttavia è da sottolineare come la crescita demografica non sia uniformemente distribuita sul territorio italiano ma interessa maggiormente le regioni del Nord Italia, mentre nel Sud l'incremento è più contenuto o si registra un trend negativo.⁵

Il processo di urbanizzazione, iniziato con l'avvento dell'industria e apparentemente inarrestabile, a partire dagli anni '80 si è improvvisamente bloccato. Ciò che è avvenuto non è un processo di de-urbanizzazione ma bensì di metropolizzazione, ovvero una perdita di popolazione del gran comune collegata ad un aumento di popolazione dei comuni limitrofi e dell'area metropolitana di riferimento.

In sostanza avviene la crisi della città compatta, ovvero il modello urbano che fino alla seconda metà del '900 è composta da centro, periferia e non-città ed emerge la città diffusa che ingloba in sé molti nodi dei vecchi sistemi urbani in un'unica area metropolitana con più centri a rete fra loro. La città non viene più vincolata ai confini spaziali o alla corrispondenza univoca tra forma fisica e funzioni della città e perciò si perdono alcune connotazioni territoriali dei sistemi urbani.⁶

Con la trasformazione del sistema produttivo ed economico, grazie alle nuove tecnologie e nuovi modelli organizzativi, il concetto di città e di distanza vengono messe in questione.

Non solamente oggetti fisicamente distanti vengono avvicinati ma entra proprio in crisi il modello in cui è importante la collocazione spaziale e l'ap-

partenza ad un centro.

In questo contesto, i piccoli comuni limitrofi o ben connessi con la metropoli di riferimento assumono importanza nella nascita dell'area metropolitana e costituiscono dei nodi all'interno della rete di città, mentre percepiscono una realtà completamente diversa i piccoli comuni distanti o mal collegati alle grandi città.

Ciò che avviene oggi, nell'era della quinta urbanizzazione, è la ricerca del superamento della dicotomia tra città e periferia e l'emergere di una struttura urbana policentrica che connetta le città situate nell'area metropolitana.

Secondo quanto riportato da F. Plinto, il sistema urbano non è descrivibile da una sistema piramidale caratterizzato da grandi città e città progressivamente più piccole, ma bensì da una rete di città con ruoli e funzioni complementari.

Ci troviamo di fronte ai concetti di "area metropolitana", "regione urbana" e "città regione"; che suppongono diversi modelli di organizzazione funzionale e interdipendenza.

Con "area metropolitana" si intende un sistema di città definite da relazioni di dipendenza (economica, sociale, funzionale, etc.) di agglomerati esterni rispetto ad un capoluogo.

La regione urbana, invece, non fa riferimento a relazioni gerarchiche di tipo centro-periferico, bensì determina relazioni multi direzionali. Si vengono quindi a creare comunità urbane autonome ma interdipendenti e sorge l'esigenza di assicurare uno sviluppo equilibrato del territorio.

Con città-regione infine si fa riferimento alle grandi aree metropolitane che operano come regioni unitarie, non più come raggruppamenti di centri urbani.⁷

Le città minori all'interno di aree metropolitane, vivono una dinamica demografica positiva dipesa dal miglioramento delle aree periferiche sotto gli aspetti della valorizzazione delle potenzialità storiche e culturali, la diffusione territoriale delle infrastrutture e la ridistribuzione territoriale dei

redditi e della domanda di beni e servizi di consumo finale.

Contestualmente, all'interno delle città minori si verifica un miglioramento delle condizioni ambientali che porta questo tipo di città a competere con le metropoli alle prese con congestioni, alto costo della vita, conflittualità sociale diffusa, etc. Infine la crescita di molte città minori può essere interpretata sia come conseguenza della tendenza alla multi-localizzazione delle imprese e al decentramento dei loro sub-fornitori, sia come effetto indotto dallo sviluppo di sistemi locali di piccole imprese. Nell'insieme è mutata la geografia dei costi e dei vantaggi e si rende economicamente conveniente una redistribuzione dell'occupazione in favore dei centri minori.⁸

La trasformazione dei modelli societari, impostati attorno all'e-commerce e l'e-service, oltre che il potenziamento dell'infrastruttura e dei trasporti, ha reso possibile la delocalizzazione delle attività lavorative, residenziali, etc.

All'interno dei comuni ben collegati si è sviluppata la tendenza a preferire la mobilità pendolare anziché trasferirsi nel centro urbano, sia per motivazioni economiche che sociali. A questa parte della popolazione si aggiunge una percentuale di cittadini che, per le stesse ragioni, si spostano dalla metropoli alle città limitrofe.

Una volta che nelle grandi città la mobilità veicolare è indispensabile, una parte della popolazione preferisce allungare brevemente la durata dei tragitti giornalieri in favore di convenienze economiche o la presenza di stili di vita diversi da quello delle grandi metropoli. In alcuni casi questo desiderio è supportato dalla ricerca di un senso di comunità introvabile nelle frammentate metropoli. Accanto ai piccoli comuni che hanno la fortuna di appartenere a un network di città e che vedono migliorare le proprie prospettive, troviamo anche comuni che a causa di situazioni di ritardo infrastrutturale e paralisi del mercato del lavoro speri-

mentano tassi demografici negativi o tassi stabili viziati dall'incremento dell'età media e dell'immigrazione.

E' questo il caso del sud Italia che tra il 1951 e il 2008 ha visto emigrare circa 4,5 milioni di persone, senza contare il fenomeno del pendolarismo temporaneo che vede lo spostamento di circa 173mila persone senza cambio di residenza.⁹

Secondo quanto riportato da E. Scandurra, a produrre cambiamenti sociali non sono più politica o istituzioni, ma gli effetti dei grandi sistemi tecnologici, scientifici, comunicazionali, culturali. Sebbene l'autore non sembra negare l'influenza della politica e delle istituzioni sulle trasformazioni urbane. Infatti, sostiene che sindaci, politici, amministratori, etc. ricordino ossessivamente che occorre battere la competizione urbana, rafforzando il sistema tecnologico, modernizzando la città, pulendo l'aria dall'inquinamento, per rendere appetibili le città ai flussi finanziari. Tuttavia, per M. E. Porter il vantaggio competitivo non si verifica nell'uniformità, seppur tecnologicamente avanzata, dell'offerta ma bensì ponendo l'attenzione sull'importanza della tradizione e dei saperi locali. L'attrazione agli investimenti e al turismo non deriva quindi dalla presenza di città globalizzate ma dalle differenze che si manifestano tra loro e dal nesso inestricabile tra sociale e fisico che compongono il locale. Coerentemente, per F. Indovina la città, intesa come spazio pubblico, ha perso il ruolo di innovatore posseduto in passato, mentre oggi le case e le imprese hanno un livello tecnologico superiore. Si vedano ad esempio lo scarso utilizzo delle tecnologie informatiche e telematiche. Il dinamismo delle città diviene frutto dell'iniziativa dei singoli, con risultati spesso negativi in quanto la città bella e funzionale non è risultato di tante scelte individuali. L'equilibrio tra la forza individuale e la regola collettiva (pubblica) appare fondamentale, il prevalere della prima, infatti, porterebbe al caos, mentre l'immobilismo sarebbe il risultato del prevalere della seconda. La tecnologia può essere prima di tutto uno strumento per accrescere la

Disponibile in: https://www.fondazioneifel.it/documenti-e-pubblicazioni/item/download/230_4722a21ed1d1ee0e3611179e689e3be2

⁵ https://www.huffingtonpost.it/2012/12/19/istat-censimento-2011-59-433-744-residenti-in-italia-cittadini_n_2327965.html

⁶ GALDINI R., Reinventare la città : strategie di rigenerazione urbana in Italia e in Germania, in *Sociologia urbana e rurale*, Franco Angeli, Milano, 2015, pp. 38-40

⁷ PLINTO F., Modelli di sviluppo di aree urbane di piccole dimensioni. Atti dei seminari, scuola estiva 2008, (a cura di) Francini M., in *Urbanistica*, INU Edizioni, Roma, 2009, pp. 27-29

⁸ DEMATTEIS G., Le città piccole e medie nella trama urbana italiana ed europea, in: *L'architettura e l'urbanistica per i piccoli e medi centri urbani della provincia*, atti di eventi internazionali, Mondovì 1995-1996, (A cura di) Falco L., Celid, Torino, 1996

⁹ <https://www.italiachiamaitalia.it/il-sud-italia-si-sta-svuotando-tra-il-2016-e-il-2065-perdura-oltre-5-milioni-di-abitanti/>

partecipazione e l'informazione oltre che migliorare gli aspetti gestionali della città.¹⁰

Questi concetti convergono nel modello della Smart city; la tecnologia e le risorse umane si alimentano reciprocamente allo scopo di gestire i processi in maniera efficiente e fornire nuovi servizi alla cittadinanza.

Tuttavia, quando si parla di Smart city, siamo inclini a riflettere sui grandi centri catalizzatori urbani. Nonostante i piccoli comuni, città meno equipaggiate delle grandi metropoli, presentino problematiche analoghe e quindi probabilmente anche soluzioni simili. Alcune azioni possono tranquillamente riguardare sia grandi che piccoli centri a patto che vi siano le risorse necessarie.

Infatti il raking delle Smart city italiane Icity rate¹¹ tiene in considerazione anche città di circa 20mila abitanti, mentre uno studio realizzato da Giffinger et al. nel 2007¹², con lo scopo di definire i criteri e un sistema di ranking per le Smart City di media taglia, tiene in considerazione città con popolazione compresa tra i 100mila e i 500mila abitanti di cui si rende indispensabile la presenza di dati Espon e Audit, la presenza di almeno una università e un bacino di utenza inferiore a 1.5 milioni. Da ciò emerge che la Smart city non sia un tema relegato alle grandi metropoli ma bensì alle città ordinarie in cui vive la maggior parte della popolazione a patto che vi siano sistemi di misurazione dei dati e competenze accademiche.

Allo stesso tempo occorre tenere in considerazione che la scala di una città ha un peso determinante sul quantitativo di servizi che può offrire, e non ci si riferisce al quantitativo proporzionale

ma bensì al numero totale, e sul livello tecnologico necessario.

Chiaramente, nelle grandi metropoli un livello tecnologico avanzato si rende sempre più necessario per un'efficiente gestione e lo sviluppo economico. All'interno dei piccoli centri è invece richiesto, al fine di garantirne la sua sopravvivenza, almeno un livello tecnologico sufficiente all'erogazione dei servizi di base.

È questo il caso della rivoluzione digitale che ha causato uno dei fenomeni di emarginazione più importanti e senza precedenti a scala mondiale. Il digital divide ha determinato una contrapposizione forte tra la parte di popolazione con garanzia di accesso o in grado di utilizzare gli strumenti necessari e la popolazione che, per vari motivi, non ha accesso agli strumenti digitali.

Al giorno d'oggi, mentre l'utilizzo di strumenti digitali nei paesi "sviluppati" diviene praticamente obbligatorio, questa disuguaglianza pare innegabile e problematica.

Il sistema politico centralista si è riflesso sul sistema tecnologico che rivolgendo la sua attenzione al centrale ha dimenticato il periferico, il marginale. Difatti, per ragioni di convenienza economica, l'innovazione investe inizialmente nei grandi centri e solo in un secondo momento rivolge la sua attenzione verso i piccoli centri, se questo avviene. Negli ultimi anni, presa coscienza dello spopolamento dei piccoli centri al margine della società, una serie di programmi europei e nazionali stanno finalmente volgendo la loro attenzione alla loro infrastrutturazione. Ad esempio, la diffusione della banda ultra larga è il primo passo per evitare lo spopolamento di questi centri, sebbene l'operazione sia in forte ritardo. Puntare sul digitale non è solamente un modo per evitare l'allontanamento della cittadinanza ma anche uno strumento per rilanciare l'economia creando nuovi posti di lavoro.

Mentre i piccoli centri connessi alle metropoli sperimentano un consistente miglioramento, i centri più piccoli, con carenze di infrastrutture e distanti da grandi centri urbani, sono spesso messi in crisi dall'emigrazione verso centri più attraenti. Accanto a questi centri catalizzatori ci si domanda quale sia il futuro per i piccoli centri e quale sia la strate-

gia da adottare.

Secondo quanto riportato da Sacco P.¹³, le grandi trasformazioni urbane di questi anni hanno raramente interessato città medio-piccole, ancor meno le città caratterizzate da una forte densità di patrimonio artistico, ovvero le cosiddette 'città d'arte'. Sebbene queste città siano interessate da un incremento globale del turismo e buone condizioni di vita per i cittadini più anziani, questi centri appaiono luoghi di irrisolte battaglie e generalmente luoghi da abbandonare, da parte dei più giovani, in cerca di situazioni più vivaci e propositive.

La cultura può svolgere un ruolo chiave quando non viene limitata semplicemente al ruolo dell'attrazione turistica ma piuttosto come piattaforma di innovazione sociale e di contaminazione creativa tra filiere produttive. Ciò avviene primariamente riscoprendo il valore progettuale del sapere umanistico e la valorizzazione delle specificità e della propria cultura.

L'idea di riferimento era legato, secondo quanto riportato da R. Florida, alla classe creativa come fattore chiave per lo sviluppo economico delle città post-industriali e per la produzione di qualità ed innovazione. La città creativa, o generatrice di creatività, in grado di risollevarsi dal declino la città post-industriale, si fonda su tre fattori competitivi riassumibili in 3 C: Cultura, Comunicazione e Cooperazione.¹⁴

Tuttavia, Sacco P.¹⁵, pone una critica che pare lo stesso Florida abbia riconosciuto. Gli strumenti tecnologici di cui disponiamo hanno ridotto la distinzione tra audience e creatori aprendo la strada a nuove forme dirompenti di co-creazione collettiva.

In tale contesto pare riduttivo effettuare una distinzione tra creativi e non creativi e preclude la negazione del fatto che la cultura possa creare

13 SACCO P., Le città d'arte medio-piccole e lo sviluppo a base culturale: è possibile guardare avanti e non indietro?, Firenze University Press, Firenze, 2017

Disponibile in: <http://www.fupress.net/index.php/techne/article/view/22142/20415>

14 FLORIDA R., The rise of the new Creative Class, New York, Basic Books, 2002

15 SACCO P., Op. cit.

valore sociale affermando che la capacità di generare valore sia in mano a pochi, ovvero la classe creativa.

La dimensione comunitaria dello sviluppo locale, nelle città d'arte medio-piccole, può essere una risorsa. Il patrimonio può divenire non solo bandiera identitaria ma anche archivio vivente di idee, storie, linguaggi e possibilità.

Tale forma di sviluppo necessita di una governance virtuosa; occorre definire le linee guida affinché le azioni siano coerenti. Il ruolo politico nello sviluppo urbano non consiste più nella pianificazione delle azioni ma bensì nella gestione dei processi.

Ciò che pare evidente è l'esigenza di superare la frammentazione urbana lavorando a strategie di sviluppo condiviso tra comuni limitrofi e municipalità distanti geograficamente ma collegati da strategie comuni.

M. Carta¹⁶ suggerisce di passare dall'Europa dei nodi a quella delle reti percorrendo la strada del policentrismo produttivo. Si tratta di un policentrismo fondato sull'armatura delle città medie che identificherà, sosterrà ed incrementerà anche le nuove «centralità periferiche» che possano avere la capacità di essere le «cerniere territoriali» tra l'Europa e il resto del mondo.

La figura predominante è quella della città piattaforma, snodo di grandi flussi e porta di interfaccia del locale che dialoga con il globale, senza dimensione intermedia. Le *gateway cities*; portali multifunzionali che illuminano il territorio. Si prospettano, a scala regionale, le città-nodo che svolgono la funzione di attrattori di livello metropolitano, con ruoli di specializzazione, ad esempio nei servizi, cultura e creatività. A scala locale la città agisce nei confronti dei suoi users con funzioni dirette e capaci di intercettare il mutamento delle domande. A tale scala la funzione urbana è prevalentemente di servizio al contesto territoriale, e la sua creatività si può esplicitare nell'innovazione della qualità dei servizi e nella loro pervasività.

M. Castells, notava come l'intero mondo risponda a una logica reticolare; non solo dal punto di vista

16 CARTA M., Creative city: dynamics, innovations, actions, [s. n.], 2007

10 DEMATTEIS G. et al., Futuri della città, tesi a confronto, Franco Angeli, Milano, 1999

11 https://www.eticapa.it/eticapa/wp-content/uploads/2018/06/Copia-di-2017_Icityrate.pdf

12 GIFFINGER R., FERTNER C., KRAMAR H., KALASEK R., PICHLER-MILANOVIC N., MEIJERS E., Smart Cities: Ranking of European Medium-Sized Cities. Centre of Regional Science at the Vienna University of Technology, Department of Geography at University of Ljubljana and the OTB Research Institute for Housing, Urban and Mobility Studies at the Delft University of Technology, 2007.

Disponibile in: http://www.smart-cities.eu/download/smart_cities_final_report.pdf

dei collegamenti fisici ma anche della sua organizzazione funzionale. Si parla infatti di *Network State Organization*. La ICT rappresenta l'asse portante della struttura tecnologica contemporanea che ha portato alla modifica dell'organizzazione della società. Allo stesso modo le funzioni e i processi dominanti dell'Età dell'informazione sono sempre più organizzati intorno a reti, che modificano in modo sostanziale l'operare e i risultati dei processi di produzione, esperienza, potere e cultura. Il ruolo chiave della pianificazione urbana nei centri urbani dell'Età dell'informazione è quello di potenziare la connettività (intra-metropolitana e inter-metropolitana), favorendo la logica reticolare. In secondo luogo occorre collegare questi nodi con lo spazio fisico. In altre parole, nel mondo delle reti, un adeguato collegamento tra i diversi network è fondamentale per connettere globalità e localismo senza che questi due livelli di attività entrino in conflitto tra loro, mentre il design urbano dovrà essere in grado di collegare località, individui e comunità e flussi globali.¹⁷

I centri urbani appaiono sempre più interdipendenti e si configurano come nodi tra i quali circolano flussi sempre più intensi di merci, servizi, persone e informazioni. Anche per questa ragione, negli ultimi anni, le politiche europee incoraggiano la cooperazione tra i centri urbani, sia a scala interregionale che transnazionale.¹⁸

Tra questi si citano i programmi Europe 2000 +¹⁹ che hanno lo scopo di privilegiare lo sviluppo della città di media dimensione e le reti di città piccole e medie; le *Urban Innovative Actions*²⁰ con scopo di sostenere aree urbane con più di 50.000 abitanti, anche in forma di aggregazioni di comuni; o infine i programmi Concerto (settore energetico) e Civitas (settore trasporti), che richiedono un impegno condiviso tra le varie amministrazioni per il raggiungimento di obiettivi comuni.

In Italia, sul finire degli anni Novanta era iniziata la discussione circa la possibilità e l'utilità per i

comuni di svolgere in maniera associata funzioni fondamentali, quali la gestione degli edifici scolastici, i servizi sociali, i servizi tecnici ecc., attraverso convenzioni tra amministrazioni comunali o l'istituzione di enti di secondo livello, detti unioni di comuni (si veda D.Lgs. 267/2000). Con lo scopo di ridurre le spese statali, favorire maggiore efficienza del sistema e accrescere l'efficacia del sistema gestionale e dei servizi vennero "obbligati" i comuni con popolazione inferiore a 5.000 abitanti ad attivare tali processi.²¹

Successivamente le politiche di cooperazione tra i comuni di piccola taglia hanno condotto all'elaborazione della Strategia Nazionale per le Aree Interne (SNAI), coordinata dall'agenzia per la coesione territoriale nell'ambito della politica regionale di coesione per il ciclo 2014-2020. Per rilanciare le aree interne, considerati territori al margine, è necessario un lavoro associato tra i comuni. In sostanza lavorare nella logica delle reti.²²

Per concludere, secondo quanto osservato da Falco²³, coesione economica e la competitività del territorio europeo richiedono lo sviluppo di grandi reti infrastrutturali. Tuttavia, se gli interventi urbani si limitassero a seguire la domanda si aggraverebbero gli squilibri territoriali, ovvero si avrebbe il rafforzamento dei centri a svantaggio della periferia, l'accrescimento del ruolo delle grandi città a scapito delle città piccole e medie. Questo comporterebbe "sovraccosti di agglomerazione" (perdite di tempo, costi di congestione, ambientali e problemi di sicurezza), e verrebbero ad aggiungersi i "costi di dispersione" e i costi sociali.

La dimensione urbana, nella fase attuale di internazionalizzazione, non è più un fattore determinante dello sviluppo, anzi in certi casi può condizionare negativamente (infatti i centri più grandi

hanno tendenzialmente una crescita più lenta). La sopravvivenza del piccolo centro è determinato dalle strategie politiche che tengano in considerazione del "locale" contrapposto all' "internazionale". O meglio, si punta ad una maggiore internazionalizzazione ma mantenendo i caratteri comunitari ed identitari. L'identità è visto non solo come radicamento al territorio, ma anche come risorsa capace di generare nuova intelligenza creativa. Il senso di appartenenza e di radicamento alla cultura e alle tradizioni locali invece di ridursi in chiusura difensiva, diventa un programma comune rivolto a tradurre i valori locali in valori riconoscibili all'esterno, esportabili.

Un comune di piccola taglia (inferiore a 50.000 ab.), può perseguire delle forme di sviluppo intelligente ed ambire al modello urbano delle Smart city. Tuttavia, una strada per "essere Smart" è cooperare con i territori limitrofi formando dei cluster grazie alla quale fornire nuovi servizi.

Mediante collaborazione con i comuni limitrofi, i piccoli comuni ampliano la propria taglia e offrono ciò che da sole non potrebbero offrire.

A. Olivetti in Città dell'uomo²⁴, ritiene che la taglia intermedia sia la dimensione corretta per favorire lo sviluppo di una città e della sua comunità: "Una comunità troppo piccola è incapace di permettere uno sviluppo sufficiente dell'uomo e della comunità stessa; all'opposto le grandi metropoli nelle loro forme concentrate e monopolistiche atomizzano l'uomo e lo depersonalizzano: fra le due si trova l'optimum."

La taglia di una città si definisce in base alle risposte che questa è in grado di dare alle funzioni che possiedono. Citando Aristotele, A. Olivetti esprime un concetto importante, ovvero che la città grande è una città generatrice di benessere, in cui la dimensione fisica non annichilisce la dimensione umana:

«Secondo l'opinione prevalente, la città felice dovrebbe essere grande. Ma se anche questo giudizio fosse giusto, non è proprio chiaro il criterio quale sia vera-

mente la città grande e quale la città piccola; poiché chiamiamo grande la città che ha un numero notevole di abitanti, mentre si deve aver riguardo non alla quantità della popolazione, bensì alle forze materiali e morali della associazione civile. La città ha infatti un compito, e quella che meglio può assolverlo va ritenuta la più grande [...] Ma una certa misura conviene alla città come ad ogni altra cosa del mondo, animali, piante, strumenti: giacché ciascuno di questi esseri o troppo piccolo o troppo grande non può conservare la sua forza, ma ora perderà la sua natura ora si corromperà.»

17 CASTELLS M., La città delle reti, Marsilio editori, Venezia, 2004

18 PLINTO F., Op. cit.

19 https://europa.eu/rapid/press-release_IP-94-752_it.htm

20 www.uia-initiative.eu

21 FONTEFRANCESCO M. F., Il futuro dei Comuni minori Etnografia di una trasformazione in corso, Dada Rivista di Antropologia post-globale, semestrale n. 2, Dicembre 2015 Disponibile in: <http://www.dadarivista.com/Singoli-articoli/N2-Dicembre-2015/06.pdf>

22 <http://www.pongovernance1420.gov.it/it/progetto/la-strategia-nazionale-per-le-aree-interne-e-i-nuovi-assetti-istituzionali/>

23 FALCO L., L'architettura e l'urbanistica per i piccoli e medi centri urbani, Celid, Torino, 1996 (pp. 15 - 34)

24 OLIVETTI A., Città dell'uomo, in Edizioni di Comunità, Einaudi, Torino, 2001

PARTE I:

LA TRASFORMAZIONE DELLE CITTÀ. NUOVE TENDENZE

INTRODUZIONE

Secondo i dati forniti dal "World Urbanization Prospects", redatto nel 2014 dal dipartimento per gli affari economici e sociali delle Nazioni unite, il 50% della popolazione mondiale vive oggi nelle città e si dovrebbe arrivare al 66% nel 2050. In Europa invece già oggi siamo vicini al 70%. Questo dato, collegato a quello sullo stanziamento delle unità produttive, trasporti, etc. rende le città il principale luogo dove si determinano le maggiori emissioni di CO² e di agenti inquinanti.

Ciò in un certo senso vuole anche dire che se vogliamo raggiungere uno sviluppo urbano sostenibile, sia in termini ambientali che sociali, è necessario agire, da un punto di vista numerico, sulle città e la sua periferia.

Tuttavia, come visto precedentemente nella premessa, mentre il luogo comune sul fenomeno urbano disegna una geografia europea caratterizzata da centri catalizzatori, attorno alle quali orbita il sistema socio-economico, ovvero le grandi capitali, il dato inatteso dimostra come, da un punto di vista numerico, le grandi metropoli non rappresentino affatto i centri nevralgici della società. Sebbene il 70% della popolazione europea viva nelle città, non è scontato che la maggior parte di questi risieda nelle grandi città. In Italia, ad esempio, solamente 146 comuni su 7.914 hanno una popolazione superiore ai 50.000 ab., per un numero complessivo di circa 21 milioni di abitanti. Ne consegue che la restante parte, ovvero circa il 65% della popolazione, abita in realtà in città con meno di 50mila abitanti.

Di conseguenza, quando si parla di sviluppo delle città, è sbagliato concentrare tutte le attenzioni sulle grandi città e, sebbene sia importante concentrarsi su esse, per raggiungere uno sviluppo che sia realmente sostenibile, sia nei confronti dell'ambiente che del tessuto sociale, è necessario agire sui comuni di piccola taglia. E' evidente come la teoria sulla Smart city non debba riguardare solo le grandi città e, dove le soluzioni non sono scalabili, è necessario stu-

diare strategie apposite per i piccoli centri così da invertire la tendenza allo svuotamento, o invecchiamento, che negli ultimi anni hanno interessato i piccoli comuni, in particolar modo del sud Italia, e intraprendere strategie di sviluppo virtuose che gli restituiscano una nuova centralità. La città, sia di piccola che di grande taglia, è un organismo dinamico in costante trasformazione. Ci è chiaro come si stanno trasformando e verso cosa tenda il progetto della città?

Risulta fondamentale cogliere le prospettive di sviluppo della città, il modo in cui si "trasformano" le sue popolazioni e le interazioni che essi instaurano con lo spazio grazie, o a causa, ai nuovi dispositivi.

Le città hanno mantenuto funzioni e organizzazioni praticamente inalterate per migliaia di anni ma con l'avvento della rivoluzione industriale gli equilibri vengono sconvolti rapidamente e di conseguenza, negli ultimi duecento anni circa, la città si è trasformata fortemente.

Le grandi trasformazioni, e stravolgimenti, hanno portato con sé una estesa letteratura, non solo sugli aspetti sociologici ma anche sulle direzioni di sviluppo delle città da intraprendere. Decine di modelli di città, come Green City, Digital City, Knowledge City, etc. si susseguono talvolta con forti sovrapposizioni e forzate categorizzazioni.

Uno di questi modelli, quello della Smart City, sembra possedere il significato più ampio ed entra con grande ambizione all'interno dei programmi di governo della città e della comunità; un modello che utilizza in maniera intelligente le nuove tecnologie per costruire una società più sostenibile e basata su una nuova stagione di attivismo sociale. Grande lavoro viene fatto oggi per fornire le linee guida e gli strumenti per perseguire effettivamente politiche considerabili Smart.

Con il progresso tecnologico e la comparsa degli strumenti digitali inizia una nuova fase della rivoluzione industriale che ha permesso di equipaggiare la città di numerosi strumenti e fornire

dispositivi tecnologici ad una scala mai vista prima. Un ulteriore cambiamento lo vedremo nei prossimi anni con il paradigma delle IoT e del Web 3.0 e poi 4.0, ad oggi solo una teoria.

I nuovi strumenti tecnologici, come detto, hanno profondamente cambiato il nostro modo di “fare le cose” e di pensare, di processare le informazioni, informarsi, comunicare, etc. e importanti studiosi delle scienze cognitive si sono adoperati per descriverlo.

La sommatoria di questi elementi determina anche la modifica del modo di intervenire sulla città; lo stabilimento di nuovi obiettivi e l'utilizzo di nuovi strumenti. Assistiamo al cambiamento dei paradigmi della città e al contempo dei modi con cui intervenire nello spazio urbano.

Come vedremo nel Capitolo 2 della prima Parte, con il fenomeno della dismissione industriale, iniziato a partire dagli anni '70, la città “rigurgita” porzioni di città senza funzioni il cui abbandono comporta il degrado fisico e sociale di interi quartieri. Inoltre, entrati nella Zero Budget Age di cui ci parla M. Carta, disponiamo sempre di meno fondi per intervenire su di essi e “quando non ci sono gli strumenti e i mezzi ci vogliono le idee”.

Negli ultimi vent'anni assistiamo ad un'inversione di paradigma e emerge il concetto di Rigenerazione urbana, la PA diviene un collaboratore e gestore dei processi di trasformazione anziché unico promotore, definendo le strategie sul territorio e fornendo gli strumenti necessari alla loro attuazione.

Gli interventi non si riferiscono solamente al tessuto urbano ma anche a quello sociale, la città non vuole essere solo efficiente e produttiva ma anche vivibile e inclusiva e attenta al contesto sociale delle popolazioni che la abita.

Nonostante la letteratura sia in crescita rimane ancora poco definito il ruolo degli strumenti digitali per la rigenerazione urbana, campo di sperimentazione che potrebbe arricchire enormemente l'aspetto di inclusività dei processi e offrire ricadute anche “anticonvenzionali”.

Partendo dal quadro teorico descritto, viene sviluppata la proposta progettuale a partire dall'u-

tilizzo di uno strumento nuovo per la pianificazione Smart; una proposta che si incentra e si modella sulla fattibilità concreta dell'intervento coinvolgendo l'amministrazione e gli stakeholder locali.

La scelta è quella di provare ad utilizzare i nuovi strumenti digitali, non solo per fornire nuovi servizi, oggi carenti, ma soprattutto per dare origine a nuove dinamiche urbane che favoriscano la rigenerazione urbana sostenibile del territorio senza l'impiego di importanti strumenti finanziari, di cui la maggior parte dei comuni, specialmente quelli di piccola taglia, è sprovvisto.

Gli strumenti digitali diventano un mezzo per coinvolgere direttamente gli utenti a collaborare mettendo a sistema le proprie risorse, secondo la stessa logica della condivisione che accompagna l'era dei nuovi media.

Scicli, come Sicilia e Sud Italia in generale, si trova ad affrontare il problema dell'esodo generazionale e della valorizzazione del patrimonio materiale ed immateriale per anni sottovalutato.

La città, nonostante il suo patrimonio storico e ambientale, fatica ad offrire delle proposte appetibili alla popolazione e ai visitatori.

Il tentativo è quello di utilizzare i nuovi strumenti per favorire la nascita di un network di competenze in grado di collaborare per attuare proposte di intervento “Smart”.

La partecipazione sinergica di residenti, associazioni, turisti, enti e amministrazioni consente la proposta di nuove attività nel territorio per favorirne la trasformazione, determinando al contempo una nuova consapevolezza attorno all'identità di un luogo. Quindi l'idea non è quella di concentrarsi solamente sulla dimensione virtuale ma utilizzare il virtuale per generare delle ricadute fisiche alternando azioni esclusivamente offline, nella dimensione fisica, per raggiungere obiettivi di tipo sociale.

CAPITOLO I.:

La Smart city, il digitale e i nuovi strumenti per la città



Moey Hoque, Lost in movement; 9/03/2012

Fonte: <https://www.flickr.com/photos/therealmoeyphotography/6819719654/in/photostream/>

Introduzione

Secondo il World Urbanization Prospects¹, redatto dall'ONU nel 2014, il 55% della popolazione mondiale, ovvero circa 4.2 miliardi di persone, vive oggi in aree urbane. Nel 2050, tra solamente trent'anni, la percentuale sarà del 66% e considerato il progressivo aumento del numero di cittadini del mondo, che nel 2050 saranno circa 9.6 miliardi, a fronte dei 7.7 nel 2019, è evidente che le città devono attuare rapidamente delle strategie per evitare la congestione delle città.

Allo stesso tempo, una volta sperimentati i risultati di politiche sconsiderate dell'uomo sull'ambiente, e le condizioni di inequità della popolazione mondiale, ci avviciniamo al raggiungimento dei Sustainable Development Goals (SDGs). Il raggiungimento di questi obiettivi prevede, da un lato, l'emergere di nuovi modelli di città, che in una vision fondata sull'analisi attuino strategie in grado di rispondere in maniera efficace alle problematiche e, dall'altro, l'emergere di una popolazione più consapevole e in grado utilizzare la propria conoscenza e la propria creatività come risorsa.

La "costruzione" della città, e società, di domani ha vivamente interessato gli esperti contemporanei e il dibattito tra il ruolo propulsore della tecnologia, in una visione tecnocentrica, contrapposto a quello dell'uomo, in una visione Human-centered, non è ancora terminato, e probabilmente non lo sarà mai.

Per altri, forse la maggior parte, la dicotomia tra tecnologia e uomo non ha senso di esistere in quanto già oggi questi due ambiti si fondono in maniera indivisibile e una società più giusta nascerà dal connubio sinergico tra queste due forze propulsori.

Infatti prendendo in considerazioni la posizione occupata dalla tecnologia nella società contem-

poranea, notiamo come nel modo in cui l'uomo vive, gestisce, comprende e interpreta lo spazio vi siano stati cambiamenti sostanziali.

Ciò in cui tutti sembrano d'accordo è che per raggiungere uno sviluppo sostenibile in campo economico, sociale ed ambientale è innanzitutto importante definire un modello chiaro e condiviso di questo sviluppo; ovvero una Vision.

Il modo più efficace di costruire una vision comune presuppone la disponibilità delle informazioni necessarie riguardo al proprio contesto urbano e successivamente rispetto al contesto di riferimento di altri luoghi, in cui determinate azioni sono state effettuate. Tramite la comparazione delle esperienze è possibile un miglioramento delle azioni nello spazio urbano.

Assistiamo al cambiamento dei paradigmi della città e al contempo dei modi con cui intervenire nello spazio urbano e contemporaneamente anche al cambiamento delle figure presenti nella popolazione urbana.

Con il complessificarsi del funzionamento della società e la violenta irruzione delle tecnologie nella vita quotidiana dell'uomo, l'uomo ha modificato non solo il modo in cui interagisce con lo spazio ma anche il modo di ragionare e processare le informazioni. Pare allora evidente che interventi urbani debbano tenere in considerazione il fatto che le popolazioni abbiano oggi ritmi diversi rispetto al passato e che, talvolta, le risposte alle problematiche non possono ricalcare le esperienze del passato.

Un gran numero di nuove tecnologie, diffuse a partire dagli anni Novanta, hanno modificato il modo in cui l'uomo interagisce con lo spazio, ragiona, si informa e comunica.

Internet, con il fenomeno dei social media, ha ridefinito la relazione tra ciò che è pubblico e ciò che è privato. Non solo la conoscenza individuale può essere condivisa ma anche le esperienze più intime vengono immesse nella rete; e ancora, non solo ciò che è immateriale può essere condiviso

¹ <https://esa.un.org/unpd/wup/Publications/Files/WUP2014-Report.pdf>

attraverso la rete ma anche beni materiali, mediante il fenomeno della sharing economy.

Ulteriormente vengono modificati i concetti di identità e comunità, in quanto si può scegliere la versione di sé da mostrare agli altri, falsificando le personalità, o talvolta tirar fuori il vero io, in quanto l'ambiente virtuale consente di liberarsi da alcune barriere, come ad esempio quella da ansia sociale.

Gli individui instaurano legami deboli e forti che consentono la nascita di comunità, definite virtuali, ma che hanno ricadute reali e spesso promuovono azioni nello spazio fisico.

Si dimostra come la tecnologia sia prima di tutto un elemento fondante, a priori, delle trasformazioni poiché ha modificato la popolazione sulla quale si intende agire, e poi anche un potente strumento che rende attuabili le trasformazioni; sia come semplici raccoglitori o elaboratori di dati sia come propulsori veri e propri delle trasformazioni.

Tuttavia è fondamentale non abbandonarsi all'ottimismo di queste nuove possibilità e cercare di anticipare le ricadute negative che potrebbero causare.

1.1 Il modello della Smart city. Nuove prospettive

1.1.1 Le definizioni

Prese in considerazione le criticità che i centri urbani sono costretti ad affrontare, da un lato, a causa del complessificarsi dell'organizzazione societaria, dall'altro, per la necessità di rimediare alle negligenze del passato, si pone una nuova sfida all'urbanistica contemporanea.

La ricerca sui modelli di sviluppo da perseguire cerca di includere tematiche come la sostenibilità (ambientale, economica e sociale) e le nuove tecnologie in un approccio incentrato sul ruolo della collettività e il benessere del cittadino.

Sebbene i termini siano spesso utilizzati indiffe-

rentemente come sinonimi, emergono una serie di modelli di città che, nonostante presentino forti sovrapposizioni e sottili differenze, perseguono strategie di sviluppo differenti. Alcune differiscono per ambito d'azione, mentre altre, pur agendo sugli stessi settori e condividendo gli obiettivi generali, hanno obiettivi specifici diversi. Prima di definire il fenomeno della Smart City, pare doveroso effettuare una panoramica sulle terminologie² esistenti, con l'obiettivo di fare chiarezza sui modelli di sviluppo e suggerire quale sia il loro ambito di interesse.

² DAMERI R. P., GIOVANNACCI L., Smart city e Digital city; strategie urbane a confronto, Franco Angeli, Milano, 2015

Panoramica sulle X-Cities:³

CONCEPT	DEFINITION	REFERENCE
Wired City	"Wired cities refer literally to the laying down of cable and connectivity not itself necessary smart"	Hollands, 2008
Virtual City	"Virtual City concentrates on digital representations and manifestations of cities"	Schuler, 2001
Ubiquitous City	"Ubiquitous City (U-City) is a further extension of digital city concept. This definition evolved to the ubiquitous city : a city or region with ubiquitous information technology"	Anthopoulos et al., 2010
Intelligent City	"Intelligent cities are territories with high capability for learning and innovation, which is built-in the creativity of their population, their institutions of knowledge creation, and their digital infrastructure for communication and knowledge management"	Komninos, 2006
Information City	"Digital environments collecting official and unofficial information from local communities and delivering it to the public via web portals are called information cities"	Anthopoulos et al., 2010
Digital City / Simulation	"The Digital city is a comprehensive, we-based representation, or reproduction, of several aspects or functions of a specific real city, open to non-experts. The Digital city has several dimensions : social, cultural, political, ideological, and also theoretical"	Couclelis, 2004

³ Termine utilizzato da N.Costa In COSTA N., MARZANO F., Smart city: città, tecnologia, comunicazione, F. Lupetti, Bologna, 2014, pp. 13 per indicare i diversi modelli di città perseguibili

Smart Community	"A geographical area ranging in size from neighbourhood to a multi-country region whose residents, organizations, and governing institutions are using information technology to transform their region in significant ways. Co-operation among government, industry, educators, and citizenry, instead of individual groups acting in isolation, is preferred"	California institute, 2001
Knowledge City	"A Knowledge city is a city that aims at a knowledge-based development, by encouraging the continuous creation, sharing, evaluation, renewal and update of knowledge. This can be achieved through the continuous interaction between its citizens themselves and at the same time between them and other cities' citizens. The citizens' knowledge-sharing culture as well as the city's appropriate design, IT networks and infrastructure support these interactions"	Ergazakis, 2004
Learning City	"The term learning in leaning cities covers both individual and institutional learning. Individual learning refers to the acquisition of knowledge, skills and understanding by individual people, whether formally or informally. It often refers to lifelong learning, not just initial schooling and training. By learning, individuals gain through improved wages and employment opportunities, while society benefits by having a more flexible and technological up-to-date workforce"	OECD, 2010
Sustainable City	"Sustainable city uses technology to reduce CO2 emissions, to produce efficient energy, to improve the buildings efficiency. Its main aim is to become a green city"	Batagan, 2011
Green City	"Green City follows the Green Growth which is a new paradigm that promotes economic development while reducing greenhouse gas emission and pollution, minimizing waste and inefficient use of natural resources and maintaining biodiversity"	OECD, 2010

Fonte: Dameri Renata Paola, Giovannacci Lorenzo, Smart city e Digital city; strategie urbane a confronto, Franco Angeli, Milano, 2015, p. 34.

Ulteriori termini:⁴

Senseable City / Sensient City	"I strongly believe in a city in which technologies are at the service of people, we prefer to call them Senseable Cities. The term Senseable has a double implication, in means sensible and "able to sense", I think this definition is a better way of explaining our vision, which is focused on humans rather than on technology"	Ratti, 2014
--------------------------------	--	-------------

⁴ <https://www.smart-circle.org/smartcity/blog/interview-carlo-ratti-senseable-city-lab/>
https://en.wikipedia.org/wiki/Creative_city
<https://humancityinstitute.files.wordpress.com/2017/01/human-city-manifesto5.pdf>

Creative City	"While cities must be efficient and fair, a creative city must also be one that is committed to fostering creativity among its citizens and to providing emotionally satisfying places and experiences for them"	Yencken, 1988
Cyber City	"from cyberspace, cybernetics, governance and control spaces based on information feedback, city governance"	Schaffers et al. 2011
Human City	"HCI's definition of the human city is: A geographically defined settlement – a city, town or village – where policies, practices and initiatives are enacted to ensure the best of human endeavours can flourish and where citizens and communities can shape an equitable, affordable and a shared society"	Gulliver, 2017

Fonte: Elaborazione dell'autore

I termini sopra riportati risultano ascrivibili a tre principali dimensioni che guidano il cambiamento nelle città: tecnologica, umana e istituzionale⁵. Alcuni di questi modelli presentano un focus incentrato solo su una di queste dimensioni, mentre altri sono caratterizzati da strategie comprendenti azioni su molteplici dimensioni.

La prima dimensione fa riferimento alla spinta dell'infrastruttura fisica determinata dalle nuove tecnologie, organizzate secondo networks, che determineranno forti cambiamenti nell'organizzazione della società. In questa strategia di città ricopre un ruolo centrale l'ICT (Information and Communication Technology) con lo scopo di migliorare l'offerta di servizi ai cittadini.

La seconda dimensione tratta la capacità di una popolazione di utilizzare le competenze degli individui e le loro risorse per generare capitale sociale e incrementare la resilienza urbana, ovvero la capacità di una comunità di rispondere adeguatamente a delle sollecitazioni.

La terza dimensione riguarda l'organizzazione stessa delle amministrazioni e l'insieme delle politiche e regolamentazioni attuate.

Queste tre dimensioni rappresentano delle diffe-

renze di visioni sul ruolo propulsore dell'innovazione che talvolta vede nella tecnologia il principale protagonista, sia sul piano fisico che su quello virtuale, come nei casi della Digital City, Wired City, Virtual City, Ubiquitous City, Information City, Intelligent City, Hybrid City e Cyber City; in altri casi il propulsore è l'uomo: Knowledge City, Learning City, Creative City e Human City; oppure le istituzioni: Smart Community e Smart growth.

In altri casi ancora i modelli sono frutto di azioni comprendenti più dimensioni. Una forte interdipendenza caratterizza i diversi modelli, e non stupisce l'enorme confusione e sovrapposizione tra questi.

I problemi associati alle agglomerazioni urbane sono state spesso risolte per mezzo di creatività, capitale umano e cooperazione e idee scientifiche di tipo Smart.⁶

Si crea quindi un dualismo tra centralità del progresso tecnologico in cui "le infrastrutture e i comportamenti vengono potenziati da hardware, software e uso dei dati nei termini di come queste funzioni vengono incorporate in comunicazioni intelligenti, in edifici intelligenti e in nuove forme di erogazione dei servizi elettronici"⁷, e centralità del ruolo umano dove "ci si basa

⁵ NAM T., PARDO T., Conceptualizing smart city with dimensions of technology, people, and institutions, in: "Proceedings of the 12th Annual International Digital Government Research Conference: Digital Government Innovation in Challenging Times", ACM, New York, USA, 2011, pp. 282-291.

⁶ CARAGLIU A., DEL BO C., NIJKAMP P., Smart cities in Europe. Journal of Urban Technology, 2011, 18(2), pp. 65-82

⁷ BATTY M., Contradictions and Conceptions of the Digital city. Editorial, Environment and Planning B, 2001, 28, pp. 479-480

sull'intelligenza collettiva dei cittadini tramite la socializzazione informatica, collaborazione online, crowdsourcing, capitale sociale della città, apprendimento collettivo, innovazione".⁸ Secondo le definizioni di Nam e Pardo precedentemente esposte, la Smart City sembra emergere dalla convergenza di tutti gli altri modelli di città, organizzati attorno alle tre dimensioni chiave; il successo di una Smart city dipende principalmente dalla capacità di far interagire tre fattori: persone istruite, motivate, creative e coinvolte; tecnologie diffuse; istituzioni capaci di ideare e applicare politiche di sviluppo territoriale orientate al cittadino⁹. Scompare allora il dualismo tra uomo e tecnologia e lo sviluppo della città adotta un approccio olistico, tenendo maggiormente in considerazione la complessità delle realtà urbane.

DEFINIZIONI SULLA SMART CITY

Dopo aver delineato la moltitudine di concetti attorno ai modelli di trasformazione della città, si caratterizza la tipologia della Smart city. Si premette che il concetto della Smart City viene spesso descritto sia come un modello che ingloba tutti gli altri o un termine generale per indicare modelli più specifici, sia come realtà autonoma, sovente in parallelo (e in confusione) con la Digital City. In questo documento si abbraccia l'idea che la Smart City sia un approccio olistico che cerca di tenere in considerazione le variabili che compongono l'ambiente urbano, in parte frammentate nei modelli di sviluppo sopra citati.

Il concetto di Smart City deriva dalla sovrapposizione fra due filoni:¹⁰

Il primo trae origine dal movimento New Urbanism, sviluppatosi negli Stati Uniti a partire dagli anni Ottanta e diffusosi successivamente in Europa, che sosteneva il modello della Smart Growth,

crescita intelligente, con cui si cercava di raggiungere un miglioramento della qualità della vita e dell'ambiente.

Un secondo filone farebbe ricondurre l'aggettivo Smart alle "città intelligenti" (Castells, Hall, 1994; Komninos, 2002), basate sull'implementazione dell'ICT, la spinta dell'innovazione e l'E-Governance. Nei primi anni del Novecento il termine venne coniato per indicare come lo sviluppo urbano si stesse rivolgendo verso la tecnologia, l'innovazione e la globalizzazione¹¹, ma per una codifica ufficiale del termine a livello internazionale occorre attendere la ISO 37120/2014, aggiornata con la ISO 37120:2018 Sustainable cities and communities - Indicators for city services and quality of life. In ambito europeo la Smart City viene introdotta per la prima volta all'interno della programmazione 2007-2013, ma è con il Programma quadro Horizon 2020¹², con lo stanziamento di circa 80 miliardi di euro (sui 960 investiti nella programmazione 2014-2020), che il tema delle Smart City assume importanza centrale, mentre per il prossimo periodo di programmazione vi sarà un'aggiunta di circa 20 miliardi.

L'interpretazione delle tendenze sulle città contemporanee, e il loro stile di vita insostenibile, hanno condotto, nel 2011, al lancio della piattaforma European innovation partnership for smart cities and communities (EIP-SCC)¹³ da parte della commissione Europea che combina le ICT e la gestione di energia e trasporti con sfide ambientali e sociali.

L'obiettivo di questa piattaforma riguarda la ricerca, lo sviluppo e l'attuazione di programmi di trasformazione delle città. Tale piattaforma, agisce a supporto degli obiettivi stabiliti dal SET-Plan (Strategic Energy Technology Plan), che si focalizza al raggiungimento di risultati di carattere ambientale, come ad esempio la riduzione delle emissioni di CO2 del 40% entro il 2050 da parte delle città

europee. Tali obiettivi saranno raggiungibili mediante l'integrazione tra reti energetiche ed infrastrutturali con le moderne tecnologie ICT.

La piattaforma intende, da un lato, accelerare l'adozione di soluzioni Smart (aree ambiente, energia e trasporti) nei contesti urbani e, dall'altro, costruire regole nella riqualificazione e infrastrutturazione di un territorio urbano in ottica sostenibile e tecnologica. L'attenzione sul tema della Smart City a livello Europeo è stata nella gran parte dei casi, soprattutto nella sua prima fase, incentrata sul risparmio energetico e delle risorse e l'innovazione e sviluppo tecnologico.

Il modello delle Smart City, come descritto oggi, determina anche la crescita dell'attenzione sui processi che conducono alla buona riuscita di un progetto urbano. Ad esempio, progetti dimostrativi, integrati su scala urbana, hanno offerto importanti elementi di innovazione per la nuova piattaforma:¹⁴

"- Costruire le competenze locali: L'approccio Smart Cities dipende dallo sviluppo del capitale umano e professionale. Si coglie ogni occasione per [...] coinvolgere gli operatori nella gestione dei programmi e gli utenti nel miglioramento della qualità dell'ambiente urbano.

- Costruire le metodologie: Smart cities è l'occasione per far maturare un insieme di metodi di governo urbano e buone prassi [...]. Le amministrazioni locali hanno attuato: il cambiamento di scala da singolo edificio a scala urbana; lo spostamento tematico da soluzioni tecnologiche a soluzioni olistiche; l'articolazione degli interlocutori da semplici utenti a molteplici operatori/investitori.

- Costruire l'integrazione del progetto: [...] Nei progetti integrati, un ampio numero di fasi trasversali consentono a gruppi di lavoro di diverse città di associarsi nello sviluppo di attività comuni, utili per confrontare le esperienze e adottarne gli schemi di successo."

Il paradigma della Smart city sancisce l'aspirazione ad un nuovo modello di città, in particolar modo nelle città occidentali in fase di de-industrializzazione; nel periodo della quinta urbanizzazione.

¹⁴ PAGANI R., il futuro delle città, in Pagani R., Chiesa G. (a cura di) Urban Data, Franco Angeli Editore, 2016, pp. 12-13

"La smart city è un progetto in divenire. Non fornisce regole ferree e direttive di marcia che impongono [...] una best way nel modo di operare. [...] (Si tratta quindi di) un modello ideale o teorico che stimola il miglioramento collettivo, spinge alla formazione di gruppi di lavoro inter-disciplinari, svolge una funzione proattiva nel ricercare soluzioni innovative attraverso l'applicazione di soluzioni tecnologiche ai problemi della vita urbana".¹⁵ Il concetto, più che indicare un modus operandi, fornisce delle linee guida basate su principi come la sostenibilità, lo sviluppo e l'interoperabilità dei sistemi tecnologici e la centralità del ruolo dei cittadini. L'abilità di una città di risolvere le problematiche dell'urbanistica contemporanea si lega al ruolo attivo della cittadinanza e la risorsa rappresentata dalle conoscenze e le doti degli individui. In tal senso, considerando la Smart City come convergenza degli altri modelli di città, si riporta, in analogia al tema della Smart City, la definizione di Intelligent City fornita da Komninos come territori con elevata capacità di apprendimento e innovazione, che è integrata nella creatività della popolazione, nelle istituzioni per la creazione di conoscenza, e nella loro infrastruttura digitale per la comunicazione e la gestione della conoscenza.¹⁶ Coerentemente con questa definizione, R. P. Dameri in Smart City and Digital City: Twenty years of terminology evolution¹⁷ presenta la Smart city come una determinata area geografica, dove tecnologie innovative quali le ICT, la logistica integrata, la produzione di energia, etc., contribuiscono a generare benefici per i cittadini in termini di benessere, inclusione e partecipazione, qualità dell'ambiente, sviluppo economico sostenibile; governata da un gruppo di soggetti capaci di definire al meglio le regole e le politiche per la crescita economica e sociale della città.

¹⁵ COSTA N., MARZANO F., Smart city: città, tecnologia, comunicazione, F. Lupetti, Bologna, 2014, pp. 13

¹⁶ Traduzione dell'autore da: KOMNINOS N., The Architecture of intelligent cities; Integrating human, collective and artificial intelligence to enhance knowledge and innovation, 2nd International Conference on Intelligent Environments, Athens, 5-6 July 2006

¹⁷ DAMERI R.P., COCCHIA A., Smart city and Digital city: twenty years of terminology evolution. In X Conference of the Italian Chapter of AIS, IT AIS, 2013

⁸ SCHAFFERS H., KOMNINOS N., PALLOT M., TROUSSE B., NILSSON M., OLIVEIRA A., Smart cities and the future internet : towards cooperation framework for open innovation. In The future internet (pp. 431-446). Springer, Heidelberg, 2011

⁹ DAMERI R. P., GIOVANNACCI L., Smart city e Digital city; strategie urbane a confronto, Franco Angeli, Milano, 2015

¹⁰ SANTANGELO M., ARU S., POLLIO A., Smart city: ibridazioni, innovazioni e inerzie nelle città contemporanee, Carocci, Roma, 2013

¹¹ GIBSON, D.V., KOZMETSKY, G., SMILOR, R.W. (eds.): The Technopolis Phenomenon: Smart Cities, Fast Systems, Global Networks. Rowman & Littlefield, New York (1992)

¹² Suddivide i finanziamenti in base a tre obiettivi : Eccellenza in campo scientifico; Primato industriale dell'innovazione e Sfide sociali

¹³ <https://e3p.jrc.ec.europa.eu/articles/european-innovation-partnership-smart-cities-and-communities>

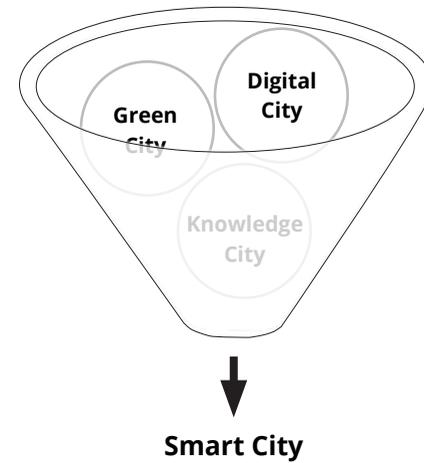
In questa definizione di Smart City sono evidenti le tre dimensioni che guidano il cambiamento delle città descritte da Nam e Pardo; per sintetizzare: le istituzioni utilizzano le nuove tecnologie per migliorare la vita dei cittadini.

La Smart City, si avvale di un comportamento più consapevole da parte dei cittadini, adoperando sia tecnologie per la sostenibilità, capaci di ridurre inquinamento e consumo energetico, sia tecnologie per la comunicazione, basate sul largo utilizzo di smartphones o altri dispositivi Smart.¹⁸

Esaminati i vari modelli di sviluppo delle città, emerge che il concetto della Smart city è quello più ampio e potenzialmente destinato a contenere tutti gli altri. Una definizione fornita da Benevolo e Dameri delinea la Smart City come mix di diverse strategie urbane: Digital City, Green City e Knowledge City.¹⁹

L'aspetto Digitale è caratterizzato dall'utilizzo delle tecnologie digitali per l'offerta di informazioni e servizi, sia pubblici che privati, e comportamento attivo da parte della cittadinanza. L'aspetto Green fa riferimento alle politiche di sostenibilità riguardo gli impatti ambientali e utilizzo delle risorse; si adottano tecnologie avanzate e allo stesso tempo si promuovono comportamenti virtuosi da parte dei cittadini. La Knowledge City, mediante il ruolo centrale di università e imprese, centralizza il ruolo della cultura, e sostiene la libera circolazione di dati e informazioni per l'arricchimento del capitale intellettuale a sostegno della competitività e per la creazione di valore economico e inclusione sociale.

La Smart City come mix di strategie di Digital City, Green City e Knowledge City²⁰



Questa "composizione" dell'approccio Smart City, denota la concezione di un modello che nasce dalla convergenza di un ampio numero di variabili. Così come nelle teorie di Nam e Pardo, non si tratta di una realtà autonoma e indipendente, ma di un ideale complesso, che spesso molti autori avevano banalizzato con il semplice utilizzo di tecnologie volte al risparmio energetico e delle risorse. Altre definizioni proposte dagli studiosi si focalizzano invece sul ruolo dell'infrastruttura delle comunicazioni come le ICT sebbene sia fondamentale il ruolo del capitale umano, sociale e relazionale e l'interesse sull'ambiente come conduttori della crescita urbana.²¹

Secondo uno studio condotto da Schaffers et al., sebbene il concetto di Smart City fosse presente già attorno agli anni Novanta, è in periodo recente che l'interesse per le Smart City si fa consistente, soprattutto grazie al forte riguardo per la sostenibilità e la crescita delle nuove tecnologie Internet, dispositivi mobili, web semantico, cloud computing e Internet of Things (Iot).

Le Smart City, con l'abilità di prevedere e gestire flussi urbani e stimolare l'intelligenza collettiva, risponderanno in maniera più efficiente ai problemi

della società, come sviluppo sostenibile, riduzione dei gas serra, migliorare l'efficienza energetica dell'infrastruttura urbana e al contempo ridurre l'emarginazione e la povertà.

Il primo compito che le città dovranno assolvere è creare un ambiente ricco di reti a banda larga che supportino le applicazioni digitali. Il secondo compito consiste nell'iniziare un processo d'innovazione partecipativa a larga scala per la creazione di applicazioni che miglioreranno ogni settore di attività, cluster e infrastrutture.²²

Ciò che emerge dalla consultazione della letteratura sulla Smart City è un'assente opinione condivisa sul significato del termine.

Sembra possibile far emergere tre momenti di maggiore confusione attorno al termine:

Un primo momento di confusione deriva innanzi tutto da assunzioni di partenza che precedono l'analisi. Non è ancora del tutto chiaro se considerare la Smart City come un modello di città al pari di altri o un concetto più ampio che li ingloba. Talvolta il termine Smart City è anche utilizzato per indicare indistintamente ognuno dei diversi modelli esistenti, sebbene questa versione sia la meno accreditata.

In secondo luogo la confusione attorno alle Smart City riguarda gli ambiti di intervento. Sovente è possibile incontrare definizioni, molto restrittive, che si focalizzano su un tema specifico tra: la sostenibilità e il risparmio energetico, le nuove tecnologie o il ruolo attivo della cittadinanza.

Infine un ulteriore momento di confusione riguarda i metodi di valutazione della smartness.

Il termine stesso "Smart", intelligente, indica un'aperta modalità di risoluzione delle problematiche; non stupisce l'assenza di una codifica di soluzioni precostituite, considerato che ogni territorio possiede un proprio contesto e background socio-culturale, e allo stesso tempo risulti complicato misurare un'azione definita intelligente.

La parola "Smart" indica concetti legati all'intelligenza e alla formazione di una nuova cultura

ra dell'essere cittadini attraverso la tecnologia. Un'attenzione particolare è da prestare al ruolo del capitale sociale e relazionale nello sviluppo urbano; una Smart city sarà una città la cui comunità ha imparato ad apprendere, adattarsi e innovare.²³

18 DAMERI R.P., COCCHIA A., Smart city and Digital city: twenty years of terminology evolution. In X Conference of the Italian Chapter of AIS, IT AIS, 2013

19 DAMERI R. P., GIOVANNACCI L., Smart city e Digital city; strategie urbane a confronto, Franco Angeli, Milano, 2015

20 Fonte: DAMERI R. P., GIOVANNACCI L., Smart city e Digital city; strategie urbane a confronto, Franco Angeli, Milano, 2015, p. 41.; tratto da: Benevolo L., Dameri R. P., 2013

21 CARAGLIU A., DEL BO C., NIJKAMP P., Smart cities in Europe. Journal of Urban Technology, 2011, 18(2), pp. 65-82

22 SCHAFFERS H., KOMNINOS N., PALLOT M., TROUSSE B., NILSSON M., OLIVEIRA A., Smart cities and the future internet : towards cooperation framework for open innovation. In The future internet (pp. 431-446). Springer, Heidelberg, 2011

23 SENN L., Smart city la città si reinventa: strumenti, politiche e soluzioni per un futuro sostenibile, Ediplan, Milano, 2015

1.1.2 Dimensioni e caratteristiche di una Smart City

Definita la dimensione olistica del termine Smart City, gli studiosi hanno cercato di scomporre l'ampio termine nei suoi costituenti, cercando di comprendere sotto quali aspetti si può parlare di Smart City e in che modo è possibile perseguire questo approccio.

Pare restrittivo, e forse ha poco senso, affermare semplicemente che una città sia Smart oppure no. Con l'infittirsi della ricerca su questo modello si è compreso che non esiste un carattere totalitario della smartness ma che sia bensì composto da diversi ambiti che le amministrazioni possono analizzare, e con la quale possono confrontarsi, per revisionare i propri modelli su specifici settori. Una delle ricerche pioniere sulla decostruzione e caratterizzazione della Smart City, Smart cities

Ranking of European medium-sized cities²⁴, condotto nel 2007 in maniera congiunta dalle università di Vienna, Lubiana e Delft, intende chiarire le caratteristiche che compongono una Smart city, propone la definizione di indicatori misurabili, e fornisce un Ranking di 70 città europee di media taglia, che verrà approfondito nel capitolo successivo.

La ricerca condotta da Giffinger et al. si sofferma su 6 dimensioni necessarie per una Smart city: Smart economy, Smart mobility, Smart governance, Smart environment, Smart Living e Smart People, all'interno della quale sono individuabili fattori e indicatori.

24 GIFFINGER R., FERTNER C., KRAMAR H., KALASEK R., PICHLER-MILANOVIĆ N., MEIJERS E., Smart Cities: Ranking of European Medium-Sized Cities. Centre of Regional Science at the Vienna University of Technology, Department of Geography at University of Ljubljana and the OTB Research Institute for Housing, Urban and Mobility Studies at the Delft University of Technology, 2007

Le dimensioni di una Smart City e i suoi indicatori secondo Giffinger et al.

<p>1) Smart Economy (Competitiveness)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Innovation spirit - Entrepreneurship - Economic image & trademarks - Productivity - Flexibility of labour market - International embeddedness - Ability to transform 	<p>2) Smart People (Social and Human Capital)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Level of qualification - Affinity to life long learning - Social and ethnic plurality - Flexibility - Creativity - Cosmopolitanism/Open-mindedness - Participation in public life
<p>3) Smart Governance (Participation)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participation in decision making - Public and social services - Transparent governance - Political strategies & perspectives 	<p>4) Smart Mobility (Transport and ICT)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Local accessibility - (Inter)National accessibility - availability of ICT infrastructure - sustainable, innovative and safe transport system
<p>5) Smart Environment (Natural resources)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attractivity of natural conditions - Pollution - Environmental protection - Sustainable resource management 	<p>6) Smart Living (Quality of life)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cultural facilities - Health conditions - Individual safety - Housing quality - Education facilities - Touristic attractivity - Social cohesion

Questi sei assi si collegano alle tradizionali teorie regionali e neoclassiche della crescita e dello sviluppo urbano basandosi - rispettivamente - (1) sulle teorie della competitività regionale, (2) sul capitale umano e sociale, (3) sulla partecipazione delle società nelle città, (4) trasporti ed economia delle ICT, (5) sulle risorse naturali e (6) sulla qualità della vita.²⁵

Costruendo il proprio studio attorno a questa proposizione, Caragliu et al., in "Smart cities in Europe" provano a riassumere le caratteristiche che una Smart city dovrebbe avere, sintetizzando ed integrando i punti proposti da Hollands:²⁶

1. Utilizzo di infrastrutture di rete per migliorare l'efficienza economica e politica e lo sviluppo sociale, culturale e urbano.
2. Enfasi sullo sviluppo economico e sul business.
3. Forte attenzione alle persone al fine di ottenere l'inclusione sociale dei residenti.
4. Un accento sul ruolo cruciale delle Industrie ad alta tecnologia e creatività nella crescita urbana di lungo termine.
5. Profonda attenzione al ruolo del capitale sociale e relazionale nello sviluppo urbano.
6. Sostenibilità sociale e ambientale come componente strategica principale delle Smart city.

Entrambi gli studi forniscono una definizione dettagliata degli ambiti di intervento, senza tuttavia definire, in modo esplicito, i rapporti trasversali tra le diverse dimensioni. L'analisi offerta da Chourbi et al. in Understanding smart cities: An integrative framework²⁷ ha lo scopo di colmare questa lacuna.

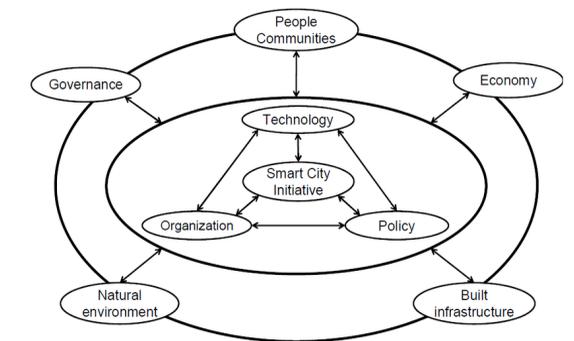
25 CARAGLIU A., DEL BO C., NIJKAMP P., Smart cities in Europe. Journal of Urban Technology, 2011, (casa editrice e luogo), 18(2), pp. 65-82

26 R. HOLLANDS individua quattro principali elementi che hanno portato a definire Smart alcune città mondiali: (1) utilizzo di infrastrutture di rete per il miglioramento della città, (2) l'enfasi su uno sviluppo urbano guidato dal settore privato, (3) la presenza sul territorio di industrie creative e (4) la sostenibilità sociale e ambientale.

Fonte: HOLLANDS R., Will the real Smart city please stand up?, in: "City : analysis of urban trends , culture, theory, policy, action", 2008, vol. 12, n.3, pp. 303-320

27 CHOURABI H., NAM T., WALKER S., GIL-GARCIA J. R., MELLOULI S., NAHON K. Et al., Understanding smart cities: An integrative framework. In Proceedings of the 45th Hawaii International Conference on System Sciences (pp.2289-2297),

na. L'interesse principale non è la produzione di componenti per classificare le città ma creare un framework da utilizzare per comprendere come concepire una Smart City e le strategie di design che promuovano questa visione implementando servizi condivisi e affrontando le sfide emergenti. Lo studio evidenzia come le iniziative delle Smart City debbano tenere in considerazione 8 dimensioni: (1) management and organization, (2) technology, (3) governance, (4) policy, (5) people and communities, (6) the economy, (7) built infrastructure, and (8) the natural environment. Elementi che presentano forti sovrapposizioni con quelli proposti da Giffinger et al.



Fonte: CHOURABI et al., Op. cit.

Le relazioni che intercorrono tra i fattori sono descritte dal framework proposto che mette in evidenza la bidirezionalità dell'influenza tra i fattori e li ordina secondo il livello di impatto nelle iniziative, in quanto alcuni fattori sono più influenti di altri.

I fattori esterni (governance, people and communities, natural environment, infrastructure, and economy) vengono filtrati e supportati da fattori interni (technology, management, and policy) per l'attuazione di iniziative sulla città "Smart".

In sintesi la buona riuscita di una iniziativa (strategia) in ottica Smart dipende fortemente dalla capacità del governo locale di sviluppare una visione solida, chiara e condivisa (Marshall, 2014) che tenga in considerazione l'interconnessione tra i settori di intervento. Gli interventi nell'ambiente urbano prevedono un uso intelligente degli spazi,

come aree abbandonate e un funzionamento più efficiente dei sistemi in campo energetico e dei trasporti Vogelij (2010).

La dimensione fisica della città assume una particolare importanza grazie all'integrazione di tecnologie digitali in grado di potenziare la urban experience.

Tecnologie quali ICT, smartphone, dispositivi mobile, sensori, contatori smart, etc., hanno la finalità di ottimizzare il funzionamento di servizi e strutture e sostenere l'intelligenza della città. Tuttavia, una città considerabile Smart non ripone il suo interesse solamente nello sviluppo tecnologico ma anche nello sviluppo sociale, l'inclusione e il rispetto per l'ambiente²⁸ e risulta fondamentale la relazione interna tra gli interventi: ad esempio un intervento sulle Smart grids, che prevedono una gestione più intelligente dell'energia in un sistema di sharing economy, presuppone la presenza di una Smart humanity; entrambe le componenti infatti si influenzano e si sostengono.

Le azioni politiche agiscono in ottica sostenibile, mediante sistemi efficienti di misurazione dei risultati, e mirano allo sviluppo continuo e l'incremento del capitale umano, della formazione, del capitale sociale e relazionale, dell'interesse ambientale; importanti driver di una crescita urbana equilibrata e sostenibile.²⁹

28 SCHAFFERS H., KOMNINOS N., PALLOT M., TROUSSE B., NILSSON M., OLIVEIRA A., Smart cities and the future internet : towards cooperation framework for open innovation. In The future internet (pp. 431-446). Springer, Heidelberg, 2011
29 CHOURABI et al. Op. cit.

1.1.3 La valutazione della smartness

Partendo dal quadro di indeterminazione sul tema delle Smart City, a partire dai primi anni del Duemila, numerosi professionisti cercano di codificare gli ambiti di intervento di una strategia considerabile Smart e una metodologia di ranking oggettiva che permetta di effettuare un benchmarking delle città.

Le città, di qualsiasi taglia, si muovono in maniera più efficiente se si rendono conto della propria posizione e possono ispirarsi a modelli vincenti e confrontare i propri risultati con quelli di altre città, stimolando la collettivizzazione delle esperienze. Si diffonde la convinzione che per stimolare lo sviluppo e la smartness delle città sia necessario descriverla in maniera più rappresentativa. "La smartness si traduce nella capacità di porre rimedio alla pressione a cui le città sono sottoposte nel crescente processo di urbanizzazione e di crescita delle agglomerazioni urbane, attraverso un aumento del livello di produttività (...)La smartness non viene risolta con l'aumento dell'offerta ma prendendo in considerazione il lato della domanda³⁰." Di conseguenza la smartness è direttamente proporzionale alla resilienza urbana.

Una questione rilevante in merito alle modalità di costruzione di un modello di ranking riguarda, da un lato, l'attenzione al risultato finale del ranking invece che ai suoi costituenti e, dall'altro, la scarsa trasparenza del ranking stesso.

Il risultato finale è in gran parte, per non dire quasi esclusivamente, dovuto dalla scelta degli indicatori da tenere in considerazione e dal loro metodo di calcolo, dietro i quali si celano precise posizioni politiche.

Gli indicatori sono spesso difficili da misurare, talvolta non sufficientemente rappresentativi, e la loro scelta non è mai neutrale.³¹

Lo studio esposto da Giffinger et al. effettua una premessa focalizzata sul metodo e il modello

30 SENN L., Smart city la città si reinventa: strumenti, politiche e soluzioni per un futuro sostenibile, Ediplan, Milano, 2015

31 SANTANGELO M., ARU S., POLLIO A., Smart city: ibridazioni, innovazioni e inerzie nelle città contemporanee, Carocci, Roma, 2013

adottato per effettuare il ranking, partendo dall'analisi degli attributi stessi di un ranking.³²

Innanzitutto possono essere identificati cinque tipi di ranking delle città:

- Ranking commissionati dall'economia o orientati alla consultazione con mancanza di trasparenza
- Ranking commissionati con trasparenza insufficiente creati da gruppi di esperti o altri istituti di ricerca privati
- Ranking compilato da riviste o ONG senza sponsor
- Ranking ben documentati e metodicamente avanzati condotti da università o istituti di ricerca economica con sponsor in diverse aree
- Casi speciali

Una riflessione sulle condizioni di partenza della classificazione permette un giudizio più oggettivo sul risultato finale.

Ad esempio, le competenze messe in atto o gli sponsor che partecipano ad una ricerca possono influenzarne l'esito.

Fertner et al. (2007) definiscono tre aspetti distintivi tramite la quale i ranking possono essere comparati e classificati:

- Obiettivo: l'obiettivo della classifica non è specificato solamente dal suo obiettivo e dal suo target di riferimento, ma anche dal suo ambito spaziale e dai fattori e indicatori desiderati alla base del ranking.
- Metodologia: la metodologia non include solamente il modo di raccogliere ed elaborare dei dati, ma in primo luogo anche la limitazione delle città esaminate nella classifica.
- Disseminazione: il modo in cui i risultati vengono valutati, interpretati e presentati è cruciale per l'impatto della classifica.

Infine, secondo gli autori esistono cinque dimensioni per l'analisi e la creazione di tipologie di city rankings: (1) Authorship and publication (chi ha eseguito uno studio, con quali sponsor e partner e in che data), (2) Data Base (riguardano i dati utilizzati e le modalità di raccolta), (3) Use of indicators (numero di indicatori, metodo di calcolo l'uso di valori

32 GIFFINGER R., HAINDLMAIER G., Smart cities ranking: An effective instrument for the positioning of cities?, in "ACE: Architecture, City and Environment", vol.4, n. 12, 2010, pp. 7-25

standardizzati), (4) Spatial dimension (taglia delle città e criteri di selezione), (5) Elaborateness of results (risultati per argomenti e città selezionate e risultati disponibili).

MODELLI DI RANKING:³³

SMART CITY RANKING

Lo studio condotto da Giffinger et al. con la collaborazione delle università di Vienna, Lubiana e Delft individua 6 caratteristiche o dimensioni che determinano la smartness di una città: Smart economy, Smart People, Smart governance, Smart mobility, Smart environment e Smart Living e li suddivide in fattori e successivamente in indicatori.

Lo Smart city ranking, mediante assegnazione di valori comparabili, permette di :

- illustrare le differenze nelle rispettive caratteristiche e fattori,
- elaborare prospettive specifiche per lo sviluppo e il posizionamento,
- identificare i punti di forza e di debolezza per le città considerate in modo comparativo.

Le città prese in considerazione per l'analisi hanno caratteristiche:

- 1) Popolazione compresa tra 100,000 e 500,000 ab. (medium-sized cities)
- 2) Città con almeno una università (escludendo città con bassi livelli di conoscenza)
- 3) Bacino di utenza inferiore di 1.500,000 (escludendo città dominate da città più grandi)

In quanto in alcuni casi non è possibile reperire tutti i dati necessari, i risultati finali sono dati dalla media dei valori raccolti, anziché effettuare una somma che rischierebbe di essere poco rappresentativa.³⁴

“Una Smart City è una città performante, in prospettiva lungimirante, in queste sei caratteristiche, e costruita sulla combinazione «Smart» di dotazioni e attività di cittadini (...) indipendenti e consapevoli.”

³³ Alcuni di questi modelli sono tratti da: COSTA N., MARZANO F., Smart city: città, tecnologia, comunicazione, F. Lupetti, Bologna, 2014, pp. 13

³⁴ I risultati sono consultabili all'indirizzo <http://www.smart-cities.eu/>, in cui è possibile effettuare delle comparazioni tra le città all'interno delle sei dimensioni.

MAPPING SMART CITIES IN THE EU³⁵

Studio condotto nel 2014 dal Policy Department A: Economic And Scientific Policy commissionato dall' European Parliament's Industry Research and Energy Committee si focalizza sul ruolo centrale delle ICT nella determinazione di una Smart City ed esplora la relazione tra le città e l'Unione Europea.

Partendo dalle 468 città in EU-28 con 100,000+ residenti si identificano 240 città significanti per le attività Smart. Di questo gruppo si estrae un campione di 50 azioni Smart per 37 città in cui verranno analizzati stakeholders, fondi e scalabilità delle iniziative. In 20 di queste città si mette in evidenza l'impatto delle iniziative sull'UE e infine 6 città vengono riportate come potenziali Smart City.

SMART CITIES WHEEL

Questo modello di Boyd Cohen si basa sulle sei dimensioni evidenziate dallo studio di Giffinger e per ogni dimensione vengono individuate tre componenti sulla base di 100 indicatori. Questo studio offre una definizione sul percorso che le città devono compiere per l'utilizzo di tale framework, individuando le necessità degli abitanti e strutturando una propria visione sul territorio.

ANALYTIC NETWORK PROCESS³⁶

Lo studio condotto da Lombardi et al. (2011) propone un "Analytic Network Process" strutturato sul modello della "Triple Helix" proposto nel 2006 da Etzkowitz e Zhou; uno schema di riferimento per l'analisi di sistemi innovativi basati sulla conoscenza e che mette in relazione i rapporti tra i principali propulsori della conoscenza e dell'innovazione: università, industria e governo (Etkowitz, 2008).

Questo modello revisionato della "Triple Helix" introduce la figura della società civile, che aggiunta a università, industria e governo vengono incro-

³⁵ [http://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/etudes/join/2014/507480/IPOL-ITRE_ET\(2014\)507480_EN.pdf](http://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/etudes/join/2014/507480/IPOL-ITRE_ET(2014)507480_EN.pdf)

³⁶ LOMBARDI P., GIORDANO S., FAROUH H., WAEL Y., An Analytic Network Model for Smart Cities, in: "Proceedings of the International Symposium on the Analytic Hierarchy Process for Multicriteria Decision Making", AHP Academy, XI symposium ISAHP, Sorrento, 2011, pp. 1-6.

ciati, all'interno di una matrice, con i clusters, già indicati da Giffinger et al., della Smart governance, Smart economy, Smart human, Smart living e Smart environment³⁷. All'interno di queste categorie vengono elencati degli indicatori i cui valori conducono ai diversi livelli di Smartness della città.

SMART CITY INDEX³⁸

Condotta dal Centro di Competenza per le Smart City di EY è un ranking effettuato su 116 comuni capoluogo di provincia italiani individuati dall'ISTAT. Si compone di 485 indicatori per l'anno 2018, raccolti in 4 strati e 3 ambiti aggiuntivi di analisi, standardizzati su un punteggio da 0 a 100. Tale ranking assegna a ciascuna città sia un punteggio per area tematica sia un punteggio complessivo considerando la pesatura dei punteggi ottenuti negli strati e gli ambiti, con l'obiettivo di realizzare un Benchmarking delle città e fornire uno strumento per l'individuazione del proprio posizionamento rispetto ad altre città.

ICITY RATE³⁹

L'icity rate effettua il ranking di 106 città italiane capoluogo di provincia, utilizzando 113 indicatori aggregati in 15 dimensioni (povertà, istruzione, acqua e aria, energia, crescita economica, occupazione, cultura e turismo, ricerca e innovazione, trasformazione digitale, mobilità sostenibile, rifiuti, verde urbano, suolo e territorio, legalità e governance). La scelta di queste dimensioni è determinata dall'analisi degli indicatori legati agli SDGs - Sustainable Development Goals dell'Agenda 2030 e della loro traduzione riportata nella Strategia Nazionale per lo Sviluppo Sostenibile. I risultati finali derivano dall'aggregazione tra valori confrontabili, effettuata attraverso la media semplice delle variabili che compongono ciascuna dimensione.

³⁷ Rispetto al modello elaborato da Giffinger et al. si esclude la Smart Mobility dai clusters (dimensioni).

³⁸ [https://www.ey.com/Publication/vwLUAssets/Smart_City_Index_2018/\\$FILE/EY_SmartCityIndex_2018.pdf](https://www.ey.com/Publication/vwLUAssets/Smart_City_Index_2018/$FILE/EY_SmartCityIndex_2018.pdf)

³⁹ https://www.eticapa.it/eticapa/wp-content/uploads/2018/06/Copia-di-2017_Icityrate.pdf

1.1.4 Diventare una smart city: Gli step della programmazione

Nel 2012, su iniziativa dell'ANCI/Forum PA, nasce l'Osservatorio Nazionale Smart Cities con lo scopo di analizzare progetti Europei sul tema della Smart City e metterli a disposizione dei comuni Italiani. L'Osservatorio si occupa della redazione di un *vademecum*⁴⁰ che raccoglie su una piattaforma oltre 500 progetti "Smart" con le soluzioni operative, presenta un handbook sugli strumenti finanziari e fornisce informazioni riguardo i metodi di programmazione articolati in 7 punti.

Le città promotrici dell'iniziativa hanno fornito informazioni riguardo le proprie azioni organizzate all'interno delle ricorrenti 6 dimensioni di una Smart City fornite da Giffinger et al.

All'interno di questo studio si sottolinea come per lavorare su un modello di Smart City sia necessario avere: un'idea di città, un piano, delle risorse e un'organizzazione adatta, evitando così una collezione di azioni slegate che compongono "un pre-sepe" inconsistente. Due esempi di queste esperienze sono i piani strategici e l'agenda 21 che, sebbene in alcuni casi abbiano migliorato complessivamente le condizioni di vita di una comunità, pochi tra loro hanno portato alla diffusione e al consolidamento, tra amministratori e dirigenti locali, di una vera cultura della programmazione. E' mancato soprattutto un lavoro di comparazione con realtà consimili che fornisce utili indicazioni e consente l'apprendimento dagli errori altrui.

Una città che voglia perseguire una strategia smart necessita di tre elementi prioritari: strutture organizzative adeguate, procedure standardizzate ed efficaci e competenze in grado di gestire i processi.

Gli step consigliati per una programmazione definibile Smart sono il risultato di un lavoro di riflessione delle città promotrici che, all'interno dell'Osservatorio, hanno condiviso i passi che stanno compiendo sui propri territori e prevedono:

- Analisi del territorio
- Mappatura dei soggetti attivi
- Coinvolgimento della cittadinanza e degli stakeholders

⁴⁰ http://osservatoriosmartcity.it/wp-content/uploads/Vademecum_def_2_light.pdf

- Organizzazione delle competenze
- Governance del cambiamento
- Finanziamento della Smart City
- Misurazione dei risultati e monitoraggio

Complessivamente le città italiane risultano in ritardo rispetto alla programmazione europea sul tema delle Smart City, e spesso, seguono l'uso urbanistico tradizionale, ovvero l'adozione di azioni frammentarie che, sebbene muovano verso direzioni Smart⁴¹, mancano di una vision più ampia.

Azioni progettuali Smart prevedono una conoscenza approfondita del territorio, delle sue principali problematiche e la presenza di una molteplicità di soggetti che possano apportare delle risorse all'interno del progetto.

L'adesione ad un cambiamento di prospettive, nelle città più virtuose, ha condotto ad una rivisitazione del proprio sistema di governance, che possa essere maggiormente in grado di svolgere un ruolo di programmazione e gestione efficiente dei processi, infatti, come nota L. Senn⁴², "con la Smart city si assiste a uno spostamento dell'amministrazione pubblica da erogatore di servizi a regolatore di sistemi". Alcune città si sono orientate sulla scelta del dipartimento interno del Comune (44%) o dell'associazione (28%), mentre poche hanno preferito la Fondazione (11%), il restante 17% si è affidata ad altre forme di governance.

Un ruolo chiave è esercitato dalle nuove tecnologie, che permettono una gestione più efficace delle risorse e delle informazioni, consentendo allo stesso tempo nuove forme di collaborazione e partecipazione.

⁴¹ Si vedano ad esempio il regolamento per i beni comuni, il patto dei sindaci o altri progetti inclusi nel finanziamento Horizon 2020.

⁴² SENN L., Smart city la città si reinventa: strumenti, politiche e soluzioni per un futuro sostenibile, Ediplan, Milano, 2015

1.2 Gli utenti digitali e lo spazio urbano virtuale

1.2.1 La Conversione al digitale

La rivoluzione tecnologica che stiamo affrontando nel XXI secolo è quasi interamente dovuta all'invenzione di internet, come strumento per collegare, senza mezzi fisici, dispositivi elettronici anche a grande distanza.

Tramite i dispositivi elettronici di cui disponiamo è possibile avere accesso ad una quantità impensabile di informazioni, basti sapere che circa 3,3 miliardi di persone al mondo hanno accesso ad internet (qualcuno ritiene abbiano superato i 4 miliardi) ed ognuno di questi utenti potrebbe caricare potenzialmente una mole enorme di dati. Si stima che entro il 2019, il traffico globale raggiungerà i 2 zettabyte di dati all'anno, l'equivalente di 72.000 anni di video ad alta definizione.⁴³

Internet assume un ruolo sempre più centrale nella vita quotidiana, principalmente come strumento per la ricerca, il lavoro e la comunicazione e sempre più importante sarà all'interno del paradigma delle Smart City e con la rivoluzione che, molto probabilmente, causeranno le IoT e il sistema blockchain.

Assistiamo ad una trasformazione estremamente rapida dell'organizzazione della società, se consideriamo che, secondo una dettagliata analisi storica di Manovich⁴⁴, le basi per queste modifiche vengono poste meno di cento anni fa, con l'invenzione dei primi computer grazie ai lavori di Alan Turing con il saggio "On computable Numbers", e il primo prototipo di computer digitale di Konrad Zuse, entrambi del 1936. Tuttavia fino a ridosso degli anni Novanta gli strumenti digitali sono principalmente un'esclusiva per le grandi aziende e un pubblico privilegiato. Inoltre anche nelle grandi aziende si disponeva spesso di un solo computer collegato a più terminali che ne permettevano un

⁴³ <https://www.tomshw.it/altro/quante-grande-internet-ecco-qualche-numero/>

⁴⁴ MANOVICH L., Il linguaggio dei nuovi media, Olivares, Ed Milano, 2012

utilizzo dislocato.

I primi computer sono delle macchine molto ingombranti utilizzate per la maggior parte come potenti analizzatori e calcolatori di dati da un pubblico di esperti. L'interfaccia grafica (GUI), più o meno come la conosciamo, venne lanciata solamente nel 1984 da Apple Macintosh, mentre solamente in versioni successive vennero integrati i colori e la possibilità per l'utente di personalizzare l'aspetto degli elementi dell'interfaccia.

Il massimo potenziale di questi strumenti verrà sfruttato a partire dagli anni Novanta con la sempre maggior diffusione di internet e del World Wide Web.

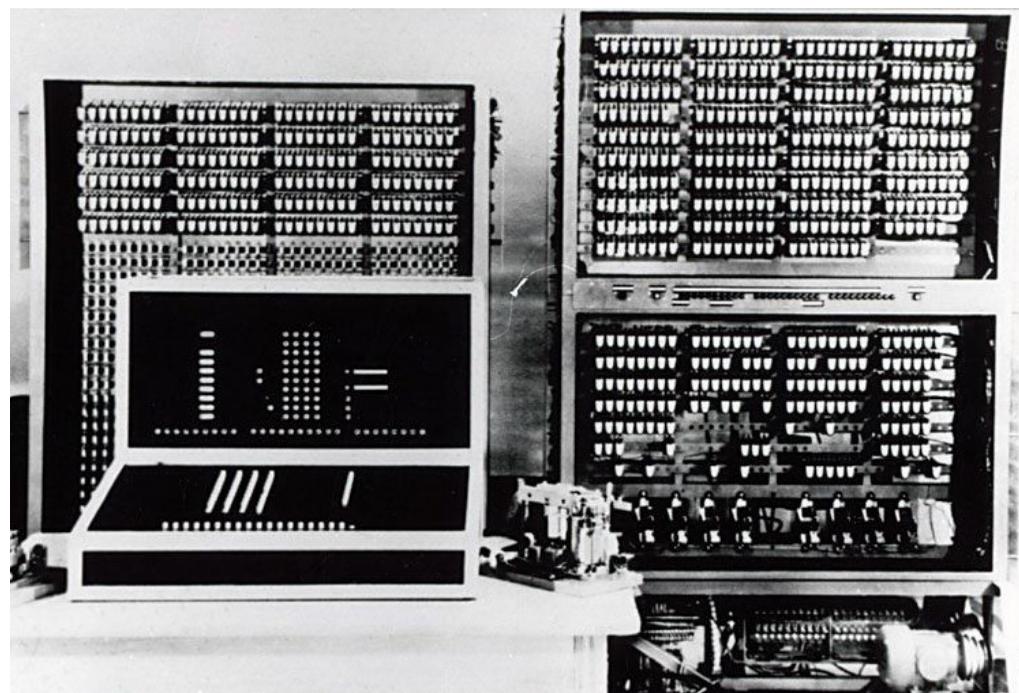
Internet nasce nel 1969 su un'iniziativa Statunitense della Defence Advanced Research Projects Agency, DARPA come una rete di computer, ARPANET, in grado di continuare a comunicare tra loro anche se una parte fosse stata danneggiata. Ogni computer possedeva un indirizzo IP e poteva inviare e ricevere pacchetti di informazioni. Successivamente venne introdotto l'URL (Uniform Resource Locator) che permetteva il collegamento diretto tra i pacchetti di informazioni presenti sui server. Tuttavia questa invenzione fu di dominio pubblico solamente agli inizi degli anni Novanta. Il World Wide Web (WWW), detto anche più comunemente Web, nasce solamente nel 1989 grazie al lavoro di Tim Berners-Lee, ricercatore del Cern di Ginevra che tramite una rete di computer e il concetto dell'Ipertesto (Hyper Text Mark-Up Language, html), crea un'interfaccia grafica in grado di visualizzare i contenuti presenti nella rete. Il passo successivo fu la codifica del Browser, motore di ricerca, con lo sviluppo del Mosaic nel 1993, che permise l'utilizzo di un'interfaccia semplice ed intuitiva.⁴⁵

⁴⁵ RIVA G., Nativi digitali; crescere e apprendere nel mondo dei nuovi media, il Mulino, Bologna, 2014

In pochi anni, con la diffusione a scala mondiale di internet, l'immagine pubblica dei computer non era più di semplice strumento ma una vera e propria macchina universale da utilizzare per comporre, immagazzinare, distribuire etc. Con la consistente implementazione delle funzionalità e la riduzione delle sue dimensioni fisiche ed economiche, il computer non è più solamente uno strumento di lavoro per la comunicazioni tra i partner, gestione, pubblicizzazione, vendita etc. ma anche uno strumento per la socialità (Social Networks) e, ancora più importante, di filtro per l'intera cultura⁴⁶. Con l'invenzione di internet non cambia solamente il modo di comunicare ma anche il modo di informarsi, qualsiasi tipo di informazione è reperibile in maniera quasi istantanea, sapendo dove e come cercarle.

Con il progresso umano in campo tecnologico si attua inconsapevolmente un processo, di cui si ha spesso poco controllo, di modifica del funzionamento di una società.

Le potenzialità offerte dalla connessione in campo tecnologico non ha solamente cambiato le nostre abitudini ma ha permesso opportunità del tutto nuove. Gli oggetti di uso quotidiano di nuova generazione, paradigma delle IoT, non assolvono più singole funzioni ma agiscono da sensori e raccoglitori di dati e permettono il controllo in remoto, o automatico. Non è più solamente l'uomo ad interagire con lo spazio statico ma anche lo spazio a rispondere in maniera "intelligente".



Modello computer Z3 progettato da Konrad Zuse
Fonte: <https://www.computerhistory.org/timeline/1941/#169ebbe2ad45559efbc6eb35720d57b7>

1.2.2 Web 1.0, Web 2.0, Web 3.0, Web 4.0

"Quando comincia a trafficare con il programma che avrebbe poi fatto nascere l'idea del World Wide Web, lo chiamai Enquire, da Enquire Within upon Everything, Entrate pure per avere informazioni su qualsiasi argomento. (...) lo considero il Web come un tutto potenzialmente collegato a tutto, come un'utopia che ci regala una libertà mai vista prima e ci consente di crescere in modo più veloce di quanto non fosse possibile quando restavamo impelagati nei sistemi gerarchici di classificazione".⁴⁷

La prima versione del Web del 1989 conosciuta come Web 1.0 permetteva la sola ricerca e lettura di informazioni caricate da esperti, creando quindi una connessione tra le informazioni. Il Web 2.0, che si diffonde a partire dai primi anni del 2000, riconosce e manifesta le connessioni tra le persone e si basa sulla comunicazione e l'intelligenza collettiva. La Generazione del Web 3.0, anche conosciuta come Web semantico, di cui si parla a partire dal 2006, si concentra sulle connessioni tra la conoscenze e la cooperazione tra gli utenti per offrire un'esperienza internet "perspicace"; mentre il Web 4.0, basato sulle connessioni delle intelligenze, prevede un'interazione simbiotica tra uomo e macchina.⁴⁸

WEB 1.0

Il Web, si sviluppo negli anni Novanta a partire dalle esperienze pionieristiche di Bush V., ex preside di ingegneria del MIT, poi divenuto direttore dell'ufficio per la ricerca e lo sviluppo, che nel 1945 parlava di una macchina fotoelettrica, il Memex, in grado di attuare riferimenti incrociati tra documenti servendosi di un codice binario, fotocellule e fotografia istantanea.

Nel 1965 Nelson T. invece parla di macchine lette-

rarie in grado di scrivere e pubblicare in un formato nuovo in cui le citazioni sarebbero state dotate di un link, collegamento, con la fonte originale. Il concetto dell'ipertesto venne poi dimostrato da Engelbart D., ricercatore della Stanford University. Il web come lo conosciamo viene sviluppato nel 1989 da T. Berners-Lee, un ricercatore del Cern di Ginevra, con l'idea di rendere disponibili delle informazioni tramite l'utilizzo della rete⁴⁹, mediante l'utilizzo di un insieme di protocolli che permettono lo scambio di informazioni ipertestuali.

In questa prima fase del Web, detta "Read-Only Web" abbiamo la presenza di siti web statici, nella maggior parte dei casi a sfondo economico, modificabili da webmasters con necessarie competenze. Gli utenti potevano reperire le informazioni necessarie, caricati sotto forma di testo, suoni, immagini o video, ma non avevano alcuna possibilità di interazione.

Con l'incremento da quantità di informazioni e di utenti nella rete divenne necessario adottare sistemi di ricerca più efficienti e fissare delle normative che potessero supervisionare questa terra ancora inesplorata.

Negli anni Novanta, credendo alle potenzialità dell'e-commerce vengono investite somme di denaro in questo tipo di Startup, creando una bolla speculativa, ovvero un'eccessiva valutazione della Startup rispetto al valore reale. Quando la bolla esplose, nel 2000, il web modifica il suo aspetto, dando inizio al Web 2.0.⁵⁰

WEB 2.0

Il termine viene coniato nel 2004 da Dale Dougherty, vice presidente di O'Reilly Media, per indicare una piattaforma che pone l'uomo e la partecipazione come motore principale. Il Web, consentendo agli utenti non solo la consultazione ma anche la fornitura di informazioni e la condivisione, diventa bidirezionale e supporta la collaborazione e aiuta la nascita dell'intelligenza collettiva. Non è più necessario essere tecnici per nutrire

⁴⁷ BERNERS-LEE T., in collaborazione con FISCHETTI M, L'architettura del nuovo web : dall'inventore della rete il progetto di una comunicazione democratica, interattiva e intercreativa, Feltrinelli, Milano, 2001

⁴⁸ Parte delle informazioni di questo capitolo sono tratte da: <https://pdfs.semanticscholar.org/8cb3/93c3229e8f288febfa4dac12a0f6298efb93.pdf>

⁴⁹ BERNERS-LEE T., Op.Cit.

⁵⁰ VELLAR A., Le industrie culturali e i pubblici partecipativi; dalle comunità di fan ai social media, in Social Theory, Communication and Media Studies / 2, Aracne, Ariccia (RM), 2015

la piattaforma in quanto le operazioni sono state estremamente semplificate e anche i non esperti possono utilizzarli in maniera intuitiva. Qualsiasi utente può essere produttore di contenuti (content provider) o fornitore di dati (data provider), secondo nuovi fenomeni di produzione dei massa.

Alcuni degli strumenti principali del Web 2.0 sono i Blogs, Social Network, Wiki, Really Simple Syndication, Forum, Mashups, etc.

I siti internet non sono più statici ma offrono una serie di opportunità, tramite la quale si può effettuare una distinzione in: siti orientativi, informativi, comunicativi, strumentali.

La diffusione e l'interiorizzazione delle opportunità del web hanno portato a tre cambiamenti significativi:⁵¹

1) disponibilità di un'intelligenza collettiva distribuita e l'accesso a qualsiasi fonte d'informazione;

2) dematerializzazione dei contenuti e diffusione della pirateria;

3) trasformazione dello spettatore in spettatore che partecipa attivamente.

Mentre in ambito economico la possibilità di utilizzare contenuti e dati forniti dagli utenti ha reso possibile lo sviluppo di modelli di business diversificati in base ai differenti tipi di servizi:⁵²

- Un primo tipo di servizi sono i siti di e-commerce (che sfruttano i dati per fornire esperienze personalizzate)

- Un secondo tipo di servizi sono i social media (che si differenziano in base alla funzionalità):

- content sharing, siti orientati alla condivisione di contenuti come youtube.

- siti di social network, siti orientati alla comunicazione tra conoscenti come facebook.

- siti di social networking, siti orientati all'interazione attorno ai contenuti culturali come aNobii, Last.fm, Miso.

- local based social network, siti di geolocalizzazione come Foursquare.

Il web 2.0, in relazione ai social network, diviene strumento per instaurare relazioni, che, alternando comunicazione pubblica e privata, conduce talvolta alla nascita di comunità. Questo fenomeno verrà descritto nei paragrafi successivi.

WEB 3.0

Il termine Web 3.0, o Web semantico, viene utilizzato da John Markoff, in un articolo sul New York Times nel 2006 ed è un fenomeno che stiamo ancora sperimentando, e di conseguenza di difficile lettura; sia perché alcune sperimentazioni non sono ancora state integrate, sia perché le opportunità già messe in atto vengono date per scontate.

Per definizione viene considerato "una ragnatela di dati che possano essere elaborati dalle macchine"⁵³, ovvero un internet concepito per essere utilizzato in maniera più semplice dalle macchine. Il Web semantico è un particolare tipo di Web che organizza le informazioni in modo che le macchine possano "comprenderle". Tutte le informazioni inserite in rete sono collegate da campi semantici e le macchine riescono ad assegnare dei significati e stabilire delle relazioni, non solo dovuto all'utilizzo di uno specifico termine, tra ricerche e contenuti. Evitando ad esempio i problemi di omonimia o collegamenti inesatti.

Le tecnologie che si avvicinano al concetto di Artificial Intelligence (AI) e incrociando informazioni sono capaci di offrire il contenuto più attinente ad una ricerca. Grazie a questi concetti ci avviciniamo ad una esperienza personalizzata del Web.

Un esempio pratico del Web 3.0 lo sperimentiamo negli assistenti vocali degli Smartphone che non sono solamente in grado di ricercare un'informazione richiesta ma anche di comprendere delle domande.

Inoltre con questa nuova generazione Web si potranno, e in parte è già possibile, incrociare in maniera automatica dati provenienti da siti diversi e riutilizzarli per altri scopi.

Per concludere non è solo l'intelligenza il focus di questa generazione Web ma abbiamo anche una tendenza al distacco dello spazio Internet concepito in maniera bidimensionale ed estraneo

allo spazio reale.

WEB 4.0

Ad oggi l'espressione Web 4.0 è solamente un concetto di cui non si sa ancora molto, utilizzato per indicare una possibile direzione di sviluppo dell'utilizzo di internet.

Anche detto Web simbiotico, o di "connessione delle intelligenze", il Web 4.0 suppone un rapporto simbiotico tra uomo e macchina, quindi molto probabilmente legato al fenomeno delle Internet of Things e al campo della domotica, dove oggetti di uso quotidiano, anche dotati di intelligenza artificiale saranno in grado di comunicare tra loro e con gli umani.

Un ulteriore riferimento riguarda la realtà aumentata. Con il Web 4.0, molto probabilmente, avremo una forte sovrapposizione tra il mondo fisico e il mondo virtuale, che stiamo comunque già sperimentando, che si risolveranno in uno spazio ibrido.

51 RIVA G., Nativi digitali; crescere e apprendere nel mondo dei nuovi media, il Mulino, Bologna, 2014

52 VELLAR A., Le industrie culturali e i pubblici partecipativi; dalle comunità di fan ai social media, in Social Theory, Communication and Media Studies / 2, Aracne, Ariccia (RM), 2015

53 BERNERS-LEE T., Op.Cit.

1.2.3 Nativi Digitali, immigrati digitali e tardivi digitali

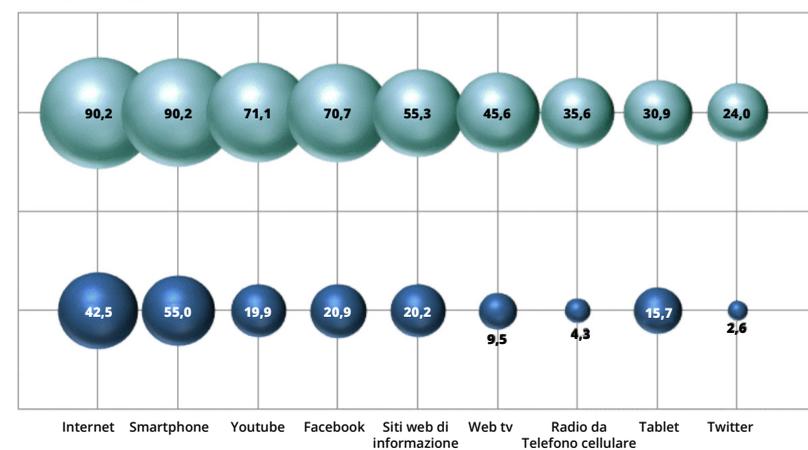
Negli ultimi trent'anni abbiamo assistito ad un esponenziale aumento nell'utilizzo di internet e dei dispositivi digitali.

Secondo alcune ricerche⁵⁴, nel periodo in cui internet supera, molto probabilmente, i 4 miliardi di utenti in tutto il mondo, gli italiani che usano internet passano al 78,4%, contro il 33,1% dal 2007. Più dettagliatamente, il 90,4% dei giovani tra i 14 e i 29 anni si connette a internet, e ben il 73,9% lo fa per almeno un'ora giornalmente.

Riguardo l'utilizzo di dispositivi elettronici, circa il 94% degli italiani possiede uno smartphone o un telefono cellulare⁵⁵ e nel 2017, il 52% degli italiani tra i 16 e i 74 anni, usa il computer, mentre la media europea si attesta attorno al 64%.⁵⁶

I dati sull'andamento dei consumi mediatici nel 2013 confermano che la televisione continua ad avere un'utenza che coincide sostanzialmente con la totalità della popolazione (97,4%).

Differenza tra giovani e anziani nell'utilizzo dei media online⁵⁷



54 CENSIS-UCSI, L'evoluzione digitale della specie. Undicesimo rapporto sulla comunicazione, F. Angeli, Milano, 2013

CENSIS-UCSI, I media digitali e la fine dello star system. XV rapporto sulla comunicazione, F. Angeli, Milano, 2018

55 https://www.agi.it/economia/cellulari_e_smartphone_il_94_degli_italiani_ne_ha_almeno_uno_in_tasca-1183924/news/2016-10-21/

56 https://www.istat.it/it/files/2013/10/Corriere_comunicazioni_Rapporto_conoscenza.pdf

57 CENSIS-UCSI, Op. cit. Fasce d'età (14-29; 65-80)

Tuttavia, da uno sguardo più dettagliato notiamo come vi sia una sostanziale differenza nell'utilizzo dei dispositivi digitali tra le nuove e le vecchie generazioni.

Questa differenza di utilizzo dei nuovi strumenti non dipende solamente dalle abitudini e condizioni sociali delle diverse generazioni ma è soprattutto legata alle capacità di comprenderne le potenzialità ed utilizzarli con efficienza.

Le nuove generazioni cresciute a contatto con questi nuovi strumenti, detti Nativi digitali, possiedono un metodo diverso di interazione con essi rispetto agli Immigrati digitali, che si avvicinano al mondo della nuova tecnologia in età adulta, e ai Tardivi digitali, che invece preferiscono mantenere le distanze con la tecnologia.⁵⁸

Queste figure vengono descritte da Marc Prensky, che traccia le sostanziali differenze tra i metodi di processare le informazioni.

I Nativi digitali per effetto della natura dei nuovi strumenti, sempre più intuitivi e interattivi, hanno sviluppato la capacità di processare le informazioni in maniera molto rapida ed apprendono dalle esperienze e dagli errori anziché utilizzare un approccio sistematico, dimostrando scarsa attitudine all'attenzione prolungata.

Le loro facoltà intellettuali sono legate al concetto del collegamento ipertestuale, ovvero processi paralleli e multi-task e hanno sviluppato una particolare attitudine al lavoro di gruppo, avendo passato gran parte della loro vita in Network.

Gli Immigrati digitali invece adoperano un approccio più logico e lineare e faticano cercando di

comprendere le possibilità offerte da questi strumenti, mentre i nativi digitali li utilizzano intuitivamente senza cercare di comprenderli.

Gli Immigrati digitali sono paragonabili agli individui che apprendono una lingua in età adulta. In quanto una lingua appresa in fase adulta occupa una porzione di cervello diversa rispetto a quella

58 PRENSKY M., Digital Natives, Digital Immigrants, IN "On the horizon", Vol. 9 No. 5, NCB University Press, 2001

appresa in fase infantile, sebbene sforzandosi, raramente saranno in grado di perdere il loro accento e questo emergerà nell'utilizzo di processi più macchinosi per raggiungere un obiettivo anziché sfruttare le potenzialità della tecnologia.

Secondo quanto riportato da M. Prensky, alcune ricerche in campo neurobiologico affermano che gli stimoli modificano le strutture cerebrali influenzando il modo di pensare e gli schemi cognitivi (fenomeno conosciuto come neuroplasticità). La psicologia sociale fornisce evidenze del fatto che gli schemi cognitivi, e le aree di cervello utilizzate per una determinata operazione, cambiano a seconda delle esperienze e pare siano necessarie circa 50 sessioni per produrre risultati, mentre secondo il 16 Scientific Learning's Fast ForWord program sono necessari 100 minuti al giorno, cinque giorni a settimana, per circa 5-10 settimane.

Quindi sintetizzando, essere Nativi digitali non dipende dal fatto di essere nati in un periodo storico pervaso dalla tecnologia ma dipende dal prolungato utilizzo degli strumenti tecnologici in età infantile, ciò non indica necessariamente una migliore capacità di interagire con questi strumenti, ma indica il modo di processare le informazioni. Questo concetto è spiegato da G. Riva⁵⁹ che ritiene che "come non pensiamo che un pianista professionista sia un nativo musicale, non ha senso farlo nemmeno per un adolescente che abbia dedicato una parte rilevante della sua vita a interagire con le nuove tecnologie".

I Nativi digitali sviluppano una certa domestichezza con la tecnologia e non dovendo utilizzare il ragionamento l'interazione sono liberi di identificare nuove opportunità. Mediante l'esperienza si sviluppa la capacità di simulare il processo d'uso del medium, le sequenze di operazioni da svolgere.

In sostanza i nuovi media, ovvero gli strumenti, modificano gli schemi cognitivi, influenzando la percezione del corpo e dello spazio, oltre che il nostro modo di processare le informazioni, comunicare ed esprimere le emozioni.

Come riportato da G. Riva, i nuovi media stanno apportando tre cambiamenti significativi:

59 RIVA G., Nativi digitali; crescere e apprendere nel mondo dei nuovi media, il Mulino, Bologna, 2014

1) la progressiva scomparsa del concetto di luogo. Nell'ottica dell'adulto, luoghi come "pizzeria" e "sala da pranzo" rappresentano degli spazi delimitati al cui interno l'adolescente dovrebbe focalizzare la propria attenzione. Tuttavia l'adolescente ha imparato che opportunità e vincoli non sono più legati al luogo fisico, ma al luogo ibrido, sia fisico sia digitale, reso possibile dai mezzi di comunicazione a sua disposizione. Le nuove generazioni sono inserite in un contesto di sovraccarico di informazioni, information overload, che causa talvolta ansia da mancanza di informazioni oppure il rifiuto di alcune informazioni a discapito di altre.

2) la nascita di comunità virtuali basate su relazioni digitali.

I nuovi media offrono possibilità di interazione nuova, che ridefiniscono il tempo e lo spazio dei processi relazionali.

3) la creazione di un nuovo linguaggio che sfrutti le opportunità del medium.

La comunicazione mediante tastiera ha obbligato il nativo digitale ad adattare il modo di comunicare allo strumento. Ad esempio il limite di 160 caratteri imposto per gli sms ha condotto alla nascita del Tla (three letter acronym), oppure la difficoltà di esprimere delle emozioni alla nascita di emoticons.

Le differenze generazionali descritte, ovvero legate al modo di processare le informazioni e individuare potenzialità, oltre che differenze socio-economiche, culturali, linguistiche etc. hanno reso chiaro il fatto che la condivisione del sapere avrebbe potuto generare una separazione tra chi ha accesso ad un determinato strumento e chi no.

Il concetto di Digital Divide viene compreso alla fine degli anni Novanta e da allora la modifica delle interfacce ha permesso ad un pubblico meno esperto, di interagire con i nuovi media, sebbene parte della popolazione non riesca ancora ad interagire con esso. Secondo D. Norman, per ridurre questo tipo di digital divide occorre che la tecnologia adotti sistemi di comunicazione ispirati al linguaggio umano, qualcosa che sia di immediata comprensione ai tardivi digitali, e basata su due concetti: natural mapping e continual awareness.⁶⁰

60 NORMAN D. A., The design of future things, Basic books, New York, 2007

1.2.4 I Social network e le comunità del Cyberspace

SOCIAL MEDIA & SOCIAL NETWORK

I nuovi media hanno condotto ad una rapida modifica dell'organizzazione della società:

Qualsiasi tipo di informazione è reperibile istantaneamente o in tempo reale; in ambito lavorativo grandi tavoli ricolmi di carta sono stati sostituiti dai computer mentre il mercato si è impostato attorno all'e-commerce; l'istruzione ha enormemente beneficiato della reperibilità di informazioni e della possibilità di inviare materiale; le nuove tecnologie per la gestione e l'erogazione dei servizi urbani hanno permesso lo sviluppo di nuovi modelli di città e molto altro ancora.

Per comprendere come i nuovi media abbiano modificato il mondo della comunicazione e la maniera tramite la quale percepiamo il mondo, bisogna tenere in considerazione che questi strumenti, a differenza del linguaggio verbale, veicolano le informazioni in modo non neutrale.

Coerentemente, secondo l'ipotesi fornita da Whorf-Sapir, "il pensiero umano sarebbe determinato dal (...) linguaggio naturale; chi parla dei linguaggi naturali diversi percepisce e concepisce il mondo in modo diverso". In parole povere, i nuovi media per la comunicazione, nelle loro varie forme, modificano i contenuti di un'informazione, e questi verranno percepiti in maniera diversa a seconda del mezzo utilizzato e del background culturale di chi li recepisce.

Le possibili interfacce di un media modificano non solo la concezione che l'utente ha del media stesso, ma anche degli oggetti accessibili grazie ad esso. Una particolare operazione sarà recepita quindi in modo diverso se svolta tramite computer o cellulare. L'interfaccia porta con sé un sistema di organizzazione "del mondo", ad es: Il sistema di organizzazione gerarchica dei file e delle opzioni presuppone che il mondo possa organizzarsi in una gerarchia logica a più livelli, mentre il world Wide Web invece evidenzia l'esistenza di un sistema non gerarchico in cui le informazioni possono essere associate lateralmente.⁶¹

⁶¹ MANOVICH L., Il linguaggio dei nuovi media, Olivares, Ed Milano, 2012

Precisamente, come affermato da G. Riva⁶², definiamo "medium" ogni strumento che ci permette di comunicare senza il limite della comunicazione faccia-a-faccia, ovvero tutti gli strumenti che ci permettono nuovi metodi di comunicazione.

Secondo Lev Vygotskij, il rapporto tra l'uomo e il medium è bidirezionale, ogni modificazione dei media trasforma contemporaneamente la società. In epoca romana, una maggiore accessibilità al papiro dato dalla conquista dell'Egitto permise la maggior codificazione ed evoluzione del sistema burocratico.

Nell'epoca che stiamo vivendo, una forma di media sono i cosiddetti "Social media" che utilizzano la rete per la diffusione delle informazioni.

All'interno del vasto ambito dei Social media, i Social Networks (SNSs) sono forse uno dei fenomeni più interessanti. Si tratta sostanzialmente di strumenti che si evolvono dal 1997 a partire dai mezzi di Istant messaging, che consentono la creazione di reti sociali ibride, costruendo legami On-line e Off-line. Dal punto di vista relazionale, riducono enormemente la distanza fisica, e sono caratterizzati per la maggior parte da legami deboli, che consentono la nascita di comunità, e distribuzione diseguale del capitale sociale.

I Social Network presentano tre caratteristiche principali:

- la presenza di uno spazio virtuale (forum);
- la possibilità di creare una lista di altri utenti (rete);
- la possibilità di analizzare le caratteristiche della propria rete, in particolare le connessioni degli altri utenti.

"Quindi i social network hanno la capacità di rendere visibili e utilizzabili le proprie reti sociali (esplicitano delle possibilità non necessariamente evidenti) e offrono la possibilità di decidere come presentarsi agli altri utenti. Quindi da un punto di vista psicosociale i social network sono una piattaforma comunicativa ed espressiva, (...) che consente di gestire le reti sociali e le identità sociali."

Secondo Boyd e Ellison⁶³ i membri di un Social

⁶² RIVA G., Op. cit.

⁶³ BOYD, D. M. e ELLISON, N. B., Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship, IN "Journal of Computer-

network non hanno necessariamente interesse a aderire a nuovi gruppi o conoscere nuove persone ma spesso solamente quello di curare i propri rapporti Off-line, comunicando con soggetti che fanno già parte della sua rete sociale.

Allo stesso tempo, l'esperienza social è legata alla necessità di evasione dalla solitudine e il "navigatore della rete" si trasforma nel Flâneur descritto da Baudelaire nel 1863; ovvero una figura anonima che prova benessere nel camminare tra la folla: "il suo ideale è stare lontano da casa eppure sentirsi a casa, ammirare il mondo, stare in mezzo al mondo pur rimanendo nascosto al mondo".⁶⁴ Quindi oltre ad una grande varietà di Social Networks, concepiti sia per gruppi elitari sia per individui di qualsiasi classe sociale, esistono varie tipologie di utenti in base all'utilizzo che fanno di questo strumento e del loro grado di attività, ovvero i livelli di Social media engagement.

COMUNITA' del CYBERSPACE

Secondo quanto affermato da Berti⁶⁵, le tecnologie hanno creato nuove forme di aggregazione che ricordano la comunità:

"Assistiamo ad una rivisitazione del concetto di comunità, in particolare per quanto riguarda alcune caratteristiche delle comunità tradizionali come la dimensione spazio-temporale, ritenuta basilare per poter parlare di comunità.

(...) Le comunità virtuali sono isole nella rete tessuta da internet, luoghi (...) dove effettivamente (...) la gente si incontra."

Succede spesso che, grazie alla vicinanza territoriale degli utenti, siano proprio le comunità virtuali a promuovere nuovi processi di aggregazione reali. La distinzione tra comunità virtuali e territoriali, come sostenuto da Formenti nel 2005, nel periodo in cui viviamo, ha ormai poco senso. Una comunità fa più riferimento all'aspetto comunicativo piuttosto che a quello territoriale.

T. Maldonado, secondo quanto riportato da Berti, ritiene che queste comunità siano caratterizzate da eccessiva fragilità e scarsa dinamica interna e

non riescano a sopravvivere all'emergere di conflitti interni, ovvero che funzionino solo in caso di piena omogeneità. Tale debolezza rappresenta per S. Turkle un valore positivo in quanto i vincoli comunitari non sono basati su rapporti di potere ma bensì scelte libere e affinità di interessi.

Queste dinamiche mostrano come in realtà le comunità online abbiano un funzionamento interno molto complesso, composto contemporaneamente da legami forti e deboli, persone che si conoscono e persone che non si conoscono. I nuovi social e la presenza di network plurimi offrono la possibilità di entrare in contatto con individui che non si conoscono direttamente ma che appartengono ad un network comune. Potenzialmente un legame debole di questo tipo può trasformarsi in legame forte.

Al complesso sistema implicito di funzionamento dei meccanismi di gruppo si aggiunge il dibattito sulla natura delle identità.

Ogni identità è in un certo senso un prodotto artificiale, una auto-rappresentazione di sé che non necessariamente rispecchia la realtà o che in alcuni casi manifesta la vera personalità di un individuo. I Social media facilitano le relazioni sociali in quanto rimuovono alcune barriere come ad esempio l'ansia sociale, la timidezza ed altre legate al proprio aspetto fisico.

Come affermato da S. Turkle, premesso che mondo fisico e virtuale siano aspetti di un unico ambiente, rafforzare la personalità in rete può ripercuotersi sulla vita in maniera positiva. Si dimostra quindi che "che mentre gli specialisti continuano a parlare di reale e virtuale, le persone si creano una vita in cui le frontiere tra i due sono sempre più permeabili".⁶⁶

Una visione intermedia, quella di Turkle, condivisa anche da F. Casalegno che tende a sovrapporre, intersecare, spazio reale a quello virtuale:

"Tra i tecnopessimisti, che mostrano come i mondi virtuali possono imprigionarci in gabbie di bit (...) facendoci cadere in una tirannica forma di autismo postmoderno, e i tecnottimisti, che evidenziano come una vita in rete possa quasi bastare a se stessa sottraendoci il peso del reale, del tempo

e del corpo, assistiamo alla nascita di una corrente di pensiero che cerca di individuare il giusto mezzo, un corretto equilibrio."

Lo spazio virtuale, più precisamente definito Cyberspazio, non rappresenta un luogo dove la vita reale diviene un'opzione, ma un luogo che concilia il desiderio umano di socialità, creando una convergenza di situazioni asincrone.⁶⁷

In base a quanto riportato da G. Mantovani⁶⁸, il termine Cyberspazio venne introdotto dallo scrittore di fantascienza William Gibson nel romanzo Neuromante del 1984, dove i protagonisti si muovono all'interno di un universo parallelo creato dalle reti digitali. Questa espressione viene utilizzata quindi per indicare un luogo che esiste nella dimensione della realtà virtuale (VR).

Tuttavia la distinzione tra realtà e realtà virtuale non è chiara come si è soliti pensare.

Meinong agli inizi del XIX secolo aveva ipotizzato la presenza di più livelli che articolano la realtà, ognuno dei quali dotato di condizioni di esistenza specifica; non esiste un livello più reale degli altri. Secondo le concezioni costruttiviste, che percepiscono i contesti sociali come continuamente ricostruite e interpretate dagli attori, la realtà virtuale diventa una delle articolazioni della realtà, che richiede un'appropriata interpretazione. Quindi la nostra realtà, una volta inseriti anche i "mondi di invenzione" diventa più ampia e sociale.

Un altro ragionamento riguardo i livelli di realtà conduce a domandarsi della posizione occupata dal piano del pensiero. Infatti questa dimensione, pur non possedendo connotati fisici, influenza in maniera diretta la realtà. In antitesi, la realtà virtuale rappresenta una materializzazione del mondo delle idee; la tecnologia l'ha resa sperimentabile in maniera diretta. Quindi viene a combaciare una delle caratteristiche principali della realtà, ovvero la sua esistenza empirica, direttamente sperimentabile con i sensi.

Coerentemente, come osservano Shapiro e Mc-

Donald nel 1992, "Nel momento in cui alcuni aspetti dell'ambiente virtuale diventano parti del nostro ambiente naturale, diventa sempre più confusa la distinzione tra realtà computerizzata e quella che, in mancanza di un'espressione migliore, chiamiamo la realtà convenzionale".

Dove questi due tipi di realtà di intersecano in maniera indistinguibile, diviene necessario parlare di interrealtà come luogo di fusione tra il mondo reale e quello virtuale.

Con la sovrapposizione, e fusione, di queste due dimensioni occorre riflettere sulla Comunicazione mediata dal computer (CMC), un aspetto presente dagli anni Sessanta ma approfondito dalla psicologia sociale solo con la ribalta dei Social Network a partire dagli anni Novanta. Si distingue una modalità sincrona, come la comunicazione tramite e-mails e una modalità sincrona come ad esempio le videochiamate. In ambito elettronico, quindi attraverso il medium rappresentato dal computer, le regole che descrivono le relazioni tradizionali sono deboli e talvolta assenti. Di conseguenza, come osservato da Sproull e Kiesler nel 1991, le persone, sentendosi protette dall'anonimato, da un lato, tendono ad aprirsi più facilmente esprimendosi più liberamente e, dall'altro, diventano più impulsive ed irresponsabili, comportamenti che possono sfociare in quello che oggi definiamo cyberbullismo.⁶⁹

Inoltre, come studiato da Hiltz e Turoff (1978), tramite il computer, la conversazione diviene più razionale ma si impoverisce di forme come la comunicazione non verbale e "paralanguage"; allo stesso tempo, si manifesta un maggior focus sugli argomenti e meno su aspetti sociali personali (in quanto il contesto è spersonificato), ma si fatica a raggiungere un consenso di gruppo.⁷⁰

Questi fattori sono fondamentali nella programmazione di azioni nel cyberspazio per la valorizzazione delle competenze e la mobilitazione dell'intelligenza collettiva. Secondo P. Lévy⁷¹ delle azioni

Mediated Communication", 13, n.1, pp.210-230

64 MANOVICH L., Op. cit.

65 BERTI F., Per una sociologia della comunità, F. Angeli, Milano, 2005

66 TURKLE S., The second self: Computers and the Human Spirit, Simon & Schuster, New York, 1984

67 CASALEGNO FEDERICO, Le cybersocialità : nuovi media e nuove estetiche comunitarie, il saggiautore, Milano, 2007

68 MANTOVANI G., Comunicazione e identità : dalle situazioni quotidiane agli ambienti virtuali, Il mulino, Bologna, 1995

69 Ibidem.

70 LIEVROUW L. A., LIVINGSTONE S., Handbook of new media, Social Shaping and Consequences of ICTs, Sage, London, 2006

71 LÉVY P., (Trad. di Maria Colò, Donata Feroldi, rev. di D. Feroldi, Raffaele Scelsi), L'intelligenza collettiva : per

nel cyberspazio che generino intelligenza collettiva, cultura, bellezza, spirito e sapere secondo un criterio di scelta etico-politico dovranno incoraggiare:

- 1) Gli strumenti che favoriscono lo sviluppo del legame sociale con l'apprendimento e lo scambio di sapere;
- 2) i dispositivi di comunicazione atti ad ascoltare, integrare e restituire la diversità piuttosto di quelli che riproducono la diffusione mediatica tradizionale;
- 3) i sistemi che mirano all'emergenza di esseri autonomi, qualunque sia la natura dei sistemi (pedagogici, artistici ecc.) e degli esseri (individui, gruppi umani, opere, esseri artificiali);
- 4) le ingegnerie semiotiche che permettono di sfruttare e valorizzare a beneficio della maggioranza i bacini di dati, il capitale di competenze e la potenza simbolica accumulata dall'umanità.

La dimensione virtuale può certamente rappresentare un'occasione importante per comprendere e operare sul mondo reale.

In Italia, circa il 72,5% della popolazione utilizza i Social network⁷², qualsiasi operazione su di essi influisce direttamente sulla maggioranza della popolazione.

Pare da escludere l'ipotesi che questo fenomeno possa condurre allo svuotamento dello spazio pubblico. Non si tratta di una realtà indipendente che si sostituisce al reale ma bensì un'aggiunta, un nutrimento. Non si è mai visto, tranne in casi di individui con problemi relazionali, che si preferisse lo spazio virtuale dei social a quello reale. Diverso è il caso dei videogiochi.

Tuttavia è necessario riconoscere che gli effetti negativi di questi strumenti hanno condotto talvolta a nuove forme di marginalità sociali o alla continua estraneazione dallo spazio fisico, ovvero a un modo estremamente diverso di concepire la dimensione spazio-temporale. Nel primo caso si sperimenta la nascita di comunità in antitesi all'emarginazione degli individui che non dispongono degli stessi strumenti. Nel secondo caso, gli individui hanno iniziato a sovrapporre la dimensione fi-

sica a quella virtuale, e lo spazio virtuale si aggiunge, ma in un'altra dimensione, allo spazio fisico. L'eccessiva sottovalutazione della realtà sincrona (spazio fisico) in favore della realtà asincrona (spazio virtuale) resta comunque un modo deviante di utilizzare le nuove tecnologie e l'aggiunta di spazio si traduce nell'impoverimento delle relazioni.

Le nuove generazioni che cresceranno nella realtà virtuale, e in particolar modo con la realtà aumentata (AR), faticeranno sempre più a distinguere il reale e il virtuale in quando il concetto di realtà deriva dall'esperienza empirica, quindi se si può sperimentare il virtuale allora diviene reale; e questo sembra particolarmente vero, e già oggi sperimentabile, in ambito videogames.

I Social network rappresentano una nuova tipologia di spazio pubblico, sempre colmo di gente e contemporaneamente un luogo di diffusione e condivisione del sapere. Sempre più spesso le comunità virtuali si fanno promotrici di azioni fisiche e della produzione di beni. In tal senso possono essere giudicate le esperienze di peer production dove piccole comunità, legate da interessi comuni, si sono riunite per la produzione di beni assenti sul mercato.

La dimensione cyborg forse non è tanto interessante nell'ibrido umano-macchina, dove protesi e apparecchi per migliorare la vista e l'udito hanno fatto tacito, e "positivo" ingresso nella società, quanto nelle ibridazioni sociospaziali che la tecnologia consente, permette, facilita.⁷³

La tecnologia si adatta alle necessità, o ai capricci, dell'uomo e contemporaneamente l'uomo si adatta alle nuove tecnologie. Occorre tuttavia non dimenticare che in virtù della caratteristica dell'ubiquità la tecnologia influisce sulle popolazioni, anche qualora queste non ne usufruiscano, e che i messaggi veicolati dagli strumenti, sia vecchi che nuovi, strumenti non sono mai neutrali.

1.3 Interazione uomo-città. Nuovi paradigmi di fruizione urbana

1.3.1 ICT: Strumenti per le città

Il termine ICT indica l'insieme delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione.

Secondo quanto affermato da A. Caperna, in generale si può affermare che le ICT siano nate dalla fusione delle Information Technology (IT), tecnologie per la gestione delle informazioni come i computer, e le Communication Technology (CT), ovvero strumenti per la comunicazione a partire dai tamburi ai moderni cellulari, causata dall'avvento delle tecnologie in rete. In particolare la CT, con l'avvento delle tecnologie di rete, ha perso la sua caratteristica rappresentata dall'elaborazione su macchina stand alone per divenire una componente condivisa con altre macchine della rete. La rivoluzione elettronica digitale, con la ricerca del multi-tasking, connessione e interoperabilità ha sfumato i confini tra IT e CT, permettendo sistemi di gestione del tutto nuovi.

Di conseguenza all'interno della ICT si fondono alcune componenti, quali la computer technology, le telecomunicazioni e i media, che comprendono strumenti come i PC, internet, telefonia mobile, etc. Sebbene non risulti facile fornire una definizione univoca delle ICT, che pare non esistere, è possibile identificare gli elementi che le costituiscono. L'Istituto Nazionale di Statistica Olandese (CBS) effettua una distinzione tra gli ambiti in cui operano le ICT: un primo ambito riguarda gli aspetti industriali mentre un secondo ambito sarebbe legato al settore dei servizi, si presume uno legato alla produzione hardware e un secondo agli aspetti immateriali. Questa suddivisione viene estesa dalla OECD (Organization for Economic Co-operation and Development) secondo cui la ICT sarebbe legato ai settori: manifatturiero, dei beni legati ai servizi, servizi immateriali e industria dei contenuti.⁷⁴

Quindi il campo dell'informatica e delle telecomunicazioni, con l'avvento delle nuove tecnologie, iniziano a convergere in una nuova forma che porta alla nascita dei nuovi media. Questa infrastruttura rappresenta l'insieme degli strumenti e delle tecnologie, materiali e immateriali, utilizzati per l'analisi e la diffusione delle informazioni. Attorno a questo insieme di tecnologie si fonda la società contemporanea, sia per aspetti legati alla sua gestione, sia aspetti che riguardano l'influenza che questi strumenti possiedono sugli individui e il loro modo di informarsi e comunicare.

L'ITU (International Telecommunication Union) stima che il market mondiale delle ICT sia di circa 2000 miliardi di dollari, ovvero il 6,6% del PIL mondiale, composto per il 39% da servizi per le telecomunicazioni, 31% servizi e software e 30% hardware.

ICT è visto contemporaneamente come mezzo e fine per lo sviluppo e comprende molto più che computer, internet e il mondo della telefonia.⁷⁵

Dati che confermano la centralità di queste tecnologie nelle città e nell'emergere di nuovi paradigmi urbani.

Fondamentali in tal senso sono state le tecnologie di Automatic Identification And Data Capture (AIDC), tra cui le più importanti interfacce sono oggi iQr code, RFID code e NFC code, che hanno permesso l'immediata identificazione di oggetti, e più in generale qualsiasi informazione "taggata", etichettata, registrata. Basti pensare che qualsiasi prodotto legalmente in commercio è associato ad una o più etichette di questo tipo, mentre crescono enormemente le sperimentazioni in altri campi, come ad esempio nel settore dei trasporti, del marketing pubblicitario, etc.⁷⁶

⁷⁵ https://www.cs.cmu.edu/~rtongia/ICT4SD_Ch_2--ICT.pdf

⁷⁶ ANTO RAMYA S. I., Automatic Identification And Data Capture (AIDC) and its technologies, International Journal of Advance Research In Science And Engineering, IJARSE, Vol. No.4, Special Issue (03), March 2015 disponibile in : <https://pdfs.semanticscholar.org/9049/831772c5ca346c3ba301f53b>

⁷² un'antropologia del cyberspazio, Feltrinelli, Milano, 1996

⁷³ CENSIS-UCSI, Op. cit.

⁷⁴ SANTANGELO M., ARU S., POLLIO A., Op. cit.

⁷⁴ CAPERNA A., Information Communication Technology per un progetto urbano sostenibile, 2005

Queste etichette forniscono un ingresso diretto alle informazioni corrette tra la miriade di informazioni stoccate nei database, ottimizzando enormemente la gestione dei prodotti e dei servizi.

Secondo S. Tavazzi⁷⁷ “una città è intelligente non se utilizza le ICT, ma se fa in modo che le ICT rendano dati, informazioni, cittadini e imprese smart, che consentano di ridisegnare i rapporti tra l'amministrazione, le imprese, la comunità, i cittadini, il settore non-profit, di garantire le sinergie e l'interoperabilità tra i servizi, di guidare l'innovazione, anche attraverso gli open data”.

1.3.2 Smartphone e app

L'invenzione dei telefoni cellulari risale al 1973, quando l'ing. Martin Cooper effettuò la prima chiamata da telefono cellulare, uno strumento che pesava circa 1 Kg e delle dimensioni circa quattro volte più grande dei moderni Smartphone. Il primo cellulare sul mercato venne rilasciato da Motorola nel 1983 ed aveva un costo equivalente a circa 3000 euro.⁷⁸

Per assistere al primo Smartphone occorre attendere il 1992 quando IBM ne progetta un modello che oltre le normali funzioni, che permettevano di inviare messaggi e chiamare, vennero incorporati il calendario, la rubrica, l'orologio, un block notes, email e giochi⁷⁹, ma siamo ancora lontani da ciò che rappresenterebbero noi oggi uno Smartphone.

Con l'uscita nel 2007 dell'iPhone, presentato al Moscone Center di S. Francisco inizia ufficialmente l'era degli Smartphones.

Questo apparecchio raccoglieva molteplici funzioni svolte prima da molteplici dispositivi e presentata la novità di essere internet-oriented, e perciò entra a far parte delle ICT precedentemente descritte.

Viene compresa la grande potenzialità di rendere tascabili le funzionalità dei Personal Computer.

Una delle principali innovazioni è quella di poter aggiungere delle funzioni al proprio Smartphone, accrescendone le capacità, scaricando delle applicazioni. Nel gennaio 2008 fu eseguito il primo download di un'app dall'appstore di Apple, mentre oggi i download sono miliardi.⁸⁰

Con l'apparizione di queste integrazioni si abbattano i limiti di ciò che questi strumenti possono permettere, e quello che prima era protagonismo dell'hardware diviene trionfo del software. I nuovi software sperimentano le possibilità offerte dai nuovi dispositivi elettronici, mentre i nuovi hardware si fanno sempre più performanti e si adeguano alle richieste dei primi.

Insieme all'alternarsi del progresso di queste due

componenti si concretizza l'adattamento umano ai nuovi strumenti. Gli individui hanno imparato a sfruttare le possibilità offerte da questi mezzi e vi hanno costruito nuove dinamiche societarie attorno, legando fortemente il loro funzionamento a questi strumenti.

Queste scoperte non hanno solamente permesso di fare vecchie cose in nuovi modi, ma anche possibilità totalmente nuove che hanno condotto alla trasformazione della società.⁸¹

Gli Smartphone sono stati alla base dei nuovi paradigmi urbani, senza i quali non ci sarebbero queste trasformazioni. I nuovi dispositivi hanno permesso la continua raccolta di dati che informano su come agire in maniera più efficiente e, insieme alla possibilità di ospitare connessioni internet di ultima generazione, di avere accesso continuo ad una quantità impensabile di informazioni, generatori di conoscenza, e servizi.

Nel capitolo precedente si è già definito cosa voglia dire avere accesso continuo ad internet soprattutto in relazione alle implicazioni socio-spaziali che comportano i social network.

Così Italo Calvino descrive la ricerca di connessione tra gli uomini:

“Non è per dirti qualcosa che ti sto chiamando, né perché credo che tu abbia da dirmi qualcosa. Ci telefoniamo perché solo nel chiamarci a lunga distanza, in questo cercarci a tentoni attraverso cavi di rame sepolti (...) in questo scandagliare il silenzio e attendere il ritorno di un'eco, si perpetua il primo richiamo della lontananza, il grido di quando la prima grande crepa della deriva dei continenti s'è aperta sotto i piedi di una coppia di esseri umani e gli abissi dell'oceano si sono spalancati a separarli mentre l'uno su una riva e l'altra sull'altra trascinati precipitosamente lontano cercavano con il loro grido di tenere un ponte sonoro che ancora li tenesse insieme e che si faceva sempre più flebile finché il rombo delle onde non lo travolge senza speranza”⁸²

Le nuove generazioni hanno imparato ad aggiungere lo spazio virtuale allo spazio fisico, modificando il concetto stesso dello stare in gruppo, e

c74d0e7347ba.pdf

77 TAVAZZI S., in Trombadore A., Mediterranean smart cities : innovazione tecnologica ed efficienza nella gestione dei processi di trasformazione urbana, Altralinea, Firenze, 2015

78 <https://www.stelladoradus.it/la-storia-dei-telefoni-cellulari/>

79 <https://it.wikipedia.org/wiki/Smartphone>

80 VIANELLO M., Smart Cities. Gestire la complessità urbana nell'era di Internet, Maggioli Editore, Rimini, 2013

81 SANTANGELO M., ARU S., POLLIO A., Op. cit.

82 CALVINO I., Prima che tu dica pronto, in Oscar Moderni, Mondadori, Milano, 1993

hanno imparato a dare origine a delle comunità a partire dalla rete, generando complesse relazioni sociali formate da legami fisici e virtuali. I nuovi dispositivi ci hanno permesso di essere continuamente connessi, sia con i nostri conoscenti che con il mondo intero, modificando il concetto stesso di solitudine.

Il modo in cui approcciamo lo spazio è stato fortemente modificato, anche grazie ad innumerevoli app che hanno semplificato la vita quotidiana, permettendoci spostamenti più rapidi e di approfittare delle opportunità che un luogo offre. I settori della comunicazione, della ricerca, degli acquisti e pagamenti, della gestione e del controllo, degli spostamenti, etc. sono stati rivoluzionati. Nel capitolo successivo si prova a definire in che modo questi strumenti abbiano modificato il nostro modo di muoverci nello spazio urbano, diventando una sorta di interfaccia al mondo ibrido composto dalla dimensione reale e quella virtuale.

1.3.3 Internet of things, Wearable technology e robotizzazione

L'espressione Internet of Things viene utilizzata per indicare un ecosistema di oggetti basato sulla transmedialità, ovvero dove tutti comunicano con tutti.

Secondo una definizione della IEEE Internet of Things journal, un sistema IoT rappresenta un Network di Networks in cui un gran numero di oggetti sono connessi per fornire servizi mediante sistemi intelligenti di elaborazione dati e gestione delle applicazioni:

«L'Internet of Things (IoT) è una struttura in cui tutte le cose hanno una rappresentazione e una presenza in Internet.

In particolare, Internet of Things mira a offrire nuove applicazioni e servizi che collegano il mondo fisico e virtuale, in cui le comunicazioni Machine-to-Machine (M2M) rappresentano la comunicazione di base che abilita le interazioni tra le Cose e le applicazioni nel Cloud».⁸³

In sostanza gli oggetti fisici sarebbero dotati di tecnologie in grado di connettersi alla rete per scambiare delle informazioni con gli altri dispositivi. Questa definizione propone una visione delle IoT data dalla convergenza della dimensione fisica e virtuale di un oggetto.

La definizione fornita dall'IERC (Internet of Things European Research Cluster) si concentra invece sulla dimensione virtuale degli oggetti e afferma che la IoT è un'infrastruttura di rete globale dinamica con capacità di autoconfigurazione basate su protocolli standard e interoperabili di comunicazione in cui le «cose» fisiche e virtuali hanno identità, attributi fisici e personalità virtuali e sono perfettamente integrate nella rete di informazioni.⁸⁴

Il termine IoT venne coniato da Kevin Ashton nel 1999 per descrivere la rete che connette gli og-

getti del mondo fisico con internet⁸⁵, mentre definizioni contemporanee tendono a considerare la IoT in ottica più onnicomprensiva composta da tre livelli principali: la "cosa" o livello del dispositivo fisico, il livello della connettività e il livello del Cloud.

- Il primo livello riguarda il dispositivo, l'hardware specifico per IoT, come sensori, attuatori o processori possono essere aggiunti ai componenti hardware esistenti e il software incorporato può essere modificato o reintegrato per gestire e utilizzare le funzionalità della cosa fisica.

- Il secondo fa riferimento alla connettività, protocolli di comunicazione come MQTT consentono la comunicazione tra la singola "cosa" e il cloud.

- Mentre il terzo, ovvero l'IoT cloud, il software di comunicazione e gestione dei dispositivi viene utilizzato per comunicare, fornire e gestire le cose connesse, mentre una piattaforma consente lo sviluppo e l'esecuzione di applicazioni IoT.⁸⁶

Il paradigma delle IoT descritto è reso possibile grazie alla velocità dei nuovi strumenti: reti di nuova generazione (New Generation Networks, NGN) che con l'ingresso del 5G potrà usufruire di una velocità di connessione di decine di volte superiori a quelle odierne; e processori di ultima generazione permettono un trasferimento e un'elaborazione di dati praticamente istantanea.

Altro fattore chiave è l'avvento di quello che viene definito Web 3.0, o Web semantico, che utilizzando nuove tecnologie permette una ricerca più efficiente, che riduce enormemente le distorsioni della ricerca, e quindi la comunicazione tra miliardi di dispositivi.

L'International Data Corporation (IDC), nella Worldwide Semiannual Internet of Things Spending Guide, prevede che entro il 2023 saranno circa 1.100 i miliardi di dollari spesi in questo tipo di dispositivi, con un tasso annuo di crescita per la spesa IoT nel periodo di previsione 2019-2023 del 12,6%.⁸⁷

⁸³ <https://www.comsoc.org/publications/magazines/ieee-communications-magazine>

⁸⁴ V. Bhuvaneshwari, R. Porkodi, The Internet of Things (IoT) Applications and Communication Enabling Technology Standards: An Overview, 2014 in : https://www.researchgate.net/publication/286573266_The_Internet_of_Things_IoT_Applications_and_Communication_Enabling_Technology_Standards_An_Overview

⁸⁵ <https://www.smithsonianmag.com/innovation/kevin-ashton-describes-the-internet-of-things-180953749/>

⁸⁶ WORTMANN F., FLUTCHER K., Internet of Things Technology and Value Added, 2015 in : https://www.researchgate.net/publication/276439592_Internet_of_Things

⁸⁷ <https://www.01net.it/spesa-mondiale-iot/>

La disseminazione e l'ubiquità, l'onnipresenza, di tecnologie per l'elaborazione delle informazioni è un fenomeno che prende il nome di Ubiquitous Computing (UBICOMP) e viene considerato alla base del paradigma delle Smart City tecnologicamente evolute. Gli oggetti del futuro saranno dotati di moderni sensori che porteranno al collezionamento dei Big Data, grandi masse di dati, che una volta elaborati permetteranno una maggiore comprensione della realtà e miglioreranno la gestione dei sistemi.

Le definizioni e le spiegazioni fornite chiariscono cosa si intende per IoT, ma delineare come modificheranno la nostra società è un campo di analisi ancora da approfondire.

Questo nuovo sistema tecnologico, secondo E. Borgia⁸⁸, avrà le maggiori applicazioni all'interno di tre aree, chiamati domini e suddivisi in sotto-domini:

- Smart City; riguarda le tecnologie adottate dalla Smart City in riferimento allo spazio urbano e alla sua gestione e comprende le sotto categorie "Smart home/ Smart commercial buildings; Smart mobility/transport and Smart tourism; Utilities; Public services, safety and environment monitoring"

- Industria; include le applicazioni IoT che incrementano l'efficienza, principalmente di processi industriali, logistica e gestione della catena di approvvigionamento, nonché nell'agricoltura e nell'allevamento all'interno delle categorie "Logistics and product lifetime management ; agriculture and breeding, industrial processing".

- Salute e Benessere; Introducono servizi intelligenti nel sistema di cura convenzionale, migliorando le attività degli individui e tengono in considerazione delle categorie "Medical and healthcare ; independent living".

Per fare un esempio, gli abiti di nuova generazione potrebbero essere in grado di raccogliere dati e comunicarli direttamente alle industrie produttrici oppure, nel caso del nostro benessere fisico, direttamente ai centri di ricerca medica.

88 BORGIA E., "The Internet of Things vision: Key features, applications and open issues," Computer Communications, vol. 54, pp. 1-31, 2014.

Le azioni e trasformazioni saranno basate su una quantità di dati immensa, ma occorre tuttavia tenere in considerazione i rischi di questi sistemi per poterli prevenire, riflettendo sul fatto che le informazioni veicolate potrebbero non essere imparziali.

All'interno del grande insieme delle IoT vi saranno i nuovi strumenti Wearable e i dispositivi robot.

Entrambi i tipi di dispositivi sono già presenti, e in gran numero, nelle nostre città, ma è con l'IoT, l'ICT e il Web 3.0 che questi riusciranno a dimostrare tutto il loro potenziale.

La caratteristica principale delle WT è la "hands-free function", quindi gli Smartphone non sono considerabili WT, e presentano cinque funzioni: interfaccia per il trasferimento di dati, comunicazione/trasferimento di informazioni, gestione ed elaborazione dati, gestione dell'energia e circuito integrato.⁸⁹

Le Wearable technologies, tecnologie indossabili, esistono ad esempio sotto forma di Smart watches (2012), Smart bracelets (Jawbone 2011) e alti gadget come gli Smart glasses (Google 2013)⁹⁰ o particolari tessuti e ci si attende che il suo mercato salga da 21,7 miliardi nel 2016 a 51,6 miliardi nel 2022.⁹¹

Il mondo della robotica nasce con l'ingresso delle macchine nell'industria, in particolar modo per sostituire e velocizzare alcune tappe della produzione, infatti il termine robot deriva dal ceco robota che significa lavoro pesante, a propria volta derivante dall'antico slavo ecclesiastico rabota, servitù.

I robot possono essere suddivisi in due grandi categorie, i non automi e gli automi. I primi sono

89 CICEK M., WEARABLE TECHNOLOGIES AND ITS FUTURE APPLICATIONS, 2015

in : https://www.researchgate.net/publication/275580004_WEARABLE_TECHNOLOGIES_AND_ITS_FUTURE_APPLICATIONS

90 GELTER H., Visit arctic Europe, Digital tourism - An analysis of digital trends in tourism and customer digital mobile behaviour for the Visit Arctic Europe project, 2017

91 https://www.marketsandmarkets.com/Market-Reports/wearable-electronics-market-983.html?gclid=CjwKCAjwmNzoBRBOEiwAr2V27ZCuefwuiA0s0XGW5hDknMthZ8MSqtHYx0tRZbA69pXONoFSczbBxoC38kQAvD_BwE

utilizzati per adempiere a specifici compiti e sono guidati da un software deterministico che li porta ad eseguire un lavoro in maniera ripetitiva o sono pilotati dall'uomo; mentre i secondi possiedono tecnologie che si avvicinano ai concetti di intelligenza artificiale che gli permette di operare in autonomia senza il controllo diretto dell'uomo.⁹²

Si stima che nel 2017 siano state vendute 387 mila unità robot, per un giro d'affari di circa 50 miliardi di dollari.⁹³

Questi esempi dimostrano come non vi sia il tentativo, o il rischio, di percepire la tecnologia o il mondo virtuale come alternativa al reale, bensì la tecnologia perde le sue ingombranti dimensioni originarie e tende quasi a scomparire integrandosi nell'ambiente tradizionale. Vi è motivo di credere, come provano alcune esperienze, che in un futuro più lontano queste tecnologie saranno direttamente impiantate nel nostro corpo, bisogna tuttavia fare particolare attenzione al modo in cui lo faranno e alle funzioni che assolveranno.

92 <https://it.wikipedia.org/wiki/Robot>

93 <https://www.innovationpost.it/2018/09/04/boom-di-robot-nel-mondo-31-litalia-cresce-a-velocita-doppia-rispetto-alla-germania/>

1.3.4 Nuove tendenze e mobilities

POPOLAZIONI URBANE

La sociologia urbana ha spesso concentrato la sua attenzione su una morfologia della città basata sulle caratteristiche dei residenti, mentre oggi si è compreso che la città è un fenomeno ben più complesso in cui si alternano figure diverse in funzione dei cicli temporali dettati da esigenze lavorative, di mercato, turistiche, etc.

Martinotti, nel 1993⁹⁴, suggerisce esistano quattro tipologie di città che hanno modificato il rapporto con le popolazioni urbane:

- La città tradizionale, ovvero le città del passato, vedevano una trasformazione in funzione delle ore del giorno sperimentando l'alternarsi di popolazioni diurne e notturne.

- La città di prima generazione, riferita al periodo dell'industrializzazione iniziato negli anni Venti negli USA, si caratterizza dall'afflusso di pendolari in movimento dalle aree periurbane delle metropoli.

- La città di seconda generazione è determinata dall'ingresso della figura dei city users, ed emerge dall'aumento del reddito e la disponibilità di tempo libero che conducono a flussi turistici e movimento per il leisure.

- La città di terza generazione è invece il frutto dell'ingresso dei businessmen.

In sintesi ad oggi la città presenta quattro tipi di popolazioni: gli abitanti, i pendolari, i city users e i businessmen.

Il tema della mobilità di queste popolazioni risulta oggi un tema fondamentale, soprattutto se si considera che la popolazione mondiale impiega mediamente 30 minuti per recarsi al lavoro.

In Italia, secondo i dati ISTAT dell'indagine multi-scopo sulle famiglie e pubblicati nel Rapporto annuale (ISTAT 1998) gli italiani che si spostano per motivi di studio o lavoro sono circa 31 milioni, più della metà dell'intera popolazione.

I city users, ovvero abitanti con mobilità extracomunale e rientro in giornata, per motivi non legati a lavoro o studio (con età maggiore di 6 anni), è mediamente di 13 milioni per trimestre, ovvero 23,6% della popolazione. Numericamente ci

⁹⁴ MARTINOTTI G., Metropoli. La nuova morfologia sociale della città, il Mulino, Bologna, 1993, pp. 145-152

troviamo davanti a un fenomeno comparabile a quello dei pendolari. I congressisti e uomini d'affari sono circa il 3,2% per trimestre.

Risulta evidente che la mobilità non è più intesa come semplice collegamento tra le diverse dimensioni principali costruttive della vita (famiglia, lavoro, tempo libero); le città dimostrano caratteristiche diverse nell'arco della giornata, si verificano pause e accelerazioni, fisiche, mentali e affettive, ed la sfida contemporanea è di indagare i fenomeni per capire come agire in maniera produttiva.⁹⁵

MOBILITA'

Secondo Sheller e Urry, la sociologia contemporanea ha avuto una considerazione troppo statica degli utenti di una città, senza indagare il modo in cui cambia la comunicazione e le relazioni in una società in movimento.

Il nuovo paradigma delle mobilità, che gli autori propongono, ritiene che i luoghi siano collegati da network, anche sottili, e che uno studio sulla mobilità, oltre che coinvolgere le infrastrutture immobili che organizzano i flussi, deve esaminare il modo in cui il trasporto di persone, e la comunicazione di messaggi, informazioni e immagini convergono e si sovrappongono attraverso la recente digitalizzazione.

La sociologia tradizionale considera che i luoghi attirino o respingano le popolazioni, rimanendo tuttavia fissi e separati da coloro che li visitano. Secondo questo paradigma, quello proposto da Sheller e Urry, sarebbe da superare la visione di luoghi e persone come elementi distinti, ma considerare i luoghi come elementi dinamici in movimento.

Gli spostamenti non si limitano più alle persone e alle merci ma coinvolgono luoghi e informazioni che viaggiano tra spazi reali e virtuali.⁹⁶

Con l'avvento delle nuove tecnologie e la smaterializzazione dei contenuti è divenuto paradossal-

⁹⁵ NUVOLATI G., Popolazioni in movimento, città in trasformazione: abitanti, pendolari, city users, uomini d'affari e flâneurs, Il Mulino, Bologna, 2002

⁹⁶ SELLER M., URRY J., 2006, The new mobilities paradigm, in "Environment and Planning", A 38. In https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/122109/mod_resource/content/1/The%20new%20mobilities%20paradigm%20Sheller%20-%20Urry.pdf

mente più facile concretizzare questo fenomeno in cui informazioni e luoghi viaggiano insieme alle persone.

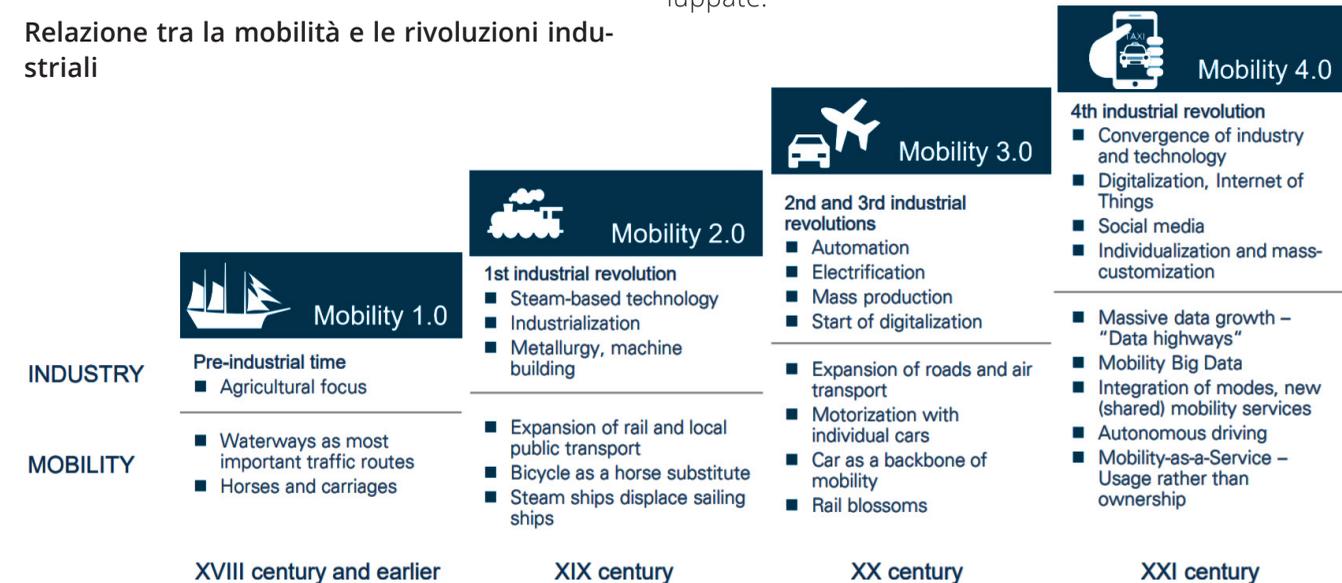
Il fenomeno della mobilità 4.0 definito da Arthur D. Little⁹⁷, sottolinea la centralità delle nuove tecnologie, in particolar modo delle IoT, e delle grandi quantità di dati, anche in tempo reale, che ci permetteranno di rivoluzionare il mondo dei trasporti. La digitalizzazione sarà uno dei principali conduttori della mobilità verso un nuovo livello, abbracciando il paradigma delle "Mobility-as-a-Service". Nel 2050, ci si attende che il dato sulla richiesta di mobilità raddoppi rispetto al dato attuale, così come un grande incremento sarà registrato nel settore dei commerci e legato all'e-commerce.

menti sostenibili.

Oggi assistiamo alla rapida evoluzione dei sistemi di trasporto esistenti: trasporto pubblico locale, trasporto privato, car rental, car pooling, ride sharing, vehicle sharing. I nuovi sistemi vengono modificati: dall'emergere di politiche di condivisione, sharing, (che non interessa solamente il settore dei trasporti ma anche quello della residenza, del lavoro e dell'energia; con il co-housing, il co-working e le smart grids); l'incremento di veicoli elettrici o a guida autonoma e l'invenzione di nuovi mezzi di trasporto, come aerei, percorsi sotterranei o il futuristico Hyperloop.

La mobilità è oggi certamente più complessa rispetto al passato e presuppone cittadini con capacità di elaborazione delle informazioni più sviluppate.

Relazione tra la mobilità e le rivoluzioni industriali



Fonte: Arthur D. Little future lab, Future of mobility 3.0, Reinventing mobility in the era of disruption and creativity, 2018

I sistemi di mobilità di domani dovranno essere intermodali, personalizzati, convenienti e connessi, e incoraggiare l'uso di metodi più sostenibili di trasporti, associando movimenti efficienti e movi-

⁹⁷ Arthur D. Little future lab, Future of mobility 3.0, Reinventing mobility in the era of disruption and creativity, 2018

disponibile in: https://www.adlittle.com/futuremobilitylab/assets/file/180330_Arthur_D.Little_&_UITP_Future_of_Mobility_3_study.pdf

L'esperienza di viaggio non è più limitata al solo spostamento ma anche a dimensioni di pianificazione del viaggio e l'accesso di nuovi servizi.

Allo stesso tempo anche la nostra concezione di spazio e tempo è cambiata incredibilmente con l'avvento delle nuove tecnologie ed è presente un gran numero di applicazioni mobile che permettono di potenziare la User experience nell'era della Smart City.

L'invenzione della geolocalizzazione ha profondamente cambiato il modo di interagire con lo spazio e ha modificato il concetto di luogo, creando un punto di contatto tra il mondo reale e

il mondo virtuale. Associando un utente ad un luogo geografico, la geolocalizzazione lo mette in relazione con lo spazio prossimale⁹⁸; Allora anche i luoghi meno conosciuti divengono facilmente padroneggiabili, rendendolo cosciente di luoghi, percorsi, eventi e individui con la quale potrebbe entrare in contatto.

URBAN EXPERIENCE & PERFORMING MEDIA

La Urban experience, definita come l'ambito di progettazione culturale e di azione multimediale per "giocare la città" attraverso la creatività sociale delle reti⁹⁹, sta modificando la relazione tra Web e territorio nello spazio pubblico, e rappresenta un modo nuovo di utilizzare gli strumenti tecnologici per muoversi nelle città.

Secondo Carlo Infante, questo nuovo modo di agire sulla città si basa sui Performing media, rappresenta una vera e propria innovazione sociale che conduce a fenomeni di rigenerazione urbana, tramite la socializzazione e incremento delle conoscenze.

Per Performing media (tradotto letteralmente "strumenti performanti"), termine coniato da Carlo Infante nel 2001, si intende il campo di ricerca originato dalle culture digitali, l'arte interattiva e la cyberperformance.

I nuovi strumenti, in particolar modo grazie alla loro dimensione mobile, come negli Smartphone e le Wearables technology, determinano un nuovo rapporto uomo-macchina, sempre più simbiotico legato alla performance delle nostre azioni. Le psico-tecnologie affermano, come spiegato nel capitolo 2.2.2, che stiamo modificando i nostri processi cognitivi incorporando alcune proprietà dei nuovi media, come l'ipertestualità, l'interattività e la connettività, modificando le condizioni della prossemica e la natura delle relazioni sociali. Con Performing media si intende la nuova progettazione culturale attraverso le proprietà dei nuovi media.¹⁰⁰

Nel caso della Urban experience, nella maggior parte dei casi, azioni di Performing media utiliz-

zano gli Smartphone, strumento di cui quasi tutti disponiamo, per offrire esperienze partecipative e di esplorazione dei luoghi secondo il principio del SoLoMo (social local mobile); tramite mappe interattive, Radio walk-show (passeggiate radioguidate), Storytelling, azioni di smart mobe mobtag (Qr Code, RFID Code, etc.).

Alcuni esempi di azioni di Performing media riguarda ad esempio il PerformingMediaStorytelling di Gravina (2012), che utilizza twitter e la georeferenziazione integrando Web e territorio, con la metafora "piedi per terra e testa nel cloud" per "scrivere storie nelle geografie", e il caso delle olimpiadi invernali di Torino del 2006, dove fu inventato il geoblog, mappa interattiva per il social tagging, che all'epoca maps non aveva.¹⁰¹

Per concludere, le nuove tecnologie stanno ridefinendo il modo in cui funziona la nostra società e anche il modo in cui ci muoviamo nello spazio, ormai anch'esso in movimento.

Nuovi servizi di mobilità sostenibili ed efficaci dovranno (1) diventare seamless, ovvero senza cuciture, nel senso di fluire continuo, e contemporaneamente offrire una gamma di scelta variegata, (2) introdurre il concetto di Mobility as a service (MaaS) inteso come un sistema di gestione unificato dei trasporti pubblici e privati che pianifichino il viaggio in base alle necessità, utilizzando un'interfaccia unica ed un unico service provider.¹⁰²

98 SANTANGELO M., ARU S., POLLIO A., Op. cit.

99 <https://www.urbanexperience.it/wp-content/uploads/2013/12/su-Treccani-UE.jpg>

100 <http://www.performingmedia.org/>

101 <https://www.urbanexperience.it/lecture-performingmedia/> ; a questo indirizzo si possono trovare

altre esperienze di Performing media

102 NUVOLATI G., Op. cit.

CAPITOLO II.:

La rigenerazione urbana sostenibile. Progetti digitali



Matthew Deutscher

Fonte: https://www.playstreetsaustralia.com/#gallery_2-2

Introduzione

Con il fenomeno della dismissione industriale, iniziato a partire dagli anni '70, la città "rigurgita" porzioni di città senza funzioni il cui abbandono comporta il degrado fisico e sociale di interi quartieri. Questo scenario angoscioso restituisce la consapevolezza della superficialità con cui le trasformazioni urbane erano state condotte; nella maggior parte dei casi guidati dalle leggi del profitto dei privati o con attenzione da parte delle amministrazioni solamente al settore economico.

Se da un lato non si ritiene sbagliato il fatto di aver favorito l'industria, che per anni è stata il motore dell'economia e che generava ricadute dirette e indirette sul territorio, si ritiene inaccettabile che questo sia avvenuto quasi sempre nella totale assenza di una strategia d'azione che tenesse in considerazione i fattori sociali e ambientali.

Mentre i privati costruivano i centri di produzione, le PA costruivano i quartieri residenziali (quartieri dormitorio) e i collegamenti necessari a favorire il lavoro operaio.

L'approccio urbanistico è quello di agire sul territorio cercando di pianificare e normare lo sviluppo. Si sviluppa la tendenza di definire a tavolino, tramite standard e normative, le trasformazioni urbane e sorge l'ansia da indefinito – come se la quantità architettonica fosse sinonimo di qualità architettonica.

Con la dismissione industriale i pianificatori si trovano a dover trasformare intere porzioni di città disponendo di capacità finanziarie inferiori. Siamo entrati nella zero-budget age, di cui ci parla M. Carta¹, ovvero i fondi pubblici sono estremamente limitati e ogni trasformazione deve tradursi in ricaduta economica-sociale ripagando l'investimento iniziale.

Si comprende che lo sviluppo non si può pianifi-

care e che le normative, seppure forniscano un controllo sul territorio, non forniscono garanzia di qualità e riducono la libertà degli investitori.

Negli ultimi vent'anni assistiamo ad un'inversione di paradigma, la PA diviene un collaboratore e gestore dei processi di trasformazione anziché unico promotore, definendo le strategie sul territorio e fornendo gli strumenti necessari alla loro attuazione. Gli interventi non si riferiscono solamente al tessuto urbano ma anche a quello sociale, la città non vuole essere solo efficiente e produttiva ma anche vivibile e inclusiva.

In questo contesto si inizia a parlare di rigenerazione urbana; di interventi volti non soltanto a modificare l'aspetto fisico di determinate aree ma anche l'aspetto che queste aree hanno nell'immaginario collettivo, soprattutto in relazione al contesto sociale che le abita.

Gli interventi di trasformazione urbana iniziano finalmente a mettere i cittadini al centro, non solo cercando di offrire più servizi ma anche cercando di coinvolgerli attivamente nel processo di trasformazione, considerato generatore di conoscenza del territorio e di empowerment dei cittadini coinvolti (oltre che strumento politico). Il momento storico che stiamo vivendo ha evidenziato l'emergere delle politiche dello sharing e lo sfruttamento delle risorse altrui per raggiungere obiettivi pubblici e privati. "Insieme, intere comunità e le città di tutto il mondo utilizzano le tecnologie di rete per fare di più con meno: noleggiando, prestando, scambiando, barattando, regalando e condividendo prodotti su una scala mai possibile prima."²

Questo è valido sia per i beni materiali che per quelli immateriali come le conoscenze.

Intervenire nello spazio urbano implica azioni Off-line e On-line, in quanto lo spazio urbano è sempre più uno spazio ibrido dato dall'alternanza di queste due dimensioni.

¹ CARTA M., Re-imagining urbanism: creative, smart and green cities for the changing times, LISt Lab, Trento, 2014

² SENN L., Smart city la città si reinventa: strumenti, politiche e soluzioni per un futuro sostenibile, Ediplan, Milano, 2015

Le tecnologie di rete consentono un maggiore coinvolgimento della cittadinanza e allo stesso tempo forniscono strumenti nuovi per la partecipazione degli individui e la valorizzazione dei luoghi. I cittadini immettono ogni giorno un quantitativo enorme di informazioni sulle proprie città; è compito delle amministrazioni rendere gli abitanti consapevoli di questo potere e utilizzare queste informazioni in maniera trasparente. I dati e le informazioni prodotte forniscono una conoscenza approfondita di uno spazio e ne indicano le opportunità di sviluppo.

Agire in ottica Smart preclude l'inizio di una nuova era della condivisione; l'idea di incrementare le risorse dei singoli attraverso una condivisione collettiva. Si cerca di perseguire un obiettivo di sviluppo sostenibile nell'uso delle risorse e intelligente.

Questi obiettivi devono tenere in considerazione l'ambito sociale, economico e ambientale.

Città più intelligenti, dal punto di vista sociale e tecnologico, permettono l'attuazione di soluzioni innovative che incrementano il capitale sociale e riducono il dispendio (o spreco) di risorse economiche e ambientali.

Esistono valide alternative allo sviluppo urbano insostenibile del secolo scorso; è necessario che le amministrazioni, in particolar modo quelle di taglia medio-piccola, inizino a dotarsi di strumenti adeguati e accettino la sfida di un coinvolgimento degli individui che possano influenzare i progetti appartenenti a visioni accuratamente tracciate.

2.1 Rigenerazione urbana

2.1.1 Gli approcci al progetto della città

La rivoluzione industriale genera una spinta sostanziale al processo di urbanizzazione delle città. Le trasformazioni non riguardano solamente i metodi e le scale di produzione o il settore economico ma anche la forma stessa della città e la distribuzione delle sue funzioni.

Si verifica una scissione importante rispetto ai modelli insediativi che avevano segnato per millenni gli stanziamenti dei popoli.

Una rottura che riguarda l'allontanamento degli individui dalla campagna e l'avvicinamento verso i centri urbani, in grado di offrire nuovi impieghi e servizi, segnando il passaggio dall'abitare diffuso a insediamenti più densi.

Negli ultimi due secoli, un gran numero di città che sperimenta il modello di sviluppo urbano generato dall'industria attraversa quattro fasi di trasformazione:³

– la prima fase (città industriale), che possiamo definire di urbanizzazione, corrisponde all'espansione demografica della città per effetto dell'inurbamento di ingenti masse di popolazione rurale, attratte dallo sviluppo delle attività industriali all'interno del tessuto urbano;

– la seconda fase (città fordista) si manifesta con una spinta propulsiva, che vede crescere anche i centri minori intorno a quello principale, un vero e proprio processo di sub-urbanizzazione, a cui corrisponde la nascita di un'area metropolitana;

– la terza (città post-industriale) è quella della de-urbanizzazione, ovvero le grandi città invertono il trend demografico positivo, perché la popolazione e le attività produttive, ambedue spinte dalla mancanza di spazi, dal traffico, dall'inqui-

namento e dall'aumento dei costi, si spostano in aree meno congestionate, fuori dell'area metropolitana;

– la quarta (città contemporanea) corrisponde alla fase della ri-urbanizzazione, durante la quale la città torna a essere un polo di attrazione, generalmente per effetto dello sviluppo di attività terziarie superiori.

All'interno di queste fasi emergono una serie di questioni complesse, in molti casi ancora irrisolte, che impegnano l'urbanistica nell'individuazione di cause e soluzioni. I problemi di emarginazione, infrastrutturazione e condizione abitativa sono solo alcune delle criticità che attanagliano le città.

Si comprendono i rischi a cui si va incontro lasciando che la città si regoli autonomamente ed emerge la necessità di normare le trasformazioni urbane.

Durante il secondo dopoguerra, inizia la stagione d'oro degli standard urbanistici, che successivamente si evolveranno da strumenti di determinazione delle infrastrutture necessarie a strumento flessibile che fornisce linee guida all'uso di suolo nella pianificazione, e conseguentemente limiti e direzioni di sviluppo.⁴

Si ritiene, erroneamente, che lo sviluppo urbano possa essere "pianificato", anziché "stimolato" come diremmo oggi, sebbene l'iter operativo rimanga in molti casi pressoché invariato.

Contemporaneamente avanza il dibattito su come intervenire nelle zone sensibili della città.

Dagli anni Sessanta la pianificazione urbana passa da strategie "hard renewal", interessate da interventi fisici importanti, a "soft renewal", maggiormente attente alle popolazioni residenti, e infine

3 LITARDI I., A cura di Gaspare Caliri, Paola Donatiello, Salvatore Miele, La rigenerazione urbana: Il ruolo della cultura e delle nuove professioni lavorative, 2018
<https://www.ocula.it/files/OCULA-19-LITARDI-La-rigenerazione-urbana>

4 PISSOURIOS I., top-down and bottom-up urban and regional planning: towards a framework for the use of planning standards, 2014
https://www.researchgate.net/publication/269476486_Top-Down_and_Bottom-Up_Urban_and_Regional_Planning_Towards_a_Framework_for_The_Use_of_Planning_Standards

"integrated renewal", mediante la combinazione tra interventi fisici, economici e sociali⁵ e l'adozione di differenti approcci.⁶

- Normativo e razionale-sistemico (1960-1985), caratterizzata dal protagonismo delle amministrazioni e del ruolo dei tecnici nell'intervento urbano in cui la pianificazione è principalmente un discorso politico e stabilisce assi e obiettivi di sviluppo.

- Strategico neoliberale (1980-2000), in cui lo stato assume una funzione regolatrice sugli interessi privati e emerge la dimensione di sviluppo sostenibile.

- Comunicativo e collaborativo (1990-2010), sviluppato a partire dai lavori di John Forester and Patsy Healey, dove si rafforza il ruolo dell'economia come traino dello sviluppo urbano e si caratterizza l'associazionismo tra pubblico, privato e porzioni di popolazione che mette in discussione sistemi di pianificazione prestabiliti.

Da uno sguardo più dettagliato, secondo la storiografia proposta da Haddock Vicari S., Moulaert F.⁷, le politiche di trasformazione urbana, risalgono alla fine degli anni '60 negli USA e si sviluppano sotto il termine di urban renewal.

Questi interventi, polemicamente rinominati negro removal, interessavano operazioni che utilizzavano fondi pubblici per demolire quartieri degradati facendo spazio agli investimenti pubblici e privati.

In Europa si inizia a parlare di urban renewal a partire dagli anni '70 e, secondo le teorie di M. Castells, le politiche che riguardano i beni collettivi, quali servizi pubblici, abitazioni, scuola e formazione, etc. diventano il terreno di scontro tra

5 https://urbact.eu/sites/default/files/import/general_library/article-TOSICS_01.pdf

6 ROJAS-CALDELAS R., RANFLA-GONZALEZ A., PENA-SALMON C., LEYVA-CAMACHO O. & CORONA ZAMBRANO E., Urban planning from a top-down to a bottom-up model: the case of Mexicali, Mexico Sustainable Development and Planning VII 3, 2015

https://www.researchgate.net/publication/280238258_Urban_planning_from_a_top-down_to_a_bottom-up_model_the_case_of_Mexicali_Mexico_Sustainable_Development_and_Planning_VII_3

7 HADDOCK VICARI S., MOULAERT F., Rigenerare la città : pratiche di innovazione sociale nelle città europee, il Mulino, Bologna, 2009

uno stato nazionale e locale (che tenta di ridurre il proprio impegno) e la mobilitazione dei nuovi movimenti urbani (che lottavano invece per un ampliamento dei diritti).

In questi anni assistiamo ad un processo di frammentazione spaziale e sociale in cui, in seguito alla fine dell'industrializzazione e la precarietà nel mercato del lavoro, le politiche urbane generano emarginazione e acuiscono la distanza tra i quartieri ricchi e quelli poveri, segnati dall'edilizia degradata.

Con gli anni '80 si verifica un modifica della politica urbana: i settori di governo, per ovviare a una mancanza di risorse, cooperano con il settore privato per la ricostruzione della città. La pianificazione urbana, ormai inadeguata, abbandona vecchi strumenti e opta per interventi a progetto, incentivando gli investimenti privati e riducendo gli spazi dell'azione pubblica.

La crisi petrolifera e la decadenza del modello industriale incentrato sulla produzione di massa, in favore di un sistema incentrato sui servizi (basato sulla specializzazione e qualificazione dei lavoratori, oltre che la guida tecnologica dei processi produttivi)⁸, mette in discussione il modello di crescita avuto durante la fase industriale.

Le città vivono processi di dismissione e rilocalizzazione delle attività produttive che, oltre che svuotare i luoghi dalle loro funzioni, causano perdite occupazionali che inducono trasformazioni nel mercato del lavoro.

I quartieri operai ospitano gruppi sociali vulnerabili, esclusi dal mercato del lavoro e quello della casa; fattore che contribuisce a creare zone di conflitti urbani. Luoghi come questi saranno oggetto di strategie di rigenerazione urbana, un termine controverso che verrà meglio delineato nel capitolo successivo, con lo scopo di migliorare le condizioni e la qualità dell'ambiente costruito, mettendo in atto processi di sviluppo economico e inserimento occupazionale e sostenere e migliorare le condizioni di vita e la qualità sociale.⁹ In seguito alla conferenza di Aalborg del 1944 sul-

8 <http://www.treccani.it/enciclopedia/postfordismo/>

9 BERTELLI L., DE VITA A., (a cura di), Una città da abitare; Rigenerazione urbana e processi partecipativi, Carocci editore, Roma, 2013

le città sostenibili, con l'approvazione della "carta delle città europee per un modello urbano sostenibile", le politiche europee hanno fornito un grande contributo in materia di ambiente, sviluppo locale, innovazione sociale e partecipazione, portando allo sviluppo di una serie di piani per la riqualificazione ambientale urbana, rivolte alle aree urbane degradate in ambito fisico, sociale ed economico.¹⁰

Sarà più concretamente negli anni '90 che questi esempi si diffonderanno come vere e proprie strategie di intervento volte a riqualificare aree sensibili della città. Le popolazioni emarginate vengono chiamate a partecipare attivamente alla rinascita dei luoghi. Per la prima volta, la pianificazione urbana inizia a considerare in maniera diretta i contesti sociali in cui opera. I soggetti non sono più semplici destinatari delle trasformazioni ma anche risorse materiali sulla quale puntare, un valore aggiunto ai fini progettuali.

Tuttavia è necessario ammettere che questi esempi siano ancora oggi una rarità, soprattutto se anziché le grandi metropoli o i centri più attivi si considerano i piccoli centri delle regioni sottosviluppate dove approcci di tipo normativo, con ritardi di decine di anni, rappresentano ancora la normalità.

10 MEO, V., Rigenerazione urbana e densificazione nelle nuove politiche territoriali, in Fabbrica della conoscenza numero 45, La scuola di Pitagora, Napoli, 2014

2.1.2 Una nuova stagione per l'urbanistica: la rigenerazione

Come precedentemente esposto, si inizia a parlare intensamente di rigenerazione urbana in seguito alla fase di dismissione industriale che genera la presenza di grandi quartieri esautorati delle loro funzioni in cui si affermano agglomerati di popolazioni emarginate.

In una fase iniziale, la rigenerazione urbana viene interpretata come semplice rinnovo (Urban renewal) delle aree degradate con lo scopo di ottenere il consenso dei cittadini e attrarre nuove attività economiche.

Nell'ultimo ventennio, le città europee vivono trasformazioni profondamente innovative che, diversamente dalle esperienze passate, non riguardano esclusivamente interventi di demolizione, ricostruzione o aggiunte, ma una trasformazione interna ai processi, relativi all'ambiente sociale, economico e culturale, i cui obiettivi sono di natura qualitativa.

Le politiche pubbliche, tramite fondi strutturali legati allo sviluppo urbano, mettono in atto strategie di riqualificazione e rigenerazione urbana, in grado non solo di risolvere i problemi ma anche di anticiparli, e allo scopo di creare nuove opportunità per lo sviluppo economico e sociale, ridurre fenomeni di marginalità urbana e porre equilibrio all'espansione rapida e priva di controllo. Lo spazio pubblico oltre che spazio di rappresentanza diventa spazio relazionale.¹¹

Negli anni '90, emerge chiaramente la necessità di adottare un cambio di direzione rispetto alle politiche urbane tradizionali. La ricerca di un approccio sostenibile e intelligente è fortemente legata alla discussione sulle Smart city, di cui l'Unione Europea è promotrice, e al ruolo cardine della sostenibilità ambientale, della stimolazione della cittadinanza e le nuove tecnologie.

A scala internazionale si effettuano tentativi concreti per aspirare allo sviluppo sostenibile, che sancisce trasformazioni nei processi in ambito ambientale, sociale ed economico.

Uno di questi tentativi porta alla nascita dello strumento Agenda 21 (in cui 21 indica il XXI secolo), a seguito della conferenza ONU di Rio de Janeiro del 1992. Questo strumento consiste in un piano d'azione per lo sviluppo sostenibile, una pianificazione completa delle azioni da intraprendere a livello mondiale, nazionale e locale sulle aree in cui la presenza umana ha un impatto sull'ambiente.¹² Riguardo all'urbanistica locale, l'adozione dell'Agenda 21 Locale rappresentava un cambiamento di paradigma operativo. Ciò che è interessante è il fatto che l'attenzione si sposta dal prodotto, nel caso del piano urbanistico, al processo, con il nuovo strumento. Il nuovo approccio, considerato più sostenibile, si basa sul confronto e sulla partecipazione pubblica e offre la possibilità di misurare il ruolo degli stakeholders nelle politiche territoriali, migliorando i processi decisionali.¹³ L'Agenda 21 Locale inaugura una fase storica della pianificazione di ricerca di nuovi strumenti a sostegno degli interventi urbani; strumenti tipologicamente diversi poiché le logiche quantitative dei prodotti lasciano spazio a quelle qualitative dei processi.

In Italia questo cambiamento di paradigma si tradurrà nei programmi complessi, tra cui: Programmi Integrati d'Intervento, Programmi di Recupero Urbano (PRU), Contratti di Quartiere (CdQ), Programmi di Iniziativa Comunitaria Urban, Programmi di Riqualificazione Urbana e sviluppo sostenibile del territorio (PRUSST). Mentre in casi specifici possiamo trovare il Piano Urbano per la Mobilità Sostenibile (PUMS) o il Piano d'Azione per l'Energia Sostenibile (PAES).

E' doveroso ammettere che in gran parte degli interventi, così come era accaduto per l'Agenda 21 Locale, non sono stati prodotti i risultati sperati e i progetti derivanti dall'attuazione di programmi complessi prevedono quasi esclusivamente interventi di natura fisica.

Tuttavia, nonostante questo equivoco, i programmi complessi sono strumenti per la rigenerazione urbana che hanno scopo di promuovere una crescita non solo quantitativa e qualitativa del patri-

monio edilizio, ma anche del capitale sociale.

Questi programmi sono indispensabili in quanto le metodologie di intervento urbano del passato sono inapplicabili oggi per una serie di ragioni, prima fra tutte l'impareggiabile bilancio economico richiesto che le caratterizzava, nella maggior parte dei casi realizzati a debito.

Diviene quindi necessaria la ricerca di strumenti nuovi che consentano di intervenire con scarsità di risorse e si adeguino alle diverse tendenze e ruoli degli attori principali che spostano la forza d'azione dalle mani dell'amministrazione, che diviene regolatore dei processi, a quelle dei privati e delle comunità, i nuovi promotori.

Le principali differenze tra gli strumenti attuativi tradizionali e i programmi complessi (oggi PrInt, Programmi Integrati) sono:¹⁴

- Tradizionali: disciplinano gli usi di tutto il territorio e degli immobili interni all'ambito entro un perimetro fissato e non modificabile (se non con le procedure della variante).

Complessi: disciplinano solo suoli e immobili dove avvengono interventi, il perimetro di riferimento è modificabile.

- Tradizionali: demandano la realizzazione degli interventi pubblici e privati alle decisioni dei titolari degli immobili e alla disponibilità delle risorse pubbliche.

Complessi: definiscono soggetti attuatori, risorse economiche, i progetti preliminari e i tempi di attuazione.

- Tradizionali: il contributo dei privati è costituito dagli oneri Bucalossi.

Complessi: il contributo dei privati è costituito dalla somma degli oneri Bucalossi più il "contributo straordinario": in tal modo si recupera una quota della rendita immobiliare

- Tradizionali: lo strumento urbanistico è di iniziativa pubblica e i privati intervengono in sede di osservazioni/opposizioni.

Complessi: attraverso la pubblicazione del preliminare e la presentazione di proposte da parte dei privati, questi intervengono nel percorso di formazione dello strumento.

Secondo quanto riportato da L. Bertell e A. De Vita¹⁵, «complesso non è sinonimo di complicato. La complessità è la coesistenza di organismi differenti il cui metabolismo crea relazioni; è l'insieme reticolare ed integrato di tali relazioni.» Ovvero questi programmi hanno lo scopo di cogliere e controllare la multidimensionalità degli interventi urbani.

I programmi complessi, continuano Bertell e De Vita, sono figli della cultura urbanistica degli anni '90 e della ricerca di integrazione, sostenibilità e partecipazione alle scelte sul territorio di tutti gli attori interessati. E' questa una delle discontinuità più importanti con l'urbanistica tradizionale, ovvero l'introduzione della voce dei destinatari delle azioni nei programmi di riqualificazione, spesso veri e propri vincoli per l'ammissibilità ai finanziamenti comunitari. Successivamente emergono una serie di strumenti che hanno lo scopo di mediare la distanza tra il linguaggio e gli interessi di cittadini e amministrazioni.

Gli autori forniscono un'analisi cronologica delle normative che hanno condotto agli strumenti di cui oggi disponiamo. I concetti di programma integrato e programma di riqualificazione urbana vennero introdotto nell'articolo 126 della legge 17/02/92 n. 179 con oggetto le Norme per l'edilizia residenziale pubblica. La legge n. 179 si focalizza sulle necessità di mixità di funzioni urbane e l'impiego di risorse pubbliche e private. L'esigenza sociale dell'abitazione e dell'integrazione tra residenti e servizi inizia una nuova generazione di strumenti di intervento.

L'anno successivo, con l'art. 11 della legge 4/12/93 n. 493, vengono introdotti i PRU (Programmi di Recupero Urbano) che prevedono: l'accessibilità degli impianti e dei servizi, l'attenzione alla qualità dello spazio pubblico, la scelta di privilegiare il recupero e la manutenzione dell'esistente piuttosto che l'espansione. Gli interventi, secondo il decreto ministeriale 21/12/94, sono da realizzare in ambiti urbani specificatamente identificati attraverso proposte unitarie, ovvero zone in stato di degrado.

11 GALDINI R., Reinventare la città : strategie di rigenerazione urbana in Italia e in Germania, in Sociologia urbana e rurale, Franco Angeli, Milano, 2015

12 https://it.wikipedia.org/wiki/Agenda_21

13 MEO, V., Op cit.

14 Prof. D. Cecchini in: http://www.cittasostenibili.it/html/Scheda_23.htm

15 BERTELL L., DE VITA A., (a cura di), Una città da abitare: Rigenerazione urbana e processi partecipativi, Carocci editore, Roma, 2013

Nel 1997 vengono inseriti i Contratti di Quartiere (CdQ), successivamente rivisti nel 2001, e, con il decreto ministeriale 8/10/1998, i "programmi di riqualificazione urbana e di sviluppo sostenibile del territorio" (PRUSST), che si propongono di favorire: attrezzature per lo sviluppo sostenibile; attività con fini industriali, commerciali e artigianali; promozione turistico-ricettiva e riqualificazione di zone urbane centrali e periferiche.

Mentre i PRU, in continuità con i Piani di Recupero introdotti con la legge n. 457 del 1978 con oggetto la riqualifica degli edifici degradati dei centri storici, introducono la natura integrata dell'intervento, i Contratti di quartiere (CdQ) tentano di cogliere l'esperienza innovativa dei programmi comunitari URBAN (1994-99), promuovendo un intervento multidimensionale (rinnovamento del patrimonio edilizio, risparmio energetico, introduzione di nuovi servizi per gli abitanti, miglioramento della qualità abitativa). Inoltre i CdQ si pongono come obiettivo la promozione del territorio mediante un approccio partecipato.¹⁶

La rigenerazione urbana, con il suo approccio integrato, cerca di cogliere la multidimensionalità dei problemi urbani, ma nella maggior parte dei casi manca una strategia o delle linee guida che possano indirizzare i comuni nelle azioni di governo del territorio. Come accaduto nelle politiche a livello nazionale con il Piano città con D.M. 2012 e il Piano nazionale per la riqualificazione sociale e culturale delle aree urbane degradate, enunciato all'art.1 comma 431 della legge di stabilità 2015, in cui il risultato è stato spesso quello di una sommatoria di interventi che hanno prodotto risultati poco significativi nel campo dell'inclusione sociale o hanno addirittura ignorato i destinatari dei progetti. Infatti con il prevalere delle politiche hard, si è risposto ai bisogni locali tramite la costruzione di spazi per il sociale (come centri polifunzionali), creando «contenitori senza una vera attenzione ai

contenuti».¹⁷

La natura olistica dell'approccio agli interventi urbani della rigenerazione sembra largamente accettata nelle opinioni di diversi autori. Secondo C. Olmo¹⁸, la rigenerazione rappresenta una metafora organica, forse l'ultima delle grandi metafore organiche usate per rappresentare la città nel corso del XX secolo. Così come per Galdini rappresenta «un'attività di trasformazione che incide sulla struttura e sull'uso della città, il che implica cambiamenti non solo spaziali e fisici ma anche economici, culturali, sociali e creativi, dunque un processo di riqualificazione e di valorizzazione urbana molto complesso».¹⁹

Ulteriormente, viene confermata dalla definizione proposta dall'INU (Istituto Nazionale di Urbanistica):

"essa non è una categoria di intervento confinata nel settore tecnico, può diventare un progetto collettivo, un patto sociale nel quale ridefinire i ruoli di tutti gli attori, pubblici e privati, per declinare il futuro delle città nelle quali vorremmo vivere, assegnando ai valori sociali e ambientali una rilevanza economica, mettendo al centro dell'attenzione l'abilità e le relazioni indotte dalla qualità degli spazi pubblici".²⁰

Infine Haddock Vicari e Moulaert²¹, parlano di polisemia del termine, alla quale consegue la moltiplicazione degli approcci e l'infinita variazione di dimensioni che compongono la rigenerazione urbana. Nelle pratiche progettuali riguardanti lo sviluppo locale si diffondono nuove esperienze che sondano vie innovative misurandosi con l'esigen-

17 FIORETTI C., Ripartire dal sociale. Per una politica nazionale di rigenerazione urbana, Urban@it - Centro nazionale di studi per le politiche urbane, 2015
in: http://www.urbanit.it/wp-content/uploads/2015/09/BP_A_Fioretti.pdf

18 OLMO C., in Aa. Vv. "I dilemmi della rigenerazione", in Aa. Vv., +Città, Alinea, Genova, 2004

19 GALDINI R., Reinventare la città: strategie di rigenerazione urbana in Italia e in Germania, in Sociologia urbana e rurale, Franco Angeli, Milano, 2015

20 INU, Appunti congressuali, XXIX Congresso INU Cagliari, 28/29 aprile, 2016

in: http://www.inu.it/congressocagliari/appunti/appunti_congressuali.pdf

21 HADDOCK VICARI S., MOULAERT F., Op. cit.

za di adottare visioni strategiche a breve, medio e lungo raggio e la rigenerazione, come riportato da Moulaert e Scott nel 1997, diventa l'arena entro cui si articolano i discorsi e si definiscono le politiche di risposta alla crisi economica e politica.

Questa polisemia sarebbe ascrivibile a quattro modelli ispiratori di rigenerazione:

- FISICA: mira ai vuoti urbani, o i quartieri degradati, con l'azione di amministratori e imprenditori con tendenza a donare un'immagine nuova alle zone di intervento.

- ECONOMICA: segue una politica di promozione delle attività economiche attuando un piano strategico di sviluppo dell'economia locale. Si riducono le politiche sociali in quanto si sottende che lo sviluppo economico porti benefici anche in ambito sociale. Gli obiettivi prevedono l'attrazione degli investimenti e l'aumento dei servizi alle imprese. La città diventa un prodotto da vendere agli investitori e di conseguenza deve dotarsi di strategie di marketing urbano.

- CULTURALE: La produzione e il consumo in ambito culturale sono la dimensione guida e il motore dell'economia urbana.

La crescente domanda culturale è alla base anche del rapido sviluppo del turismo urbano che determina il consumo visuale della città. Lo scopo è quello di costruire nuove centralità.

Gli oggetti traino dell'economia possono basarsi sulla logica del contenitore (come il Guggenheim effect), del contenuto o entità aggiuntiva e indipendente alle strategie.

- INTEGRATA: prevede insiemi coordinati di politiche che integrano diversi settori e promuovono il coinvolgimento attivo dei destinatari delle politiche. Gli interventi sono primariamente sociali e ricercano l'empowerment degli attori.

I programmi di sviluppo integrato, fortemente incentivati dall'UE, non escludono gli altri tre modelli di rigenerazione (prevedendo ad esempio formazioni professionali o nuovi servizi) e favoriscono un approccio alternativo che cercano di evitare processi di esclusione e marginalizzazione sociale.

Le amministrazioni possono non solo contare su diversi modelli di intervento, ma anche variare le proprie strategie in base all'ambito di intervento e

le risorse disponibili. Alcune città hanno rilanciato specifici quartieri, aderendo a bandi europei o nazionali e regionali, tramite: interventi partecipati, ridisegno dello spazio pubblico, aree dismesse, zone periferiche, centri storici, aree verdi, etc.

Qualsiasi intervento che abbia influenza positiva sul tessuto sociale è considerabile intervento di rigenerazione urbana; anche per queste ragioni diviene quasi impossibile fornire indicazioni univoche sugli interventi da attuare.

Tale requisito è spesso stato soddisfatto mediante il coinvolgimento degli attori urbani (stakeholders) e l'attuazione di interventi concertati che nei casi più illuminati hanno coinvolto le classi sociali più deboli, generalmente esclusi dalle politiche.

Nuove forme di partenariato pubblico-privato (PPP), talvolta esteso a fasce più ampie di popolazione (PPPP, Living Labs); visibili ad esempio nello strumento del patto di collaborazione e gli interventi partecipati, hanno permesso alle amministrazioni di agire su porzioni di territorio con un dispendio contenuto di risorse, o comunque risorse importanti pervenute tramite investitori privati.

Questa è la maggiore sfida per la rigenerazione: le città sono chiamate a mantenere standard sempre più elevati senza poter contare sui fondi disponibili in passato. Ciò richiede un enorme lavoro politico e di programmazione delle azioni immateriali.

In aggiunta gli interventi devono rispettare gli standard legati ai concetti di sviluppo sostenibile. Come evidenziato da F. Musco²², la rigenerazione racchiude la percezione di un declino della città e si inserisce nel dibattito sulla sostenibilità e la possibilità di innescare un processo di recupero intervenendo sul sistema economico e sociale.

Le politiche sono chiamate ad attuare un principio di sostenibilità di processo cosciente dei costi (in termini economici e di capitale sociale) e capace di mantenere i risultati raggiunti. Roberts parla di lasting improvement, e si tratta, «oltre che di recuperare il tessuto urbano e lo spazio costruito, di trasmettere alle aree interessate la capacità, ma soprattutto gli strumenti, per rendere permanen-

22 MUSCO F., Rigenerazione urbana e sostenibilità, in Studi urbani e regionali, Franco Angeli, Milano, 2018

16 MORANDI C., PESSINA G., SCAVUZZO L., Strumenti innovativi per la riqualificazione dei quartieri residenziali in Italia: tre casi Esempolari, 2010, p. 5
in: https://www.researchgate.net/publication/321371326_Strumenti_innovativi_per_la_riqualificazione_dei_quartieri_residenziali_in_Italia_tre_casi_esemplari

te nel tempo la rigenerazione.»

Sempre secondo Musco, affinché i processi di rigenerazione divengano sostenibili non solo olisticamente ma anche temporalmente, è necessario:

- Rendere stabili e duraturi i processi, le politiche per la residenza, per il recupero e la tutela dell'ambiente urbano, e contemporaneamente rendere ordinari gli strumenti attraverso la quale si declina la sostenibilità;
- Stabilizzare i cambiamenti in corso nei sistemi amministrativi locali, per allargare i processi partecipativi ed incoraggiare sperimentazioni ed innovazioni;
- Migliorare il rapporto di relazione tra le politiche top-down consolidate e le iniziative bottom up.

Il paradigma della rigenerazione, quando attuato correttamente, ha prodotto risultati positivi in ambito economico e sociale ma nella maggior parte dei casi con rigenerazione si intende, erroneamente, un intervento di rinnovo volto semplicemente a cambiare l'aspetto di aree degradate.

Lo sviluppo della teoria, inerente le Smart city, ha offerto una panoramica più chiara delle modalità e le ricadute di interventi di rigenerazione urbana. Tuttavia gli strumenti in possesso delle amministrazioni sono ancora fraintesi e gli interventi di sviluppo sostenibile una rarità in mano a pochi.



The Umbrella Sky Project by Sextafeira Produções in Agueda, Portugal
Fonte: whenonearth.net

2.1.3 Dicotomie della rigenerazione: tra soft e hard, bottom up e top down

In sintesi, la rigenerazione urbana inizia una stagione nuova di interventi urbani che, coerentemente con il caratterizzarsi delle teorie sulle Smart city, tende a considerare un approccio più olistico di intervento che tenga in considerazione il ruolo attivo di privati e cittadini.

Le modalità di intervento sono molteplici ma pare fondamentale la presenza di migliorie sul tessuto sociale.

Nonostante la polisemia del termine precedentemente delineata, è possibile effettuare una differenziazione a priori sulle modalità di intervento da mettere in atto. Innanzitutto le amministrazioni sono chiamate a scegliere tra modalità di intervento hard o soft/light, che sommariamente indicano l'entità dell'intervento fisico, e gli approcci tipo top down o bottom up che indicano la natura delle strategie decisionali sugli interventi.

La dicotomia tra gli interventi di tipo hard o soft/light dipende dal tipo di risorse a disposizione delle amministrazioni. Mentre il primo comporta un importante impegno economico, il secondo concentra la sua attenzione sugli interventi a sfondo sociale o volti a migliorare l'aspetto di un'area mediante interventi a basso costo.

Huston S., Rahimzad R. e Parsa A.²³ propongono la differenziazione tra azioni hard o soft sulla base della tangibilità degli obiettivi degli interventi. Con la prima si intende un insieme di azioni tangibili, spesso situati in zone sensibili della città, volti a potenziare l'infrastruttura fisica con la costruzione di edifici, servizi, tecnologie, etc.

La seconda indica invece gli investimenti intangibili che tendono a valorizzare beni materiali e immateriali come la bonifica ambientale, qualità dell'aria, attività culturali, fornitura di servizi, offerta lavorativa, etc.

²³ HUSTON S., RAHIMZAD R., PARSA A., 'Smart' sustainable urban regeneration: institutions, quality and financial innovation, 2015

In: https://www.academia.edu/36039657/Smart_sustainable_urban_regeneration_framework_partnerships_and_funding_models

Se la prima tipologia prevede grandi trasformazioni fisiche, la seconda agisce principalmente sulla percezione di un luogo, che tuttavia non cambia radicalmente, mediante interventi economici di tactical urbanism o agopuntura urbana.

La seconda dicotomia, quella sulle strategie decisionali alla base degli interventi, separa visioni top down da visioni bottom up.

In ambito Smart city, queste due strategie sono entrambe necessarie e influiscono sul progetto di città negli appropriati settori.

Per Pissourios²⁴, negli ultimi cinquanta anni vi è stata una tendenza alla centralizzazione e de-politicizzazione del processo decisionale così come un incremento del potere degli esperti; contemporaneamente cresce la domanda di partecipazione nel processo decisionale.

Questa tendenza sfocia nell'approccio comunicativo, che provoca grande interesse in epoca post-moderna, ed è particolarmente accettato nella sua dimensione esplorativa di un territorio, ma mostra forti lacune in ambito di pianificazione strategica e riguardo la considerazione di fattori puramente tecnici.

Secondo quanto riportate da Breuer [et al.]²⁵ in merito a queste due impostazioni, l'approccio top down deriva da imposizioni economiche e ragionamenti in termini di efficienza e ottimizzazione di processi e servizi. In gran parte dei casi le soluzioni proposte vengono dettate da interessi commerciali, sebbene in determinati casi, vista la scarsità di risorse a disposizione delle amministrazioni, non potrebbe essere altrimenti.

Alle azioni imposte dall'alto si associa la visione

²⁴ PISSOURIOS I., Top-down and bottom-up urban and regional planning: towards a framework for the use of planning standards, 2014

In: https://www.researchgate.net/publication/269476486_Top-Down_and_Bottom-Up_Urban_and_Regional_Planning_Towards_a_Framework_for_The_Use_of_Planning_Standards

²⁵ BREUER J., WALRAVENS N., BALLON P., Beyond defining the smart city meeting top-down and bottom-up approaches in the middle, in TeMA: Journal of Land Use, Mobility and Environment, INPUT, Eighth International Conference INPUT - Naples, 4-6 June 2014 Smart City - Planning for Energy, Transportation and Sustainability of the Urban System, 2014
In: <http://www.tema.unina.it/index.php/tema/article/view/2475>

che la Smart city debba emergere soprattutto grazie ad azioni sociali provenienti dal basso e volte a incrementare il capitale sociale. La Smart city bottom up è una città per Smart citizens, ovvero individui che si impegnano a promuovere svariati tipi di attività. La città ha sempre rappresentato un'entità dinamica e flessibile e conseguentemente le soluzioni alle sfide urbane, oltre che riguardare aspetti tecnologici, riguardano gli individui.

Come dimostrato dagli esempi fortemente criticati di Songdo e Masdar city, intere città costruite dal nulla, le città si trasformano a partire da dinamiche sociali che interessano la popolazione. Esempi così estremi di politiche top-down, tra l'altro inimitabili a causa delle enormi risorse utilizzate, restituiscono spazi ed edifici estremamente efficienti ma sterili dal punto di vista del tessuto sociale e del patrimonio architettonico. Sembra quindi fondamentale il ruolo giocato dagli individui nella costruzione della città.

Tuttavia, nell'ambito della pianificazione regionale o strategica, il ruolo della popolazione può difficilmente essere frutto di politiche bottom-up o di un percorso partecipativo. Le visioni su un territorio non possono essere responsabilità dei soli cittadini e le libertà concesse alla popolazione non devono essere viste come opportunità di deresponsabilizzazione delle amministrazioni. Non vi è una via di mezzo tra questi due approcci ma è necessaria una intelligente alternanza tra questi due approcci.

2.1.4 L'uomo come risorsa

Rigenerare una città o un quartiere nel XXI secolo vuol dire fare attenzione ai suggerimenti offerti dalle strategie sulle Smart city.

Quando al termine Smart city è stato associato un semplice efficientamento guidato dalla tecnologia, è stato sminuita la potenzialità del nuovo paradigma. Ciò che rende una città Smart, secondo Lindblom, è la resilienza delle sue comunità, la capacità dei suoi corpi amministrativi di fare leva sulla democrazia intelligente²⁶ e sulla capacità dei cittadini di apportare innovazioni sociali.

Le nuove forme di rigenerazione urbana e le teorie sui beni comuni sostengono fortemente l'idea di città aperta; secondo R. Sennet, un luogo in cui "farsi strada" mettendo in gioco attivamente le proprie differenze, attraverso interazioni virtuose con gli spazi.²⁷

In sintesi, rigenerazione urbana delle Smart city significa agire soprattutto sul tessuto sociale. La popolazione non è solamente il fine di una trasformazione ma anche il mezzo tramite cui ottenere i risultati sperati mentre gli strumenti tecnologici possono rappresentare un sostegno alle azioni dei soggetti.

La spinta allo sviluppo urbano divengono gli individui e la loro capacità di aggregarsi per produrre intelligenza collettiva. Tramite la cooperazione i cittadini, privati e amministrazioni acquistano le risorse necessarie per attuare un progetto e, allo stesso tempo, accrescono le proprie conoscenze per azioni successive.

Secondo quanto riportato da E. Manzini²⁸, quando gli individui si confrontano con nuovi proble-

26 CIAFFI D., SAPORITO E., in Smart Cities Atlas: Western and Eastern Intelligent Communities, a cura di Sanseverino E. R., Sanseverino R. R., Vaccaro V., Springer, Cham, 2017, pp. 243-248

27 SAPORITO E., VASSALLO I., "Amministrazione condivisa e rigenerazione urbana: nuovi paradigmi" in Albano R., Saporito E., Mela A. (a cura di) "La Città Agita. Nuovi Spazi sociali tra cultura e condivisione", Franco Angeli, In printing
Tratto da: SENNET R., Costruire e Abitare. Etica per la città. Feltrinelli, Milano, 2018

28 MANZINI E., Design, When everybody designs; an introduction to design for social innovation, MIT press, Massachusetts 2015

mi tendono ad utilizzare la propria capacità di inventare e realizzare cose nuove. Le nuove idee emergenti, che incontrano bisogni sociali e creano nuove relazioni sociali o collaborazioni, sono frutto dell'innovazione sociale. Grazie alla diffusione delle ICT è molto più semplice attingere dalle esperienze altrui rispetto alla risoluzione di un problema e questo spinge incredibilmente le persone ad innovare.

Questi esempi non solo indicano nuove strategie per risolvere un problema, ma contribuiscono alla ridefinizione del problema stesso, conducendo quindi a diversi risultati.

Ogni cambiamento, continua l'autore, è frutto di trasformazioni in campo sociale e tecnico che contemporaneamente rimodellano il sistema culturale. Oggi, nella «networked society» queste trasformazioni tendono ad essere frutto di processi di co-design; processi dinamici e creativi.

Le organizzazioni collaborative, promotori del co-design, vengono introdotte come innovazioni bottom-up ma coinvolgono azioni top-down e produzione peer-to-peer.

L'innovazione sociale, definita come «un processo creativo, in gran parte di tipo collettivo, finalizzato alla realizzazione di beni e servizi che migliorano il livello di benessere di una comunità in termini, ad esempio, di educazione, welfare e inclusione sociale»²⁹, è fortemente connessa alla cultura e alla creatività dei suoi abitanti.

Questa connessione è motivata dal fatto che l'innovazione sociale richiede un contesto creativo dall'elevato livello culturale, che sostiene lo sviluppo delle interazioni sociali e i processi di condivisione.

Il paradigma della città creativa, come esposto da M. Carta³⁰, si trova adesso alla sua terza generazione:

29 SGARAGLI, 2014, In: https://www.researchgate.net/publication/283294074_Le_strategie_di_rigenerazione_urbana_della_citta_creativa?channel=doi&linkId=5653219808ae1ef92975d6dd&showFulltext=true

Tratto da MONTANARI F., MIZZAU L., Laboratori urbani: organizzare la rigenerazione urbana attraverso la cultura e l'innovazione sociale, Fondazione Giacomo Brodolini, Roma, 2015

30 CARTA M., Re-imagining urbanism: creative, smart and green cities for the changing times, LISt Lab, Trento, 2014

La città creativa di prima generazione (1.0) si sviluppa a partire dagli anni Novanta fino alla metà degli anni Duemila ed ha l'obiettivo di attrarre i flussi globali della classe creativa e orientata al potenziamento dell'accessibilità, miglioramento dei fattori localizzativi e qualità attrattive.

La città creativa di seconda generazione (2.0), sviluppata dalla metà degli anni Duemila fino ai primi anni della crisi, è stata orientata all'industria culturale e creativa, mirando alla massimizzazione delle economie di scala e facilitazione dell'impresa agendo su formazione e ricerca, sul milieu sociale e sull'incubazione di imprese innovative.

La città creativa di terza generazione (3.0) emerge a partire dagli anni della crisi e mira alla creazione di una nuova urbanità; ripensare la città attraverso la matrice culturale, sul modello localizzativo, sulla mobilità, sull'accesso ai servizi e su uno sviluppo in forme più distribuite e reticolari.

R. Bobbio³¹ descrive la città creativa come luogo che produce le idee per il cambiamento, una realtà che non solo risolve i problemi ma li anticipa; una avanguardia intellettuale che elabora cultura e alimenta l'industria creativa, di cui R. Florida, uno dei maggiori teorici delle città creative, considera talento, tecnologia e tolleranza (le 3 T) alla base di questo tipo di città e considera la sua popolazione come produttori di beni ad elevata componente intellettuale.

Coerentemente la città creativa viene associata alla città della conoscenza, un luogo di formazione, comunicazione, ricerca e tecnologia.

M. Carta³² suggerisce la presenza di tre fattori competitivi nella città creativa, riassumibili nelle tre «C»: Cultura, Comunicazione e Cooperazione. Con questa distinzione si suggerisce chiaramente un modus operandi e il settore su cui puntare per lo sviluppo della città. Viene messo in evidenza un ulteriore fattore alla base della città creativa che si sostanzia nelle culture-based competition cities, ovvero città detentrici di risorse culturali e

produttrici di nuova cultura.

Le strategie di sviluppo sono invece sintetizzabili in due famiglie di cluster creativi:

- Cluster culturali, generati intorno ad attività quali arti figurative e la musica, il cinema e la televisione, l'architettura e il design e il cui sviluppo sono stati favoriti, incoraggiati e pianificati dalle amministrazioni locali.

- Cluster di eventi, il cui sviluppo deriva dall'organizzazione di eventi e manifestazioni ricreativo-culturali. Le città si contengono alcune competenze di livello internazionale.

Tentando di perseguire queste strategie, e tramite un importante lavoro di governance e programmazione, si cerca di rilanciare la città producendo economie dalla cultura, facendo attenzione ad evitare «l'effetto pulsar» ovvero la cessazione della spinta urbana alla fine dei programmi.

L'adesione ad eventi di portata nazionale e internazionale (come competizioni sportive o esposizioni) consente ai centri interessati di accedere a importanti finanziamenti da investire nelle infrastrutture. Queste infrastrutture, se realizzate tramite una vision sul lungo periodo, possono rivelarsi utili strumenti per rilanciare la città.

Il modello economico delle città è profondamente variato rispetto al passato, e oggi è fondamentale l'attrazione di nuovi investitori, visitatori e fruitori. La cultura non può rappresentare un'entità a sé stante ma occorre che si integri nelle trasformazioni urbane come volano per lo sviluppo.

La componente culturale a sostegno della creatività urbana consente di promuovere forme nuove di sviluppo. Vi è una crescente consapevolezza della capacità dei soggetti di supportare e fornire le risorse necessarie per le trasformazioni. Nuovi strumenti consentono una maggiore libertà a soggetti esterni alle amministrazioni, permettendo interventi privati con finalità pubbliche o facilitando le collaborazioni con la cittadinanza.

Forme di collaborazione con i cittadini si manifestano nel paradigma della partecipazione; fondamentale all'aumento delle conoscenze, permette di mediare con i destinatari delle operazioni consentendo un aumento delle competenze e delle

conoscenze dei cittadini. Quando i processi partecipati sono gestiti da esperti che favoriscono l'inclusione di tutti gli attori partecipanti, il processo partecipativo conduce all'empowerment degli attori. A questo scopo sono state sviluppate varie metodologie di percorsi partecipativi che cercano di mediare e interpretare le posizioni dei diversi soggetti.

Secondo quanto riportato da Ciaffi D. e Mela A.³³, la presenza di un percorso partecipativo ha visto contrapporsi opinioni diverse riguardo alla sua utilità e alle sue modalità di applicazione:

Le concezioni organiciste, seppur accettando i percorsi partecipativi, tendono ad ammettere a questa possibilità un numero ridotto di soggetti. Le concezioni pluraliste ed esclusive tendono ad aprire i percorsi partecipativi a tutti i possibili attori, mentre le concezioni conflittualistiche pensano alla partecipazione come mezzo per modificare i modelli di sviluppo esistenti.

Allargando il ventaglio di possibilità, troviamo ulteriori opinioni che tendono a rifiutare lo strumento partecipativo in quanto potrebbe rappresentare un rischio per la stabilità sociale o uno strumento di mediazione soltanto apparente.

In altri casi si ritiene che i cittadini non abbiano le competenze necessarie per prendere parte alla fase di pianificazione, considerazione vera per alcuni settori di intervento, come quello strategico a scala sovra-comunale.

Nonostante le varie opinioni teoriche sull'argomento, pare indubbio che la partecipazione possa causare un sovraccarico di domanda politica alle istituzioni e allungare difatti i tempi di progetto delle azioni urbane, in favore del raggiungimento di obiettivi di tipo sociale.

L'intenzione politica di avviare un percorso partecipativo può manifestarsi in 4 forme: comunicazione, animazione, consultazione ed empowerment. Occorre distinguere tra comunicazione e informazione in quanto il secondo non verifica la ricezione dei messaggi da parte dei destinatari, mentre il primo può essere un'occasione per animare la

popolazione. La consultazione riguarda invece la dimensione esplorativa di un territorio e ha scopo di incrementare le conoscenze dei progettisti. Infine l'empowerment, è l'obiettivo nei casi più illuminati di partecipazione e indica il potenziamento delle capacità del singolo o del gruppo allo scopo finale di incrementare il capitale sociale e stimolare l'innovazione urbana.³⁴

Oltre alla partecipazione, uno strumento che consente il protagonismo dei cittadini nelle operazioni di trasformazione urbana è il nuovo "regolamento comunale sulla collaborazione tra cittadini, cittadine e amministrazione per la cura, la rigenerazione e la gestione in forma condivisa dei beni comuni", basato sull'art. 118 della costituzione italiana³⁵, proposto nel 2014 da Labsus (Laboratorio per la sussidiarietà) e adottato successivamente da circa 150 municipalità.

Questo strumento comporta un'innovazione nel sistema amministrativo italiano, in quanto promuove le iniziative autonome dei cittadini per condurre attività di interesse generale, togliendo quindi la responsabilità dalle mani dell'amministrazione.

Anche detto patto di collaborazione, il regolamento sulla collaborazione è uno strumento Smart che consente l'amministrazione condivisa e rappresenta un accordo vincolante tra i contraenti che si impegnano di occuparsi di un bene di proprietà comunale con fini di interesse pubblico.³⁶ Con questo strumento sono le stesse comunità locali ad essere attori e beneficiari della rigenerazione, superando la logica partecipativa degli anni Novanta in cui pratiche consultive ed inclusive erano poste come strumenti di supporto per interventi massivi di trasformazione.³⁷

31 BOBBIO R. (a cura di), *Urbanistica creativa : progettare l'innovazione nelle città*, Maggioli Editore, Santarcangelo di Romagna, 2008

32 CARTA M., *Creative city : dynamics, innovations, actions*, [s. n.], 2007

33 CIAFFI D., MELA A., *La partecipazione : dimensioni, spazi, strumenti*, Carocci editore, Roma, 1a ristampa, 2011

34 CIAFFI D., MELA A., *Ibid.*

35 Art. 118: "Stato, Regioni, Città metropolitane, Province e Comuni favoriscono l'autonoma iniziativa dei cittadini, singoli e associati, per lo svolgimento di attività di interesse generale, sulla base del principio di sussidiarietà." In: https://www.senato.it/1025?sezione=136&articolo_numero_articolo=118

36 CIAFFI D., SAPORITO E., *Op cit.*

37 SAPORITO E., VASSALLO I., *Op cit.*

2.1.5 Nuovi paradigmi di governance

In Italia dai primi anni '80 il termine *governance* è stato opposto al termine *government* per indicare modalità di intervento strategico attuate da soggetti pubblici, sia in termini di efficacia, sia di coscienza degli aspetti relazionali connessi alla deliberazione pubblica.

In seguito alla crisi della tradizionale amministrazione, con le sue regole e procedure stabilite in sede centrale e la sua forma gerarchica per livelli (*government*), in Italia si è andato formando un nuovo criterio di organizzazione e gestione del governo locale che pongesse al centro il principio di efficacia, ovvero saper individuare e perseguire un obiettivo, sintetizzato con il termine *governance*.³⁸ Secondo il documento Unescap³⁹ (United nations economic and social commission for asia and pacific), con *governance* si intende "il processo attraverso cui si prendono decisioni e di quello mediante il quale le decisioni si attuano". In poche parole la *governance* anziché concentrarsi sul risultato di un intervento si concentra sul processo stesso che conduce al risultato.

Nella proposizione delle caratteristiche chiave di una città definibile *Smart*, con *Smart governance*, Giffinger et al., intende un metodo di governo inclusivo in grado di stimolare la partecipazione e la collaborazione con cittadini e privati e allo stesso tempo fornire nuovi servizi utilizzando nuovi canali di comunicazione come *e-government* o *e-democracy*.

La tecnologia rappresenta un nodo chiave per l'innovazione e lo sviluppo della città è dipendente anche dagli investimenti sulle ICT⁴⁰, consentendo di migliorare l'efficienza dei servizi e la loro misura. Ne consegue che per reggere il passo con i cam-

biamenti societari è necessario che il governo del territorio si manifesti sia sul piano fisico che su quello virtuale, ovvero fornendo accesso online alle informazioni e garantendo un coinvolgimento più diretto della popolazione. Questo garantisce, da un lato, un processo più democratico e, dall'altro, la nascita di nuove opportunità di sviluppo. Con la *Smart Governance* abbiamo un cambiamento della gestione delle molteplici fasi di progetto, compresa la comunicazione e il processo decisionale che interessa gli enti. Le tecnologie ricoprono un ruolo chiave in questo cambio di modello in quanto nuovi metodi di comunicazione sono favoriti dagli strumenti on-line. In questo caso si parla di *e-governance* che gestisce in maniera trasparente i servizi erogati ai cittadini, talvolta tramite l'utilizzo di piattaforme che consentono la condivisione di informazioni e la comunicazione.

Secondo Mauro d'Incecco⁴¹, con lo sviluppo delle ICT si sono sviluppati anche applicazioni e strumenti per *e-government* e *e-democracy*; una forma di governo più trasparente, in cui l'amministrazione osserva i cittadini e può allo stesso tempo essere osservata, e costituito da due aree principali:

- area di *community*, dedicata alla gestione delle interazioni tra i partecipanti al processo e non atte a perseguire uno specifico obiettivo. Di cui uno strumento operativo è rappresentato dalla cartografia e dalla mappatura.
- area *deliberativa*, destinata alla gestione dei processi partecipativi. Di cui uno strumento operativo è l'*agenda*, usata per gestire le varie fasi del processo.

Tuttavia è necessario ammettere che i cittadini che approfittano direttamente dell'amministrazione trasparente delle amministrazioni sono pochi, ma si ritiene che questa possibilità entrerà sempre più nella mentalità dei cittadini.

41 ZOPPI C. (a cura di), Valutazione e pianificazione delle trasformazioni territoriali nei processi di *governance* ed *e-governance*: sostenibilità ed *e-governance* nella pianificazione del territorio, in *Territorio governance sostenibilità*, Saggi, Franco Angeli, Milano, 2012

Un governo considerabile *Smart* deve possedere una visione strategica, e a lungo raggio, del proprio sviluppo, definendo le linee guida di intervento, utilizzando gli strumenti tecnologici a disposizione e coinvolgendo i partner che possiedono le risorse adeguate per la loro attuazione.

Contemporaneamente prevede di agire sulle 3 dimensioni della sostenibilità (Ambiente, Economia e Società). Ovvero un'azione di governo strategica che agisca, da un lato, sulle politiche ambientali ed economiche che riducano lo spreco di risorse e, dall'altro, insegua l'innovazione sociale che genera capitale sociale ed empowerment.

Soprattutto per agire sul piano economico e sociale è iniziata la sperimentazione sui *Living lab*, che incrementano le esperienze di PPP (*Partnership Pubblico-Privato*) aggiungendo una quarta "P", la dimensione *People*.

Si tratta di un ambiente di ricerca e innovazione in cui il coinvolgimento dei destinatari attiva percorsi di co-creazione di servizi, prodotti e infrastrutture; un percorso costruito attorno all'utilizzatore finale, in cui la comunità è sia strumento che obiettivo del servizio, che metta in atto una metodologia operativa multidisciplinare volta al *networking*, ovvero a fare rete. Una innovazione che permette l'evoluzione dell'utente da *consumer* a *prosumer*. Queste politiche partecipative vedono l'impiego di strumenti materiali, immateriali e ibridi:

Con i primi si prevede la presenza di percorsi di concertazione guidati da *partnership* tra vari soggetti come fondazioni, associazioni, cittadini, privati e amministrazioni, i secondi sono strumenti virtuali e riguardano l'uso delle tecnologie digitali per la condivisione, mentre i terzi declinano le tecnologie «ubique», onnipresenti, per promuovere processi di riqualificazione che coinvolgano le comunità locali.⁴²

Riguardo il ruolo degli utenti in relazione ai nuovi

42 TESTONI C., Towards smart city: amministrazione pubblica e città di media dimensione: strategie di *governance* per uno sviluppo intelligente, sostenibile e inclusivo del territorio, in *Ricerche di tecnologia dell'architettura*, Franco Angeli, Milano, 2016

media, secondo Rodotà⁴³, è possibile individuare 4 stati in cui collocare l'utente: consumatore di mezzi e messaggi, produttore di opinione, attore sulla scena domestica, cittadino nella società civile.

La caratteristica dell'utente delle nuove tecnologie, secondo l'autore, sta proprio nell'essere contemporaneamente partecipe di diverse dimensioni e le nuove tecnologie rendono sempre meno accettabile la scissione tra cittadino e consumatore.

La cittadinanza dell'era elettronica è caratterizzata dalla possibilità di accedere e produrre infinite informazioni e con l'emergere del web 2.0 risulta chiara la potenzialità dello sfruttamento di questa possibilità.

Insieme a questa consapevolezza emergono numerose problematiche, la maggior parte delle quali ancora irrisolte. In materia giuridica assistiamo alla definizione di situazioni totalmente nuove e al contempo allo sconvolgimento di questioni preesistenti.

Il giurista, politico e accademico S. Rodotà, in "Il diritto di avere diritti"⁴⁴, espone e ridefinisce alcuni di questi temi, tra i quali i concetti di *privacy*, identità, diritti di accesso, comunità, neutralità della rete, etc.

Una prima questione riguarda il diritto alla riservatezza e all'integrità dei sistemi informativi tecnologici. Una questione riconosciuta per la prima volta in Germania, la corte costituzionale federale, con una legge introdotta come emendamento all'articolo 5.2 n.11 della legge sulla protezione della costituzione nel Nord Reno-Westfalia dal Dicembre 2006, che afferma vi sia necessità di tutela per il rispetto dei diritti fondamentali. Lo stato, di fatto, tutela la *privacy* sui dati presenti nei sistemi tecnologici che potrebbero alterare la libertà degli individui. Il diritto ci insegna una nuova antropologia in cui l'uomo e i suoi dati sono considerati un oggetto unico.

43 RODOTA' S., *Tecnopolitica: la democrazia e le nuove tecnologie della comunicazione*, Laterza editori, Roma-Bari, 2a ed.

44 RODOTA' S., *Il diritto di avere diritti*, 6a ed., Laterza editori, Roma-Bari, 2013

Tale concetto è sempre più arricchito e parte dall'originario diritto alla solitudine e tranquillità a diritto di controllo dell'uso delle informazioni che riguardano i soggetti.

Con internet 2.0, quello delle reti sociali, si modificano i metodi di costruzione e rappresentazione della personalità, e sempre più spesso ci troviamo di fronte ad identità instabili e influenzate dall'esterno, con una limitata libertà d'espressione. Alimentare il pubblico sostanzia il privato, l'identità diviene comunicazione e viene rovesciata all'esterno. L'identità, o meglio le molteplicità di identità che possediamo, non sono più ciò che noi diciamo di essere ma bensì ciò che i dati prodotti dicono di noi. Interfacciarsi al mondo digitale e usufruire dei suoi servizi impone la costruzione di una identità, anche "privata".

Una sentenza del 2010 in Israele, afferma che il diritto all'anonimato è un elemento costitutivo della cultura di internet. Una sentenza che di fatto riconosce le limitazioni che la persona subisce in virtù del fatto che la propria identità sia di pubblico dominio. L'uomo sperimenta infatti una espansione dei diritti nella sfera pubblica, determinata dall'enorme quantità di servizi erogati online, contrapposta ad una riduzione della sfera privata.

Un'ultima questione affrontata è il diritto di accesso (alle reti), ovvero il diritto che hanno i cittadini di accedere agli stessi servizi e di poter accedere allo stesso numero di informazioni, di conseguenza vi sono molti tipi di servizi che non possono essere elitari o a pagamento. Internet è uno strumento per rendere necessario un gran numero di servizi, per questo garantire un accesso universale è una priorità.

Allo stesso tempo si determina una caratteristica fondamentale della rete, ovvero la sua neutralità. Questo concetto trova il suo fondamento nell'eguaglianza e consiste nel divieto di discriminazione a seconda dei dati e delle informazioni immesse. La neutralità è una sorta di precondizione affinché il diritto di accesso non venga negato.

Nel XXI secolo stiamo assistendo alla raccolta di un quantitativo di dati senza precedenti. È fondamentale che gli organi amministrativi siano in grado di raccogliere e analizzare le informazioni, da

utilizzare successivamente in maniera strategica per impostare e gestire le trasformazioni urbane. Parallelamente, bisogna fare attenzione alle modalità di raccolta dei dati e chiarire chi ne sia il possessore, in quanto una raccolta senza controllo di dati potrebbe condurre a una limitazione della libertà dei cittadini.

2.1.6 Finanziare i progetti nella Smart city⁴⁵

Il programma di sviluppo Smart City preclude un cambiamento nel modo di pensare da parte delle amministrazioni.

Come evidenziato da M. Vianello⁴⁶ è necessario abbandonare l'idea del "Piano generale degli interventi", in quanto parlare di Smart city non vuol dire stanziare fondi per la pavimentazione di strade e piazze o l'acquisto di elementi di arredo urbano, ma bensì attuare forme di finanziamento innovative e volte a generare ricadute economiche sul territorio.

Gli investimenti ingenti della Smart city non sono necessariamente fondi che devono stanziare le amministrazioni, ma bensì provenienti da fonti pubbliche o private come finanziamenti europei, nazionali o regionali, finanziamenti di imprese private o altre forme di finanziamento che verranno meglio approfondite nel corso del capitolo.

Parallelamente è importante far presente che quando si parla di risorse non dovrebbe farsi riferimento solamente a quelle economiche ma anche a quelle sociali, come esposto nel capitolo precedente, in quanto la partecipazione attiva della popolazione potrebbe tradursi in notevoli risparmi economici.

Analizzando da un punto di vista esclusivamente economico le risorse necessarie all'attuazione di strategie Smart si evidenzia come il ruolo dell'Europa, con i suoi programmi di finanziamento, sia fondamentale.

I fondi provenienti dall'UE, programmati ogni sette anni, fanno riferimento a diversi settori di intervento: salute, cultura, giovani, occupazione, agricoltura, innovazione e ricerca, sviluppo urbano e regionale, aiuti umanitari.⁴⁷

⁴⁵ Per maggiori informazioni vedi anche:

<https://www.trovabando.it/fondi-europei-diretti-e-indiretti-tutto-quello-che-devi-sapere-per-conoscerli-e-usarli/>
<http://www.guidaeuroprogettazione.eu/guida/guida-europrogettazione/programmi-comunitari/horizon2020/>

⁴⁶ VIANELLO M., Op cit.

⁴⁷ <http://www.finanziamenti.name/fondi-europei.php>

Tali fondi sono sostanzialmente raggruppabili in due tipi: fondi a gestione diretta e fondi a gestione indiretta. I primi vengono erogati direttamente dalla commissione europea tramite programmi comunitari come: Horizon 2020, Cosme, Life, Erasmus+, Creative Europe che necessitano di un partenariato transnazionale.

I secondi vengono redistribuiti tramite programmi dei ministeri con i programmi operativi nazionali (PON) e i programmi operativi regionali (POR).

Lo schema dei finanziamenti erogati dall'UE, distribuiti poi attraverso specifici bandi, prevede la distinzione tra:

- Fondi europei diretti: gestiti direttamente dall'Unione Europea. Possono essere:

- Fondi intra-comunitari
- Fondi di cooperazione esterna

- Fondi europei strutturali o indiretti: gestiti da stati beneficiari, regioni, tavoli di partenariato.

Sono:

- FESR: Fondo Europeo di Sviluppo Regionale
- FSE: Fondo Sociale Europeo
- FEAMP: Fondo Europeo per gli Affari Marittimi e la Pesca
- FEASR: Fondo Europeo Agricolo e lo Sviluppo Rurale
- Fondi BEI: gestiti dalla Banca Europea degli Investimenti⁴⁸
- ELENA: European Local Energy Assistance
- JESSICA: Joint European Support for Sustainable Investment in City Areas
- JEREMIE: Joint European Resources for Micro to Medium Enterprises
- PBI: Europe 2020 Project Bond Initiative
- RSFF: Risk Sharing Finance Facility

I fondi europei strutturali, come precedentemente anticipato, vengono redistribuiti dai programmi ministeriali.

I singoli ministeri elaborano i bandi che definiscono i requisiti necessari per aderirvi e gli obiettivi da raggiungere con le operazioni di governo.

⁴⁸ Cassa depositi e prestiti, Smart City Progetti di sviluppo e strumenti di finanziamento, 2013

In: <http://osservatoriosmartcity.it/wp-content/uploads/Report-monografico-Smart-City.pdf>

Per il periodo di programmazione 2014-2020 è prevista la realizzazione di 51 Programmi Operativi cofinanziati per quanto riguarda i fondi strutturali (FESR-FSE), di cui 39 Programmi POR e 12 Programmi PON. Non sono stati rinvenuti i dati sul numero di programmi riferiti ai fondi FEAMP e FEASR per il medesimo periodo di programmazione.

In sintesi le opportunità di finanziamento offerte dall'UE vengono mediate dal governo nazionale e dai governi regionali mediante plurimi programmi di finanziamento.

Oltre ai fondi europei, ulteriori bandi possono essere finanziati interamente o co-finanziati da fondi nazionali e regionali.

Tenendo in considerazione la scarsità di risorse che congestiona gli interventi urbani, emerge sempre più la consapevolezza che gli investimenti pubblici debbano, da un lato, tradursi in un successivo risparmio economico, e dall'altro, essere associati a investimenti privati.⁴⁹

Il Codice dei Contratti Pubblici di Lavori, Forniture e Servizi⁵⁰ considera contratti di PPP (art. 3 comma 15ter) "quelli aventi per oggetto uno o più prestazioni quali la progettazione, la costruzione, la gestione o la manutenzione di un'opera pubblica o di pubblica utilità, oppure la fornitura di un servizio, compreso in ogni caso il finanziamento totale o parziale a carico di privati, anche in forme diverse, di tali prestazioni, con allocazione dei rischi ai sensi delle prescrizioni e degli indirizzi comunitari vigenti."

Secondo quanto riportato nell'osservatorio Smart city⁵¹, le Partnership Pubblico-Privato sono delle forme contrattuali basate sulla cooperazione tra questi due attori.

Le procedure di PPP consentite nei paesi UE sono di 4 tipi: procedura aperta, procedura ristretta, procedura negoziata e dialogo competitivo. La scelta di una di queste procedure modifica il nu-

mero di partecipanti al percorso, le forme di discussione durante e dopo l'assegnazione dell'appalto e i criteri di aggiudicazione.

La PA diviene non solo il committente ma svolge allo stesso tempo il ruolo di project manager. La collaborazione tra pubblico e privato può, in alcuni casi, svolgersi sotto forma di Società di Trasformazione Urbana (STU) disciplinata dall'art. 120 D. Lgs. n. 267/2000; una società per azioni mista, promossa da una PA, con lo scopo di realizzare interventi di trasformazione urbana o attuare il PRG in un'area specifica.

Altri casi particolari di finanziamento hanno lo scopo di ridurre l'onere sulle casse delle PA:

- La Locazione finanziaria (Leasing in costruendo) prevede l'anticipo economico all'appaltatore da parte di un soggetto finanziario che verranno successivamente restituiti dalla PA sotto forma di canoni periodici.

- Contratto di sponsorizzazione può avere lo scopo di favorire l'innovazione dell'organizzazione amministrativa, di realizzare lavori pubblici, interventi di restauro o forniture e offrire una migliore qualità dei servizi.

- Il Social Impact Bond (SIB) è uno strumento finanziario pensato per migliorare l'erogazione di servizi pubblici a forte impatto sociale. I SIB non sono normali obbligazioni, in quanto il rimborso e la remunerazione del capitale non sono garantiti, ma dipendono dal raggiungimento degli obiettivi fissati.

- Il Project Financing (PF) è una forma di finanziamento in cui "il servizio del debito e la remunerazione del capitale sono basati su una stima attesa dei flussi di cassa e degli utili generati dal progetto."

Altri strumenti di finanza privata nell'ambito del finanziamento della Smart City sono i MiniBond, la Venture Philanthropy e il Crowdfunding.

I primi sono strumenti di debito la cui emissione permette l'accesso al mercato dei capitali da parte di società non quotate, con riguardo alle PMI. I secondi riguardano investimenti su progetti di utilità sociale in termini economici ma anche di tecnologia. L'approccio è il medio-lungo periodo come nel caso del Venture Capital tradizionale.

Con Crowdfunding (CF) si intende invece una forma di finanziamento collettivo distinto dal Fundraising per le caratteristiche di partecipazione attiva, trasparenza e ricompensa.

E' evidente come intervenire sulla città nell'epoca delle Smart City voglia dire essere Smart anche nel modo di investire e scegliere le proprie risorse, non solamente economiche ma anche sociali. Concentrandosi sul fattore economico è importante attuare una strategia in grado di alleggerire la spesa economica che le PA devono affrontare per gli interventi. Esauritosi il periodo in cui il pubblico e il privato realizzavano autonomamente i propri investimenti, questi due attori sono sempre più chiamati ad agire in sinergia, tenendo in forte considerazione il ruolo della popolazione e degli altri attori interessati.

49 Camera dei deputati Servizio Studi XVIII Legislatura, I fondi strutturali e di investimento europei 2014-2020, 2019
In: https://www.camera.it/temiap/documentazione/temiapdf/1106241.pdf?_1559018695238

50 D. Lgs. n.163/2006.

51 Cassa depositi e prestiti, Op cit.

2.2 La rigenerazione urbana tramite il digitale; Casi studio

2.2.1 La rigenerazione nell'era dei nuovi media

Come precedentemente anticipato, pianificare un'azione urbana nel XXI secolo vuol dire agire sia sul piano fisico che su quello virtuale. Ovvero progettare azioni Off-line e On-line, in quanto lo spazio urbano è sempre più uno spazio ibrido dato dall'alternanza di queste due dimensioni.

Non mancano infatti gli esempi di territori che hanno modificato la propria immagine agendo primariamente sulla dimensione virtuale, sia da un punto di vista della sua pubblicizzazione che da un punto di vista di offerta di nuovi servizi e generazione di conoscenza sul territorio.

I pianificatori urbani si stanno rivolgendo alle scienze sociali, l'arte e gli uomini per raggiungere uno sviluppo sociale sostenibile. Vi è un movimento crescente, tra i pianificatori, di utilizzo della narrazione comunitaria per la pianificazione urbana che si sviluppa nei nuovi media e che hanno visto la democratizzazione della produzione attraverso la co-creazione di contenuti e l'uso di media locali per ripristinare il "locale".

Si diffondono nuovi modi di catturare ed esprimere le esperienze vissute che permettono alle persone di connettersi a queste narrative in maniera fisica e virtuale.⁵²

Le città sono state spinte, per non dire obbligate, a divenire più attraenti, innovative e competitive senza poter contare su consistenti risorse. Questo ha condotto, secondo quanto riportato da Angelidou e Psaltoglou⁵³, ad agire sul capitale socia-

le, sulla mobilitazione dei cittadini nel campo delle policy, sullo sviluppo di prodotti e la fornitura di servizi; elementi che hanno condotto alle esperienze di grassroots innovation (tipo di innovazione proveniente dal basso), co-creazione, crowdsourcing (sviluppo collettivo), processi bottom-up, open innovation e così via.

Queste modalità di intervento dal basso, che sfruttano i cittadini come risorse, sono state fortemente favorite dai sistemi di comunicazione prodotti nuovi media. Si acquista quindi la consapevolezza che gli strumenti digitali, nella loro dimensione fisica e virtuale possano favorire la Digital Social Innovation (DSI); un concetto che sta influenzando sempre più i programmi delle Smart city nella pianificazione spaziale e consente di agire a scala più grande, monitorare in tempo reale e prendere decisioni in maniera più democratica. Sebbene le DSI siano supportate anche da metodi e azioni Off-line come focus group, gruppi di discussione, etc.

Il termine Digital Social Innovation, secondo Bria et al., 2015⁵⁴, si riferisce ad un tipo di innovazione sociale e collaborativa in cui gli innovatori, utenti e comunità, collaborano utilizzando tecnologie digitali per co-creare conoscenza e soluzioni per una vasta gamma di bisogni sociali e a scale e velocità inimmaginabili prima della nascita di internet.

Gli utenti della città possono fornire adesso una conoscenza locale attraverso approcci bottom-up, mediante l'uso delle nuove tecnologie. "Postare" immagini, condividere contenuti geo-referenzia-

52 FOTH M., KLAEBE H., HEARN G., The Role of New Media and Digital Narratives in Urban Planning and Community Development, *Body, Space & Technology*, 7(2), 2008
DOI: <http://doi.org/10.16995/bst.135>

53 ANGELIDOU M., PSALTOGLOU A., Digital social innovation in support of spatial planning: an investigation through nine initiatives in three smart city programmes, 2018

DOI: <https://doi.org/10.2298/SPAT1839007A>

54 "Digital Social Innovation" has been coined, referring to 'a type of social and collaborative innovation in which innovators, users and communities collaborate using digital technologies to co-create knowledge and solutions for a wide range of social needs and at a scale and speed that was unimaginable before the rise of the Internet'
In: <http://digi.cult.it/news/digital-social-innovation-in-the-heart-of-europe/>

ti, etc. forniscono informazioni su come vivono le persone, sulle loro percezioni e sui luoghi che frequentano, influenzando le esperienze urbane altrui.

Una quantità di informazioni senza precedenti, in grado di rappresentare la città in maniera più oggettiva, rappresenta un potenziale beneficio per la ricerca e le decisioni urbane.⁵⁵

Questo tipo di informazioni, nella maggior parte dei casi condivise tramite i social media, tra cui i social network, sono oggi considerati alla base delle future esperienze di fruizione urbana. I dati e le informazioni prodotte forniscono la conoscenza di uno spazio anche in tempo reale e ne indicano le opportunità. Avviene una inversione di paradigma, non sono più solamente gli individui a raccontarci delle esperienze ma bensì i luoghi che ci raccontano le storie di chi li ha attraversati.

Questo concetto è alla base del Digital Storytelling (DST) che utilizza gli strumenti tecnologici come smartphone, Ipad, laptop, etc. per accompagnare e arricchire la visita dei luoghi. Allo stesso tempo la propria esperienza sarà a servizio di qualcun altro.

Gli uomini si trasformano non soltanto in potenziali sensori sparsi ovunque nella città ma anche in produttori di conoscenza che mettono in condivisione i propri saperi, la propria cultura, accrescendo il senso di appartenenza ad una comunità. Incrementare la resilienza di un territorio, la sua creatività, la sua predisposizione ad innovare, vuol dire mettere a disposizione le proprie competenze, raggiungere insieme degli obiettivi altrimenti impossibili.

Allo stesso tempo costruire città più intelligenti vuol dire costruire città trasparenti; città, secondo Ratti⁵⁶, in grado di definire e spiegare quali siano le informazioni raccolte, per quali scopi e che benefici si attendono. I recuperi di efficienza in settori quali edilizia, mobilità, energia e salute di queste

città potrebbero valere fino a 10 punti di PIL, ovvero circa 160 miliardi.

I sensori di queste città, secondo Ratti, sono composti da due componenti: sensing (raccolta informazioni) e actuating (di risposta).

Ciò che in passato veniva desunto da sondaggi o costose osservazioni può essere immediatamente rilevato su enorme scala.

Le nuove tecnologie favoriscono un approccio più democratico di tipo bottom up, dove la popolazione è chiamata a partecipare attivamente. Il ruolo dei pianificatori di domani è anche quello di capire come usare la tecnologia per attivare i cittadini; l'obiettivo è quello di "hack the city", ovvero stimolare l'appropriazione dello spazio, esplorare i limiti del possibile.⁵⁷

Con la sfera digitale la Smart city completa il suo campo di intervento, la dimensione fisica non è la sola dimensione su cui agire ma assume una grande importanza anche la dimensione virtuale. Agire in ottica Smart prelude l'inizio di una nuova era della condivisione; l'idea di incrementare le risorse dei singoli attraverso una condivisione collettiva.

Gli strumenti tecnologici in grado di permettere l'immissione di un bene in un sistema, una rete, sono diffusi ovunque nello spazio urbano, si parla infatti di Ubiquitous technology, e si materializzano negli smartphone, nelle wearable technologies e in qualsiasi strumento per la gestione urbana come telecamere, semafori, caselli autostradali, parchimetri, etc.

La Smart city può emergere solamente da una gestione intelligente e trasparente delle informazioni raccolte nel rispetto dei cittadini, dove le PA definiscono una strategia di sviluppo da realizzare mediante le risorse, materiali, economiche e sociali, di privati e dei cittadini.

AGENDE DIGITALI

La necessità di agire in ambito virtuale ha condotto allo sviluppo di una strategia comune, a livello europeo, di azioni da attuare per supportare la

rivoluzione digitale in corso.

Successivamente alla strategia di Lisbona, che ha simboleggiato una svolta in chiave sostenibile della pianificazione urbana, è stata concepita l'Agenda Digitale Europea che sintetizza in 101 punti le azioni da attuare nei paesi dell'UE raggruppate intorno a sette aree prioritarie⁵⁸:

- 1) Creare un nuovo e stabile quadro normativo per quanto riguarda la banda larga
- 2) Nuove infrastrutture per i servizi pubblici digitali attraverso prestiti
- 3) Avviare una grande coalizione per le competenze digitali e per l'occupazione
- 4) Proporre una strategia per la sicurezza digitale dell'UE
- 5) Aggiornare il framework normativo dell'UE sul copyright
- 6) Accelerare il cloud computing attraverso il potere d'acquisto del settore pubblico
- 7) Lancio di una nuova strategia industriale sull'elettronica

A partire dalle indicazioni della commissione europea, ogni stato si è impegnato a realizzare un'agenda digitale propria.

Le misure per l'applicazione dell'Agenda Digitale Italiana (che saranno il modello per la redazione delle agende regionali) sono state pubblicate sulla Gazzetta Ufficiale in autunno con il Decreto legge del 18 ottobre (n. 179), cioè il "Decreto crescita 2.0", e i progetti e i piani contenuti al suo interno riguardano ambiti ascrivibili ai sette pilastri indicati dalla commissione europea.

Questo strumento rappresenta una strategia per il medio-lungo periodo che porterà benefici non immediati⁵⁹, ma l'investimento nel settore digitale, a scala europea, è indispensabile per lo sviluppo del continente.

55 CIUCCARELLI P., LUPI G., SIMEONE L., Visualizing the data city : social media as a source of knowledge for urban planning and management, Springer, London, 2014

56 MATTEI M. G. (a cura di), Carlo Ratti; Smart city, smart citizen, Egea, Milano, 2013

57 RATTI C., CLAUDEL M., The city of Tomorrow: Sensors, Networks, Hackers, and the future of Urban Life, Yale university print, USA, 2016

58 <http://www.gdc.ancitel.it/inchiesta/lue-e-la-digitalizzazione/>

59 <https://www.ilpost.it/2012/12/13/agenda-digitale/>

2.2.2 Piattaforme collaborative per l'urbanistica

La scarsità di risorse finanziarie e gestionali, oltre che la convinzione crescente che l'inclusione dei cittadini possa generare capitale sociale e attivare processi di rigenerazione urbana, ha condotto all'utilizzo crescente di processi collaborativi e partecipativi. Contemporaneamente, lo sviluppo di nuovi strumenti informatici ha facilitato le relazioni tra gli individui e incrementato la tendenza alla condivisione e alla collaborazione.

Ne sono esempi lampanti i casi di sharing economy (Airbnb, Uber, etc.), o le numerose app e Social network che mettono in comunicazione due o più individui consentendo la condivisione di beni materiali e immateriali e allo stesso tempo permettono il coordinamento di domanda e offerta. Mentre la collaborazione tra individui, tramite strumenti online, si sviluppa in maniera flessibile e imprevedibile, parallelamente gli enti e le amministrazioni, così come altri organi di governo, cercano di dotarsi di strumenti tecnologici in grado di consentire un operato più inclusivo e trasparente e allo stesso tempo di coinvolgere la popolazione a partecipare attivamente. La partecipazione dei cittadini risulta infatti un'opportunità per le amministrazioni di incrementare il numero e l'efficienza dei loro interventi senza tuttavia gravare considerevolmente sul carico economico.

La collaborazione e la partecipazione dei cittadini nelle attività governative ha ricevuto un'attenzione crescente in varie discipline come amministrazione pubblica, studi di governo, pianificazione urbana, design dei servizi pubblici, informatica e tecnologia dell'informazione (IT). Considerando che la co-produzione in passato era vincolata alla limitata capacità del governo di coordinare efficacemente le azioni dei cittadini e dalla difficoltà dei cittadini comuni di auto-organizzarsi, l'avvento dell'interattività [...] di internet e delle comunicazioni «ubique» promette di consentire coproduzione a una scala senza precedenti.⁶⁰

60 Traduzione dell'autore da: LINDERS D., From e-government to we-government: Defining a typology for citizen coproduction in the age of social media. *Government*

Applicazioni mobili e piattaforme, create da sviluppatori professionisti attraverso bandi, competizioni e hackatons, sono molto diffusi e consentono le amministrazioni di rendere disponibili i loro dati per produrre nuove idee e soluzioni alle problematiche urbane.

Le piattaforme digitali partecipative (DPPs - digital participatory platforms) sono uno degli strumenti sviluppati per consentire una collaborazione/co-produzione tra cittadini e le amministrazioni. L'interazione tra cittadini e PA può avvenire, secondo la proposta degli autori, seguendo tre diversi livelli di engagement con un crescente grado di interazione:

- Information sharing: comunicazione unidirezionale dalle amministrazioni ai cittadini in cui vengono forniti i dati e le informazioni necessarie per prendere decisioni consapevoli o politiche e servizi di design in modo da mantenere la libertà di scelta ma stimolare una opzione socialmente ottimale;
- Interaction: comunicazione bidirezionale con dialoghi tra cittadini e rappresentanti delle amministrazioni.
- Civic engagement, involvement, collaboration: livello in cui le interazioni bidirezionali vanno oltre lo scambio di informazioni di base per "materializzarsi" in misure politiche, fornitura di servizi congiunti o altri interventi. Questo livello è legato alla co-produzione, il settore pubblico e i cittadini fanno un uso migliore delle reciproche attività e risorse per ottenere risultati migliori.

I contenuti possono essere creati in reti di comunità e resi disponibili a tutti i membri della comunità online.⁶¹

Questi modelli di interazione vengono adottati all'interno di piattaforme che possono avere diverse funzioni: INIP – Interaction Information Provider; AST – Ask-Tell; CODI – Collective Discussion;

Information Quarterly, 29(4), 2012, p. 446

61 FALCO E., KLEINHANS R., Digital Participatory Platforms for Co-Production in Urban Development: A Systematic Review, *International Journal of E-Planning Research (IJEP)*, 7(3), 52-79.

Disponibile in: <https://www.igi-global.com/gateway/article/full-text-html/201852&riu=true>; doi:10.4018/IJEP.2018070105, 2018

DIREP – Discussing for Reaching Power Nodes; REP – Reaching Power Nodes; COST – Consulting Stakeholders; SHAGO – Sharing Goods; MAP – Mapping; CODE – Co-design; COPS – Collective Problem-Solving.⁶²

Le piattaforme partecipative digitali più diffuse nell'era del web 2.0 e 3.0 possiedono sistemi di condivisione delle informazioni che rendono possibile la co-produzione, adottando tecnologie per la raccolta di dati georiferiti forniti direttamente dagli utenti (es: Google maps, Tripadvisor, etc.). Si parla di volunteered geographic information (VGI). Una pratica fortemente diffusa che, secondo Boella et al.⁶³, ha radicalmente modificato il ruolo del cartografo, il concetto di cartografia partecipativa e segnato l'emergere del fenomeno del crowd-mapping. La trasformazione degli strumenti tecnologici non ha solamente modificato il modo di rappresentare le informazioni ma l'innovazione più importante consiste nella trasformazione del modo stesso di raccogliere le informazioni.

Le esperienze di cartografia partecipativa, in relazione all'analisi dei processi territoriali, vengono sviluppate dalla FAO intorno alla metà degli anni '90, sulla base delle esperienze condotte a partire dalle proposte di mappe mentali di Kevin Lynch o delle prime mappe di comunità inglesi (Parish Maps).

La presa di coscienza del valore aggiunto fornito dal coinvolgimento dei cittadini conduce all'adozione di metodi per la co-produzione di conoscenza cartografica e consente di fare emergere elementi e valori del territorio invisibili agli occhi

62 CASTELLANI T., D'ORAZIO D., VALENTE A., Casi di studio di piattaforme partecipative on-line. Roma: Consiglio Nazionale delle Ricerche - Istituto di Ricerche sulla Popolazione e le Politiche Sociali, 2014 (IRPPS Working papers n. 67/2014). Disponibile in: <http://irppsepub.altervista.org/ojs/index.php/wp/article/view/67/155>

63 BOELLA G., CALAFIORE A., DANSERO E., PETTENATI G., Dalla cartografia partecipativa al crowdmapping. Le VGI come strumento per la partecipazione e la cittadinanza attiva, *Semestrale di Studi e Ricerche di Geografia*, Roma - XXIX, Fascicolo 1, gennaio-giugno 2017. Disponibile in: <https://iris.unito.it/retrieve/handle/2318/1661177/392900/Semestrale%20Boella%20e%20c.%202017.pdf>

degli esperti esterni, aumentando il grado di legittimità dei progetti di sviluppo e l'accettazione da parte delle comunità.⁶⁴

Gli strumenti digitali consentono una tipologia di partecipazione online che, quando opportunamente condotta, genera un valore aggiunto alla partecipazione come l'abbiamo sempre intesa e non una modalità in sua sostituzione. I nuovi strumenti digitali consentono un ampliamento del campione di cittadini coinvolti e una interazione più inclusiva e democratica. In questo modo i nuovi paradigmi urbani intendono rappresentare il territorio in maniera più oggettiva ed agire in maniera più attenta ai bisogni dei cittadini.

64 BURINI F., "Le carte partecipative: strumento di recupero dell'identità africana", in CASTI E., CORONA M. (a cura di), *Luoghi e identità. Geografie e letterature a confronto*, Bergamo, Bergamo University Press, 2004, pp. 185-214.

2.2.3 Digitalizzazione del patrimonio architettonico e culturale

La rigenerazione urbana del nuovo millennio, oltre che agire direttamente sul tessuto sociale, si pone sempre più l'obiettivo di valorizzare il patrimonio locale e l'identità dei luoghi. I nuovi strumenti tecnologici possono rappresentare un mezzo tramite la quale elevare l'esperienza fisica del patrimonio ad un nuovo livello in cui fisico e virtuale si fondono e si arricchiscono. Digitalizzare il patrimonio culturale diviene quindi un modo per farlo conoscere e valorizzarlo, aggiungendo infinite nuove informazioni a sostegno della fruizione fisica e virtuale.

Con il termine "digitalizzazione del patrimonio culturale" ci si riferisce al dominio interdisciplinare comprendente aspetti filosofici, sociali, culturali, economici, manageriali e le conseguenze della gestione del patrimonio culturale nell'ambiente tecnologico.⁶⁵

In seguito all'avvento delle tecnologie dell'informazione (IT) e delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ITC), la gestione, memorizzazione ed elaborazione di dati hanno profondamente mutato molteplici settori segnando la nascita della società dell'informazione. Compresa la potenziale portata di queste trasformazioni, nel 1999, la commissione europea lancia il programma eEurope, inserito nel contesto della "strategia di Lisbona", con lo scopo di estendere il più possibile le reti di internet e favorire l'inclusione sociale e l'economia grazie al digitale.⁶⁶

Nel 2001, il piano d'azione eEurope riconosce l'importanza dei beni culturali e scientifici per lo sviluppo socio-economico Europeo. La digitalizzazione di questo patrimonio, stimolata mediante programmi nazionali, diviene una delle azioni più

importanti non solamente per il miglioramento della gestione e della conoscenza delle opere culturali ma anche per la conservazione e protezione del patrimonio culturale.

Le basi per la cooperazione europea sono state gettate nella cittadina svedese di Lund in cui venne definito il Lund Action Plan, un piano avente per obiettivo la guida del programma di digitalizzazione del patrimonio culturale, comprendente musei, siti archeologici, archivi musicali e audiovisivi, libri, documenti e manoscritti, etc. In quell'occasione venne creato il Gruppo di Rappresentanti Nazionali (National Representatives Group - NRG), con cui ogni stato conferiva un mandato per la definizione delle strategie comuni.

Immediatamente dopo venne lanciato il progetto MINERVA (Ministerial Network for Valorising activities in digitisation - <http://www.minervaeurope.org>), all'interno del Programma Comunitario sulle Tecnologie ed della Società dell'Informazione nel 2002, originato per la realizzazione di un tavolo comune necessario ai Ministeri della Cultura europei "per discutere, concordare e armonizzare le diverse attività nazionali nel campo della digitalizzazione del patrimonio culturale e scientifico, come pure di definire raccomandazioni e linee guide valide per tutta Europa per il processo di digitalizzazione, i metadati, l'accessibilità e le strategie di conservazione". Questa prima fase, conclusasi nel 2006 con ottimi risultati, venne poi seguita dal lancio del progetto MICHAEL (Multilingual Inventory of Cultural Heritage in Europe - www.michael-culture.org), presentato nell'ambito del programma comunitario eTEN, che ha preso avvio nel giugno 2004, "per promuovere l'integrazione delle diverse iniziative nazionali nel settore dei beni culturali, per garantire l'interoperabilità dei portali dei diversi paesi e offrire un servizio comune che possa facilitare la conoscenza e l'utilizzo dell'intero patrimonio culturale europeo".⁶⁷

67 SOLA P. G., La digitalizzazione dei beni culturali in Europa i progetti minerva e michael minerva and michael:two european projects for the digitization of the cultural heritage, La Comunicazione - numero unico 2005
Disponibile in: http://www.isticom.it/documenti/rivista/2005_091.pdf

Per maggiori informazioni vedi anche:
- Commissione europea (2005), Comunicazione della

A questi iniziative ne seguirono altre come il nuovo quadro strategico per l'informazione e i media, con Europe i2010, uno studio strategico sugli Scenari tecnologici per l'economia culturale del futuro nominato DigiCULT, il piano d'azione in materia di digitalizzazione del patrimonio culturale: il Dynamic Action Plan, il programma-quadro Cultura 2007 per la valorizzazione di uno spazio culturale condiviso o le conclusioni sul piano di lavoro per la cultura 2008-2010 che indicava i settori di azione prioritari.

Un punto di svolta significativo si ebbe nel 2010 con la Comunicazione COM(2010)245,⁶⁸ con cui la Commissione ha proposto un'agenda digitale europea, iscritta nella strategia Europa 2020 lanciata nello stesso anno, con l'obiettivo principale di sviluppare un mercato unico digitale per condurre l'Europa verso una crescita intelligente, sostenibile e inclusiva. L'agenda costituisce una delle sette iniziative faro della strategia, comprendente indicazioni in merito alla privacy e alla protezione dei dati, oltre che intenzioni riguardo l'infrastrutturazione e l'alfabetizzazione digitale (priorità del Fondo sociale europeo - FSE).

A partire dalle linee guida stilate verranno poi avanzate iniziative importanti come il progetto eCultValue, volto a sostenere e incoraggiare l'uso delle tecnologie per l'accesso ai beni culturali e le esperienze che essi offrono⁶⁹; la Comunicazione

Commissione al Consiglio, al Parlamento europeo, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni "i2010 - Una società europea dell'informazione per la crescita e l'occupazione", COM(2005) 229, Bruxelles, 1 giugno. Disponibile in: <https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2005:0229:FIN:IT:PDF&I=it>
- Programma Cultura (2006), Decisione n. 1855/2006/ CE del Parlamento europeo e del Consiglio del 12 dicembre 2006 che istituisce il programma Cultura 2007-2013, 12 dicembre. Disponibile in: <https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:372:0001:0011:IT:PDF>

68 Commissione europea, Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni "Un'agenda digitale europea", COM(2010)245, Bruxelles, 2010
Disponibile in: <https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2010:0245:FIN:IT:PDF>

69 <https://www.archeomatica.it/ict-beni-culturali/ecultvalue-un-progetto-europeo-per-diffondere-l-uso-dell-ict-per-i-beni-culturali>

della Commissione "Verso un approccio integrato al patrimonio culturale per l'Europa"⁷⁰ in cui viene messa in evidenza la responsabilità comune nel proteggere il patrimonio culturale condiviso come risorsa preziosa per la crescita e viene dato risalto al contributo economico che potrebbe dare la tecnologia al settore culturale⁷¹; il rapporto intitolato "Promoting access to culture via digital means: policies and strategies for audience development"⁷², redatto dal gruppo OMC, in cui si evidenzia come le istituzioni e le organizzazioni (sia pubbliche che private) incontrino la necessità di stare al passo con i nuovi strumenti informatici, tecnologici e digitali.

Secondo quanto riportato da il sole 24 ore⁷³, per il prossimo settennio di lavoro (2020-2027) ventiquattro nazioni dell'Unione hanno firmato il documento "Declaration of Cooperation on Advancing Digitisation of Cultural Heritage" che pone l'accento sulla necessità di accelerare sull'utilizzo delle tecnologie per salvaguardare il patrimonio culturale europeo e per lo sviluppo di settori come quello del turismo culturale. "Questo documento invita gli Stati a lavorare insieme lungo tre assi: la digitalizzazione in 3D di artefatti, siti e monumenti, l'utilizzo delle risorse culturali già digitalizzate per migliorare la partecipazione delle comunità alla vita culturale e sviluppare la capacità del settore culturale di generare ricadute anche in altri settori attraverso la cooperazione transnazionale e

70 Commissione europea, Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni "Verso un approccio integrato al patrimonio culturale per l'Europa", COM(2014) 477 final, Bruxelles, 2014
Disponibile in: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/?uri=celex:52014DC0477>

71 "possono essere utilizzati per rendere più intensa l'esperienza dei visitatori, sviluppare contenuti didattici, creare documenti, applicazioni turistiche e giochi"

72 Open Method of Coordination (OMC), Final Report of the Working Group of EU Member States' Experts on Promoting Access to Culture via Digital Means, Promoting access to culture via digital means: policies and strategies for audience development, 2017
Disponibile in: http://kultur.creative-europe-desk.de/fileadmin/2_Publikationen/Final_Draft_digitalisation.pdf

73 <https://www.ilsole24ore.com/art/passi-avanti-europa-favore-digitalizzazione-patrimonio-culturale-ACHyDEf>

cross-settoriale.”

La dichiarazione si pone in continuità rispetto alla prima raccomandazione del 27 ottobre 2011 (Commission Recommendation on the digitisation and online accessibility of cultural material and digital preservation) e allo European Framework for Action on Cultural Heritage del 2018, inserito all'interno di programmi di finanziamento come il Programma Quadro Horizon2020, il Connecting Europe Facility (CEF) e il Programma Creative Europe.

I Piani e i Programmi europei, poi declinati nei singoli stati a partire dai primi anni 2000, hanno profondamente cambiato il settore della cultura. Si vedano ad esempio le esperienze Europeana che ha condotto alla digitalizzazione del patrimonio bibliotecario o il portale Google arts and culture che espone opere museali. Viene mutato contemporaneamente sia il modo di usufruire di una informazione, sia il modo in cui l'informazione stessa è rappresentata.

Il paradigma della digitalizzazione consiste nella creazione di prodotti digitali a partire da elementi fisici e possono essere rappresentati virtualmente in molteplici, se non infinite modalità: rappresentazioni tridimensionali, bidimensionali, numeriche, testuali, sonore, cromatiche, etc.

I nuovi strumenti digitali, ad esempio strumenti di rilevazione laser o fotogrammetrici, offrono una grande occasione per la conservazione del patrimonio e si pongono come supporto ai dibattiti sulla ricostruzione e sul restauro. Infiniti sono i casi in cui le opere del passato non sono pervenute ai giorni nostri; oggi abbiamo la possibilità di tramandare informazioni estremamente dettagliate e un'opera può generare una forte influenza anche dopo una sua eventuale distruzione. I nuovi strumenti ci consentono di ricordare.

Allo stesso tempo il digitale non assume importanza fondamentale solamente in termini di rilievo ma bensì anche in termini di portata di diffusione delle informazioni. Le ICT ci consentono di diffondere le informazioni a scala e velocità, indispensabili, arricchendo al contempo il patrimonio di nuove dimensioni e consentendone una sorta di evoluzione.

“Esposizioni temporanee, allestimenti multimediali, attraverso le tecnologie digitali, oggi “entrano” nell'opera d'arte, mostrandone nel dettaglio aspetti altrimenti non visibili, raccontano la sua storia, i particolari della sua esecuzione, le tecniche e i materiali, il tutto in una esperienza che diviene attiva per il fruitore che entra in una dimensione di partecipazione completa, fino a divenire, spesso, parte integrante dell'allestimento stesso”.⁷⁴

Salvarani R., ritiene infatti che la comparsa delle tecnologie dell'informazione non abbia modificato solamente le modalità di organizzazione e comunicazione di dati e informazioni, ma abbia creato mutamenti nella stessa configurazione del patrimonio, arrivando a configurare un vero e proprio new heritage. I musei e le biblioteche, facilitando l'accesso alle proprie opere e iniziative e utilizzando strumenti didattici basati sull'interazione e gli ipermedia, contribuiscono a rinnovare i metodi di appropriazione e comprensione dei beni culturali, riducono le barriere dovute alla distanza geografica, lasciano emergere nuove pratiche culturali e forniscono un sostegno importante alla cosiddetta “democratizzazione” della cultura. In questo modo si favorisce l'incremento di popolarità dei luoghi e opere d'arte, la creazione di reti locali e sovralocali di cultori, lo scambio di motivi di innovazione, l'incremento di attività economiche e del numero dei fruitori del patrimonio “materiale” nella sua collocazione fisico-spaziale. In aggiunta le collezioni che vengono inventariate online e digitalizzate ottengono una maggiore visibilità internazionale finendo per assumere una preponderanza anche semantica e di prospettiva critica rispetto al patrimonio che non viene veicolato online.⁷⁵

74 GIARDIELLO P., Digitalizzazione, patrimonio culturale, creatività, identità europea., RISE, NUMERO IV | 2017 CULTURA | PATRIMONIO CULTURALE
Disponibile in: <http://www.edlupt.eu/images/Rise/rise-4-2017-3.pdf>

75 SALVARANI R. (A cura di), Tecnologie digitali e catalogazione del patrimonio culturale Metodologie, buone prassi e casi di studio per la valorizzazione del territorio, in Trattati e Manuali. Storia, Vita e Pensiero, Roma, 2013, pp. 9-24

Disponibile in: <http://www.renatasalvarani.it/libri%20nuovi/>

2.2.4 I giochi digitali urbani⁷⁶

Nel corso degli ultimi anni è cresciuta la percezione che le attività ludiche, grazie al coinvolgimento e l'interazione che generano, possano rappresentare un'occasione per il settore economico e l'azione sul sociale. Non di meno è opinione diffusa che i giochi, quando correttamente sviluppati, siano un ottimo strumento per favorire l'apprendimento; si parla in questo caso di Serious games o digital game-based learning (DGBL), nel caso ci si riferisca esclusivamente a giochi digitali.

Dal punto di vista formativo, G. Riva⁷⁷ osserva che, in accordo con Bellotti et al., questo tipo di giochi sono caratterizzati da due dimensioni: 1) l'utilizzo dei giochi, con obiettivi chiari e definiti, come strumenti di motivazione in cui l'utente è soggetto a valutazione continua e immediata della performance; 2) l'utilizzo del gioco come strumento di apprendimento che avviene sia all'interno che all'esterno dell'esperienza digitale.

Con lo sviluppo di queste tipologie di giochi, viene a mancare quella sostanziale divisione tra la dimensione reale e quella del gioco, non solamente perché le tematiche e gli obiettivi possono essere reali ma anche perché potenzialmente l'ambientazione stessa del gioco è reale ed è integrata da strumenti digitali:

“Per molti teorici del gioco e del giocare, (...) l'attività ludica si svolge all'interno di uno spazio (fisico o metaforico) che ne sottolinea la differenza fondamentale dalla vita quotidiana. Gli oggetti della nostra analisi, tuttavia, sembrano mettere in crisi queste istanze

tecnologiedigitali.pdf

76 Esempi specifici di Urban games, Serious games e Digital games possono essere consultati ai seguenti indirizzi:

<http://gamesforcities.com/database/>

http://ludocity.org/wiki/Main_Page

<https://larping.org/larps/>

WEBER J., Gaming and gamification in tourism, 10 ways to make tourism more playful, Best practise report, 2015

http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DIGRA_2018_paper_229.pdf

https://www.researchgate.net/publication/309476590_Serious_Urban_Games_From_play_in_the_city_to_play_for_the_city

77 RIVA G., Op. cit.

teoriche. (...) Le esperienze ludiche previste dalle applicazioni geolocalizzate non si svolgono all'interno di un cerchio magico o di un'arena costruita appositamente per la pratica ludica. L'esistenza stessa di questi oggetti dipende dalla possibilità degli utenti di utilizzare il mondo reale come potenziale terreno di gioco.”⁷⁸

Agli inizi del XXI secolo, in seguito alle esperienze interattive e persuasive dei giochi al computer, emergono nuove forme di giochi, come i Social Network Games (SNG) and Massive Multi-Player Online Games (MMOG), che immediatamente mostrano la portata del fenomeno. Emergono quindi una serie di esperienze che utilizzano il gaming con fini educativi o nell'ambito della pianificazione partecipativa⁷⁹, trasformando frammenti di città con i “pop-up games” o l'intera città “city as a big playground”.⁸⁰

I giochi digitali consentono un apprendimento piacevole dell'ambiente circostante e stanno guadagnando attenzione grazie alle dinamiche interattive, tra individui e oggetti, che stimolano e al loro forte coinvolgimento. I giocatori possono analizzare e praticare situazioni reali e problemi specifici, incrementando le proprie competenze e conoscenze e allo stesso tempo fornendo, sotto consenso, informazioni importanti alle amministrazioni che gestiscono il gioco. Ne sono esempi i giochi “SCAPE - Sustainability, community and planning education” che ha lo scopo di stimolare l'apprendimento di concetti di sostenibilità urbana o “urban science” in cui vengono sperimentati esempi professionali di pianificazione urbana e

78 CARUSO G., FASSONE R., FERRI G., SALVADOR M., Persone, narrazioni, giochi. Un modello di analisi per app geolocalizzate” in C., Bisoni e Innocenti V., (a cura di) Media Mutations, Stem Mucchi Editore, Modena, 175-186

79 SHAKERI M., The use of digital games in participatory planning practices, Phd thesis, 2016
Disponibile in: https://www.research.manchester.ac.uk/portal/files/83386361/FULL_TEXT.PDF

80 DE LUCA V., BERTOLO M., Urban games to design the augmented city, Eludamos. Journal for Computer Game Culture. 2012; vol. 6, No. 1, pp. 71-83

Disponibile in: <https://eludamos.org/index.php/eludamos/article/viewFile/vol6no1-7/6-1-7-pdf>

politiche ecologiche.⁸¹

Secondo quanto riportato da Coppock e Ferri⁸², pratiche ludiche digitali e non digitali negli spazi urbani offrono innumerevoli potenzialità per la promozione di forme responsabili di cittadinanza, consapevolezza crescente su problemi chiave di tipo socio-culturale o politico e la promozione di processi di design e sviluppo più partecipativi. A partire dai Pervasive games, giochi slegati da una dimensione sociale e spazio temporale definita, si sviluppano altri “generi ludici” tra cui: i Serious games (Games for change) e gli Urban games, i primi sono giochi sviluppati per fini educativi, didattici, critici o satirici mentre i secondi sono appositamente sviluppati per l’ambiente urbano che incoraggiano i partecipanti ad esplorare, a muoversi liberamente negli spazi pubblici e socializzare o competere con altri partecipanti. Queste due categorie di giochi possono poi essere combinate originando i Serious urban games, che si svolgono in ambienti urbani, utilizzando supporti tecnologici e digitali, con fini di tipo sociale.

Una ulteriore distinzione trasversale che si può fare dei generi di gioco si evince dall’utilizzo delle apposite preposizioni in/su/per. Ovvero vi è una differenza tra i giochi nella città, sulla città o per la città. I primi appartengono alla categoria dei Pervasive games, mobile games e Pervasive LARP (Live Action Role Playing); i secondi utilizzano la città come tema, come mostrato dal famoso Simcity; mentre i terzi, i giochi per la città, diventano degli strumenti per la pianificazione urbana partecipata, incrementare le conoscenze e il capitale socia-

81 POPLIN A., Digital serious game for urban planning: “B3—Design your Marketplace!”, in *Environment and Planning B Planning and Design* 40(3), 2014
Disponibile in: https://www.researchgate.net/publication/260275454_Digital_serious_game_for_urban_planning_B3-Design_your_Marketplace
DOI: 10.1068/b39032

82 COPPOCK P. J., FERRI G., Serious Urban Games. From play in the city to play for the city, in *Media and the City: Urbanism, Technology and Communication*, Chapter: 9, Publisher: Cambridge Scholars Publisher, 2013, pp.120-134
Disponibile in: https://www.researchgate.net/publication/309476590_Serious_Urban_Games_From_play_in_the_city_to_play_for_the_city

le o per il co-design, etc.⁸³

Le nuove tipologie di giochi, non solamente a scopi di intrattenimento, possono rappresentare una concreta opportunità per gli urbanisti e pianificatori, non solo perché possono coinvolgere in maniera più attiva e divertente il pubblico, ma anche perché possono informare più facilmente il pubblico. I giochi possono diventare uno strumento per coinvolgere i cittadini in maniera intelligente e risolvere in maniera del tutto nuova le problematiche della città. Inoltre si rende possibile la creazione e raccolta di dati utili alla pianificazione stessa. L’utilizzo dei Public Participation Geographic Information System (PPGIS), possibile nei Location-based games lega fortemente i giocatori al territorio e li guida interattivamente alla sua scoperta, generando al contempo delle informazioni a riguardo.

In questo specifico caso, come evidenziato da Weber⁸⁴, emerge come sia possibile utilizzare il gaming per rivoluzionare l’offerta turistica e l’esplorazione di un luogo. La tecnologia permette ai viaggiatori di viaggiare nel tempo grazie al Transmedia storytelling, gli offre l’autonomia per crearsi la propria esperienza, mostra riti stranieri, permette la conoscenza della cultura locale nei diversi momenti storici, risolve problemi di accessibilità e leggibilità del patrimonio, protegge alcuni luoghi dagli impatti del turismo di massa, etc. Si vedano ad esempio giochi come: Roma nova, Ancient pompeii, Parthenon Project, Virtual Egyptian Temple, The Ancient Olympic Games, etc. L’offerta turistica del gaming, come esposto dagli autori che riportano specifici esempi, potrebbe riguardare temi come:

“1. Location-based Augmented Realty Games; 2. Gamified Travel Tours for Urban and Rural Environments; 3. Gaming in Theme Parks; 4. Gaming

83 FERRI G., HANSEN N. B., SCHOUTEN B. A. M. , VAN HEERDEN A., Design Concepts for Empowerment through Urban Play, 2018
Disponibile in: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DIGRA_2018_paper_229.pdf

84 WEBER J., Gaming and gamification in tourism, 10 ways to make tourism more playful, Best practise report, 2015

in Cultural Heritage; 5. Gamification and Transmedia Storytelling; 6. Gamified Restaurant Experience; 7. Gamification in Hospitality; 8. Gamified Flying Experience; 9. Experiencing Virtual Cultural Heritage; 10. Gamified Virtual Travel Experience”.



Augmented Reality Game "Fall of the Wall (Berlin)" | ©Sprylab | tripventure.net
in <https://www.youtube.com/watch?v=fvZIMH0M3bA&feature=youtu.be>
Fonte: WEBER J., Gaming and gamification in tourism, 10 ways to make tourism more playful, Best practise report, 2015

2.3 Progetti sul digitale. Elementi costitutivi

2.3.1 Esempi di rigenerazione digitale

CAMFIELD ESTATES PROJECT

Uno dei primi passi che bisogna compiere per realizzare dei progetti che abbiano al centro il digitale è l'infrastrutturazione. La mancanza di mezzi tecnologici e delle competenze necessarie al loro sviluppo potrebbe vanificare ogni tentativo di intervento. Uno dei primi progetti volti a comprendere le potenzialità dei nuovi strumenti è il Camfield estates project; un progetto di rigenerazione della comunità che non interviene sul tessuto urbano ma su quello sociale.

Secondo quanto riportato da G. Riva⁸⁵, il Camfield estates project è un progetto realizzato dal MIT nel 2001 con l'obiettivo di verificare se la nascita di una comunità digitale all'interno di un tessuto sociale frammentato potesse facilitare la creazione di una rete sociale e di una comunità fisica.

La zona di intervento riguarda un quartiere di Boston abitato da una popolazione prevalentemente straniera con reddito medio-basso.

Il progetto, forniva 31 famiglie, poi divenute 80, con un computer, un corso di otto settimane e un collegamento internet ad alta velocità che permetteva l'accesso ad un sito web che forniva informazioni sullo stato della comunità, eventi, offerte di lavoro, localizzazione servizi etc.

L'utilizzo della piattaforma è stata favorita dal ruolo attivo dei coordinatori mediante azioni di team building. Successivamente vennero anche designati dei leader con il compito di motivare gli abitanti del quartiere alla partecipazione.

Dopo circa tre anni, l'analisi sulla popolazione ha evidenziato che i cittadini che non erano stati in grado di assumere le competenze necessarie all'utilizzo della piattaforma abbandonavano dopo poco tempo mentre tra la popolazione che l'aveva utilizzata si nota l'emergere di una identità sociale

legata alla comunità online.

L'esperienza ha dimostrato l'esistenza di tre problematiche:

Innanzitutto (1) è necessario assicurarsi che ogni membro della comunità abbia le competenze necessarie a utilizzare gli strumenti richiesti. Successivamente (2) si era dimostrato fondamentale fornire una rete sociale ai membri emarginati mediante l'organizzazione di attività e infine (3) è stato necessario fornire uno scopo comune – garantire la sicurezza del quartiere – che stimolasse un uso non puramente informativo della piattaforma.

Una delle prime esperienze di rigenerazione sociale tramite gli strumenti digitali si conclude con la consapevolezza che le comunità virtuali possono condurre all'attivazione del tessuto sociale, sebbene occorra riporre grande attenzione al divide e all'emarginazione che si genera quando vi è un disquilibrio di strumenti tecnologici e competenze.

Inoltre, l'assenza di una infrastruttura (e cultura) tecnologica ha, in alcuni casi, portato all'isolamento dei luoghi e al conseguente declino sociale ed economico.

UTILIZZARE I BIG DATA: 3 ESEMPI

Una serie di progetti provano a sfruttare l'enorme quantità di dati geo-referenziati che gli utenti producono (sia consapevolmente che inconsapevolmente). Le informazioni sugli spostamenti, foto, video, etc. sono oggi facilmente reperibili e, con uno sforzo di analisi, comparabili con lo scopo di decifrare la complessità che caratterizza le città.

Tre esempi di come i Big data sono utilizzabili è fornito da Ciuccarelli P., Lupi G., Simeone L.⁸⁶:

- World's Eye è un progetto realizzato nel 2008 dal MIT che utilizza le foto prodotte dagli utenti su Flickr per generare delle geo-visualizzazioni che rivelano i movimenti degli individui e i punti

⁸⁵ RIVA G., Op. cit.

⁸⁶ CIUCCARELLI P., LUPI G., SIMEONE L., Op. cit.

di interesse. La visualizzazione include una serie di indicatori che possono essere utilizzati per paragonare l'evoluzione e l'attrattività delle differenti aree.

• **Connecticity** è una ricerca artistica, anch'essa del 2008, condotta da Iaconesi e Persico, che mira a comprendere le trasformazioni della città contemporanea utilizzando i dati provenienti dai social networks localizzati su mappe interattive. Ad esempio l'esperimento VersusS condotto a Torino nel 2011 mirava a generare contenuti informativi espressi nella lingua, e le costruzioni, emergenti dall'analisi dei contenuti prodotti sui social riguardo determinati luoghi.

• **The Geography of Buzz**, sviluppato dal Spatial Information Design Lab alla Columbia University, effettua una mappatura dei dati reperiti da Getty Images archives in relazione a eventi culturali. In questo modo era possibile geo-localizzare le informazioni legate agli eventi culturali.

La geo-localizzazione è un potente strumento per comprendere come gli utenti utilizzano gli spazi urbani ed eventualmente come implementarlo. E' tuttavia importante riflettere sugli scopi di una analisi e comprendere se l'utilizzo dei relativi dati può essere interpretato come una riduzione della libertà degli utenti.

AMSTERDAM SMART CITY⁸⁷

Una delle città più illuminate in ambito Smart city come Amsterdam dimostra con la piattaforma Amsterdam Smart City che la pianificazione urbana non deve realizzarsi mediante la sommatoria di interventi parziali e scollegati bensì essere frutto di una strategia ben definita.

Con lo scopo di incrementare il livello di vivibilità e sostenibilità viene lanciata Amsterdam Smart city; una piattaforma che stimola le soluzioni economiche e ambientali innovative ma anche uno spazio di innovazione sociale digitale (DSI), in cui amministratori, privati, accademici e le comunità collaborano per lo sviluppo di nuove soluzioni.

All'interno della piattaforma sono state proposte

due iniziative:

• **The Hackable City** (<http://thehackablecity.nl>):

Si tratta di una iniziativa che pone al centro un approccio collaborativo per il city-making mediante tecnologie digitali e i nuovi media. I cittadini, i pianificatori e le istituzioni collaborano per la pianificazione e la gestione dello spazio.

• **TransformCity (ZO!City pilot)** (www.zocity.nl):

Si tratta di una piattaforma online che utilizza lo storytelling, il data-sharing, la co-creazione, il crowdsourcing e il crowdfunding; strumenti tramite la quale gli interessati possono partecipare alla pianificazione di spazi urbani.

I cittadini, insieme ai professionisti, divengono promotori di iniziative urbane volte a compiere trasformazioni parzialmente determinate, o (talvolta) seguire piste inedite.

BARCELONA SMART CITY⁸⁸

Alcuni temi presenti nell'esempio olandese si ripetono nell'esempio di Barcellona. L'inclusività e l'attenzione al capitale sociale supportato fortemente da strumenti tecnologici sembrano essere, ancor più che ad Amsterdam, al centro della strategia di sviluppo di Barcellona come Smart city.

Il miglioramento della qualità della vita dei cittadini è raggiunta dall'attenta analisi dei bisogni dei cittadini nei settori ambiente, mobilità, economia, comunicazione, energia e abitare.

Alcune iniziative da sottolineare riguardo la DSI all'interno della piattaforma di Barcellona per la Smart city sono:

• **Sustainable Barcelona Map** (www.bcnsostenible.cat/en): si basa su una mappa interattiva online e un social network per collezionare dati e proposte riguardo alla situazione sociale e ambientale dei luoghi in città. I cittadini possono, agendo in maniera individuale o interagendo con altri utenti, contribuire al miglioramento delle iniziative urbane presenti o proporre di nuove.

• **Sentilo** (<http://www.sentilo.io/wordpress/>):

colleziona le informazioni tratte da sensori distribuiti nella città in materia di consumo energetico, inquinamento acustico e ambientale e favorisce un sistema di illuminazione più intelligente, una

⁸⁸ Ibid.

più efficiente irrigazione degli spazi verdi e il monitoraggio dei parcheggi.

La piattaforma consente l'utilizzo dei dati per compiere decisioni più consapevoli o creare applicazioni ritenute necessarie.

La metodologia di Barcellona evidenzia un sistema d'azione totalmente inedito. Si tratta di un sistema aperto dove i cittadini forniscono le informazioni necessarie o effettuano proposte di rigenerazione non prestabilite. La governance della città definisce un obiettivo generale, come ad esempio l'inclusione e l'incremento del capitale sociale, e forniscono gli strumenti necessari e successivamente i cittadini si appropriano di questo sistema, traggono conclusioni, forniscono informazioni e soluzioni concrete alle problematiche urbane.

GENOVA: PROGETTO PERIPHÉRIA⁸⁹

Gli interventi di rigenerazione digitale possono essere l'esito di un percorso comune già di per sé volto all'empowerment dei partecipanti come il living lab, dove i prodotti finali volgono a rendere interattivi i luoghi e cambiare l'immaginario comune che percepisce determinati beni come degradati.

Il progetto Periphéria di Genova ha lo scopo di riqualificare e valorizzare aree di valore culturale e paesaggistico attraverso un percorso di co-progettazione coinvolgente la comunità locale mediante l'utilizzo delle ICT e la metodologia living lab.

Il ruolo delle ICT è risultato strategico nel ridefinire l'attrattività del contesto grazie ad una rete di informazioni e alla dotazione di servizi interattivi e azioni di confronto con la popolazione. Il metodo living lab è stato attuato all'interno di spazi di confronto (arene) appositamente realizzati. Progettisti, enti pubblici, imprese, associazioni, ditte specializzate, esperti, mettono in atto processi di co-progettazione e co-realizzazione relativi alla

⁸⁹ TESTONI C., Towards smart city : amministrazione pubblica e città di media dimensione : strategie di governance per uno sviluppo intelligente, sostenibile e inclusivo del territorio, in Ricerche di tecnologia dell'architettura, Franco Angeli, Milano, 2016, pp. 83-84

valorizzazione dei contesti.

L'intervento sul Parco di Villa Pallavicini si fonda sulla realizzazione di un sistema informativo e interattivo con i diversi utenti, sul potenziamento della sicurezza e della vivibilità del parco.

La dotazione di aree wi-fi free e installazioni con Qr-code consente collegamenti su vari siti e blog e permette l'accesso a informazioni storico-culturali e su percorsi tematici ludico-ricreativi.

Il progetto inerente il Forte di Santa Tecla, si è focalizzato sulla riqualificazione delle aree verdi attraverso la dotazione di zone wi-fi free e cartellonistica, supportata da Qr-Code, con varie indicazioni. E' anche previsto l'inserimento di stazioni multimediali per favorire l'uso delle applicazioni. Alla fine dei percorsi living labs, il Forte di Santa Tecla e Parco di Villa Pallavicini, inizialmente in stato di forte degrado dal punto di vista fisico e sociale, vivono una riappropriazione da parte della popolazione.

Insieme a piccoli interventi di restauro e rinnovo urbano, la rigenerazione digitale ha lo scopo di fornire nuovi servizi e offrire luoghi attrattivi grazie alla sua interattività. Allo stesso tempo la rete facilita la pubblicizzazione e la conoscenza del luogo riqualificato.

PERFORMING MEDIA: ESEMPI A ROMA E TUTORANO

Il Performing media, termine coniato da C. Infante nel 2001, rappresenta un fenomeno di innovazione sociale digitale (DSI) che tende ad esplorare lo spazio tramite i nuovi media applicati alla cultura. L'interazione tra uomo e i suoi dispositivi consente una fruizione nuova della città generatrice di conoscenza tramite approcci bottom up.⁹⁰

Due casi esemplari dimostrano come la popolazione attiva possa generare conoscenza e accrescere l'identità di un territorio:

• **Progetto Teatri della memoria (Roma)**; "è una manifestazione avvenuta nel 2013 che coniugava le memorie orali (degli anziani) con i linguaggi multimediali". Mediante l'uso di radio-cuffie e smartphone con cui trarre contributi dalla mappa-web si sono effettuate delle passeggiate esplo-

⁹⁰ <http://www.performingmedia.org/>

⁸⁷ ANGELIDOU M., PSALTOGLOU A., Digital social innovation in support of spatial planning. an investigation through nine initiatives in three smart city programmes, 2018, pp. 11-12

rative radioguidate (walk show).⁹¹

• Experience lab a Tutturano (Brindisi): fa parte del processo ludico-partecipativo (connotato dai walk show e dal visual thinking di Fedele Congedo) che aveva lo scopo di rilevare proposte al cantiere di rigenerazione urbana.

Entrambi i casi ricordano come rigenerare un luogo non significhi necessariamente agire fisicamente ma soprattutto sul tessuto sociale e l'identità degli abitanti, oltre che la conoscenza approfondita di un territorio.⁹²

RINNOVO URBANO: I PROGETTI DI PLANET

I progetti digitali possono agire a supporto di operazioni che tendono a rinnovare gli spazi urbani in ottica Smart.

I quartieri residenziali, gli spazi aperti, i centri del commercio, etc. possono essere oggetto di trasformazioni volte ad incrementare i servizi ai cittadini e le tecnologie Smart per la gestione delle risorse.

Due dei progetti realizzati dal competence center Planet Idea⁹³ intervengono su spazi preesistenti mediante l'aggiunta di dispositivi tecnologici per la gestione e nuovi servizi. Le applicazioni digitali sono uno strumento per rendere più efficiente la gestione delle risorse e la fruizione dei servizi e al contempo favorire le relazioni tra gli utenti.

• Il progetto Quartiere Giardino realizzato a Cesano Boscone (MI), comprendente 5000 abitanti, ha lo scopo di trasformare il quartiere in un'ecosistema urbano smart comprendente app di quartiere, aree wiFi gratuite, bookcrossing, biblioteca degli oggetti, orti urbani, linee guida al consumo energetico, sistema di illuminazione intelligente, fun theory e attrezzi ginnici che producono energia. Questi interventi non sarebbero possibili senza una infrastruttura digitale in grado di coordinare i servizi.

91 <https://www.urbanexperience.it/eventi/teatri-della-memoria-una-mappa-delle-esperienze-urbane-al-xix-municipio-di-roma/>

92 <https://www.urbanexperience.it/il-report-video-dell'experience-lab-a-tutturano-per-il-cantiere-di-rigenerazione-urbana/>

93 <https://www.planetidea.it>

• Il progetto Planet Smart Square tratta l'arredo temporaneo di una piazza a Torino in ottica Smart. Lo spazio urbano riqualificato prevede un intervento in ottica sostenibile e comprende installazioni tecnologiche e nuovi servizi come: colonnine per sos, panchine intelligenti, mattonelle fotovoltaiche, palestra, schermi interattivi, sistemi di monitoraggio dei consumi, lampioni con dimmer, sistemi di irrigazione automatizzata, orti urbani, aree wiFi, Bookcrossing, Fun Theory, Sensori di parcheggio, purificatori d'aria, campo da bocce area spettacoli, video sorveglianza, area lounge, pannelli fotovoltaici, app con la storia del luogo, cassonetti smart, vernici speciali, beacons e verde urbano. Tutti elementi che, secondo le visioni di Planet Idea, saranno fondamentali negli spazi aperti del futuro.

Gli interventi di infrastrutturazione tecnologica hanno un costo importante che, se correttamente realizzato, viene ammortizzato nel tempo dall'efficientamento che ne consegue. Questo tipo di operazioni non intervengono solamente sul tessuto sociale ma mirano a rendere intelligente uno spazio permettendo la fruizione dei servizi, la gestione delle risorse e le relazioni sociali.

IL DIGITALE PER L'AMBIENTE: COPENAGHEN E PARIGI

I progetti digitali possono rappresentare talvolta delle soluzioni alle problematiche ambientali e di gestione dei servizi della città. Gli esempi di Copenhagen Wheel e CO2GO utilizzano gli smartphone per migliorare il sistema di trasporto in ottica sostenibile.

• Copenhagen Wheel: il progetto nasce nel 2013 nei laboratori del MIT con lo scopo di trasformare le comuni biciclette senza aggiunte invasive. La ruota viene controllata con lo smartphone e diventa un aiuto al ciclista e a tutti i cittadini fornendo le informazioni riguardo sia la performance che lo stato della circolazione stradale. La strada percorsa in bici viene convertita in miglia verdi che "quantificano la sostenibilità della performance".⁹⁴

• CO2 GO: è un'azione in favore dello sviluppo sostenibile e dell'ecomobilità. Alla fine del 2011,

94 MATTEI M. G. (a cura di), Carlo Ratti; Smart city, smart citizen, Egea, Milano, 2013

la SNCF, società che gestisce i trasporti ferroviari francesi, richiede l'intervento del MIT per la realizzazione di interventi volti a migliorare la situazione ambientale. Il progetto CO2 GO prevede lo sviluppo di una applicazione in grado di misurare le emissioni di CO2 generate dai cittadini in base ai loro spostamenti. Successivamente i ticket acquistati dagli utenti sono quantificati in CO2 anziché in tempo.⁹⁵

I due progetti condividono uno scopo comune, migliorare il servizio dei trasporti in ottica sostenibile, ma mettono in campo soluzioni diverse. L'esempio danese agisce sul piano materiale mediante l'installazione di dispositivi intelligenti mentre il caso parigino tende a migliorare l'aspetto della sostenibilità agendo sul piano immateriale.

LA GAITE' LYRIQUE

Oltre che sul tessuto sociale, esistono una serie di esperimenti che utilizzano gli strumenti digitali per modificare l'immagine e l'attrattiva di grandi edifici o migliorarne l'efficienza.

Uno di questi esempi è la Gaité Lyrique; un antico teatro in disuso riconvertito nel 2011 in centro culturale dedicato all'arte digitale e incubatore di imprese⁹⁶. Al suo interno si svolgono concerti, spettacoli, video-proiezioni, eventi musicali e installazioni digitali.

Le installazioni artistiche sono, in alcuni casi, collegate a degli schermi mobili che permettono agli utilizzatori di interagire con le proiezioni.

In occasione del Festival Future en Seine, sono state installate delle pulci elettroniche sul corpo degli utilizzatori che permettevano l'interazione con l'edificio, dotato di antenne RFID. Questi dispositivi permettevano l'apertura delle porte, del box parking e effettuare i pagamenti.⁹⁷

La riqualificazione dell'antico teatro non è sempli-

95 https://www.routard.com/mag_info/7284/des_services_pour_voyager_ecolo_et_responsable.htm

96 <https://fr.wikipedia.org/wiki/Ga%C3%A9t%C3%A9-Lyrique>

97 <https://blogs.mediapart.fr/victorayoli/blog/150615/pucage-rfid-humain-desormais-en-france-la-democratie-est-mal-barree>

cemente un intervento fisico di restauro ma anche un luogo dove la nuova tecnologia si fa arte e consente agli spettatori di partecipare attivamente. L'interazione spaziale non riguarda solamente le installazioni artistiche ma anche l'architettura stessa con la sua distribuzione.

URBAN GAMES: IL CASO DI POKÉMON GO

Se le attrazioni ludiche in città sono una metodologia di intervento largamente utilizzata, lo dimostrano la costruzione di parchi giochi per bambini o interventi di tactical urbanism che mirano ad attirare l'attenzione con mezzi ludici, meno si può dire degli urban games che utilizzano solamente infrastrutture digitali, sebbene questa tipologia sia utilizzata a scale inferiori come nei percorsi museali.

Si tratta di un gioco che utilizza la realtà aumentata per connettere mondi virtuali e gli spazi fisici. Gli utenti possono scaricare il gioco nel proprio smartphone e vagare per la città alla ricerca di creature immaginarie, i Pokémon, da individuare tramite la propria fotocamera. Gli utenti possono semplicemente collezionare i diversi personaggi o "sfidare" altri utenti in combattimento utilizzando le creature precedentemente catturate.

Secondo quanto riportato da Perry nel the guardian⁹⁸, i Pokémon e le Palestre, ovvero i luoghi dove svolgere i combattimenti, sono situati in luoghi strategici della città, come ad esempio monumenti o luoghi iconici, i landmarks, determinati tramite crowdmapping.

Il caso Pokémon go rappresenta un fenomeno di portate inimitabili che ha avuto il merito di riempire gli spazi aperti, spingendo decine di persone di tutte le età ad uscire di casa e muoversi tra strade, piazze o parchi.

Pochissimi eventi potrebbero causare lo stesso riversamento di cittadini negli spazi pubblici, e allo stesso modo questa esperienza sarebbe potuta essere un'occasione per generare attività economiche e sociali come in qualsiasi evento culturale. Così come avviene per le Expo e le Olimpiadi, alle giuste scale, un evento temporaneo come Pokémon go può essere occasione per rilanciare

98 <https://www.theguardian.com/cities/2016/jul/22/urban-gamification-pokemon-go-transform-public-spaces>

un luogo, cercando di evitare l'effetto Pulsar. Sebbene questo esperimento sia estremamente riuscito nel settore della game industry, dal punto di vista dell'esperienza urbana le interazioni tra gli utenti sono limitate e l'attenzione al patrimonio della città scarsa, considerando la poca conoscenza del territorio che genera.

Nel National Mall a Washington DC, il National Park service ha incoraggiato i gestori ad aiutare gli utenti a trovare i Pokémon e allo stesso tempo informare riguardo i monumenti presenti.

Certamente vedremo altre esperienze simili in futuro, ci si augura che le prossime cercheranno di stimolare maggiormente le relazioni umane e saranno più attente al patrimonio della città.⁹⁹

⁹⁹ Ibid.

2.3.2 Conclusioni

Ciò che emerge dagli esempi citati è la presenza di alcune caratteristiche chiave che permettono un connubio vincente tra il digitale, lo spazio urbano in cui si iscrive e la comunità che supporta:

- Presenza di infrastrutture tecnologiche e capacità di utilizzo
- Utilizzo delle tecnologie digitali per l'analisi del territorio e dei suoi bisogni
- Inserimento del progetto digitale all'interno di una strategia sul territorio
- Utilizzo degli strumenti digitali per favorire l'innovazione sociale
- Inclusione e collaborazione con la cittadinanza e i vari stakeholders
- Interattività dei prodotti di progetto
- Miglioramento dei sistemi di gestione
- Stimolazione di politiche sostenibili
- Utilizzo del gaming con fini educativi

Per spiegare nel dettaglio questa lista di "caratteristiche" è necessario aver presente che la rigenerazione urbana del XXI secolo ha sostituito la modalità di intervento che riteneva le operazioni edilizie come l'unica strategia viabile per migliorare l'immagine dei quartieri.

Con il progresso tecnologico e la trasformazione dei mezzi di comunicazione, oltre che lo sviluppo di approcci di intervento bottom up, emerge la convinzione che pianificare le operazioni di trasformazione urbana voglia dire altro rispetto ai grandi investimenti di rinnovamento fisico.

La società si imposta attorno all'economia del servizio e allo spazio e alle comunità fisiche si sovrappongono spazi e comunità degli ambienti virtuali. Le città iniziano a comprendere che per resistere all'attrazione dei grandi centri e sopravvivere allo svuotamento è necessario adeguarsi allo sviluppo tecnologico per evitare l'isolamento dei suoi cittadini dai servizi a scala più ampia. Di fatti, i centri non forniti di collegamento internet sono totalmente esclusi dalla maggior parte dei servizi offerti tramite la rete: la burocrazia, l'informazione, la comunicazione o l'e-commerce, etc.

Intervenire nell'ambiente urbano vuole dire anche agire per ridurre questo tipo di differenze e offri-

re nel territorio le stesse opportunità di sviluppo, facendo attenzione alle relative identità e culture. Allo stesso tempo, gli strumenti di comunicazione come i social permettono di ridurre le distanze e le barriere tra gli individui e di ricucire il tessuto sociale.

Il progetto Camfield Estates dimostra come, all'interno di un quartiere frammentato, si possano migliorare i servizi e le relazioni tra i cittadini semplicemente tramite la rete; ovviamente rendendo possibile l'accesso alle tecnologie sia dal punto di vista economico che socio-culturale e tecnico. La nascita di una comunità virtuale consente la promozione di interventi fisici nello spazio urbano, a testimonianza di quanto non si possa parlare di virtuale vs reale.

Intervenire nello spazio urbano presuppone, presuppone due elementi fondamentali che precedono le fasi di progettazione "concreta", entrambi fattori potenzialmente influenzabili dall'utilizzo degli individui come risorsa. In primo luogo è necessaria una conoscenza approfondita del territorio. Oggi gli strumenti tecnologici consentono l'analisi immediata di un numero infinito di variabili desunte dall'attività degli utenti. Siamo nell'era dei cosiddetti big data e dell'ubiquitous computing e sembra un'occasione persa non sfruttare i dati, geo-referenziati e non, prodotti dai cittadini per risolvere in maniera più efficiente le problematiche urbane. Al contempo occorre riporre la massima attenzione allo scopo che si cela dietro la raccolta di informazioni in quanto potenzialmente riduttivo della libertà individuale.

In secondo luogo è importante stabilire una strategia di intervento. Occorre agire secondo una vision comune, e non tramite azioni slegate e giustapposte. Solo definendo un quadro generale di sviluppo è possibile lasciare libera iniziativa ai cittadini e ai privati e fornire loro gli strumenti adeguati per raggiungere i propri obiettivi. Solo in questo modo i cittadini possono occupare un ruolo centrale ai processi di trasformazione urbana. In questo senso, Amsterdam e Barcellona hanno sviluppato una piattaforma che rappresenta lo strumento tramite la quale gli attori urbani interagiscono seguendo una strategia di sviluppo. Gli strumenti online sono il mezzo per compiere

l'innovazione sociale; si parla quindi di DSI, ovvero innovazione sociale digitale con cui rispondere alla carenza di risorse con l'intelligenza collettiva. I processi di pianificazione collettiva non solo consentono di attingere da un bacino di informazioni più ampio, ma anche ad un bacino di risorse materiali da spendere nei progetti. L'esperienza dei living lab, le partnership tra pubblico-privato-people consentono un vero e proprio empowerment degli attori coinvolti e l'attuazione di soluzioni condivise da più tipologie di interessi. Come evidenziato nel caso genovese, un intervento condiviso che utilizza piattaforme digitali, è possibile restituire un immaginario nuovo dei luoghi degradati grazie a sistemi interattivi.

I cittadini diventano veri e propri promotori degli interventi urbani, sia dal punto di vista creativo che gestionale, manutentivo, etc. Processi bottom up mettono l'uomo al centro della rigenerazione e consentono di ricucire il tessuto sociale. L'uomo è il mezzo che genera conoscenza e valorizza l'identità di un territorio; la rete è invece uno strumento che si presta particolarmente bene al rafforzamento del senso di comunità. Tuttavia è necessario un uso consapevole di questi strumenti, delle sue reali potenzialità e rischi connessi.

Ulteriore aspetto chiave che emerge sul tema della rigenerazione urbana digitale è connesso alle metafore delle Smart city e degli Smart spaces; ovvero che "l'intelligenza" di un intervento sia determinato dal rapporto tra le ricadute sociali in termini di inclusione e incremento del capitale sociale e allo stesso tempo l'esecuzione di interventi sostenibili che riducano gli impatti ambientali e lo spreco di risorse, aumentandone l'efficienza. Gli interventi a scala cittadina dei progetti di Copenhagen e Parigi o i progetti realizzati da Planet Idea alla scala di quartiere dimostrano come le nuove tecnologie possano muoversi in questa direzione, fornendo servizi digitali supportati dall'impianto di dispositivi tecnologici di misurazione e gestione. Allo stesso modo l'esempio della Gaité Lyrique, a scala architettonica, rafforza questo concetto e dimostra come il digitale e la tecnologia possano essere al centro di futuri interventi di rigenerazione urbana che restituiscono popolazioni e spazi intelligenti, interattivi, recettivi e reattivi.

L'ultimo aspetto emergente è legato appunto all'interattività e dimostra come i giochi e le applicazioni digitali, che non necessitano di alcuna implementazione spaziale, siano una possibilità concreta per stimolare la popolazione all'interazione e generare conoscenza sul patrimonio della città.

P A R T E II:

ANALISI E PROGETTO DIGITALE PER SCICLI

CAPITOLO I.:

Il contesto siciliano. Tra Smart city e Digitale



Fonte: <http://www.siciliaeservizi.it/>

Introduzione

Il capitolo seguente ha lo scopo di restringere il campo di studio alla regione siciliana. Si cerca di verificare la posizione dello sviluppo urbano nell'isola a confronto con i modelli di sviluppo e le tendenze urbane descritte nei capitoli precedenti, ovvero i modelli di sviluppo urbano attorno alle Smart cities e i nuovi strumenti tecnologici che stanno rapidamente modificando il modo con cui gli individui si interfacciano con la città, nonché programmi che hanno lo scopo di stimolare lo sviluppo delle città.

Come comunemente risaputo, la Sicilia si trova in una condizione di forte ritardo infrastrutturale, e culturale, rispetto ad alte regioni del Nord Italia e d'Europa.

La domanda che occorre porsi è; sebbene oggi la Sicilia sia in forte ritardo, si stanno mettendo in campo delle risorse per rimpicciolire il gap con le altre regioni? La Sicilia è destinata a veder crescere il numero della sua emigrazione giovanile nel prossimo futuro?

Come risultato del ritardo in cui si trova oggi l'isola non è stato possibile rinvenire le esperienze e le tendenze descritte nei primi due capitoli e che rappresentano gli aggiornamenti più recenti riguardo allo sviluppo della città e gli individui che la abitano. Altri ragionamenti teorici sulle dinamiche sociali che scaturiscono dai nuovi media e dall'uso dei nuovi strumenti vengono trascurati nel prossimo capitolo in quanto si ritiene che le dinamiche nell'isola non siano diverse rispetto a quelle delle regioni più evolute, sebbene in parte in ritardo.

La ricerca sulla Smart city evidenzia quindi un prevedibile ritardo, sia rispetto alla media italiana che in contesto europeo, e restituisce le solite incomprendimenti che accompagnano la Smart city e che vedono il futuro della città basato sulla tecnologia, i sistemi di gestione efficiente e big data.

Chiaramente non si vuole negare l'importanza di questo aspetto, ma è sicuramente poco compreso, almeno dalle amministrazioni, che la Smart city sia composta da cittadini attivi e quindi siano necessari investimenti sul tessuto sociale allo scopo di creare un ambiente creativo, oltre che fornire la città di nuove tecnologie.

Questa contraddizione è ancora più evidente in campo di sviluppo attorno al digitale.

Si sta investendo fortemente sul digitale ma poco o nulla sulle competenze attorno, quindi determinando la nascita di un circuito di mezzi senza conducenti.

Non si parla solamente della formazione di figure professionali di sostegno al mondo del lavoro ma anche all'interno delle famiglie. Infatti la media delle famiglie siciliane che utilizzano i nuovi strumenti tecnologici è decisamente più basso rispetto alla media europea, ancor più nelle famiglie di adulti e anziani.

I prossimi paragrafi scenderanno nel dettaglio mettendo in evidenza i dati principali, a mio avviso, attorno alla Smart city e attorno allo sviluppo digitale.

A questi si aggiungono le informazioni riguardo alle iniziative e alle strategie, nazionali e regionali, che vengono messe in campo per cercare di rilanciare l'isola e reggere il passo con le regioni più evolute d'Europa.

1.1 La Sicilia e la Smart city

1.1.1 La posizione della Sicilia rispetto al contesto italiano

Nel primo capitolo si è definito cosa si intende per Smart city e dove è necessario agire per definirsi tale. Come già visto sono numerose le metodologie di ranking delle città smart e, secondo i criteri utilizzati, i risultati possono essere molto variabili. Prendendo in esame il rapporto ICity Rate, realizzato annualmente dal gruppo Digital360, è possibile definire la condizione generale dei comuni capoluoghi italiani sulla base di 113 indicatori calcolati su 15 dimensioni urbane (povertà, istruzione, aria e acqua, energia, crescita economica, occupazione, turismo e cultura, ricerca e innovazione, trasformazione digitale e trasparenza, mobilità sostenibile, rifiuti, verde pubblico, suolo e territorio, legalità e sicurezza, governance).¹

La lista finale generata dal rapporto restituisce una situazione che sintetizza chiaramente la situazione di sviluppo in Italia.

Sebbene siano sempre opinabili i criteri che conducono al confronto delle città è indubbio che la situazione di arretratezza del sud Italia sia una condizione ormai assodata. Infatti, nel rapporto che prima si citava, le città del sud dimostrano un evidente distacco rispetto alle città del Nord.

Su 106 città analizzate, la Sicilia, nel 2018, compare solamente all'86° posto con Siracusa, seguita all'88° da Palermo, all'89° da Catania e al 106° da Agrigento², e credo personalmente che la situazione di distacco generale sarebbe maggiore se si tenessero in considerazione anche città di piccola taglia.

A questo occorre poi sommare il generale stato di arretratezza italiano rispetto a gran parte delle

grandi città europee³ per rendere il dato siciliano ancora meno rassicurante.

In sintesi pare che le regioni del sud Italia faticino, come da consuetudine a reggere il passo con le città del nord, mentre numerose città europee allungano il distacco rispetto a città italiane considerate "Smart".

I programmi europei di finanziamento, a partire da quello 2007-2013 mettono al centro il tema delle città intelligenti, con finanziamenti da decine di miliardi di euro.

I fondi possono essere erogati in maniera diretta, in caso di partenariato sovranazionale, o indiretta, a partire da bandi nazionali e regionali.

I programmi nazionali hanno, almeno formalmente, promosso una serie di programmi per lo sviluppo delle regioni del mezzogiorno, testimoniati ad esempio dalle linee di intervento sul PON Ricerca e Competitività attivato dal MIUR nel 2012, rivolte alla presentazione di idee progettuali per le "Smart Cities e Communities" e per "Progetti di innovazione sociale"; oppure il PON Città Metropolitane del programma Horizon 2020 focalizzato sulla Smart city e rivolto al mezzogiorno.⁴

Sebbene i progetti sulla Smart city e l'innovazione sociale abbiano, in alcuni casi, condotto ad un effettivo sviluppo tecnologico, nella maggior parte dei casi le regioni del mezzogiorno, la Sicilia tra le prime fila, faticano ad attivarsi efficacemente e a sfruttare i finanziamenti erogabili. Ci si trova quindi davanti ad una serie di progetti in teoria finanziati ma che di fatto viaggiano con lentezza. E' da dire che negli ultimi anni si registra un incremento importante in alcuni settori, come quello dell'istruzione, delle risorse rinnovabili, etc. ma il gap nei confronti di altre regioni, e ancor di più con le capitali europee rimane importante e nella maggior parte dei casi aumenta.

¹ <https://www.periodicodaily.com/smart-city-a-che-punto-e-litalia/>

² <https://www.rosalio.it/2018/10/18/classifica-delle-smart-city-2018-palermo-e-soltanto-ottantottesima/>
Rapporto completo in: <https://www.corriereditaranto.it/wp-content/uploads/2018/10/II-Rapporto-completo-2018.pdf>

³ <http://www.smart-cities.eu/?cid=5&city=47&ver=4>

⁴ <https://studiobattagliacommercialisti.it/wp-content/uploads/2017/03/0.-Studio-Battaglia.-S3-Sicilia.-Smart-Cities.pdf>

1.1.2 Le strategie regionali sulla Smart city

Valutare e descrivere le strategie regionali in ambito Smart city risulta estremamente complesso. Le metodologie di valutazione proposte riguardano sempre la scala cittadina in quanto la dimensione regionale, ovvero la dimensione di una eventuale "Smart region" non descriverebbe probabilmente il territorio in maniera efficace.

Per questa ragione le considerazioni sulle regioni avvengono sempre a partire dal calcolo degli indicatori delle singole città.

Sebbene non sia possibile verificare dei risultati e evidenziare dei trend regionali sulle strategie, stabilendo con trasparenza i valori di azioni Smart, è possibile esporre i piani e le azioni regionali di politica sul territorio analizzandoli all'interno delle dimensioni della Smartness indicate da Giffinger et al.⁵: Smart Economy, Smart people, Smart governance, Smart Mobility, Smart Environment, Smart living.

Per rappresentare il quadro generale sulle strategie in tema Smart city si procede quindi tramite la ricerca di piani e azioni nell'isola, all'interno di queste dimensioni, e cercare di evidenziare il modo in cui viene interpretato il tema e che strumenti vengono messi in atto.

A partire da programmi europei e nazionali, le regioni stabiliscono i Programmi operativi regionali e i Programmi di sviluppo rurale con la quale definiscono le traiettorie dello sviluppo locale.

Le dimensioni che definiscono la Smart city, nel caso siciliano, sono tutti presenti, sotto diversi aspetti, nel PO-FESR (Programma Operativo del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale 2014-2020), che in ambito di finanziamento per le Smart cities ha ricoperto un ruolo fondamentale. Il documento approvato con Decisione C(2015)5904 del 17 agosto 2015⁶, presenta 11 assi prioritari, e obiettivi tematici (OT). All'interno degli assi prioritari

troviamo poi la definizione di specifiche azioni. Gli obiettivi tematici, corrispondenti agli assi prioritari sono:

1. Ricerca, sviluppo tecnologico e innovazione (Asse Prioritario 1);
2. Agenda Digitale (Asse Prioritario 2);
3. Promuovere la competitività delle piccole e medie imprese, il settore agricolo e il settore della pesca e dell'acquacoltura (Asse Prioritario 3);
4. Energia Sostenibile e Qualità della Vita (Asse Prioritario 4);
5. Cambiamento climatico, prevenzione e gestione dei rischi (Asse Prioritario 5);
6. Tutelare l'Ambiente e Promuovere l'uso Efficiente delle Risorse (Asse Prioritario 6);
7. Sistemi di Trasporto Sostenibili (Asse Prioritario 7);
8. Inclusione Sociale (Asse Prioritario 9)*;
9. Istruzione e Formazione (Asse Prioritario 10).⁷

Il 56,96% delle risorse sono concentrate sugli Obiettivi tematici da 1 a 4, mentre il 24,76% è concentrato nel solo Obiettivo tematico 4.

Il programma presenta un impianto strategico volto all' "unione per una crescita intelligente, sostenibile e inclusiva e all'attuazione della coesione economica sociale e territoriale" e può contare su circa 4,5 miliardi di euro di finanziamenti.

Successivamente, la commissione europea ha richiesto la redazione della Strategia di ricerca e innovazione per la specializzazione intelligente (Smart Specialisation Strategy - S3)⁸ "per consentire un utilizzo più efficiente dei Fondi Strutturali e un incremento delle sinergie tra le differenti politiche comunitarie, nazionali e regionali, nonché tra investimenti pubblici e privati."

In sostanza si richiede di stabilire le linee guida di utilizzo dei fondi comunitari.

Nel 2019, a quattro anni dal lancio del programma operativo regionale, viene realizzato un dossier

⁷ In realtà gli Assi sono 10, mentre l'asse n°11 riguarda l'assistenza tecnica. Tuttavia l'asse 8 non è presente nel PO FESR.

⁸ <https://www.euroinfocilia.it/po-fesr-sicilia-2014-2020/s3-sicilia-2014-2020/>

- Strategia regionale dell'Innovazione per la Specializzazione Intelligente "SMART SPECIALISATION SICILIA 2014-2020", 2014. Disponibile in: https://s3platform.jrc.ec.europa.eu/documents/20182/225192/IT_Sicilia_RIS3_201606_Final.pdf/5773e8c2-692e-4675-9fef-c478763b2e04

per analizzare lo stato di attuazione del POFESR e verificare il raggiungimento dei target stabiliti.

Nonostante un aumento del 5% del finanziamento comunitario che passa all'80%, conseguentemente quello nazionale scende al 20%, la spesa certificata alla data del 31 dicembre 2018 è stata di 719.050.486 euro, su 4,5 miliardi, e si evidenzia come molte delle azioni previste non siano ancora state soddisfatte o soddisfatte solamente in parte⁹. Sebbene il programma di finanziamento terminerà nel 2023 (regola n+3), la Sicilia risulta in ritardo nella realizzazione delle azioni stabilite.

Nonostante il piano contenga obiettivi riferiti alle diverse dimensioni della Smartness, entrando nel merito delle azioni fino ad oggi realizzate, o comunque all'interno dei processi in corso, emerge come vi sia una centralità dei temi ambientali e della tecnologia rispetto alla dimensione sociale e quella della governance.

Trascurato, secondo le azioni ad oggi realizzate, è anche il settore della mobilità sostenibile.

Come risaputo, la Sicilia si trova in uno stato di grave ritardo infrastrutturale rispetto a gran parte delle regioni italiane, soprattutto nei settori dei trasporti, dell'edilizia pubblica e dell'apparato industriale.

Con la redazione del PO-FESR, in particolare ai punti 1 e 2, si cerca di investire per rendere la Sicilia più competitiva grazie a nuove infrastrutture. Negli ultimi anni, la Sicilia ha puntato molto, quasi ai livelli delle regioni più evolute, sull'infrastruttura digitale, allo scopo di recuperare il gap accumulato e "creare smart cities e un ecosistema adatto allo sviluppo delle start up."¹⁰

Al primo punto del piano dell'agenda digitale della regione Sicilia c'è lo sviluppo della copertura in banda ultralarga mentre la rete a 30Mbps, è disponibile oggi in gran parte del territorio siciliano, a eccezione di una ampia zona interna e della co-

⁹ Servizio Studi, Documento n. 2 - 2019, Dossier sullo stato di attuazione e di avanzamento della spesa del PO-FESR Sicilia 2014/2020, 2019.

Disponibile in: <http://www.ars.sicilia.it/sites/default/files/downloads/2019-06/Documento%20%202019%20-%20PO%20FESR%20DEFINITIVO.pdf>

¹⁰ https://www.agi.it/data-journalism/sicilia_banda_larga-2122269/news/2017-09-06/

sta nordorientale. La copertura a 100Mbps è garantita solo in poco meno del 6% degli immobili in tutta Italia (rilevazioni del 2017).

"Le connessioni veloci servirebbero poi per migliorare, negli intenti dell'Agenda digitale, interoperabilità, accesso alle banche dati, digitalizzazioni dei sistemi e dei processi amministrativi e dei servizi della Pubblica amministrazione, con particolare attenzione ai settori della sanità, scuola e giustizia."

Agli investimenti interni alla Sicilia per l'infrastrutturazione digitale si aggiungono progetti a scala internazionale come Open Hub Med, scaturito dalla collaborazione di numerosi membri, con lo scopo di realizzare una "piattaforma tecnologica neutrale e aperta che fornisca agli operatori di telecomunicazioni internazionali, agli Over the Top (OTT), alla Pubblica Amministrazione e alle imprese del sud, rotte diversificate e servizi competitivi."¹¹

In sintesi la Sicilia, almeno in teoria, sembra puntare fortemente nel recupero del ritardo sul fronte dell'innovazione nel campo delle ICT.

Negli ultimi anni, già con la programmazione 2007-2013, è divenuto centrale nell'isola il tema delle risorse e dell'energia sostenibile.

Una prima azione concreta ha interessato l'adozione del Piano di Azione per l'Energia Sostenibile (PAES) all'interno dell'iniziativa europea patto dei sindaci (Covenant of Mayors), un'iniziativa con cui paesi, città e regioni si impegnano a ridurre le proprie emissioni di CO₂, i consumi energetici e la quota di energia rinnovabile oltre l'obiettivo del 20%.¹²

In questo periodo è iniziato anche l'impegno per la realizzazione di Smart grids, ad esempio nell'accordo sottoscritto tra ENEL e Regione Sicilia, con cui l'azienda italiana si impegna ad investire per l'adozione di strumenti di telecontrollo, reti informatiche centralizzate e 2mila km di fibra ottica per assicurare la riduzione di costi, consumi e in-

¹¹ <http://energiamedia.it/dal-mediterraneo-le-reti-digitali-per-la-smart-city/>

¹² <http://oldsite.comune.messina.it/il-comune/urbanizzazioni/ufficio-patto-dei-sindaci-paes-servizio-energia/>

quinanti.¹³

Ancora più concreto sarà l'impegno regionale per la programmazione 2014-2020. Come già riportato, il PO-FESR, assegna infatti circa il 25% degli investimenti all'asse prioritario 4 (Energia Sostenibile e Qualità della Vita), declinato in numerosi obiettivi specifici.

Importanti adesioni ha generato l'azione 4.1.3 del bando sull' "Adozione di soluzioni tecnologiche per la riduzione dei consumi energetici delle reti di illuminazione pubblica, promuovendo installazioni di sistemi automatici di regolazione (sensori di luminosità, sistemi di telecontrollo e di gestione energetica della rete)"¹⁴

"Sono 139 le istanze presentate al dipartimento dell'Energia per un totale di oltre 177 milioni di contributi richiesti, a fronte di una dotazione della misura di 72 milioni"¹⁵. Ciò è indicatore, da un lato, di una crescente attenzione al tema dell'energia e al contempo di una situazione odierna di ritardo e, dall'altro, di una carenza di fondi che non consentono a gran parte dei comuni di reggere il passo con altri.

Ulteriore azione del PO-FESR da sottolineare è l'Azione 4.3.1 – "Realizzazione di reti intelligenti di distribuzione dell'energia (Smart Grids)"¹⁶ che si aggiunge a un Bando PON Imprese e Competitività sulle "Infrastrutture elettriche per la realizzazione di reti intelligenti di distribuzione dell'energia (Smart Grid) nei territori delle Regioni meno sviluppate" (v. sito) in cui, con un decreto del MISE del 2017, vengono assegnati 138 milioni per la realizzazione di 35 progetti di cui 16 in Sicilia.¹⁷

In tema energia la situazione siciliana pare destinata a cambiare fortemente nei prossimi anni; il

dipartimento regionale dell'energia, ha redatto infatti un preliminare di piano energetico ambientale della regione siciliana (PEARS 2030), piano già realizzato a partire dal 2009, per il raggiungimento dell'autonomia energetica dell'isola, basato su fonti rinnovabili e sistemi di gestione più intelligenti.¹⁸

Considerando invece l'ambito dell'innovazione e delle imprese, principalmente all'interno dell'asse prioritario 1 Ricerca, sviluppo tecnologico e innovazione, il PO-FESR 2014-2020 finanzia azioni per favorire lo sviluppo di ambienti creativi adatti allo sviluppo delle startup e delle imprese, in particolare negli ambiti individuati dalla S3 (agroalimentare, economia del mare, energia, scienza della vita, turismo, cultura e beni culturali, smart city e communities).

Le startup vengono effettivamente riconosciute, e promosse, nel 2012 con il decreto crescita 2.0. Sebbene le politiche regionali si pongano l'obiettivo di favorire e aumentare il numero delle startup nell'isola, dal 2014 al 2018, in Sicilia hanno sede 460 società che rappresentano circa il 4,5% delle startup in Italia, di cui 344 nelle sole città di Catania, Messina e Palermo¹⁹. Un dato basso se paragonato alla Lombardia che ne ospita circa il 25%, ovvero circa 2500.²⁰

E' chiaro come numerosi fattori concorrono a generare questa disparità.

1.1.3 Le iniziative dei comuni Siciliani

Dopo aver esposto brevemente i piani e le azioni principali a livello regionale per favorire lo sviluppo "Smart" delle singole città, viene presentata una panoramica sulle Smart cities siciliane e le azioni intraprese.

Come già esposto nel paragrafo 1.1.1, su 106 città italiane analizzate nella redazione dell'ICity rate, la Sicilia, nel 2018, compare solamente all'86° posto con Siracusa, seguita all'88° da Palermo, all'89° da Catania, al 92° da Messina, al 96° da Ragusa, etc.²¹ All'interno del documento è poi possibile individuare la posizione delle città negli specifici indicatori e determinare su quali settori occorrerebbe lavorare maggiormente.

Oltre alla situazione generale delle città è possibile consultare la piattaforma *Agenda urbana*, sviluppata da Anci e Ifel, che fornisce una raccolta di circa 1300 progetti all'interno delle categorie: Economy, Energy, Environment, Government, Living, Mobility, People, Planning.²²

Dalla mappatura emerge come la grande maggioranza dei progetti siano situati al centro-nord, mentre in Sicilia vi sono mappati solamente 38 progetti, per confronto si sottolinea che solamente a Milano vi sono 78 progetti mappati.

Purtroppo non è possibile consultare i singoli progetti.

Come precedentemente specificato, la Sicilia non si piazza tra le migliori posizioni in termini di Smart city in città, i migliori piazzamenti vengono registrati dalle città di Siracusa e Palermo. Successivamente verranno rapidamente approfondite le azioni che queste città hanno intrapreso in ambito Smart.

SIRACUSA

Il ragionamento sulla Smart city a Siracusa è attiva dal 2009 quando iniziano la redazione del Piano di Sviluppo Sostenibile, del Piano Strategico "Innova Siracusa 2020" e del Piano Integrato di Sviluppo Urbano (PISU). Tuttavia, considerato

che i Piani hanno tempi di redazione e attuazione molto lunghi il vero primo approccio è stato il programma Smarter Cities Challenge, promosso da IBM in cui, per gli anni 2011-2012-2013, vengono selezionate 100 città al mondo a cui IBM offre un programma di consulenza relativamente a problematiche territoriali, urbane, sociali evidenziate dalle città nel challenge.

Secondo quanto riportato da Minozzi L.²³, la strategia di lavoro, attuata da esperti IBM congiuntamente al servizio Programmi Complessi e Politiche Comunitarie e stakeholders, fu quella di integrare i due sistemi, quello industriale e quello storico culturale, nel complessivo sistema territoriale di Siracusa.

Il programma di lavoro causò una serie di ricadute e ragionamenti sul territorio ma anche conseguenze immediate come la redazione del progetto "Itinerari Turismo Industriale" (ITI Siracusa) con l'obiettivo di creare un prodotto non convenzionale e trasferibile sul tema del turismo industriale. A queste iniziative si aggiunse la sperimentazione di Prisma sulla piattaforma Siracusa Smart City; una sperimentazione partita nel 2015 con l'obiettivo di creare uno spazio virtuale per le collaborazioni tra cittadini e amministrazioni ma che, fino ad oggi, non ha visto sviluppi concreti.

In tema Smart city si sottolineano poi programmi incentrati sulla sostenibilità ambientale sviluppati durante il periodo di programmazione comunitaria 2007-2013, che hanno visto l'utilizzo delle nuove tecnologie per l'utilizzo di risorse rinnovabili e per la gestione dei servizi urbani (pannelli fotovoltaici, solari, fari LED, sensori, tecnologie Wi-Fi, telecontrollo, rilevatori di posizione, etc.)²⁴.

Nel 2014, una partnership con il comune di Perugia, "Per-Sir. Verso la Smart City", "ha avuto come obiettivi principali l'acquisizione di modelli per la gestione ecosostenibile della mobilità e di monitoraggio dell'accessibilità e fruibilità dei centri cittadini e lo sviluppo di sistemi di infomobilità inte-

13 <https://www.key4biz.it/Smart-City-2013-12-Smart-Grid-Enel-Sicilia-Reti-Energia-Elettrica-Investimenti-222016/14027/>

14 https://incentivisicilia.it/workspace/uploads/avviso-4_1_3-scadenza-30_08_20-5b1460eb63950.pdf

15 ilsicilia.it/regione-boom-di-domande-per-migliorare-illuminazione-nei-comuni-lelenco-degli-ammessi/

16 <https://www.euroinfocilia.it/po-fesr-sicilia-2014-2020-azione-4-3-1-realizzazione-di-reti-intelligenti-di-distribuzione-dellenergia-smart-grids-acquisizione-progetti-rete-di-distribuzione-al-po-fesr/>

17 <https://www.e-distribuzione.it/it/archivio-news/2019/04/realizzazione-di-reti-intelligenti-di-distribuzione-dellenergia.html>

18 Dipartimento regionale dell'energia, piano energetico ambientale della regione siciliana (PEARS 2030), 2019. Disponibile in: http://enerweb.casaccia.enea.it/enearegioni/UserFiles/Sicilia/Preliminare_PEAR_S_2030_rev_2_4_19.pdf

19 <http://progetti.sicilia.it/startup-innovative-sicilia/>

20 https://www.wecanjob.it/archivio6_start-up-innovative-in-italia-quante-sono-e-dove-sono_0_4595.html

21 Rapporto ICity rate, 2018: <https://www.corriereditaranto.it/wp-content/uploads/2018/10/Il-Rapporto-completo-2018.pdf>

22 <http://www.agendaurbana.it/>

23 MINOZZI L., Siracusa, EuroMediterranean Smart City, in Smart cities; researches, projects and good practices for the city, Rocco Papa, Università Federico II Napoli, Napoli, 2013, pp. 87-94

24 <http://www.isesitalia.org/1040-siracusa-green-smart-city>

grati e interoperabili.”²⁵

Più recentemente, nel 2018, con il progetto ‘Cnr Smart Cities Living Lab Siracusa’ viene realizzato un portale web ‘Welcome to Siracusa’ e totem multimediali, che permettono una navigazione nei beni archeologici utilizzando tecnologie 2.0, con la partecipazione dei seguenti Istituti del Cnr: l’Istituto per i beni archeologici e monumentali (Ibam), l’Istituto di biometereologia (Ibimet), l’Istituto per le tecnologie della costruzione (Itc) e l’Istituto per la sintesi organica e la fotoreattività (Isof).

Allo stesso tempo questo sistema, associato a sensori, consente l’analisi dei “parametri del metabolismo urbano”, ovvero il rapporto tra energia e materia (acqua, nutrienti, materiali e rifiuti), che costituisce l’ecosistema della città.²⁶

L’ultimo progetto “Smart” da sottolineare parte nel 2019 e riguarda il progetto TOO(L)SMART, con cui si utilizzano le ICT per favorire la “partecipazione attiva dei cittadini e il loro autentico coinvolgimento nella governance cittadina al fine di migliorare l’inclusione sociale e l’accesso ai servizi”. Come nel caso del progetto precedente viene colta l’occasione per associare sistemi di raccolta e analisi dei dati allo scopo di migliorare il sistema della mobilità e la gestione dei servizi e delle risorse urbane.²⁷

PALERMO

Negli ultimi anni la città di Palermo ha varato una serie di Piani e Programmi tramite importanti strumenti finanziari, come ad esempio il Pon Metro, l’Agenda Urbana, il Patto per lo sviluppo della città di Palermo e il Patto per il Sud che hanno introdotto importanti cambiamenti.

Il Pon Metro Palermo²⁸, redatto a partire dal Pon Città Metropolitane 2014-2020, può contare su circa 92 milioni di finanziamenti e “mira al perseguimento di un’ottica integrata Smart City con la riduzione dei consumi energetici ed il potenzia-

mento dei livelli di sicurezza urbana.”

Si tratta del programma principale con la quale la città intende raggiungere gli obiettivi fissati dall’UE e “costituisce un fattore abilitante anche nei settori tematici della Mobilità Sostenibile, dell’Efficienza Energetica e dell’Inclusione Sociale e nel contesto più generale dei servizi di E-Government” (Asse 1), con cui si mira al raggiungimento degli obiettivi dell’Agenda digitale.

Sul sito online riportato nelle note è possibile consultare ogni singolo progetto mappato e si nota come la maggior parte delle azioni ad oggi realizzate siano incentrate sulle apparecchiature tecnologiche.

Il Patto per lo sviluppo della città di Palermo²⁹ invece individua le aree di intervento strategiche per il territorio per un investimento totale di 61 milioni per progetti di: infrastrutture, ambiente, sviluppo economico e produttivo, turismo e cultura, riqualificazione e sicurezza urbana.

A questo programma si aggiunge ancora il Piano d’azione per l’energia sostenibile di Palermo (PAES) che ha riguardato azioni di riqualificazione energetica e innovazione tecnologica.³⁰

La realizzazione di nuove infrastrutture ha ricoperto quindi un ruolo principale nella strategia di Palermo per la Smart city, si notano infatti importanti azioni per l’infrastruttura della mobilità e riguardo al settore digitale.

Alcuni studi sul pendolarismo in Sicilia³¹, circa 16.388 pendolari entrano ogni giorno in città, a fronte di 6.107 che invece si muovono in direzione opposta, ciò causa importanti ingorghi che rendono Palermo una delle città più trafficate d’Europa. Anche per questa ragione il tema della Smart city si è tradotto in importanti ragionamenti sul settore della mobilità. In totale vengono previsti 15 progetti tra cui importanti interventi infrastruttu-

rali come il raddoppio del passante ferroviario, anello metro-ferroviario e la costruzione della tramvia per collegare il centro con le periferie, oltre che interventi più “light” basati sulla governance come “sistemi di car sharing, taxi sharing e, grazie ad un finanziamento del Ministero dell’Ambiente, un sistema di bike sharing oltre che l’ampliamento del parco macchine e dei parcheggi riservati del carsharing.”³²

Il progetto della nuova linea tram, di cui 1/3 già realizzato, si presenta come un importante tentativo di stravolgere la mobilità urbana in maniera sostenibile, grazie a un tram alimentato da cabine elettriche che viaggia su un percorso preferenziale, quindi senza intralcio da vetture. Il tram è inoltre dotato di un sensore collegato ai semafori che consentono al tram di viaggiare senza interruzioni anche con punte di 70 kmh.³³

Oltre all’infrastruttura della mobilità Palermo lavora intensamente per colmare il gap digitale per reggere il passo con le grandi città.

Per questa ragione parte dei fondi erogati sono stati utilizzati per la costruzione di opere infrastrutturali e la fornitura di nuovi servizi digitali. Uno di questi progetti ad esempio, “l’anello telematico”, ovvero una infrastruttura digitale di 33 km di fibra ottica a banda larga si pone l’obiettivo di collegare uffici amministrativi e portare il wifi nel percorso arabo-normanno³⁴. E’ da segnalare comunque una già buona copertura della città con la banda larga.

Nel 2017, la giunta comunale ha varato due provvedimenti allo scopo di migliorare l’infrastruttura digitale e delle comunicazioni:³⁵

- il primo provvedimento prevede “l’affidamento all’azienda partecipata SISPI, dell’incarico di realizzare le sette piattaforme informatiche del programma Pon Città Metropolitane che consentiranno all’Amministrazione di implementare o mi-

gliorare i servizi destinati all’utenza su “Assistenza e Sostegno Sociale”, “Edilizia e Catasto”, Cultura e Tempo Libero”, Lavoro e Formazione”, “Tributi Locali”, “Ambiente e Territorio” e “Lavori Pubblici”. (Asse 1 del PON Metro).”

- il secondo provvedimento riguarda “l’affidamento alla partecipata del Comune di Palermo, SISPI, dell’attuazione dei servizi comunali di connettività e telecomunicazioni.”

Grazie al Pon Metro in comune di Palermo ha iniziato anche un importante lavoro di governance condivisa con i sindaci dei comuni limitrofi con lo scopo non solo di digitalizzare l’esistente ma anche “utilizzare l’ICT come fattore abilitante per nuovi servizi e nuove modalità di interazione e partecipazione”.³⁶

All’interno di questo percorso per la trasformazione digitale viene siglato il protocollo di intesa³⁷ tra Comune di Palermo, Università e NetApp per l’avvio di nuovi progetti di innovazione digitale per migliorare la qualità dei servizi e le competenze ICT e di sicurezza digitale del personale della P.A. L’accordo, basato sullo sviluppo di attività legate alla formazione, alle tecnologie smart city ed al supporto per lo sviluppo territoriale e le startup³⁸, prevede l’utilizzo di nuove tecnologie Cloud, con un data center “open” di nuova generazione, e di sicurezza informatica ed è prevista la “creazione di un Centro di Competenza, con laboratori aperti al personale specializzato, studenti e imprese, per lo sviluppo di nuove piattaforme digitali e per il trasferimento tecnologico al territorio”.

36 <https://www.agendadigitale.eu/documenti/palermo-avanti-su-pagamenti-digitali-e-dematerializzazione-la-roadmap-del-comune/>

37 <https://www.ilgazzettinodisicilia.it/2018/03/12/accordo-palermo-smart-city-comune-ateneo-netapp/>
<https://businessweekly.it/notizie/palermo-smart-city-intesa-digital/2018>

Informazioni aggiuntive in: <https://www.blogsicilia.it/palermo/innovazione-e-smart-city-il-comune-di-palermo-firma-protocollo-foto/431860/#XbiWCd8sk5O6ydRM.99>

38 <https://www.economyup.it/trasporti/smart-city-a-palermo-nasce-il-laboratorio-a-cielo-aperto-per-l-innovazione/>

25 <https://www.unioneingegneri.com/ecosostenibilita-e-risparmio-energetico-per-la-smart-city-del-futuro/>

26 <https://www.agendatecnica.it/wp/2018/smart-city-siracusa/>

27 https://www.smau.it/company/success_story/detail/siracusa-citta-smart-a-misura-duomo-e-tanti-dati-per-cittadini-informati/

28 <http://www.ponmetro.it/home/ecosistema/viaggio-nei-cantieri-pon-metro/pon-metro-palermo/>

29 http://www.governo.it/sites/governo.it/files/20160430_Patto_Palermo.pdf

30 <https://corporate.enel.it/it/media/news/d/2017/05/smart-city-modello-palermo>

31 Corriere F. [2004] I sistemi infrastrutturali di trasporto della Sicilia: procedura per l’individuazione e la valutazione dei sistemi infrastrutturali, Università di Palermo - Dipartimento Città e Territorio e Regione Siciliana - Dipartimento dell’Urbanistica

32 <http://smartcityweb.net/smartcities/palermo>

33 <https://www.startmag.it/smart-city-mobilita/310-palermo-vuole-diventare-smart-si-inaugura-il-nuovo-tram/>

34 <https://palermo.meridionews.it/articolo/61350/arriva-la-videosorveglianza-in-via-maqueda-bassa-wi-fi-bagnini-e-caditoie-le-ultime-delibere-di-giunta/>

35 <http://www.giornalecittadinopress.it/palermo-varata-dalla-giunta-provvedimenti-verso-smart-city/>

Questo centro di competenza, il "Living Lab" di Palermo si colloca all'interno di un ampio programma di digitalizzazione chiamato Digitaliani e che vede la partecipazione delle figure sopra descritte e di grandi società come Cisco e con il supporto tecnologico di Italtel.³⁹

Le azioni svolte riguardo al digitale hanno permesso la nascita di un network per favorire l'innovazione sociale e i processi partecipativi.

Si notano infatti l'utilizzo di questi strumenti da parte dei cittadini per:⁴⁰

Geoblogging: In cui le segnalazioni dei cittadini vengono mappati in piattaforme open data.

Contest di idee come apPalermo: che permette l'accesso a open data per sviluppare applicazioni.

Electronic Town Meeting: in cui i cittadini sono inclusi nei processi di decisione politica sulla città.

Strumento ParteciPalermo, utilizza strumenti online per la partecipazione.

Il lavoro politico di collaborazione con le grandi società operanti nei settori delle ICT continua intensamente anche grazie all'ingresso di IBM con l'IBM Smarter Cities Challenge del 2018, stessa iniziativa che interessò in passato Siracusa e che si tradurrà in un programma di studio sulle caratteristiche del territorio grazie all'accompagnamento di esperti in campo ICT.⁴¹

Per concludere sono da citare anche azioni sviluppate dai comuni in maniera integrata come nel caso dell' Agenda urbana delle città di Gela e Vittoria; strategia di sviluppo urbano sostenibile⁴² o azioni specifiche come il progetto «#SmartMe», un progetto sviluppato dall'Università di Messina che ha consentito di realizzare una rete di sensori

per raccogliere dati sull'ambiente urbano (inquinamento acustico, traffico, raccolta rifiuti, sicurezza e servizi turistici, ecc.) e a favorire una maggiore interazione fra tecnologie, cittadini e pubblica amministrazione, contribuirà a rendere più smart le città di Torino, Siracusa, Padova e Lecce.⁴³

39 <https://www.digital4.biz/executive/smart-cities-un-living-lab-per-la-citta-di-palermo/>

40 <https://urbact.eu/future-smart-mobility-passes-through-palermo>

41 <http://www.palermoworld.it/it/ibm-smart-cities-challenge-2018-palermo-unica-citta-europea/>

42 Giunta regionale, Deliberazione n° 18 del 3 gennaio 2019, Programmazione 2014/2020. Strategia di Sviluppo urbano sostenibile delle città di Gela e Vittoria. Delega di funzione. Disponibile in: http://www.regione.sicilia.it/delibereggiunta/file/giunta/allegati/Delibera_018_19.pdf

43 <https://messina.gds.it/articoli/economia/2018/02/13/dalluniversita-di-messina-progetto-per-quattro-smart-cities-ccd0f40f-1abe-499f-a6be-28949f74e5a9/>

1.2 Il digitale in Sicilia

1.2.1 I numeri del digitale in Sicilia

Preso atto di quanto riportato a proposito delle Smart cities, risulta chiaro come l'efficienza dell'infrastruttura digitale sia una delle componenti principali per le città di domani.

La Sicilia è globalmente in ritardo, in Italia e in Europa, nella corsa alle Smart cities, ma sembra che negli ultimi anni qualcosa si sia mosso rapidamente mentre molto altro resta ancora da fare.

Potrebbe sembrare strano ma, secondo i parametri scelti da iCom su dati Eurostat, la Sicilia è ad oggi "la regione (italiana) con la maggiore copertura di connessioni pari o superiori a 30 Mbps: è all'88,8%, circa 9 punti percentuali oltre la media nazionale".

Se si considera invece la copertura 4G, la "Sicilia [...] è una delle otto regioni (dove la copertura è) superiore al 99%."

Tuttavia, nonostante questo dato sia comunque confortante, si evidenzia una differenza tra la copertura e l'effettivo utilizzo della connessione a internet.

Inoltre, per ragioni poco chiare ma probabilmente di natura economica, tecnica o culturale, circa il 90% delle famiglie non utilizza reti di ultima generazione, Fttb e Ftth, di cui la Sicilia risulta avere una copertura inferiore alla media nazionale.

Ancora secondo iCom, nel 2018 solamente il 5,6% delle connessioni a banda larga era in fibra, a fronte dell'85% in paesi come Estonia e Slovenia, dove il tasso di fibra è cresciuto di 50 punti percentuali in un anno.⁴⁴

Dal punto di vista dell'infrastruttura digitale, la Sicilia è una delle regioni più coperte in Europa dalla rete internet, tuttavia è inferiore il dato di coloro in grado di utilizzarlo e della presenza di servizi di consulenza al pubblico, alle imprese e ai privati.

44 <https://www.focusicilia.it/2019/10/31/sicilia-banda-ultralarga/>

Secondo uno studio di Save the Children del 2019 circa il 60% dei siciliani usa Internet, a fronte di un 40% che non è in grado o si trova in situazioni di disagio economico.⁴⁵

La media italiana di utenti internet secondo dati del 2018 è di circa il 74%, rispetto alla media europea dell'85%. In ritardo anche il settore dell'e-commerce (36% contro il 53% della Spagna), l'utilizzo di servizi di e-banking (35% contro una media europea del 54%), servizi digitali della pubblica amministrazione (15% contro una media Ue del 34%) e, in parte, anche rispetto al consumo di video online (52% vs 57% medio).⁴⁶

La situazione sull'utilizzo della connessione internet è cambiato fortemente negli anni. L'Istituto Demopolis nota infatti che i Siciliani che accedono alla rete almeno 2-3 volte la settimana è passato dal 23% nel 2006 al 58% nel 2015.

Lo stesso studio riporta che nel 2015 circa il 94% della popolazione ha un cellulare di cui il 52% di tipo Smartphone. In questo 52% troviamo l'85% dei giovani di età compresa tra i 16-24 anni e solamente il 19% degli over 64.⁴⁷

Ciò evidenzia come la condizione culturale sia un fattore fondamentale nell'utilizzo dei nuovi strumenti. Infatti "basta la semplice presenza di un minore a portare la percentuale (delle famiglie che utilizzano una connessione ad internet) quasi al 95%, mentre, tra le famiglie di anziani, solo una su tre ha una connessione a banda larga.

Lo stesso accade per quelle famiglie dove il livello di cultura media è più elevato, perché, se il titolo di studio scende sotto la licenza media le famiglie connesse non superano il 35%.⁴⁸

45 https://www.madonipress.it/2019/07/16/internet-in-sicilia-i-numeri-del-2019/?refresh_ce

46 <https://www.agendadigitale.eu/infrastrutture/sviluppo-digitale-2019-italia-in-vantaggio-sulle-infrastrutture-il-quadro/>

47 https://palermo.repubblica.it/cronaca/2015/06/23/foto/la-sicilia_e_internet_utenze_triplicate_in_10_anni_ma_e_boom_dei_social_network-117550437/1/#2

48 <https://www.corrieredisicilia.it/sicilia-online-la-situazione-delle-connessioni-internet-tra-aree-bianche-e->

In totale, secondo uno studio del 2019, solamente il 64,8% delle famiglie dispone di una connessione internet da casa, oltre dieci punti percentuali in meno rispetto alla media del Centro-Nord (76,2%)⁴⁹. Lo stesso problema “vale per l'utilizzo di internet da parte delle imprese: solo il 56,8% delle aziende siciliane ha un sito web o una pagina internet, venti punti percentuali meno della media del Centro-Nord (75,2%)”.

“Mentre la percentuale di amministrazioni pubbliche che usano la banda larga è quasi totale: in Sicilia si parla del 99%, in questo caso superiore alla media del Mezzogiorno (97,5%) e del Centro-Nord (98%)”⁴⁹.

Ritornando ai dati sul digitale che interessano l'economia isolane, la situazione dell'utilizzo del digitale nelle imprese del sud ad oggi non è delle più rosee, ma il trend appare decisamente positivo. Sebbene 1 impresa digitale su 4, ovvero le imprese “dedite alla produzione di software, consulenza informatica; elaborazione dati, hosting, portali web; edizione di software; erogazione di servizi di accesso a Internet e altre attività connesse alle telecomunicazioni e il commercio al dettaglio attraverso la Rete”, risieda oggi in Lombardia, la regione con più imprese digitali, le regioni del Sud, Campania, Sicilia e Puglia, crescono del 10% in più rispetto a questa regione, 30% in più rispetto al Piemonte.⁵⁰

“Uno studio Censis/Confcooperative elaborato su dati Telemaco-Infocamere stima la presenza nell'isola, nel terzo trimestre 2017, di 6.780 imprese attive nel digitale (a fronte delle 23.581 della Lombardia). Quello che appare significativo dalla ricerca (non è tanto il dato odierno quanto) la forte crescita del digitale nel Sud/Isole: negli ultimi sei anni ben tre regioni sulle prime quattro più dinamiche fanno parte dell'area.”⁵¹

L'ultimo dato rilevante che si è reputato riportare riguarda l'utilizzo delle tecnologie cloud, partico-

larmente centrali nelle nuove dinamiche.

Le tecnologie cloud in Sicilia sono usate solo dal 10% delle aziende a fronte di un 19,8% nazionale. Per quanto riguarda il settore pubblico “nel 2015 (anno a cui risalgono le ultime rilevazioni Istat) in Sicilia il 32,4 per cento dei Comuni faceva ricorso ai servizi in cloud, con un dato superiore alla media italiana (25,3 per cento)”. Tuttavia solamente il 2,7% degli impiegati ha preso parte a programmi di alfabetizzazione digitale a fronte del 7% nazionale, numeri in entrambi i casi poco positivi.⁵²

Ciò è indicatore del fatto che da un punto di vista infrastrutturale, rispetto al digitale, la Sicilia sia globalmente a livelli competitivi. Tuttavia le competenze riguardo al digitale rendono gli investimenti sulle infrastrutture poco fruttuosi.

1.2.2 I Programmi e le strategie sul digitale in Sicilia

Come già esposto, le strategie politiche europee e nazionali, e di conseguenza regionali, hanno puntato al digitale con grandi programmi di finanziamento. I finanziamenti riguardavano l'infrastrutturazione e l'apertura a finanziamenti a chi intendesse mettere in atto progetti di transizione digitale.

Già per la programmazione europea 2007-2013 venne approvato nel 2015 dal consiglio dei ministri un “Piano di investimenti per la diffusione della banda ultralarga” che si collega al precedente “Piano Banda Ultra Larga” del 2012 finanziato con 5 mld di euro, “che ha l'obiettivo di sviluppare la crescita del capitale umano, l'utilizzo di Internet e la sua integrazione nella vita della pubblica amministrazione e delle imprese.”⁵³

Questo programma è associato alla “Strategia per la crescita digitale 2014-2020” dello stesso anno in cui si definisce una strategia politica a monte degli investimenti.⁵⁴

Durante il periodo di programmazione 2014-2020 i fondi FESR hanno portato, e porteranno, nell'isola centinaia di milioni di euro per l'installazione di reti a banda larga e di dispositivi tecnologici che ne consentano l'utilizzo.

A conferma di quanto l'intenzione di puntare sul digitale sia forte si nota lo stanziamento di circa 326 milioni all'interno del “Piano triennale della transizione digitale 2018-2020” per la Sicilia, per la realizzazione di 42 progetti in ambito digitale.⁵⁵ Nello stesso periodo il Ministero dello Sviluppo Economico (MISE) ha annunciato un bando per la trasformazione digitale delle imprese in Basilicata, Calabria, Campania, Puglia e Sicilia. Uno stan-

ziamento complessivo di 265 milioni di euro per l'impresa 4.0.⁵⁶

A questi si aggiungono altri programmi nazionali di investimento sul digitale per le imprese.⁵⁷

Purtroppo, la scarsità di investimenti nella creazione di competenze attorno al digitale, sta in parte vanificando questi sforzi. Analizzando infatti i piani di finanziamento e le strategie politiche, risultano ingenti somme dedicate alle infrastrutture, ai dispositivi tecnologici e programmi di digitalizzazione dei contenuti e dei processi ma poche strategie e finanziamenti per la creazione di competenze digitali e l'educazione all'utilizzo degli strumenti.

All'interno della “Strategia per la crescita digitale 2014-2020” l'unico riferimento a questo punto è l'intenzione di istituzione della “Coalizione Nazionale per le competenze digitali”, sotto la responsabilità dell'Agenzia per l'Italia Digitale.⁵⁸

A conferma dello scarso connubio tra digitale e istruzione possiamo osservare l'emanazione del Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) del 2019 che assegna solamente 3,7 milioni in tutta Italia, di cui 315.000 in Sicilia.

L'unico strumento per l'erogazione dei fondi scolastici rimane il PON “Per la scuola” che prevede interventi estesi sull'intero sistema educativo⁵⁹, senza particolare riferimento all'educazione digitale.

Concentrandosi sulle politiche sul digitale in Sicilia, sono da poco stati redatti il “Piano triennale della transizione digitale dell'amministrazione regionale 2018-2020” e il “Piano annuale 2019”. All'interno di questi strumenti pianificatori ven-

nuovi-investimenti/

49 https://qds.it/banda-larga-in-sicilia-usata-solo-da-6-famiglie-su-10/?refresh_ce

50 <https://www.confcooperative.it/LInformazione/Notizie-Quotidiano/imprese-40-al-sud-scoppia-la-rivoluzione-digitale>

51 Censis/Confcooperative, Imprese 4.0: al Sud scoppia la rivoluzione digitale, 2018

52 https://livesicilia.it/2019/06/05/gli-impatti-del-digitale-sulla-sicilia-risparmio-di-100-milioni-per-gli-enti_1064430/

53 MISEA, Strategia italiana per la banda ultralarga, 2015; Disponibile in: https://www.mise.gov.it/images/stories/documenti/ITALIA_Strategia_BUL-Piano_di_investimenti_fin.pdf

54 Presidenza del consiglio dei ministri, Strategia per la crescita digitale 2014-2020, 2015. Disponibile in: https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository_files/documentazione/strat_crescita_digit_3marzo_0.pdf

55 <https://www.corrierecomunicazioni.it/digital-economy/sicilia-digitale-300-milioni-per-finanziare-progetti-4-0/>

56 <https://www.popolis.it/fondi-al-sud-per-investimenti-innovativi/>

57 Si citano a titolo di esempio i seguenti bandi: <https://www.fasi.biz/it/notizie/in-evidenza/20986-mise-in-un-giorno-chiuso-il-bando-agrifood-fabbrica-intelligente-e-scienze-della-vita.html#> http://ponculturaesviluppo.beniculturali.it/my_uploads_pcs/2018/06/Brochure_Cultura-Crea.pdf

58 Presidenza del consiglio dei ministri, Op. cit.

59 <http://www.flcgil.it/attualita/fondi-europei-2014-2020/programmi-operativi-nazionali/pon-scuola/piano-nazionale-scuola-digitale-pubblicati-dopo-6-mesi-gli-elenchi-delle-scuole-collocate-in-aree-a-rischio-beneficiarie-delle-risorse-per-la-realizzazione-di-ambienti-digitali.flc>

gono indicati i principi di base in riferimento agli obiettivi dell'“Agenda digitale siciliana”.⁶⁰

Secondo quanto riportato dall'Agenda digitale delle regione Sicilia⁶¹, una delle sette iniziative fondanti della strategia Europa 2020 era rappresentata dall'Agenda Digitale Europea, che definisce le traiettorie di sviluppo digitale comunitarie.

Sulla base degli obiettivi e delle azioni tracciate a livello europeo, l'Italia ha elaborato la propria Agenda digitale, “individuando le priorità e le modalità di intervento, nonché le azioni da compiere e da misurare sulla base di indicatori, in linea con gli scoreboard individuati dall'Agenda Digitale Europea”. L'Agenda italiana indica i seguenti ambiti prioritari d'intervento:

1. Identità digitale:

- documento digitale unico (carta di identità elettronica e tessera sanitaria);

- Anagrafe Nazionale della Popolazione Residente (ANPR);

- censimento continuo della popolazione e delle abitazioni e archivio nazionale delle strade e dei numeri civici;

- domicilio digitale del cittadino e obbligo della PEC (Posta Elettronica Certificata) per le imprese.

2. Amministrazione digitale e Open Data:

- trasmissione di documenti per via telematica, contratti della Pubblica Amministrazione e conservazione degli atti notarili;

- trasmissione telematica delle certificazioni di malattia nel settore pubblico;

- misure per l'innovazione dei sistemi di trasporto;

- dati di tipo aperto e inclusione digitale.

3. Servizi e innovazioni per favorire l'istruzione digitale:

- anagrafe nazionale degli studenti e altre misure in materia scolastica;

- libri e centri scolastici digitali.

4. Sanità digitale:

- Fascicolo Sanitario Elettronico (FSE) e sistemi di sor-

veglianza nel settore sanitario;

- prescrizione medica e cartella clinica digitale.

5. Azzeramento del divario digitale e moneta elettronica:

- interventi per la diffusione delle tecnologie digitali;

- pagamenti elettronici.

6. Giustizia digitale:

- biglietti di cancelleria, comunicazioni e notificazioni per via telematica.

Successivamente presenta azioni puntuali per promuovere le comunità intelligenti e le start-up innovative; la realizzazione di nuove infrastrutture; misure urgenti per le attività produttive, le infrastrutture e i trasporti, e i servizi pubblici locali; Desk Italia: lo Sportello Unico Attrazione Investimenti Esteri.

A partire dalle disposizioni nazionali, la regione Sicilia ha elaborato l'Agenda Digitale, indicata all'interno del documento “Strategia regionale dell'innovazione per la specializzazione intelligente” (S3 Sicilia 2014-2020), approvato nel 2016, che indica precisi obiettivi per:

1) Potenziamento infrastrutture (materiali e immateriali),

2) Cittadinanza digitale,

3) Crescita digitale,

4) Potenziamento della sanità digitale.

Alcuni punti cardine dell'Agenda digitale Siciliana prevedono di completare la copertura del territorio e delle strutture pubbliche con la Banda Larga e Ultra-Larga e la dotazione di un Data Center a Palermo “di rilievo continentale e dei relativi sistemi di disaster recovery e di cloud computing, (posta al centro di uno straordinario sistema di backbones landing points, connessa ai cavi sottomarini più importanti del sud-Europa)” (G. Armao assessore economico regionale).⁶²

Infine, nel documento “Regione Digitale” redatto dalla regione nel 2017 vengono indicati tutti i progetti specifici che l'Agenda digitale intende realizzare.⁶³

Grazie all' Agenda Digitale siciliana ed il Piano della Transizione Digitale 2019, la Sicilia sta puntando sull'economia digitale, in linea con la programmazione europea del periodo 2021-2027.

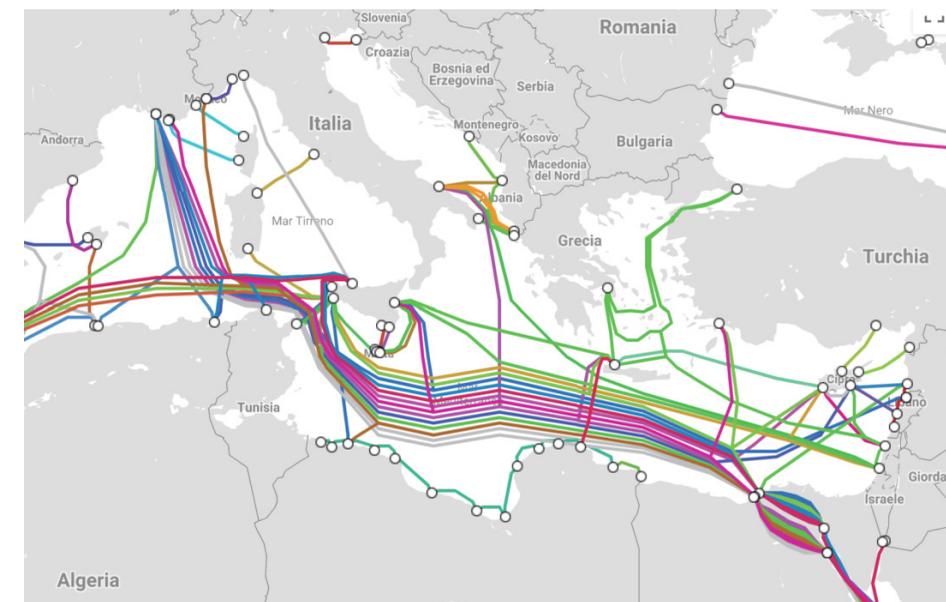
La “Digital Single Market Strategy, prevede di investire 9,2 miliardi euro per migliorare la competitività internazionale dell'UE e per sviluppare e rafforzare le capacità digitali strategiche dell'Europa nei settori dell'intelligenza artificiale, della sicurezza informatica, del calcolo ad alte prestazioni e dell'eccellenza digitale.”

In Sicilia, oltre alle opere infrastrutturali che consentono l'utilizzo del digitale si sta lavorando per offrire incentivi di tipo fiscale per la digitalizzazione e alle start-up e alla nascita dei competence center. Questo punto è particolarmente cruciale nello sviluppo dell'economia 4.0 e per la fornitura dei servizi digitali al territorio e vede l'istituzione in Sicilia del grande Data Center di Palermo, il primo del sud Italia dopo Napoli, con finanziamenti di circa 20 milioni di euro che ambisce a divenire Polo Strategico Nazionale (PSN)⁶⁴ e “supporterà tutte le logiche evolutive previste dalla Agenda Digitale Si-

ciliana, declinando inoltre tutte le indicazioni strategiche e operative derivanti dalla programmazione Europea e Nazionale anche supportando i nuovi modelli di servizio cloud (IaaS, PaaS, SaaS).⁶⁵

Queste opere infrastrutturali si ricollegano ad una serie di poli a sostegno del digitale presenti sull'isola in particolare nelle città di Catania e Palermo. In particolare due poli (Hub) rappresentano un'occasione concreta di sviluppo tecnologico e occupazionale dell'isola. Infatti in queste due città si trovano due punti in cui si incrociano le reti di diversi paesi e che consentono di far arrivare dati e informazioni dall'estero, attività indispensabili per la trasmissione dei dati.

Con questi due progetti di interesse internazionale la Sicilia punta ad affermare la sua importanza strategica sul mediterraneo; importanza che non riveste più da diversi secoli.⁶⁶



Fonte: <https://airbeam.it/2019/06/03/airbeam-carini-pa-open-hub-med-it-nog-the-road/>

60 http://pti.regione.sicilia.it/portal/page/portal/PIR_PORTALE/PIR_ArchivioLaRegionInforma/PIR_AgendadigitalePianotriennale

61 Regione Sicilia, Agenda Digitale 2017
Disponibile in: http://pti.regione.sicilia.it/portal/page/portal/PIR_PORTALE/PIR_Iniziative/Agenda_Digitale_Sicilia/Agenda%2BDigitale%2BSicilia%5B1%5D.pdf

62 http://pti.regione.sicilia.it/portal/page/portal/PIR_PORTALE/PIR_ArchivioLaRegionInforma/PIR_AgendadigitalePianotriennale

63 Regione Sicilia, Regione Digitale, 2017

Disponibile in: http://pti.regione.sicilia.it/portal/page/portal/PIR_PORTALE/PIR_Iniziative/Agenda_Digitale_Sicilia/Regione%2BDigitale%5B1%5D.pdf

64 <https://formiche.net/2019/10/agenda-digitale-siciliana-la-mossa-del-cavallo-superare-vincoli-dellinsularita/>

65 Regione Sicilia, Regione Digitale, Op. cit.

66 <https://www.glistatigenerali.com/internet-tech/sicily-hub-sparkle/>



CAPITOLO II.: SCICLI



MAPPA DEI VUOTI E PIENI DI SCICLI
Fonte: Produzione dell'autore

Foto pagina precedente: Autore sconosciuto
Fonte: <https://mareindaco.it/google-sci-li-piu-belli-ditalia/>

Introduzione

Il comune di Scicli presenta le tipiche caratteristiche dei comuni del val di Noto: un impianto cittadino composto da un centro storico d'impostazione barocca, patrimonio Unesco, alla quale si aggiungono zone di nuova espansione. Il centro storico si dispiega tra i vicoli tortuosi modellati attorno alla morfologia del territorio, i corsi d'acqua e gli altopiani, e esibisce saltuariamente edifici di pregio architettonico costruiti in periodo successivo al terremoto del 1693.

La morfologia del territorio è composta da un paesaggio collinare frastagliato dalle numerose cave. I costoni rocciosi si elevano tra la vegetazione arborea e i corsi d'acqua a carattere torrentizio che dopo un percorso frenetico si esauriscono fra le onde del mare.

Il litorale si estende per 18 km con la presenza saltuaria di ruderi e vede l'alternarsi di arenili scanditi da scogliere, basse o a picco sul mare. Sulla costa, una serie di borgate ospitano la popolazione di turisti e residenti che, fuggendo dal caldo torrido, si trasferisce per il periodo estivo.

La città assiste in questi anni al fenomeno dell'emigrazione giovanile, che per motivi di studio o lavoro si trasferisce verso centri maggiormente attrezzati. Il settore dell'economia rimane fortemente legato all'agricoltura, che essendo in forte crisi ha paralizzato gli altri settori.

Per chi rimane, ma d'altronde anche per chi parte, questo territorio dal ricco patrimonio storico e paesaggistico conserva il suo fascino e imprime le sue tradizioni nell'intimo.

Per comprendere a fondo, e forse anche apprezzare, questo territorio è necessario scavare nelle sue origini. Ed allora tanti luoghi, termini, piatti tipici, etc. assumono un altro significato, un altro sapore.

La storia di questa città presenta una grande mixité culturale e la sua ricostruzione lascia ancora molti interrogativi aperti. Infatti, come riportato da P. Militello¹ :

“Per interi millenni mancano personaggi e date e bisogna accontentarsi di quella storia anonima, proveniente dalla documentazione archeologica.

A nostro avviso è possibile adottare, dell'interpretazione delle testimonianze monumentali archeologiche di Scicli, due chiavi di lettura:

La prima inquadra le vicende del nostro territorio, una zona spesso ai margini dei grandi avvenimenti che sono avvenuti più a nord verso Siracusa o più ad ovest al limite con il camarinense. In contrapposizione al ruolo secondario svolto durante i conflitti e le invasioni, ha fatto riscontro un ruolo più attivo e fecondo nei lunghi momenti di pace parte di un più ampio sistema politico e commerciale.

La seconda chiave di lettura vede invece la storia del nostro comune come il risultato di un continuo bipolarismo tra territorio e città, tra il prevalere dell'inse-diamento diffuso nelle campagne e l'affermazione di un centro egemone.”

¹ LION'S CLUB SCICLI PLAGA IBLEA, Scicli. Com'era, com'è, come sarà., Comune di Scicli, Scicli 1994

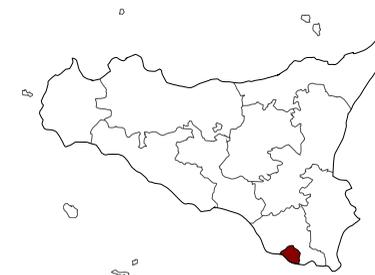


2.1 Il contesto geografico - territoriale

2.1.1 Scicli oggi

Situato nel sud estremo della Sicilia, il comune di Scicli occupa un lembo di terra di forma pressoché semicircolare di 138,7 Km² di superficie². Circa 27mila abitanti risiedono in questo territorio in forme di insediamento denso, nel centro cittadino e le frazioni marittime, e insediamenti diffusi nelle campagne.

Con i suoi ca. 18 km di costa, Scicli rappresenta il comune della provincia di Ragusa con il litorale di maggior estensione, un dato che evidenzia tutto il suo potenziale in tema di ricettività turistica. La vicinanza del mare garantisce un clima mite e riduce le escursioni termiche giornaliere e stagionali.



Territorio comunale di Scicli in relazione alla regione Sicilia; Fonte: Prodotto dell'autore

Il paesaggio è caratterizzato dal saltuario alternarsi di zone collinari e pianeggianti, talvolta lambite da corsi d'acqua a carattere torrentizio che percorrono le fenditure del suolo. Nella parte occidentale, il fiume Irminio (Hyrminos/ 'Yrmine)³ bagna il territorio sciclitano sancendo il confine con il territorio ragusano; una zona particolarmente ricca in passato, quando il fiume era ancora navigabile. La sua foce, situata al confine con la frazione Playa grande, ospita flora e fauna protetta

nell'odierna "Riserva naturale Macchia Foresta del Fiume Irminio", istituita nel 1985. Gli altri corsi d'acqua che attraversano il territorio sono a carattere torrentizio: il torrente Modica-Scicli; il torrente San Bartolomeo (in cui confluisce il Lavinaru di S. Marco) e il torrente Santa Maria la Nova. Entrambi i corsi d'acqua confluiscono nel torrente Modica-Scicli, che ha visto una diminuzione della sua portata d'acqua quando le colline circostanti la città sono state private nei secoli degli antichi boschi che vi si stendevano, portando alla più facile infiltrazione delle acque piovane.⁴

Il paesaggio mantiene il suo originario carattere rurale e manifesta chiaramente la struttura organizzativa della società; dedita all'agricoltura, alla pesca e all'allevamento, in cui la tradizione industriale ha solo sfiorato l'economia agli inizi del XX secolo.

Il territorio è fortemente segnato dall'alternarsi di zone naturalistiche, costoni rocciosi in forte pendenza, e parcellazioni agrarie in muri di pietra a secco; tipica separazione ottenuta mediante l'incastro di conci di pietra senza l'utilizzo di leganti. Tale tecnica, estremamente povera, consentiva la delimitazione delle proprietà mediante materiali facilmente reperibili, permettendo al contempo il filtraggio delle acque piovane e il contenimento dei terreni e delle mandrie.

La città, incastonata tra le alture, presenta un'impostazione suggestiva definita dall'interazione tra edificato e paesaggio che sarà ispiratrice per alcuni letterati italiani del secolo scorso:

- Ne parlerà Elio Vittorini, in "Le città del mondo":
"Vi fu in Sicilia un pastore che entrò con il figlio e una cinquantina di pecore [...] nel territorio della città di Scicli.

Questa sorge all'incrocio di tre valloni, con case da ogni parte su per i dirupi [...]; si annida con diecimila

² <https://it.wikipedia.org/wiki/Scicli>

³ MICCICHE' S., Scicli: onomastica e toponomastica, Il giornale di Scicli, Scicli, 2017

⁴ CATAUDELLA B., Scicli. Storia e tradizioni, Editore il Comune di Scicli, Catania, 1970, pp. 17-42

finestre nere in seno a tutta l'altezza della montagna, tra fili serpeggianti di fumo e qua e là il bagliore d'un vetro aperto o chiuso, di colpo, contro il sole [...] ; con le rampe dei tetti e delle gradinate lungo i fianchi delle alture [...]

- Ma cos'è? - domandò. - E' Gerusalemme?

Forse è la più bella di tutte le città del mondo. E la gente è contenta nelle città che sono belle.⁵

- Anche Torquato Tasso, in "Gerusalemme liberata", (canto I, stanza 68):

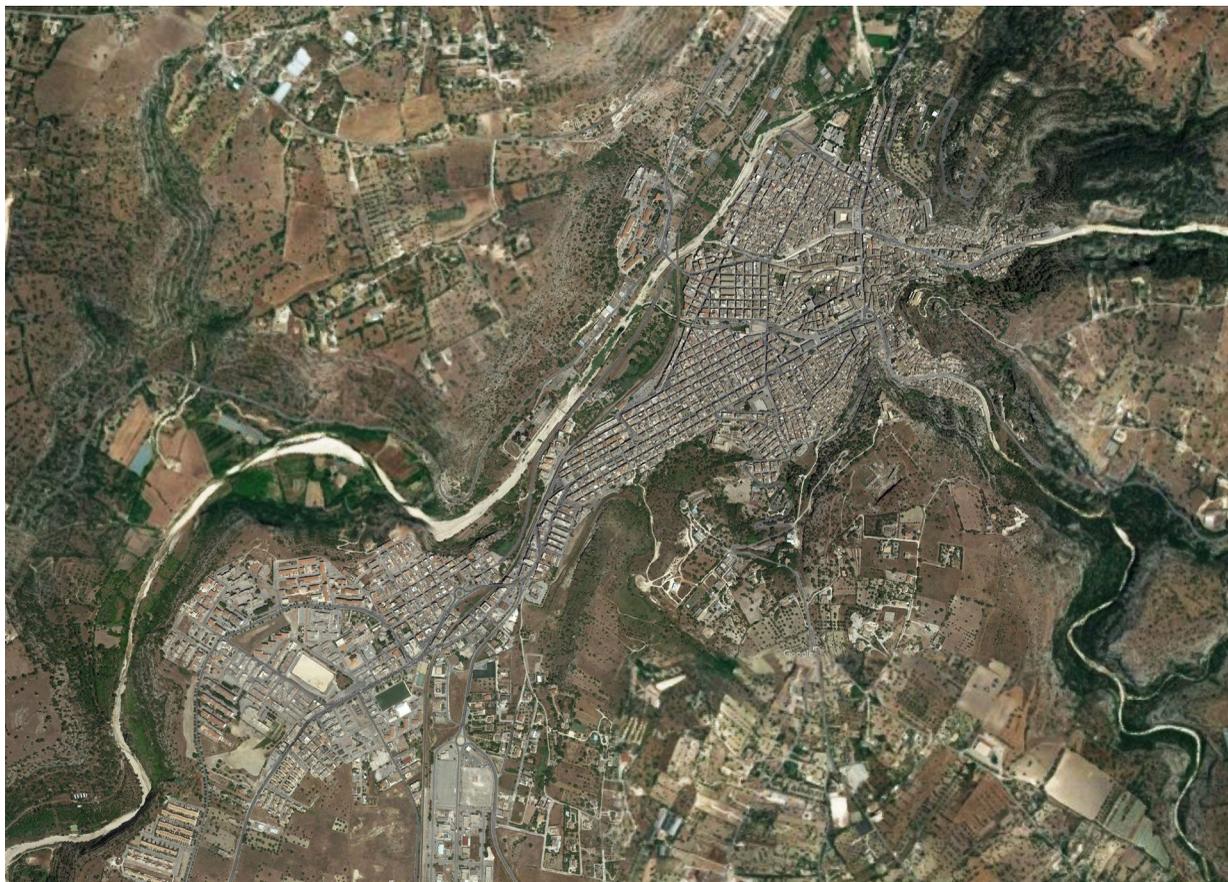
"L'alta spiaggia di Scicli e di Ragusa"; "alta", in senso di "inclinata", come fa il motto gentilizio delle città "Inclinata et victoriosa"⁶

L'insediamento urbano si dissolve in corrispondenza dei colli: San Matteo, Santa Maria della

Croce, del Rosario, della Guardiola, di Licozia e le colline Imbastita e Zagarone all'uscita della città; una configurazione morfologica della quale la città si avvale quando lentamente, verso la seconda metà del XIV secolo, pare scivolare dal colle di San Matteo, sede del primitivo impianto "incastellato", per scendere a valle nella porzione di terra delimitata da due corsi d'acqua a regime torrentizio (torrente di S.M. la Nova a Nord e S. Bartolomeo a Sud).

I due torrenti attraversano l'odierna città giocando con le forme urbane per confluire nel torrente detto Modica-Scicli, che determina il confine est della città e segna il confine tra l'edificato denso e l'edificato disperso.

L'abitato si alterna tra: quartieri arroccati che si arrampicano sul costone di calcare duro, con



Veduta aerea di Scicli. Fonte: Google maps

5 VITTORINI E., Le Città del Mondo, Einaudi, Torino, 1969

6 TASSO T., La Gerusalemme liberata, Rizzoli, Milano, 2009

scalinate lapidee in forte pendenza; e quartieri in piano che si dispiegano talvolta in labirintici vicoli tortuosi nel centro storico, nella quale si nascondono frammenti di storia e scorci barocchi, o razionali lotti ortogonali nelle zone di ampliamento successive, di cui successivamente verrà spiegata la progressione.

Nel centro storico si consuma il dualismo tra ricchezza e povertà. Le potenze gareggiarono per imporre la propria egemonia, mediante un segno architettonico, nel periodo post terremoto che rase al suolo la città nel 1693. Proletariato e borghesia convivono, non sempre pacificamente, e si manifestano nell'edilizia del centro storico, segnato in gran parte anche dalla figura del clero.

Parallelamente è evidente una storia della città che ci racconta molto della cultura locale e la povertà che la caratterizzarono; un modo di pensare in cui tutto era utile e indispensabile dove la popolazione si serviva di qualsiasi cosa potesse avere nuova vita, nuove forme, e applicava inconsapevolmente le forme di sostenibilità più inseguite nel momento storico che stiamo attraversando.

Vediamo come, molto probabilmente, anche i vecchi tracciati verranno riciclati e le macerie si faranno risorsa per ricostruire la città distrutta. Negli ultimi decenni il ricco patrimonio della città è stato particolarmente rilanciato in seguito al riconoscimento UNESCO del 2002 e l'utilizzo di diversi siti per le riprese della famosa fiction "il commissario Montalbano".

Con il turismo giunge una maggiore consapevolezza del territorio, fortemente sottovalutato, e delle risorse; e con essa una crescente attenzione verso la valorizzazione, sebbene parecchio resti ancora da fare.

"Il dato che ne fa una città unica - dice Paolo Portoghesi - è dovuto al suo colloquio con la natura. (...) Valga l'esempio della chiesa di S. Bartolomeo, unica per la bellezza dell'accostamento con lo scenario naturale: sembra veramente una perla dentro le valve di una conchiglia, un'immagine estremamente suggestiva, tra le più belle dell'architettura barocca"⁷

La storia economica di Scicli è fin dalle origini basata sull'agricoltura, sebbene siano presenti,

7 <http://www.scicli.com/scicli/barocco.htm>



Chiesa di San Bartolomeo. Fonte: Foto dell'autore, luglio 2018

in misura secondaria, l'allevamento, la pesca e un'importante vetreria attiva nel XVII secolo di cui ci parla il Carioti.⁸

L'agricoltura diviene centrale in particolar modo durante la dominazione Araba, a partire dal IX secolo d.C., quando venne rilanciata anche mediante l'introduzione di nuove tipologie di piantagioni. La diffusione della coltura di tipo estensiva, con la coltivazione di grano, olivi, mandorli e vigneti, subirà un'inflexione a partire dagli anni '60, quando la coltura intensiva e il mercato ortofrutticolo si dimostreranno più redditizi. Andrà allora in decadenza la produzione degli agrumi e della canapa⁹ (da cui canapati).

La fascia costiera si dimostra particolarmente idonea per la coltivazione in serra e, a partire dagli anni '60 e '70, si assiste alla nascita di tante piccole e medie aziende agricole.¹⁰

Sfortunatamente il supporto regionale, e nazionale, al settore è stato carente. Le agevolazioni predisposte negli anni '60 e '70 hanno trovato scarsa efficacia a causa delle lunghe tempistiche che non permettevano un supporto concreto.¹¹

8 CARIOTI A., Notizie Storiche della città di Scicli, I vol., a cura di M. Cataudella, Scicli, 1994

9 Da questa pianta deriva il termine dialettale "canapati" con cui si indicavano le estensioni di terreno.

Fonte: PLUCHINOTTA M., Memorie di Scicli, La Perello, Scicli 1932.

10 CARPENZANO E., MORMINO I., Scicli, [s. n.], Scicli, 1997

11 Il giornale di Scicli, Quale futuro per l'economia di Scicli, Il giornale di Scicli, Scicli, 1979, p.28

Parallelamente all'agricoltura, l'attività edilizia diviene la seconda attività economica del paese, che a partire dagli anni '80 vivrà un intenso dinamismo segnando una rapida espansione urbana. Precedentemente erano sorte cave di gesso e di asfalto che verranno poi abbandonate nella seconda metà del XX secolo perché non più redditizie.¹²

L'attività industriale ha solamente sfiorato l'economia locale con la Fornace Penna tra il 1909 e il 1924, anno della sua chiusura.

Il settore turistico ha per anni seguito la regola dell'autogestione, con i fenomeni di speculazione edilizia che ne sono conseguiti e ne conseguono tutt'ora, non permettendo difatti il vero e proprio sviluppo del settore.

Inoltre la scarsa diversificazione dell'offerta turistica ha permesso lo sviluppo del turismo legato solamente alla fruizione del litorale e di conseguenza un turismo stagionale.

In questi ultimi anni, in particolare in seguito all'apertura dei mercati alle importazioni e al mutamento delle condizioni climatiche, il settore agricolo sta vivendo una forte crisi che si ripercuote sugli altri settori, non sufficientemente radicati.

12 CATAUDELLA B., Scicli: storia e tradizioni: compendio di notizie sulla storia e le tradizioni dell'antica città di Scicli, 1988

2.1.2 Le frazioni marittime

La storia dell'insediamento di Scicli è fortemente intrecciata alla presenza di piccoli insediamenti sparsi lungo la costa, caratterizzata da arenili intervallati da costoni rocciosi di varie altezze, in cui gli antichi popoli cominciarono ad insediarsi per ragioni di commercio nel mediterraneo.

In seguito alla caduta dell'Impero Romano, questi villaggi verranno abbandonati a causa delle continue incursioni arabe e barbare e le popolazioni si spostarono dell'odierno centro. Nel periodo della dominazione araba dell'isola, grazie alla crescente sicurezza del territorio e l'incremento del settore agricolo, si verifica una progressiva dispersione dell'abitato, servito dal tipico sistema urbanistico ad albero di impostazione araba, che condusse al ripopolamento di alcune frazioni marittime.

Nulla rimane oggi degli insediamenti precedenti al terremoto del 1693 in quanto queste zone furono interessate anche dal conseguente maremoto. La storia di questi luoghi ci viene raccontata allora dalle poche fonti documentarie, comunque successive al XII secolo, e dai ritrovamenti archeologici che risalgono fino al Bronzo medio, come nel caso della Grotta dei morti di Bruca e altri piccoli insediamenti, come ad esempio la zona costiera

nei pressi della foce del fiume Irminio, anticamente navigabile, zona florida per il commercio e la pesca.

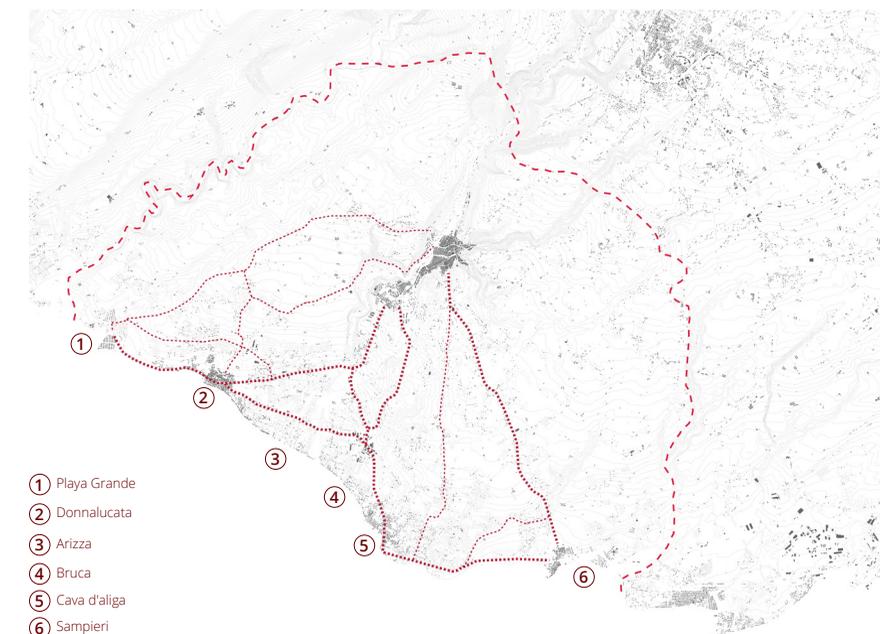
Nel corso degli ultimi anni, le borgate marittime sono state interessate da fenomeni di speculazione edilizia evidenti, ma limitati dal punto di vista dell'impatto paesaggistico. I cittadini, per fuggire dal caldo torrido del centro città o per fini turistiche, costruiscono seconde case lungo la costa, a circa cinque chilometri dal centro stesso.

Una cultura che ci restituisce uno scenario in cui "paesaggi irreali d'inverno parlano dell'opera del uomo, ma gli uomini vi appaiono di rado."¹³

Lungo le coste le attività principali, di tipo non stagionale, sono la pesca e l'agricoltura. Il settore ittico è oggi in forte decadenza, mentre resiste il settore agricolo sebbene la grave crisi che sta attraversando negli ultimi anni.

Le frazioni presenti oggi lungo la costa sono: Playa Grande, Donnalucata, Arizza, Bruca, Cava d'Aliga e Sampieri; tra cui i centri marittimi più importanti, Donnalucata e Sampieri, sono gli unici ad essere popolati anche nelle stagioni invernali.

13 BELLIA P., Ambiente e Architettura, Il Giornale di Scicli, Scicli, 1998



Mapa dei collegamenti viari. Fonte: Elaborazione dell'autore

DONNALUCATA

Il toponimo deriva dall'arabo "Ayn-al-Awqat", dal significato "fonte delle orazioni", a causa dell'esistenza di una fonte d'acqua sorgiva che sgorgava in corrispondenza dei momenti della preghiera islamica di cui ci narra il geografo arabo Al-Idrisi, presente alla corte normanna di Ruggiero d'Altavilla.¹⁴ La borgata, sebbene non esistesse un vero e proprio insediamento, è conosciuta in periodo classico poiché ospitava il commercio degli schiavi e attività di pesca, come quella del corallo che sarà effettuata fino alla fine del XVIII secolo.¹⁵

In periodo alto medievale sarà sede della battaglia delle milizie, combattuta tra arabi e normanni nel 1091, che secondo la leggenda verrà decisa dall'intervento della Madonna a cavallo. Nel luogo dove avvenne la battaglia venne costruito un santuario distrutto dal terremoto del 1693 e ricostruito nel 1721.

Agli inizi dell'ottocento le case di Donnalucata arrivano ad un centinaio, organizzate su tre file parallele alla costa, ed è popolato per la maggior parte da famiglie di pescatori e nobili che vi

avevano costruito case di villeggiatura. Le case sono generalmente caratterizzate dalla presenza di uno spazio interno recintato (il baglio), destinato alla vita privata, e un ballatoio esterno (la banchina), per le relazioni sociali.

Alla fine dell'ottocento si conteranno circa 600 abitanti e si segnala la presenza di Villa Mormina Penna in stile neogotico, oggi sede comunale, e la chiesa di S. Caterina da Siena, costruita negli anni 1878-1885.

Oltre a questi due edifici si segnalano alcuni palazzetti di piccole dimensioni come ad esempio il singolare edificio in stile liberty, all'ingresso della borgata, conosciuto come "il garage", costruito da una ditta tedesca come rimessa per i carichi di pesce in partenza per la Germania.

In seguito all'istituzione del Consorzio di irrigazione dell'Agro di Donnalucata nel 1927, fu possibile una migliore organizzazione delle risorse idriche e di conseguenza sviluppare il settore dell'agricoltura intensiva in serra, fattori che influenzarono la crescita dell'abitato che conta oggi circa 3000 residentistabili.¹⁶



Donnalucata. Fonte: <https://www.hitsicily.com/it/scopri-la-sicilia/luoghi-e-attrazioni/il-borgo-marinaro-di-donnalucata/>

14 MICCICHE' S., Op. cit.

15 PLUCHINOTTA M., Memorie di Scicli, La Perello, Scicli, 1932.

16 ABBATE G., CANNAROZZO T., TROMBINO G., Centri storici e territorio. Il caso di Scicli (Historical Towns and their hinterland. The Scicli case study), Alinea, Firenze, 2010

SAMPIERI

Probabilmente il toponimo deriva da San Pietro e alcuni ritengono che l'apostolo sia sbarcato in questa zona nel 40 d.C. mentre era diretto a Roma.¹⁷

Nella letteratura araba Sampieri è identificabile con Marsa Siklah, ovvero Porto di Scicli¹⁸ utilizzato fino al XIII secolo.



Sampieri. Fonte: <https://www.ragusaholidays.com/comiso>
Modifica da parte dell'autore

Le documentazioni scritte più antiche del borgo risalgono all'epoca Normanna, nonostante i ritrovamenti archeologici facciano ipotizzare un discreto edificato già in periodo romano. Un documento del 1158 descrive la presenza di una villa (ovvero modesto abitato) e la chiesa di San Pietro de Rasacambri, in una porzione di territorio che Lynn Townsend White indicherebbe come l'attuale borgata di Sampieri.¹⁹

Il Carioti²⁰ informa che intorno al 1760, nei lavori di scavo per la costruzione di alcuni edifici, gli abitanti "scopersero alcuni pilastri di tufo [...] con

17 Ibidem.

18 MICCICHE' S., Op. cit.

19 MICCICHE' S., FORNARO S., Scicli. Storia, cultura e religione (V-XVI secc.), Studi storici Carocci, Carocci, Roma, 2018

20 CARIOTI A., Notizie Storiche della città di Scicli, I vol., a cura di M. Cataudella, Comune di Scicli, Scicli, 1994

quattro palmi (103,2 cm) di facciata al loro quadro ci fanno credere esserlo stato il tempio dedicato al Grande apostolo delle genti che nel 1500 osservatane dal Fazello le rovine descrisselo per un edificio antico". Successivamente, a ulteriore conferma, nel 1822, venne ritrovata la statua acefala di Asclepio, di origine romana, oggi conservata al Museo archeologico regionale Paolo Orsi di Siracusa.²¹

Esistono tuttavia segni di insediamento precedenti all'epoca romana, come ad esempio nella zona di "Costa ri carru", dove sono visibili tracce di scavi a scopo estrattivo, possibile indizio di insediamento d'età neolitica, improvvisamente interrotti e la possibile presenza del sito in periodo greco. Secondo alcuni storici, sul sito dell'odierna Sampieri, sorgeva la colonia greca chiamata Apolline, poiché nel VI secolo a.C. in zona "o Puzziddu"

ovvero il pozzetto - forse dovuto all'esistente sorgente subacquea perenne di acqua dolce, visibile con la bassa marea - pare esistesse un tempio in onore di Apollo Archegete.²²

A partire dall'ottocento inizia l'urbanizzazione del sito, con la nascita di alcuni complessi signorili e residenze di pescatori e successivamente la borgata visse un periodo industriale a partire dal 1909 con la costruzione della Fornace Penna che esportava mattoni in argilla in tutto il mediterraneo. La fabbrica chiuse nel 1924 quando un incendio, forse doloso, la distrusse, rendendola famosa con il termine "u stabilimientu bruciatu", oppure "la mannara" nella fiction del commissario Montalbano, ancora oggi in attesa di interventi di un intervento di restauro.

Oggi la frazione Sampieri conta circa 700 abitanti in periodo invernale mentre la campagna è attiva costantemente per scopi agricoli.

21 MICCICHE' S., Op. cit.

22 ABBATE G., CANNAROZZO T., TROMBINO G., Op. Cit.

2.1.3 La situazione demografica a Scicli



Andamento della popolazione residente

COMUNE DI SCICLI (RG) - Dati ISTAT al 31 dicembre di ogni anno - Elaborazione TUTTITALIA.IT

(*) post-censimento

La popolazione residente a Scicli, al 31 dicembre 2017, secondo i dati Istat²³, è di 27.051 abitanti; un dato in crescita rispetto agli inizi del secolo. Sebbene il dato possa sembrare rassicurante, tenendo in considerazione la percentuale per fasce d'età e la diminuzione dei tassi di nascita e mortalità, notiamo come gli over 65 siano passati dal 20,3% nel 2007 al 21,5% del 2017, mentre gli under 14 siano passati dal 15,7% del 2007 al 14,6% del 2017, causando un incremento dell'età media che è passata da 40,5 nel 2002 a 43,1 nel 2017. Inoltre, a partire dal 2005 fino al 2016, la percentuale della popolazione straniera residente è raddoppiata, passando da 4,1% a 8,2% e considerando che nella maggior parte dei casi la popolazione straniera è più giovane rispetto alla media si deduce che questi abbiano in piccola parte attenuato il dato dell'invecchiamento.

Bisognerebbe ancora aggiungere che queste statistiche non tengono in considerazione dei cittadini che non spostano la propria residenza pur non essendo domiciliati nel comune, come ad esempio nel caso degli studenti universitari o i giovani che si spostano per lavoro. Infatti, "dal 2012 al 2017, la percentuale di giovani (25/39enni) laureati siciliani che ha preferito fare la valigia verso le regioni settentrionali e l'estero si è gradualmente incrementata. Passando dal 21% al 28,2%."²⁴

²³ Incrocio dati reperiti da : <https://www.tuttitalia.it/sicilia/31-sicli/statistiche/popolazione-andamento-demografico/>

<http://www.comuni-italiani.it/088/011/statistiche/>

²⁴ Fonte: https://palermo.repubblica.it/cronaca/2019/05/31/news/record_di_cervelli_in_fuga_dalla_

Oltre al fenomeno migratorio della popolazione che lascia la città, bisogna tenere in considerazione i fenomeni migratori interni, ovvero quelli che negli ultimi anni hanno interessato alcuni quartieri del centro storico.

Il prof. Giuseppe Trombino²⁵, riportando i dati

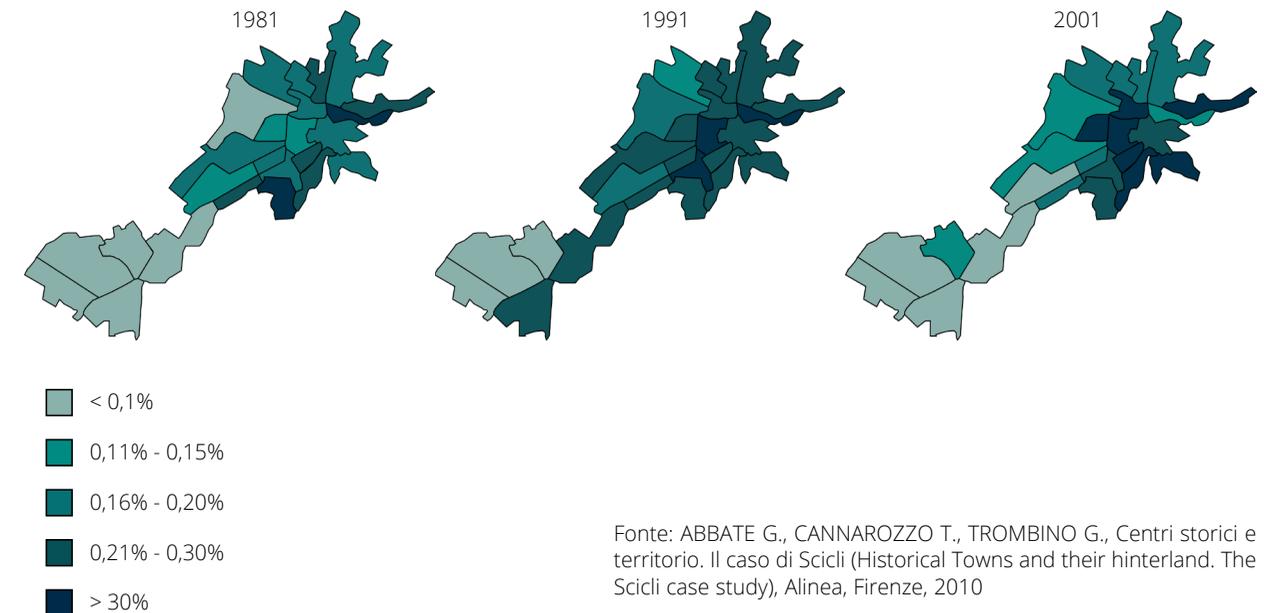
Istat degli ultimi 20 anni, in particolare gli anni 1981 - 1991 - 2001, rileva che la popolazione complessiva del comune sia aumentata in valore assoluto di quasi 2 mila unità.

Da un'analisi più dettagliata degli isolati, emerge che la popolazione sia in realtà diminuita di 2300 unità nel centro storico, toccando tassi di abbandono del 45% in quartieri come San Giuseppe, mentre tale diminuzione viene compensata dalla crescita delle periferie urbane e delle borgate. Infatti, l'area di Donnalucata ha visto un incremento del 60% mentre le aree periurbane e le campagne del 50%.

Le ragioni di questa inversione di tendenza sono da ricercare, da un lato, nel diverso stile di vita della borgata, ovvero uno stile di vita più tranquillo, dall'altro alla qualità stessa delle abitazioni; probabilmente da non sottovalutare è anche lo sfruttamento a fini turistici del centro storico che ha determinato parte di questa migrazione.

[sicilia_e_siamo_ultimi_per_giovani_laureati-227597314/](https://www.tuttitalia.it/sicilia_e_siamo_ultimi_per_giovani_laureati-227597314/)

²⁵ ABBATE G., CANNAROZZO T., TROMBINO G., Op. cit



Fonte: ABBATE G., CANNAROZZO T., TROMBINO G., Centri storici e territorio. Il caso di Scicli (Historical Towns and their hinterland. The Scicli case study), Alinea, Firenze, 2010

2.1.4 Dati sugli abitanti. Prospettive ostili nella provincia

In quanto il Val di Noto non rappresenta una divisione amministrativa, i dati riguardo al contesto demografico fanno riferimento al quadro provinciale, relativo alla provincia di Ragusa, di cui fa parte il comune di Scicli, che sarà interessato dal progetto sviluppato al capitolo 3.

La provincia di Ragusa mostra una situazione generale migliore rispetto alla maggior parte delle province siciliane, sebbene, considerando le medie italiane, il prospetto rimane drammatico. Peggiora la situazione se il riferimento diviene l'area UE.

La popolazione residente al 31/12/2017, all'interno dei 12 comuni della provincia, è di 321.370 ab. e i comuni più popolosi sono Ragusa, Vittoria, Modica, Comiso e Scicli, che insieme raggiungono circa 250.000 ab.

Al di sotto della media regionale, l'età media nella provincia di Ragusa si afferma sui 42,5 anni nel 2018 ma i tassi di natalità e morte suggeriscono un probabile futuro innalzamento di questo dato. Infatti il tasso di natalità è inferiore a quello di mortalità (che in generale riguarda porzioni di popolazione sempre più anziane) mentre l'ingresso della popolazione immigrata non eguaglia il dato della popolazione migrante. L'invecchiamento della popolazione è inoltre influenzato dal trasferimento nell'area di over 65, attratti dalla qualità della vita o semplicemente di ritorno nel periodo del pensionamento.²⁶

In circa un decennio migliaia di cittadini di questa provincia, corrispondenti al 9,2% (29.654 ab.), hanno lasciato l'area iblea, stabilendosi al Nord o all'estero, registrando il loro trasferimento. Nello stesso periodo, la provincia ha ospitato una popolazione migrante pari all'8,9% (28.827 ab.) della popolazione della provincia. E' comunque necessario precisare che i dati non tengono in considerazione i soggetti che lasciano il territorio senza comunicare i trasferimenti o la popolazione immigrata irregolare.

Questa fuga interessa principalmente giovani con

²⁶ http://www.provincia.ragusa.it/statistiche/statistica_pubblicazione.pdf

età compresa tra i 30 e i 35 anni che emigrano alla ricerca di un posto di lavoro gratificante, in linea con le loro qualifiche, ma anche giovani tra i 18 e i 25 anni che emigrano per cercare posti di lavoro meglio retribuiti. I dati Istat del 31/12/2018 sottolineano come la popolazione, in particolare i giovani con poca esperienza, faticano a trovare lavoro portando il dato sulla disoccupazione a un tasso del 18,7%, mentre se si considerano le fasce d'età comprese tra i 15-24 anni e 18-29 anni il tasso cresce al 44,7% e al 34%.²⁷

L'alto tasso di emigrazione ad elevato tasso di istruzione assume una connotazione ancora più drammatica se si considera che la Sicilia, secondo dati Istat del 2018, occupa il penultimo posto in Italia per studenti che si iscrivono all'università dopo il diploma, soli 43 studenti su 100 si immatricolano all'università, mentre occupa l'ultimo posto per giovani in possesso di un titolo universitario, il 18,8%. Il Friuli-Venezia Giulia occupa il primo posto con il 33%. Questi dati si sono notevolmente incrementati negli ultimi anni ma rimangono ancora lontani dalla media europea.

Dal 2012 al 2017, la percentuale di giovani (25/39enni) laureati siciliani che ha preferito fare la valigia verso le regioni settentrionali e l'estero si è gradualmente incrementata, passando dal 21% al 28,2% e contribuendo all'innalzamento della media di laureati di altre regioni (o nazioni). L'ultimo dato preoccupante riguardano le competenze degli studenti delle scuole superiori siciliane, valutate all'ultimo posto in Italia, e la percentuale di Neet, ovvero di giovani che non studiano e non lavorano, che raggiunge invece il primo posto in Italia.²⁸

²⁷ <https://cnaragusa.it/sites/default/files/allegati/2019-07/La%20pubblicazione%20numero%206%20del%20Centro%20studi%20Cna%20territoriale%20Ragusa.pdf>

²⁸ https://palermo.repubblica.it/cronaca/2019/05/31/news/record_di_cervelli_in_fuga_dalla_sicilia_e_siamo_ultimi_per_giovani_laureati-227597314/

2.1.5 Economia e società

Secondo dati Istat del 2013, il PIL della regione Sicilia nel 2012 ammontava a 84,9 miliardi di euro (dato superiore, sebbene non troppo distante, a quello del 2017) pari al 5,4% del PIL nazionale. La quota del settore primario ammontava a 3 miliardi, quella del settore secondario a 6,4 miliardi, quella del settore edile 3,7 miliardi e quella del settore terziario a 60,8 miliardi. Sebbene di grande importanza, il turismo, in leggero calo, genera solamente 3,4 miliardi (4% del PIL regionale) a causa di problemi infrastrutturali, al calo della domanda interna e ai flussi concentrati solamente nella stagione estiva e in poche aree urbane.

Riguardo ai dati sull'occupazione, il settore terziario costituisce la principale fonte di occupazione per la popolazione attiva della regione; il settore secondario impiega il 9,6 % della forza lavoro, mentre il settore primario circa il 7 %.²⁹

Tabella 2: Occupazione in Sicilia per settore economico (in migliaia), 2014

Occupazione per settore economico e regioni NUTS 2	2014
Agricoltura, silvicoltura e pesca	93,0
Industria (esclusa edilizia)	127,2
Edilizia	87,1
Commercio all'ingrosso e al dettaglio; trasporto; servizi di alloggio e di ristorazione	350,6
Informazione e comunicazione	14,3
Attività finanziarie e assicurative	22,1
Attività immobiliari	6,7
Attività professionali, scientifiche e tecniche; attività amministrative e di servizi di supporto	129,8
Amministrazione pubblica, difesa, istruzione, sanità e assistenza sociale	392,8
Attività artistiche, di intrattenimento e di divertimento; altre attività di servizi attività domestiche e altri enti e organizzazioni extraterritoriali	98,2
Totale	1 321,7

Fonte: Eurostat, 2014

Secondo i dati riportati dal dipartimento studi territoriali, Diste consulting srl, le vendite siciliane sui mercati esteri nei primi nove mesi 2017 sono ammontate a circa 6,8 miliardi di euro, con una crescita del 32,7%, in contro tendenza rispetto al

²⁹ Direzione generale politiche interne, Unità tematica politiche di coesione, Situazione economica, sociale e territoriale della Sicilia, 2015; disponibile in: [http://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/IDAN/2015/540372/IPOL_IDA\(2015\)540372_IT.pdf](http://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/IDAN/2015/540372/IPOL_IDA(2015)540372_IT.pdf)

decremento dei quattro anni precedenti.

Quanto ai principali gruppi merceologici, l'export di prodotti dell'agricoltura, silvicoltura e pesca – dopo aver chiuso il 2016 con una crescita dell'8,1% – ha totalizzato nei primi tre quarti del 2017 circa 410 milioni di euro, in flessione del 2,5% sul corrispondente periodo precedente. I prodotti lavorati dell'industria manifatturiera sono ammontati a circa 6,4 miliardi di euro, aumentando del 36,5%, in contro tendenza rispetto ai cedimenti precedenti: nel biennio 2015/2016 il calo era stato in media d'anno del 15,8%.

Escludendo i prodotti della raffinazione del petrolio, che incidono per il 63% circa, l'export manifatturiero scende a circa 2.3 miliardi. In ordine decrescente per ammontare esportato dalla manifattura, dopo i prodotti petroliferi raffinati, vengono le sostanze e prodotti chimici, che ricavano 748 milioni e recuperano il 36,4% dopo aver chiuso l'anno prima con un calo del 20,1%.

In terza posizione vengono i prodotti alimentari, bevande e tabacchi, con un ammontare di 436 milioni e un incremento del 5,4%. Le esportazioni di computer, apparecchi elettronici e ottici raccolgono 311 milioni di euro. Le vendite di articoli farmaceutici, chimico/medicinali e prodotti botanici hanno fatturato 190 milioni. Per gli articoli in gomma e materie plastiche, altri prodotti della lavorazione di minerali non metalliferi le esportazioni si sono aggirate sui 156 milioni.

Nel settore delle costruzioni, nonostante la leggera ripresa dei mercati immobiliari, l'attività produttiva ha mantenuto un andamento complessivamente dimesso, per effetto del ristagno dell'edilizia privata nel segmento residenziale e degli immobili per usi economici, nonché dei ritardi nel processo di rilancio delle opere pubbliche, sebbene sia stato favorito dagli incentivi europei e nazionali per la riqualificazione energetica. La porzione principale riguarda lavori di ristrutturazione, manutenzione e riqualificazione energetica di immobili esistenti, che coinvolgono l'installazione di impianti di riscaldamento e raffreddamento

a basso consumo, la realizzazione di cappotti termici, la sostituzione di vecchi infissi con altri più efficienti. L'isola insieme alla Calabria possiede la più alta quota di edifici in cattivo stato di conservazione (oltre il 26%), superiore sia alla media delle regioni del Mezzogiorno (21,9%) sia a quella del Centro/Nord (13,3%). L'accumulo di un elevato numero di abitazioni invendute, solo in parte eroso nel triennio 2014/2016, unitamente al ristagno delle transazioni subentrato all'inizio del 2017, ha contribuito a mantenere su bassi livelli le quotazioni delle case.

Nel settore dei servizi la produzione dovrebbe aver mantenuto, nel secondo semestre dell'anno, una cadenza evolutiva pressoché conforme a quella del semestre precedente. Nel comparto dei trasporti i dati di traffico sarebbero favorevoli sia per la movimentazione delle merci sia per i passeggeri, sebbene gli esercizi ricettivi della regione avrebbero totalizzato, secondo dati Istat del 2016, 13,7 milioni di presenze, 813 mila meno dell'anno precedente, ovvero -5,6%.³⁰

La banca d'Italia riporta dettagliatamente la situazione economica della regione Sicilia. Di seguito verranno riportati alcuni dati sulla situazione delle imprese e delle famiglie.

Il periodo della crisi ha determinato la chiusura e il calo degli utili di tante imprese, sebbene ne esistano molte nella regione che sono riuscite ad incrementarli. In generale, nonostante la ripresa degli ultimi anni, l'attività in Sicilia nel 2018 è ancora inferiore del 12,3% rispetto ai valori precedenti alla crisi, ben lontana dalla media nazionale che riporta uno scostamento in negativo del 3,4%. La maggiore contrazione è determinata dalla caduta del tasso di occupazione, che ha sottratto il 10,1% alla variazione complessiva.

Nel 2018 è proseguita la crescita regionale, seppur dello 0,9%, del reddito disponibile delle famiglie avviata nel 2015. Nel 2017 il contributo maggiore alla crescita del reddito disponibile è ar-

rivato dai trasferimenti netti e dai redditi da lavoro autonomo, mentre si è indebolito il contributo dei redditi da lavoro dipendente che costituiscono oltre la metà del reddito disponibile delle famiglie siciliane. Nonostante la leggera crescita, il reddito disponibile delle famiglie consumatrici si attesta a quasi 13.300 euro, rimanendo ampiamente al di sotto della media nazionale di circa 18.500 euro, ma è necessario sottolineare che il dato sulla disuguaglianza dei redditi da lavoro superiore è maggiore rispetto alla media delle regioni italiane, infatti nel 2018 la quota di individui in famiglie senza reddito da lavoro è risultata pari al 22,6 per cento (10,0 la media nazionale).

Oltre ai dati sul reddito, è negativo anche il dato sui livelli di povertà, anch'essi elevati rispetto alle medie regionali italiane. In base ai dati Istat più recenti, relativi al 2017, la quota di famiglie in povertà assoluta, ovvero con un livello di spesa mensile inferiore a quello necessario per mantenere uno standard di vita minimo considerato accettabile, era pari al 12,4% in regione; in Italia l'incidenza si attestava al 6,9%.³¹

Le informazioni riportate, relative alla provincia di Ragusa, fanno riferimento ai dati pre-crisi; periodo che ha leggermente mutato il quadro generale. Tuttavia si ritiene che, in merito ai dati riportati, la situazione provinciale oggi, rispetto a quella regionale, abbia mantenuto valori non troppo discordi da quelli pre-crisi.

Secondo il report Ragusa in cifre, redatto nel 2005 dal Gruppo di Lavoro Permanente presso la Prefettura di Ragusa con i contributi della Provincia Regionale di Ragusa, la Camera di Commercio di Ragusa, il Comune di Ragusa e l'ISTAT, le condizioni del mercato del lavoro nella provincia appaiono più favorevoli rispetto al resto della Sicilia e il tasso di disoccupazione, pari al 10,8% è il più basso dell'isola.

L'incidenza del settore primario e dei servizi risulta rispettivamente pari a 17,4% e 61,4%, mentre l'industria in senso stretto assorbe solo l'11,2% dell'occupazione complessiva.

³¹ Banca d'Italia, Economie regionali, l'economia della Sicilia, 2019; disponibile in: <https://www.bancaditalia.it/pubblicazioni/economie-regionali/2019/2019-0019/1919-sicilia.pdf>

Il dato provinciale che si discosta maggiormente dalla media regionale vede la fornitura agricola al 12%, a fronte di una media regionale del 4,3%. Infatti, tra l'anno 2000 e il 2005 il numero delle imprese attive nel ramo dell'agricoltura e silvicoltura, registrate presso la Camera di commercio di Ragusa, è salito da 10.520 a 10.617. Nell'analogo arco temporale, le unità produttive sull'intero territorio regionale sono scese da 113.716 a 108.011 a seguito di una flessione del 5%. In conseguenza di queste differenti tendenze evolutive, la quota regionale detenuta dalla provincia è aumentata nel quinquennio dal 9,2% di fine 2000 al 9,8% al termine del 2005.

A differenza del resto dell'isola, la provincia ospita fertissime coltivazioni di ortaggi in serra (e in pieno campo) che soddisfano una quota consistente del fabbisogno regionale e nazionale. Alcune stime riguardanti il 2004, effettuate dall'Istituto Tagliacarne sulla produzione lorda vendibile degli ortaggi, pongono la provincia di Ragusa al secondo posto in Italia con 372 milioni di euro (che rappresentano il 38,9% del prodotto siciliano ed il 5,4% della PLV nazionale degli ortaggi), preceduta in prima posizione da Salerno (485 milioni di euro). Ulteriormente non vanno dimenticati tra altri prodotti di eccellenza come l'olio extravergine dei Monti Iblei, il Cerasuolo di Vittoria, o ancora il caciocavallo ragusano prodotto con il latte proveniente da una delle più pregiate razze bovine italiane, la modicana.

Nel 2001 le unità locali della provincia, nei vari settori, erano 19.316 e gli addetti 66.128, per cui la dimensione media misurata dal numero degli occupati per unità locale era di 3,4 addetti. Tra i grandi rami di attività considerati, la porzione maggiore è occupata dal settore dei servizi pubblici con 23.754 addetti, seguito dal commercio con 14.558 addetti e industria in senso stretto e altri servizi con circa 9000 addetti a testa. Terminano l'elenco il settore delle costruzioni, alberghi pubblici e esercizi e infine agricoltura, caccia e pesca, rispettivamente con circa 6200, 2300 e 1200 addetti.

“A livello settoriale, le imprese attive nell'industria manifatturiera sono aumentate nel quadriennio del 9,7% (da 2.389 a 2.612) contro un incremento regionale del 3,5% (erano 36.836 nel 2001 e

38.143 a fine 2005). Tra le varie attività di trasformazione industriale, hanno registrato cedimenti i comparti del tessile, quelli del confezionamento di articoli di vestiario e abbigliamento in genere, le lavorazioni del legno, ecc... Hanno invece mostrato aumenti apprezzabili le nuove iniziative imprenditoriali nei comparti dei minerali non metalliferi, fabbricazione e lavorazione di prodotti in metallo, macchine e apparecchi meccanici, macchine per ufficio, mobili, e così via.”³²

Nel periodo che segue la crisi, secondo uno studio congiunto tra il Cerdfos (centro studi Cgil Sicilia) e l'Istat stilato nel 2017³³, il territorio provinciale ha registrato un preoccupante calo degli investimenti, prossimo al 50%, il calo dei consumi vicino al 12% e di conseguenza ha perso 5.172 occupati in tutti i settori di attività (120mila in Sicilia).

In particolare in agricoltura - 1.116 e - 2932 nell'industria. Crolla il comparto delle costruzioni con meno 2.795 occupati. I servizi perdono complessivamente 1.124 addetti. Aumentano di 2719 gli addetti nel comparto commercio, alberghi e ristorazione. Si accusa una contrazione di 3.844 unità di occupati nelle altre attività. Nonostante questo calo, le imprese in provincia sono passate da 32890 nel 2004 a 36474 nel 2017, registrando una forte contrazione delle imprese artigiane che passano da 7120 nel 2004 a 6458 nel 2015 in tutta la provincia.³⁴

Lo studio Cerdfos - Istat conferma che il problema occupazionale siciliano assume in provincia delle dimensioni meno sconcertanti anche perché si continua a cercare lavoro. Calano i posti di lavoro legati all'agricoltura ma crescono quelli legati al turismo. Infatti, sebbene il turismo in Sicilia sia leggermente calato, si registra un netto incremento turistico nelle province di Palermo e Ragusa, anche se il turista, secondo quanto riportato dalla banca d'Italia, spende meno rispetto al passato.³⁵

³² <https://www.istat.it/files/2011/05/ragusaincifre.pdf>

³³ <https://www.radiortm.it/2017/11/07/cgil-ragusa-focus-socio-economico-della-provincia-in-otto-anni-luci-e-ombrello-studio-del-cerdfos-e-istat-presentato-alla-stampa/>

³⁴ http://www.provincia.ragusa.it/statistiche/statistica_publicazione.pdf

³⁵ Banca d'Italia, Op. cit.

2.1.6 L'impatto del riconoscimento Unesco e del cineturismo

Negli ultimi trent'anni il Val di Noto ha profondamente mutato il suo aspetto urbano. I programmi di restauro degli edifici storici e conservazione dei beni paesaggistici, oltre che le strategie di valorizzazione territoriale hanno generato un forte richiamo sui turisti e sugli investimenti esteri che conseguentemente hanno portato il settore economico a riorganizzarsi (parzialmente) attorno al turismo. Le attività commerciali spingono sempre più verso iniziative di promozione dei prodotti locali e della tradizione; gli abitanti stessi hanno iniziato a guardare con occhio diverso alle proprie tradizioni e a sviluppare l'idea di doverle conservare e allo stesso tempo farle conoscere il più possibile. L'obiettivo di attrarre flussi turistici non c'è come scopo primario quello di speculare sul fenomeno ma piuttosto quello di generare "flussi di ammirazione" che facciano sentire i residenti orgogliosi delle proprie radici; sensazione alla quale ultimamente si sono abituati.

Attorno a questo sentimento si costruisce secondariamente l'idea che il fenomeno turistico possa generare delle ricadute economiche importanti e quindi benessere. Cresce quindi il numero di attività commerciali nei centri storici e nei luoghi più visitati che si occupano di vendere prodotti tipici, di ristorazione o promozione culturale.

Secondariamente i cittadini locali hanno iniziato ad investire sul mercato immobiliare mettendo in affitto le seconde case, fenomeno molto presente nel territorio, e vendendo i terreni e i beni immobiliari che hanno oggi incrementato il proprio valore. A sostegno dell'incremento turistico, sebbene ancora in sostanziale ritardo rispetto agli standard europei, la zona si sta dotando di una serie di infrastrutture per i trasporti come l'autostrada Catania – Siracusa inaugurata nel 2009 e la Siracusa – Gela, completa fino a Rosolini. Tuttavia i trasporti pubblici su gomma, e la ferrovia in primis, mantengono ancora un livello generale di sottoutilizzo. Altre opere infrastrutturali, come l'apertura dell'aeroporto di Comiso Pio la Torre, inaugurato nel 2007, e il porto di Marina di Ragusa, inaugurato nel 2009, hanno incrementato i flussi turistici e

dotato l'area di nuovi servizi.

In particolare, l'apertura dello scalo ha avuto un effetto molto positivo sulle presenze di turisti stranieri, cresciute nel complesso del 19,1%, cioè circa 5.100 presenze in più al mese, generando una spesa addizionale di 434 mila euro mensili; nello stesso periodo il Val di Noto acquista maggiore visibilità e le strutture ricettive crescono del 10,6% in media all'anno tra il 2009 e il 2012 e del 16,6% nel triennio successivo.³⁶

Data la mancanza di dati si desume che il porto di Marina di Ragusa partecipi in piccola parte al richiamo dei turisti ma sicuramente con i suoi 258000 m2 partecipa all'offerta di servizi al settore.

Le ragioni che hanno condotto a un generale incremento turistico nel Val di Noto riguardano il riconoscimento Unesco avvenuto nel 2002 e gli effetti del cineturismo, in quanto l'area è stata set di numerosi film e serie televisive, oltre che le politiche di valorizzazione.

Nella provincia di Ragusa gli arrivi sono praticamente raddoppiati negli ultimi venti anni, sebbene vi sia una inflessione negli anni della crisi, così come le presenze che vedono un sostanziale incremento da 829.000 nel 2014 a 1.2 milioni nel 2017.³⁷

In alcuni comuni, come Modica e Scicli, si è registrato un aumento del 60% tra il 2010 e il 2015.³⁸ Il 2017 è stato un anno di forte crescita per l'industria turistica siciliana con oltre 14 milioni di presenze e quasi 5 milioni di arrivi.³⁹

Questa crescita è dovuta alle scomode situazioni geopolitiche del nord Africa e della Grecia che hanno spinto i turisti a scegliere l'Italia.^{40,41}

36 https://aisre.it/images/aisre/5b4ef928611329.86677167/comiso_08112017.pdf

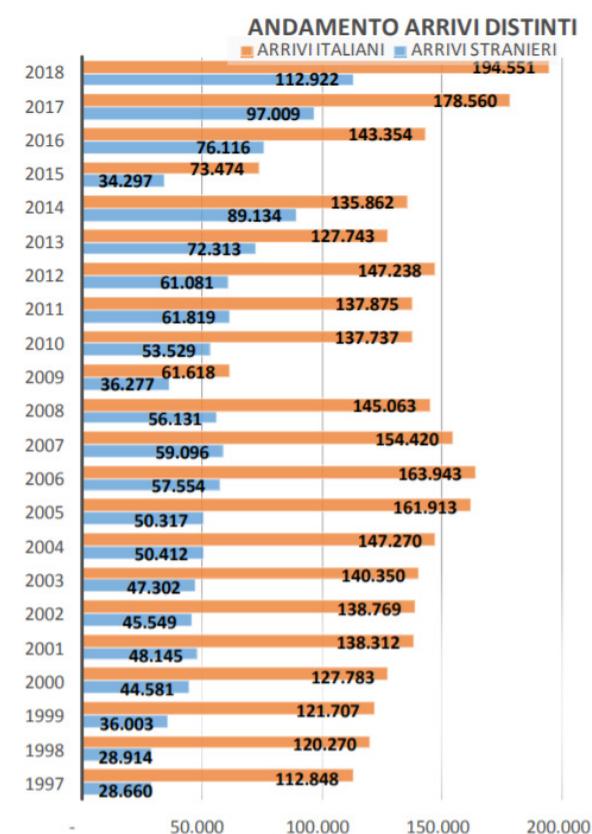
37 <https://www.ragusaoggi.it/notizia-in-evidenza-turismo-ibleo-crescita-del-48-in-due-anni-con-12-milioni-di-pernottamenti-i-dati-del-distretto-turistico-degli-iblei/>

38 <https://ragusa.gds.it/articoli/economia/2016/10/15/piu-turisti-a-modica-e-scicli-aumento-del-60-in-cinque-anni-da-937923-19a8-4342-9166-42b353fbbfe2/>

39 <https://www.guidasicilia.it/rubrica/i-dati-ufficiali-del-turismo-in-sicilia-nel-2017/3005638>

40 <https://www.ragusanews.com/2018/12/31/economia/turismo-scicli-andato-2018/95414>

41 http://www.provincia.ragusa.it/statistiche/statistica_pubblicazione.pdf



Fonte: http://www.provincia.ragusa.it/statistiche/statistica_pubblicazione.pdf

L'evidente flessione dei flussi turistici per l'anno 2015 è imputabile alla mancata comunicazione dei dati da parte di molte strutture ricettive, non ancora inserite nel nuovo software. Non viene motivata l'inflessione del 2009.

Il riconoscimento Unesco in sé non contribuisce direttamente ad un processo di riqualificazione del territorio o ad incrementare i flussi turistici, in quanto non determina automaticamente l'arrivo di finanziamenti e non costituisce sostanziale fonte di pubblicizzazione. Tuttavia il riconoscimento spinge ad eseguire studi e analisi sulla quale si basano i piani di gestione dei beni individuati, beni oggetto di valorizzazione, e conferisce valore ad un territorio in quanto costituisce una sorta di certificato di qualità sulla quale ha senso investire delle risorse.

Ulteriormente avviene in maniera istantanea una presa di coscienza da parte dei residenti riguardo la bellezza di un bene o di un territorio; il riconoscimento identitario diviene strumento utile alla rigenerazione del tessuto sociale e indirettamente anche del tessuto fisico della città.

Per cineturismo, secondo quanto esposto da Provenzano, si intende il turismo stimolato e indotto dalla visione dei luoghi che il cinema mette in scena così da divenire un fenomeno di massa socio culturale.⁴²

Il territorio del Val di Noto è stato più volte set di film e serie televisive che hanno conferito visibilità alle sue potenzialità e generato flussi turistici.

Tra questi si ricordano *Divorzio all'italiana* di Pietro Germi (1962) vincitrice di un Oscar e premiata a Cannes, *Il viaggio di De Sica* (1974), *Kaos* dei fratelli Taviani (1984), alcune riprese di Tornatore in *L'uomo delle stelle* (1995) e *Malena* (2000), serie tv come il commissario Montalbano (1999) e il capo dei capi (2007) e commedie più recenti come *Italo* (2015) e andiamo a quel paese di Ficarra e Picone (2014).⁴³

Tra tutti il commissario Montalbano è quello che ha generato gli impatti più consistenti. La serie tv poliziesca, tratta dagli omonimi romanzi di Camilleri e diretta da Sironi, è una delle serie tv più seguite in Italia e nel Regno Unito e viene trasmessa in 65 paesi di tutto il mondo.

Pur mancando una comprovata correlazione tra i dati di incremento turistico e la produzione televisiva, a Ragusa, dove sono state girate molte scene, i turisti sono aumentati oltre il 50% ed in particolare gli arrivi dalla Scandinavia sono cresciuti di venti volte⁴⁴, mentre l'Osservatorio Turistico Uob tramite uno studio realizzato da Centro Studi Luoghi & Locations per Expo Cts ha constatato che la fiction RAI, tratta dai libri di Andrea Camilleri, porta in Sicilia ben 800.000 turisti.⁴⁵

42 NICOSIA, E., La Sicilia e il cineturismo, 2009; Disponibile in: <https://core.ac.uk/download/pdf/55274893.pdf>

43 <https://sites.google.com/site/paesaggioibleomobile/home/mappa-cinematografica/elenco-film-girati-in-provincia-di-ragusa>

<https://siciliafilm.wordpress.com/cronologia-di-tutti-i-film-girati-in-sicilia/>

44 Ibidem

45 <https://www.ragusanews.com/2013/05/03/economia/grazie-al-commissario-montalbano-800-mila-turisti-in-piu-in-sicilia/31515>



- Medioevo
- 1885
- 1920
- 1975
- 2000
- Oggi

Ricostruzione storica dell'autore a partire dalle informazioni delle fonti citate

2.2 La storia della città

2.2.1 L'etimologia del toponimo

Dalla consultazione della letteratura sulla città emerge come, più in passato che oggi a dir la verità, non vi sia accordo condiviso tra gli studiosi riguardo l'etimo del toponimo "Scicli", come fanno notare S. Miccichè e S. Fornaro citando l'abate Vito Amico⁴⁶ che, nella seconda metà del '700, scriveva: "Id igitur censeo Siclim ex vetustis insulae olim effloruisse; originis aevum, vocabulumque latere nec certi aliquid posse expiscari".⁴⁷

Gli autori forniscono ulteriori versioni suggerite, alcune delle quali, a loro avviso, poco convincenti: si menziona Geoffrey Hull, che citando Caracausi e Gasca Queirazza (1419) fornisce legami con i termini "the buckets/cisterns", ma della quale non si fornisce alcuna spiegazione ulteriore; un'altra versione "Sicla" offerta da Du Cange sarebbe legata a un'ipotetica zecca situata a Scicli in periodo Romano, sebbene come evidenziato da S. Fornaro non vi sono conferme dell'esistenza di officine monetarie in periodo romano. Semple "Sicla" indicherebbe, per altri, il nome di un'antica ninfa particolarmente dotata nel ballo⁴⁸; un'ulteriore ipotesi associerebbe Scicli a Siliquis (carrube), per via della grande presenza della specie arboricola nel territorio, presente tuttavia in gran parte dei comuni iblei.

Fino ad oggi, il toponimo compare per la prima volta negli scritti del geografo arabo M. Al-Idrīsī, che visse alla corte normanna del re Ruggero d'Altavilla, e utilizza il termine Siklah per indicare il centro in cui risiedevano i Siculi all'epoca della conquista araba del'864 d.C. Di conseguenza la spiegazione

che convince maggiormente gli storici è che Scicli derivi dalla trasformazione in Xiclis o Xicli e infine Sici e Scicli del termine arabo⁴⁹ con cui si indicavano i Siculi. Sebbene allo stesso modo la spiegazione data da Padre Cascini, secondo la quale Siklah significhi "balza, dirupo, luogo scoscese" ovvero il colle dove si erano stabiliti i Siculi pare allo stesso modo convincente.⁵⁰

46 In: AMICO V., Dizionario topografico della Sicilia, tradotto dal latino ed annotato da Gioacchino Di Marzo, ristampa Arnaldo Forni, Bologna 1983, la ed. Panormi 1757-60.

"Ritengo che Scicli un tempo fosse florida tra le antiche (città) dell'isola; che (però) l'origine nel tempo e il vocabolo siano incogniti e nulla di certo si possa affermare"

47 MICCICHE' S., FORNARO S., Op. cit.

48 PLUCHINOTTA M., Op. cit.

49 CATAUDELLA B., Op. cit.

50 PLUCHINOTTA M., Op. cit.

2.2.2 Dal paleolitico al periodo pre-ellenico

In territorio sciclitano non risultano tracce della presenza umana in periodo paleolitico (da 2,58 milioni a 10 000 anni fa), sebbene questa sia molto probabile in quanto attestata altrove nella regione.

Si dovranno attendere i ritrovamenti ceramici di età neolitica (6000-3000 a.C.), riconducibili allo stile di Stentinello, per confermare la presenza umana nel territorio comunale.

Le origini dell'insediamento affondano le proprie radici nel mito, sebbene sia necessario diffidare dalle innumerevoli ipotesi, di cui si parlerà in seguito, che tenderanno a glorificare un passato spesso ignoto o anonimo "per il bisogno di crearsi il meraviglioso delle origini." (R. Salvo di Pietraganzili, in *la Sicilia illustrata*, 1888)

Numerose sono, ad esempio, le descrizioni che confermerebbero il ritrovamento di "giganti ossa umane" all'interno delle numerose grotte del costone roccioso, come ci ricorda il Pacetto, e attribuibili ai ciclopi, che avrebbero vissuto nell'isola prima dell'insediamento dei Sicani, nel 3000 a.C., troppo civili per scavarle.⁵¹

Nella leggenda ricade la presenza di Ercole nel territorio, di cui ci parla il Carioti, celebrato nello stemma cittadino.



Fonte: <https://www.portaleabruzzo.com/comune.php?id=6756>

51 PACETTO G., Memorie storiche civili ed ecclesiastiche della città di Scicli, Vol. 1 di *Historia patriae*, Grafiche Santocono, 2009

Lo stemma, rappresentato per la prima volta in un arazzo aragonese conservato nel palazzo municipale, raffigura una delle dodici fatiche di Ercole, ovvero l'uccisione di Nemeo e rappresenta un leone (Nemeo) "coronato all'antica, cioè con la corona radiata [...] in atto di salire su tre monti discendenti da destra a sinistra, il tutto d'oro in campo azzurro". Altri ritengono sia ispirato dalle forme di uno dei colli che pare abbia le sembianze di un leone.⁵²

Nel III millennio a.C., con l'avvento dell'età dei metalli nella sua prima fase detta del rame, detto anche I periodo Siculo (si fa riferimento al periodo Europeo, in quanto in Asia minore il rame era già ampiamente utilizzato nel X millennio a.C.), nel periodo di dominazione Sicana dell'isola, i segni della presenza umana divennero più evidenti, sebbene le fonti scritte siano rare. A questo periodo risalgono una serie di ritrovamenti ceramici, acromi e dipinti rinvenuti in alcune grotte disperse del territorio come la Grotta Maggiore o ripostiglio di Castelluccio, nei pressi dell'odierno ospedale Busacca in contrada Loddieri, e la Grotta dei Morti sul litorale di Cava d'Aliga, a circa 6 Km dal centro abitato.⁵³

Ulteriori ritrovamenti che dimostrano il fervore insediativo di tipo rurale del periodo sono ad esempio la Grotta di S. Francischiello (d'origine neolitica) e le Grotte di S. M. la Nova.

Molto probabilmente in quel periodo non era presente un vero e proprio centro cittadino nella sede di Scicli, alla quale si preferivano gli insediamenti rurali all'interno di grotte o piccoli insediamenti a capanna, come quello rinvenuto in C.da Bruca-Arizza e risalente al Bronzo medio. In fatti, come spiega Sebastiano Tusa "La rarefazione dell'insediamento è un fenomeno comune a tutta l'Età del Rame, ed è stata spiegata con un riaffermarsi dell'economia pastorale su quella agricola e con la conseguente contrazione dell'insediamento stabile a favore di ripari temporanei, tra i quali grotte e ripari sotto roccia".⁵⁴

52 PLUCHINOTTA M., Op. cit.

53 CARPENZANO E., MORMINO I., Op. cit.

54 TUSA S., *La Sicilia nella preistoria*, Sellerio Editore, Palermo, 1999

Come ci confermano i numerosi ritrovamenti, tali insediamenti potevano avere funzioni sia abitative che sepolcrali e possono essere datate orientativamente mediante analisi tipologica.



Scicli. Cd. Tholos (MILITELLO P.M., *Scicli: archeologia e territorio*, Officina di Studi Medievali, Palermo, 2008; Fonte originale: Houël IV, pl. CCXI)

Una storiografia della città nell'Età del Bronzo viene offerta da P. Militello, che oltre spiegare la successione cronologica degli eventi storici elenca tutti i ritrovamenti archeologici effettuati in territorio comunale.⁵⁵

All'Età del rame successe l'Età del bronzo (2200 – 900 a.C.), suddivisibile in quattro fasi: età del bronzo antico, del bronzo medio, del bronzo tardo e del bronzo finale, orientativamente coincidenti con le fasi di Castelluccio, Thapsos, Pantalica nord e Cassibile. La prima fase vede in territorio sciclitano un momento di occupazione del territorio più evidente, così come avveniva nel resto dell'area iblea, dove è individuabile un'alta densità di insediamenti lungo le cave. I tre colli di Scicli sono occupati, in questo periodo, da nuclei di necropoli, con la presenza di tombe a grotticella, e nuclei abitativi.

Nel secondo periodo, con l'inserimento della Sicilia nelle rotte commerciali con l'oriente a partire dal 1400 a.C., nel periodo della discesa Sicula nell'iso-

55 MILITELLO P.M., *Scicli: archeologia e territorio*, Officina di Studi Medievali, Palermo, 2008

la, si ebbe un incremento degli agglomerati edilizi nella costa, come confermato dai ritrovamenti dei villaggi del Pisciotto, di Bruca e del Maestro e di Pezza Filippa, e dell'attività agricola, sebbene non

si possa ancora parlare di città. Alle tombe a grotticella si sostituiscono quelle a tholos, di derivazione greca, (cultura di Thapsos), con differenza rispetto alle tipologie Greche in quanto in Sicilia saranno scavate nella roccia.

Tale assetto urbano, e l'accentrarsi dei centri di vita nei pressi del fiume Irmínio e del torrente di Modica, dimostrato dai ritrovamenti delle grotte di Loddieri, Biddiemi, Ronna Fridda e Scardacucco, che permetteva il rapido accesso ai commerci e alle fonti d'acqua, si mantenne

molto probabilmente anche nelle fasi successive e fino al periodo di colonizzazione greca (VIII sec. a.C.), escluso un periodo di probabile abbandono dovuto al riscaldamento climatico che avrebbe reso inospitali le zone più vicine al mare.

Nel territorio sciclitano, dunque, le tracce di insediamento più antiche sono quasi esclusivamente legate alla presenza Sicana e poi Sicula, che secondo Plinio il Vecchio si sostituì alla prima attorno al XV sec a.C.

Il Pacetto descriverebbe, secondo quanto scritto da Diodoro, che i Sicani si spostarono verso occidente a causa delle continue eruzioni dell'Etna, mentre Agirese, nel suo libro V narra che lo spostamento fu causato dall'arrivo dei Siculi provenienti dall'Italia centrale.⁵⁶

I Sicani secondo quanto riporta Ortelio nella tavola della Sicilia analitica e come confermato da Erodoto e Diodoro, riportati dal Fazello⁵⁷, pare

56 PACETTO G., *Memorie storiche civili ed ecclesiastiche della città di Scicli*, Vol. 1 di *Historia patriae*, Grafiche Santocono, 2009

57 FAZELLO T., tradotto da Remigio Nannini, *Le due deche dell'istoria di Sicilia*, libro V, digitalizzato nel 2009. Disponibile in: <https://www.liberliber.it/mediateca/libri/f/>

avessero stanziato la reggia di Cocalo tra la foce del fiume Irminio, allora navigabile, e la spiaggia di camarina. Sebbene altre fonti la situerebbero nell'agrigentino nell'antica città di Kamikos. Sempre secondo quanto riportato dal Pacetto, la presenza Sicana nel territorio è confermata dal ritrovamento di due gallerie sotterranee⁵⁸, dette di Anselmo e delle cento scale che salgono verso il colle di S. Matteo, di cui ci parla il Carioti e che, secondo lui, sarebbero riconducibili a Dedalo, l'architetto di corte di Cocalo.



Fonte: <https://it.wikipedia.org/wiki/Siculi>
Modifica cromatica dell'autore

Con il progressivo ingresso nel mediterraneo dei popoli del mare, le popolazioni che si erano stanziate nei litorali si spostarono nell'entroterra. Ai mercanti micenei si sostituiscono popolazioni provenienti dall'asia minore, i Fenici (VIII sec. a.C.)⁵⁹ che, come informa il Carioti⁶⁰, citando lo storico Tucidide (libro V), sbarcarono in tutte le marine che accerchiavano la Sicilia, per ragioni di commercio con i Siculi, che in quel periodo occupavano gran parte della Sicilia Orientale. (A.Carioti, 1994)

La situazione dell'isola, antecedente la colonizzazione fenicia e poi greca, viene chiarita da Tucidide⁶¹.

"Tucidide (VI, 2, 3, 4 nelle Historie) scrive:

Si dice che i più antichi ad abitare una parte del paese fossero i Lestrigoni e i Ciclopi [...] I primi abitanti dopo di loro sembra che siano stati i Sicani [...] E quindi da loro l'isola fu chiamata Sicania, mentre prima era chiamata Trinacria: anche ora abitano la Sicilia, nelle parti occidentali [...] Giunti in Sicilia (I Siculi), grosso popolo com'erano, vinsero in battaglia i Sicani (e) li scacciarono verso le parti meridionali e occidentali del paese e fecero sì che la terra si chiamasse Sicilia invece di Sicania."

In sintesi, l'isola nell'VIII sec a.C. appare coabitata dai Siculi ad occidente, i Sicani nella parte centrale e gli Erimi, in minoranza, nella parte orientale. Questa situazione verrà trasformata dalle incursioni dei popoli dell'asia minore, tra cui Fenici, Greci e Cartaginesi, e la successiva discesa dei Romani.

Molto abbiamo appreso dall'archeologia in occasione dei ritrovamenti tombali, che spesso ci hanno aiutato a districare la matassa degli avvenimenti storici, riguardo i popoli che abitarono il territorio. Infatti, come scrive B.Cataudella "le ricerche archeologiche hanno portato a riconoscere in Sicilia, nell'età del bronzo, due diverse culture: l'una caratterizzata da elementi di origine orientale, ovvero i sicani; l'altra che presenta qualche affinità con quelli dell'Italia peninsulare, ovvero i siculi."⁶²

2.2.3 Fenici, Greci, Cartaginesi e Romani

A partire dal VIII secolo, con il progresso delle capacità di navigazione, la Sicilia divenne meta di incursioni da parte di popoli provenienti dall'asia minore.

I primi a raggiungere le coste dell'isola furono, molto probabilmente, i Fenici, che non avendo fini di conquista ma bensì economici instaurarono una convivenza pacifica con le popolazioni indigene dei Sicani e dei Siculi.

Tucidide⁶³ conferma la presenza dei Fenici, che, dopo l'occupazione di Malta, si rivolsero alla Sicilia per avviare il commercio con i Siculi. In territorio Sciclitano occuparono principalmente i promontori marittimi e le isole attorno e pare fossero soliti pescare il corallo nelle coste di Scicli, tradizione ripresa nel tempo e decaduta alla fine del XVIII secolo.

Poco dopo anche i greci si affacciarono nell'isola nel 756 a.C., nella maggior parte dei casi in maniera pacifica, e fondarono una serie di colonie favorendo il connubio tra le diverse culture presenti. La collocazione di una di queste colonie, Kasmene o Kasmene, fondata verso la metà del VII sec. a.C., di cui ci parla Tucidide, senza tuttavia fornire un'indicazione inequivocabile riguardo la sua collocazione, sarà oggetto di grandi dibattiti tra gli storici locali fino alla prima metà del '900. Infatti, come sostenuto, ad esempio, dal Perello, dal Carioti e dal Pacetto, la sua localizzazione verrà ipotizzata nei pressi della contrada Piana e Maulli, a circa 5 km dal centro dell'odierna Scicli, interessata da ingenti ritrovamenti archeologici anche durante il XX secolo.

Si ritiene tuttavia che Kasmene sia stata ritrovata agli inizi del secolo scorso nei pressi di Monte Casale⁶⁴ dall'archeologo Paolo Orsi, ma la questione pare non mettere tutti totalmente d'accordo in quanto, sebbene accetti la veridicità del ritrovamento, B. Cataudella, nel 1988, dirà:⁶⁵

"Se P. Orsi avesse [...] rivolta la sua attenzione sul-

la zona in litore del nostro territorio, compresa, tra "Maistro" e "Maulli" e "la Piana", [...] forse avrebbe indicato, in quest'area, il sito presumibile dell'antica Casmene [...] Gli autori più antichi concordano nel ritenerla fondata in territorio di Scicli [...] Il Cluverio, che nell'anno 1619 visitò la Sicilia [...] si attiene a Tucidide (Casmene in planitie) e a Diodoro (Graeci maritima incoluerunt), osservando in contrada la "Piana", allora territorio di Scicli, le meravigliose rovine di un'antica città [...]"

"Il Cellario, nel libro II della sua "Geografia", sulla testimonianza dei più antichi storici, colloca Casmene non lontano dal mare "Inde mare versus ad id flumen superius [...] fuit Casmene sive Casmeneae"

Tuttavia, pare indubbio che i resti di Kasmene si trovino a Monte Casale nel territorio Siracusano. Esclusa l'eredità sciclitana dell'antica città di Kasmene vediamo comunque che la presenza Greca nel territorio e la commistione culturale fu costante, sebbene il cuore vero e proprio di Scicli non risulta interessato da fenomeni di colonizzazione.⁶⁶ "L'influenza greca diventa sempre più evidente a partire dalla fine del V sec., come dimostra una maggior circolazione di monete siracusane [...] La foce dell'Irminio rimane comunque l'area più importante".

In seguito ai ritrovamenti archeologici provenienti dallo scavo effettuato a proprie spese dal canonico Giovanni Pacetto presso la contrada del Maestro, la presenza di un vaso (un exaileptron) particolarmente antico attesterebbe la presenza greca, almeno quella di tipo commerciale, sulle coste sciclitane già a partire dal 600 a.C.⁶⁷ Quindi, nonostante una scarsità di fonti documentarie del tutto assente riguardo il centro di Scicli, specialmente fonti classiche di tipo diretto, è possibile determinare la situazione dell'insediamento urbano in periodo classico tramite i rinvenuti frammenti archeologici.

Sostanziale cambiamento avvenne con il tentativo di conquista, attorno al III sec. d.C., dell'isola da parte dei Cartaginesi, e interessato da razzie e distruzioni, in particolar modo lungo le coste.

Si suppone che in questa prima fase di conqui-

fazello/le_due_deche_dell_historia_di_sicilia/pdf/fazello_le_due_deche_dell_historia_di_sicilia.pdf

58 A. Aprile 1956 ci parla ancora di una terza galleria detta Marrau che scende dal colle della croce.

in: APRILE ANGELO, Storia e leggenda di Scicli antica, Editrice «La Cartostampa», Ragusa, 1956

59 CARPENZANO E., MORMINO I., Op. cit.

60 CARIOTI A., Op. cit.

61 <http://www.igtodaro.it/25VICOL/sito28/RICERCA/naro17.htm>

62 CATAUDELLA B., Op. cit.

63 PACETTO G., Op. cit.

64 https://it.wikipedia.org/wiki/Serra_Casale

65 CATAUDELLA B., Op. cit.

66 MILITELLO P.M., Op. cit.

67 Ibid.

sta, Scicli, o comunque ciò che esisteva nel suo territorio, rimase in mano greca in quanto, nota la divisione che Greci e Cartaginesi fecero della Sicilia, si può affermare con certezza che questa non rientrò nei domini posseduti dai cartaginesi⁶⁸; sebbene la loro presenza nel territorio sia attestata da ritrovamenti di tombe con corredi funebri, di usanza Cartaginese.⁶⁹

I Romani decisero di scendere per bloccarne l'occupazione, dando così inizio alle guerre puniche (da punici, termine Romano per indicare i Cartaginesi)⁷⁰. I Romani vinsero tutte e tre le battaglie e nel 241 a.C. la Sicilia divenne provincia romana, di cui Scicli fu compresa nelle 72 città componenti la provincia, come si apprende dal Plinio.⁷¹

Tuttavia, E. Militello⁷² sottolinea come, molto probabilmente, nemmeno in periodo romano si possa parlare di un significativo abitato sul suolo dove sorge oggi Scicli, elemento dedotto dal fatto che non vi furono descrizioni effettive da parte di Cicerone o Plinio, e pare invece che in questo periodo vi fosse stato un incremento del settore agricolo e la conseguente dispersione nelle campagne degli insediamenti. Supposizione che, fino ad oggi, non trova riscontro in cospicui ritrovamenti edilizi ma più che altro in ritrovamenti ceramici, monetari e sepolcrali.



Anello rinvenuto a Scicli
Fonte: MILITELLO P.M., Scicli: archeologia e territorio, Officina di Studi Medievali, Palermo, 2008

68 PACETTO G., Op. cit.

69 CATAUDELLA B., Op. cit.

70 https://it.wikipedia.org/wiki/Guerre_puniche

71 CATAUDELLA B., Op. cit.

72 MILITELLO E. C., Scicli tra archeologia e storia, note e articoli su "Il giornale di Scicli", 1978-2004, Il giornale di Scicli, Scicli, 2007

Erano comunque presenti insediamenti abitativi, sepolcri e catacombe, di cui il Carioti ci informa dell'origine greco-romana⁷³, all'interno di grotte scavate nel colle di S. Matteo, per la maggior parte, ma in misura inferiore anche negli altri colli. Riferendosi a questi insediamenti Elio Militello ci ricorda "Ed a lato delle grotte sono, sempre scavate nella roccia, tombe ad arcosolio o loculi, piccole e grandi secondo l'età dei defunti, le quali provano come questa gente amasse tenersi vicino le persone care anche se passate a miglior vita".⁷⁴

L'arciprete Carioti ci informa riguardo all'esistenza di una legge sancita dall'imperatore Antonino Pio «Intra urbis sepelir mortuos vetuit», che vietava di seppellire i morti all'interno della città.

Ciò che non è chiaro è se Scicli potesse considerarsi centro cittadino all'epoca e quindi se effettivamente il provvedimento fu in vigore, sebbene, come riporta il Carioti, l'abate Amico appellò Scicli «*vestum oppidum ante Graecorum colonial conditum*» (ovvero) "antica città fondata prima delle colonie dei Greci".

Visto che non risulta nessuna informazione riguardo alla distruzione di Scicli si può dedurre che esistesse un insediamento rurale di contenute dimensioni.

Più avanti Carioti ci informerà della presenza di un insediamento prossimo alla sede odierna della città risalenti a Tolomeo e riportati da Cluverio, e ancora da Cicerone secondo Pluchinotta (suo libro).

L'insediamento viene indicato con i toponimi di Ina, Ipana, Ispana o Isfana (in quanto dista un tiro di saetta) e sarebbe stato situato in cima al colle di S.M. della Croce, in posizione frontale rispetto al colle di S.Matteo dove sarebbe avvenuto il vero e proprio insediamento cittadino. Sempre secondo quanto riportato da Carioti, il Perello riferisce le dichiarazioni fatte dall'Aurispa - segretario di Papa Niccolò V - in cui un certo Leonardo Aretino intese accennare della distruzione di Ipana da due consoli Romani.

Per ottenere informazioni concrete riguardo l'im-

73 CARIOTI A., Op. cit.

74 MILITELLO E. C., Scicli tra archeologia e storia, Il giornale di Scicli, Scicli, 2007

pianto urbanistico cittadino dovrà attendersi il periodo normanno, in quanto in questo periodo, come già riportato, pare che a Scicli fosse prevalente la natura diffusa dell'insediamento.

A questo periodo risalgono i frammenti di superficie, ritrovati nei pressi del fiume Irmínio, fra cui quelli di terra sigillata probabilmente africana, segnalati da E. Militello⁷⁵: I resti dei quattro ambienti rinvenuti, di cui due pavimentati in opus signinum, emersi durante i lavori, vengono fatti risalire ad un edificio rurale del II secolo d.C.

Dall'altro lato del territorio comunale sciclitano, in particolare a Sampieri, si registra il ritrovamento, nel 1822, di una villa romana e della statua marmorea rappresentante Asclepio, conservato oggi al Museo Archeologico Regionale P. Orsi di Siracusa.



Schizzo della statua di Asclepio da Sampieri (da Appendice: doc. 10, lettera 5); Fonte: MILITELLO P.M., Scicli: archeologia e territorio, Officina di Studi Medievali, Palermo, 2008

Come riporta A. Manenti⁷⁶, si arriva alla conclusione che il quadro dei ritrovamenti lascerebbe pensare ad un insediamento diffuso, e non sparso, nel territorio in epoca romana, e come riportato da E. Militello e pare si attestasse in gruppi di poche decine di individui in buona parte grecofone e in cui il latino rappresentava la lingua originale utilizzata per le comunicazioni ufficiali. Il sottostrato Siculo pare completamente assorbito.

Questa situazione si protrasse fino alla caduta

75 Ibid.

76 MILITELLO P.M., Op. cit.

dell'impero romano d'occidente (476 d.C.), al seguito della quale iniziò il vero e proprio processo di occupazione della sede odierna che prevalse sull'insediamento territoriale diffuso non più sicuro.

2.2.4 L'alto Medioevo: Bizantini, Arabi e Normanni

Con la decadenza dell'impero Romano d'occidente, la Sicilia divenne presto oggetto delle incursioni di popolazioni barbare e arabe. I popoli germanici, mai sopportati, furono i primi a conquistare l'isola e, "durante l'imperversare delle scorrerie vandaliche [...] e della guerra gotico-bizantina [...], la popolazione ritenne opportuno ritirarsi e rifugiarsi in luoghi appartati, naturalmente fortificati e discosti dal mare".⁷⁷

Pare dunque risalire al clima di tensione e terrore, causato dalle incursioni, la fondazione di un consistente edificato a Scicli.

La popolazione della campagna, a carattere principalmente agricolo dopo il controllo romano, aveva preferito abbandonare i propri insediamenti in favore di un territorio militarmente molto più controllabile e difendibile, come fu quello sciclitano.

Infatti la conformazione geografica permetteva l'avvistamento dei nemici da lunga distanza e si sfruttava l'orografia per creare delle barriere naturali.

Così passiamo in una fase che vede l'alternarsi di popolazioni germaniche e il popolo bizantino (Impero Romano d'Oriente), che conquisterà l'isola prima nel 535 d.C. e nel 551 d.C. dopo un periodo di dominazione, e distruzione, sotto gli Ostrogoti. Probabilmente è in questo periodo, per timore delle incursioni arabe, che i Bizantini costruirono i castelli detti Triquetto (o dei Tre Cantoni) e il "Castellazzo", castrum magnum e castrum parvum, di cui la prima esplicita notizia è del 1346, e le fortificazioni con il sistema di torri e porte, rispettivamente in numero quattro e sette nel centro cittadino e altre sparse nel territorio, sebbene un periodo di costruzione ben definito non sia individuabile.⁷⁸



Fonte: Google maps

77 MILITELLO E. C., Op. cit.

78 MICCICHE' S., FORNARO S., Op. cit.

Avenne quindi l'incastellamento che porterà alla nascita di un vero e proprio centro in corrispondenza dell'attuale colle di San Matteo, che divide la cava di S. Bartolomeo e quella di S. M. la Nova (anche detta S. Venera).

Sempre alla presenza Bizantina risalirebbe l'ipotetica istituzione di una zecca di cui ci parla il Carioti. L'arciprete infatti sarebbe stato in possesso di alcune monete riportanti le sigle "Scl" o "Scls", interpretate come Scicli ovvero il luogo dell'ipotetica ubicazione.⁷⁹

La smentita arriverà a breve in quanto l'annotazione sarà identificata con "Siciliae" (probabilmente coniata a Catania) e inoltre, essendo la localizzazione delle zecche una questione importante, pare altamente improbabile che l'ancora inesistente città fosse insignita con tale riconoscimento.⁸⁰

Quindi dopo il mito che coinvolge le sembianze fisiche dei Ciclopi e quello della collocazione di Casmene, anche il mito della presenza di una zecca è ad oggi, e molto probabilmente per sempre, da sfatare.

Dopo quasi tre secoli di dominazione dell'isola, i Bizantini furono costretti a lasciare il posto agli Arabi che, una volta sbarcati a Mazara nell'827 d.C., conquistarono gran parte dell'isola fino alla conquista finale di Siracusa che avvenne nell'878 d.C. Scicli cadde nell'864 d.C. e pare che gli arabi non distrussero nulla, instaurando un regno di tranquillità e tolleranza (come affermato da Raffaele Solarino in G. Flaccavento, La contea di Modica)⁸¹. Due nuovi tentativi di riconquista Bizantina verranno effettuati con l'inizio del nuovo millennio, ma ebbero entrambi esito negativo.

Da un punto di vista socio-economico, Scicli visse un periodo di sviluppo successivo alla conquista Araba, e lo stesso avvenne nel resto dell'isola. L'agricoltura venne incentivata e le terre vennero assegnate a coloro che le coltivavano, spezzando i grandi latifondi. Al contempo si beneficiò di nuove relazioni commerciali con l'Africa mediante l'utilizzo del fiorente porto di Sampieri (Marsha Siklah, ovvero porto di Scicli) di cui parlerà El-Idris qual-

79 CARIOTI A., Op. cit.

80 MICCICHE' S., FORNARO S., Op. cit.

81 Ibid.

che secolo più tardi.

Per quanto riguarda la struttura politica la Sicilia fu divisa in tre valli (Val di Mazara, Val Demone e Val di Noto) e il territorio e il territorio affidato ad una serie di capi detti Kaid.⁸²

In seguito al conflitto tra il Kaid di Castro Giovanni e quello di Siracusa si richiese l'intervento Normanno con a comando Ruggiero d'Altavilla, in quanto ritenuto solamente un popolo di mercenari, ma l'avanzata Normanna si trasformò ben presto in offensiva per la conquista dell'isola.

Nonostante la loro permanenza nell'isola i segni concreti ad oggi pervenuti sono davvero rari, da un lato, a causa delle successive dominazioni che cercarono di distruggere quanto più possibile dell'architettura Araba, dall'altro a causa del terremoto che distrusse quasi interamente il Val di Noto. Allo stesso modo la documentazione è davvero limitata e conosciamo molto di più sugli Arabi in periodo Normanno che al momento del loro effettivo dominio nell'isola.⁸³

Tuttavia, l'eredità è parecchio evidente in diversi ambiti. In ambito agricolo, venne rilanciato consistentemente il settore, che decadde in concomitanza con la decadenza Romana. Furono i Saraceni, infatti, ad introdurre in Sicilia una serie di piantagioni coltivate ancora oggi come: cotone, canapa, canne da zucchero, pistacchio, orzo, limone, arancio, melograno, pesco e Fico d'India.⁸⁴ Con l'incremento dell'agricoltura e una condizione di vita più sicura si disperse anche l'abitato e vennero convertiti i Kasta bizantini. In ambito edilizio, Gli Arabi si servirono di quanto già esisteva nel territorio, e la loro presenza è palesemente evidente nell'impostazione urbanistica della città che adotta una conformazione con un centro abitato principale e vari sobborghi connessi da una rete viaria ad albero. Ulteriore ambito da cui si deduce l'influenza Araba in Sicilia è la toponomastica. Difatti un gran numero di contrade e frazioni presenta l'inflessione fonetica di termini di origine araba, come dimostra ad esempio il termine "Ayn", traducibile con occhio, fonte, che stava ad indicare la presenza di una sorgente d'acqua nel

82 https://it.wikipedia.org/wiki/Storia_di_Palermo_islamica

83 MICCICHE' S., FORNARO S., Op. cit.

84 PACETTO G., Op. cit.

territorio, poi alterato in “donna”.⁸⁵

L'esempio più evidente è nel toponimo della frazione di Donnalucata, dall'arabo Ayn-al-Awqat, tradotto “fonte delle ore” o “delle orazioni”, che starebbe a simboleggiare la presenza di una sorgente la cui acqua sgorgava nei momenti della preghiera islamica.⁸⁶

Un altro esempio di inflessione fonetica di termini di derivazione araba sarebbe la parola “carato”, derivante dal termine “qirat” con cui si indicavano i semi della pianta del carrubo⁸⁷, solitamente utilizzati dagli arabi come unità di misura per pesare le pietre preziose, in quanto il loro peso si mantiene costante.⁸⁸

Ritornando alla dominazione dell'isola, lo scontro tra arabi e normanni si protrasse fino alla definitiva conquista normanna del 1091. Scicli fu probabilmente uno degli ultimi centri a cadere e la battaglia viene ancora oggi ricordata con la messa in scena della “battaglie delle milizie”. Con l'avvento normanno si ritornò al sistema feudale e Scicli diviene città demaniale ed entra a far parte del vescovado di Siracusa, a dimostrare la presenza di un insediamento ormai accertato e l'importanza che il centro aveva cominciato ad assumere in periodo arabo.

Il regno Normanno in Sicilia sotto Ruggiero II d'Altavilla nel 1130 si presenta come risultato della fusione tra le civiltà già presenti nell'isola: bizantini, germanici, musulmani e le altre civiltà da questi assorbite.⁸⁹

Nota è la varietà linguistica presente nel regno: Nei diplomi di usava il latino medievale, un latino volgare con forme linguistiche popolari che portarono alle lingue romanze ed ai dialetti, e il greco, mentre a corte si parlava francese e arabo.⁹⁰

Inoltre gli arabi non vennero cacciati ma furono bensì sempre presenti alla corte normanna e all'interno dell'apparato amministrativo, come dimostra la presenza nella corte normanna del

geografo arabo Al-Idrisi, redattore della Tabula Rogeriana.

Il geografo, in epoca posteriore alla conquista normanna della città, ci presenta lo stato dell'insediamento:

«*Rocca di Siklah, posta in alto sopra un monte, è delle più nobili, e la sua pianura delle più ubertose. Dista dal mare tre miglia circa. Il paese prospera moltissimo: popolato, industrie, circondato da una campagna abitata, [provveduto] di mercati, a' quali vien roba da tutti i paesi. [Qui godesi] ogni ben di Dio ed ogni più felice condizione: i giardini producono tutta sorte di frutta; i legni arrivano di Calabria, d'Africa, di Malta e di tanti altri luoghi; i poderi e i seminati sono fertilissimi ed eccellenti sopra tutt'altri; la campagna vasta e ferace: ed ogni cosa va per lo meglio in questo paese. I fiumi [del territorio], abbondanti di acqua, muovono di molti molini.*»⁹¹



Tabula Rogeriana di Al-Idrisi, fonte: <https://rumpiteste.wordpress.com/2015/05/17/maumettumilia-iv/>

Da notare la rappresentazione invertita della Sicilia

In periodo Normanno, come ricordato da P. Mitello, a partire dal 1091, con la conquista dei territori arabi, l'altura era ormai sede di un insediamento stabile, ufficialmente riconosciuto e assegnato al controllo della chiesa Siracusana. La città assunse una posizione importante sia da punto di vista economico che militare, come confermato dai documenti sulle fasi costruttive del castello, l'oppidum triquetrum, o castello dei tre cantoni di origine bizantina, probabilmente inte-

⁹¹ <https://it.wikipedia.org/wiki/Scicli>

ressato da lavori, che ne modificarono fortemente l'aspetto, in seguito al sisma del 1169⁹².

Al periodo normanno risale la presenza dello “steri” in corrispondenza del pizzo di S. Lucia. Il termine deriva da Osterium tradotto come ostello⁹³, sebbene sorge il dubbio si trattasse di un palazzo di piccole dimensioni.

La fase normanna sotto la dominazione degli Altavilla fu relativamente breve; l'ultima discendente fu Costanza, moglie di Enrico VI di Svevia, della dinastia degli Hohenstaufen (figlio di Federico I barbarossa) dal cui matrimonio nacque Federico II nel 1194. Federico II divenne imperatore all'età di quattordici anni, in seguito alla morte del padre che avvenne quando egli aveva ancora tre anni, e diede inizio alla, breve, dominazione sveva.⁹⁴

⁹² MICCICHE' S., FORNARO S., Op. cit.

⁹³ PLUCHINOTTA M., Op. cit.

⁹⁴ CARPENZANO E., MORMINO I., Op. cit.

⁸⁵ MICCICHE' S., FORNARO S., Op.cit.

⁸⁶ MICCICHE' S., Op. cit.

⁸⁷ In questa provincia si produce il 70% del raccolto nazionale

⁸⁸ CARPENZANO E., MORMINO I., Op. cit.

⁸⁹ Ibid.

⁹⁰ MICCICHE' S., FORNARO S., Op. cit.

2.2.5 Il basso Medioevo: Svevi, Angioini e Aragonesi

Sotto il regno di Federico II, Scicli vide confermato il privilegio di città demaniale, nel 1245, sebbene visse un periodo di stagnazione economica e instabilità. Di fatti, il regno di Federico II fu tormentato da conflitti tra i feudatari e i contrasti che egli stesso ebbe con la chiesa e che gli valsero la scomunica. Con la sua morte, avvenuta nel 1250, ebbe fine la dominazione sveva e iniziò un lungo periodo di instabilità politica che vide l'alternarsi di varie corone.⁹⁵

In un primo momento Scicli, insieme ad altre città, passò sotto il dominio di Ruggiero Finette di Lentini e si tentò di trasformare la Sicilia in repubblica sotto la protezione della chiesa⁹⁶, ma in seguito alla sua uccisione per mano di Manfredi, figlio di Federico II, il papa invocò l'aiuto del re di Francia Carlo d'Angiò, che una volta sconfitte le truppe di Manfredi diede inizio alla brevissima dominazione Angioina⁹⁷.

La dominazione francese, a causa di una soffocante politica economica, non fu ben accolta da parte dei siciliani, che, insorgendo nel 1282, diedero luogo alla Guerra dei Vespri, determinando il passaggio di corona a Pietro d'Aragona, lontanamente imparentato con Federico II di Svevia.⁹⁸

Nel 1296, sotto il dominio Aragonese nacque il regno di Sicilia e venne istituita la Contea di Modica, uno stato feudale alla quale Scicli venne annessa, ponendo fine al suo status di città demaniale. La Contea di Modica durò fino al 1804, con la successione delle casate dei Mosca, dei Chiaramonte, dei Cabrera e degli Enriquez-Cabrera⁹⁹, al seguito dei quali fu incamerata nel regio demanio a causa di problemi di successione e passò infine agli spagnoli.

L'arciprete Antonino Carioti¹⁰⁰, nelle sue notizie storiche della città di Scicli, ci riferisce che la città assunse la sua forma tra il XIV e il XVI secolo "venendosi a saldare durante questi tre secoli i casali, nuclei di palagi e case", a causa di un considerevole aumento demografico, che portò la città da 1275 abitanti nella prima metà del XIV secolo a quasi 12000 abitanti sul finire XVI secolo, e la vicinanza di fonti d'acqua. La città, oltrepassate le mura, inizia progressivamente a scendere dai fianchi del colle di S. Matteo finendo per congestionare le aree a ridosso dei colli limitrofi; lasciando libero il letto dei due torrenti e saltuariamente delle aree a destinare a coltivazione, principalmente grano, canapa, lino e cannamela. Nonostante lo spostamento si mantennero forti i rapporti con la cima del colle in quanto vi si trovavano il cimitero e la chiesa.

L'incremento demografico vide una fase d'arresto nell'anno 1346, a causa del diffondersi di un'epidemia di peste che porterà alla morte di un terzo della popolazione europea, attestata sui 20 milioni. Anche Scicli fu soggetta all'epidemia ma pare che la ripresa fu incredibilmente rapida. Infatti, dopo circa 30 anni dall'epidemia di peste del 1346 la situazione nella provincia sembra ristabilirsi in quanto si contano 265 fuochi a Scicli, 620 a Modica, 677 a Ragusa e 1372 a Noto. Si vive in questi anni un'intensa attività edilizia, nell'affannoso alternarsi di monumentali opere ecclesiastiche o nobiliari e modeste abitazioni contadine. Tra il 1350 e il 1390 vennero costruite 6 nuove chiese mentre ne vennero costruite 20 nel secolo successivo, in particolare tra il 1470 e il 1490.¹⁰¹ Scicli viene chiamata "terra" (non più casale) e conta 292 case. A partire dal 1360 la contea di Modica si espanse e iniziò a controllare i centri demaniali del Val di Noto, mentre in Sicilia proble-

100 *Comecchè è natura delle cose del mondo esserle mutabili, così questa città mal soffrendo la penuria delle acque e i naturali (nativi) a dissetarsi dovettero per più scagioni dall'alta e malagevole scesa dentro alla rupe sino al pedale di essa ritrovarle, cresciuta quanto più la popolazione, non ostante sgravata in tre suburbi, tutte e due circostanze si fecero causa della pianura di mutar sito alle radici dell'erto colle.* In: CATAUDELLA B., Op. cit.

101 LION'S CLUB SCICLI PLAGA IBLEA, Scicli. Com'era, com'è, come sarà., Comune di Scicli, Scicli 1994



Veduta della città: disegno ad inchiostro su carta, senza né firma né data, databile intorno alla metà del sec. XVIII (Catania, Biblioteche Riunite "Civica e Ursino Recupero", tratto da: ABBATE G., CANNAROZZO T., TROMBINO G., Op. cit, scoperta e pubblicata dal prof. Paolo Militello). L'immagine nella pubblicazione era stata specchiata rispetto alla corretta rappresentazione.

mi si successione causarono la nascita del consiglio dei quattro vicari che divisero l'isola in quattro zone di influenza. Allo stesso tempo cresceva l'insoddisfazione contro gli Aragonesi che conduceva a rivolte baronali, aspiranti ad un regno autonomo; una questione aperta da quando gli Aragonesi si erano insediati al trono.¹⁰²

Il quattrocento fu un secolo animato sia dal punto di vista economico che dal punto di vista culturale e intellettuale e si posero le basi per l'istituzione di accademie e circoli di poeti che popoleranno Scicli nel corso del Cinquecento e del Seicento.¹⁰³ Come precedentemente anticipato fu un periodo attivo per l'edilizia ecclesiastica, con la presenza di Francescani, Carmelitani, Agostiniani, Benedettini, Domenicani, Cappuccini e successivamente

102 MICCICHE' S., FORNARO S., Op. cit.

103 Ibid.

anche Gesuiti, che portò alla costruzione di circa 20 chiese alla fine del secolo e alcuni impianti monasteriali e conventuali, facenti parte della diocesi di Siracusa.

Si ha notizia anche dell'acquisto di una grotta nel 1461, ai piedi del colle della croce, allo scopo di istituire una sinagoga per la nutrita comunità ebraica presente a Scicli. La comunità si raggruppava in ghetti e fu costretta ad abbandonare la città nel 1492, con un ordine di espulsione dal regno. Partirono in circa 100mila e ebbero l'obbligo di lasciare ogni bene di valore nell'isola.¹⁰⁴

Il secolo si concluse conforme al clima di intolleranza con l'istituzione del tribunale dell'inquisizione spagnola, istituito nel 1487 ma operativo solamente nel 1500, che rafforzò il potere spagnolo ed ebbe obiettivi di repressione all'ebraismo, isla-

104 CATAUDELLA B., Op. cit.

95 Ibid.

96 PLUCHINOTTA M., Op.cit.

97 CARPENZANO E., MORMINO I., Op. cit.

98 Le ostilità terminarono ufficialmente nel 1372 con la pace di Avignone, dopo un momentaneo periodo di pace intauratosi dopo la pace di Caltabellotta del 1302 1 (https://it.wikipedia.org/wiki/Vespri_siciliani).

99 CARPENZANO E., MORMINO I., Op. cit.

mismo e al luteranesimo e reati come l'eresia, la superstizione, bestemmia e atti irreligiosi.¹⁰⁵

Si pervenne al 1500 con «l'ordinanza gli edifici e le pubbliche strade si fissarono a compierla nella sua perfezione», rappresenta una sorta di piano regolatore che prevedeva gli spazi da adibire a costruzione, ricorrendo anche al rifornimento idrico di alcune zone della città.¹⁰⁶

Secondo quanto riportato da S. Miccichè, la città è un continuo cantiere e gli storici locali dal Fazello al Pirri all'Amico saranno d'accordo nel definire la città oppidum, in riferimento alla funzione militare che doveva avere in quegli anni, anche considerata la morfologia del sito, i due castelli e il sistema di difesa descritto dal Carioti formato da muri, torri e porte. Elementi difensivi collegati da percorsi "sotterranea da 500 passi in circa, quale fin al giorno d'oggi si conserva e si vede: ove vi possono agiatamente passeggiare due homini a cavallo, e dueapiedi".¹⁰⁷

A questo periodo risalgono: gli ampliamenti di santa maria la piazza (odierna piazza Italia); i quartieri di S. Bartolomeo e S. Maria la Nova; la cappella della chiesa di S. Antonino e la facciata della chiesa di S. Maria della Croce, entrambi probabilmente di origine quattrocentesca.¹⁰⁸

Altrettanto positivo, in questo periodo, sarà l'attività economica e il sistema agrario, che vivranno un periodo di momentaneo benessere, dovuto alle concessioni enfiteutiche e l'occupazione illegale di terre, che durò fino al XVI secolo quando si abatterono sulla provincia una serie di eventi che decimeranno la popolazione e devasteranno il territorio.

Si inizia con un focolaio di peste nel 1501, a circa 150 anni dall'epidemia 1336. Questa fu la prima di una lunga serie di epidemie che colpirono la città negli anni 1522, 1524, 1531, 1558, 1574 e 1626. Alle epidemie di peste si aggiunsero due periodi di siccità nel 1512 e nel 1561 che causarono gravi danni all'agricoltura; due sismi negli anni 1542 e

1546; una carestia che causò un'epidemia di tifo nel 1591 e una nuova carestia nel 1616 causata dall'invasione delle cavallette che decimarono i raccolti. A queste si aggiunsero le vittime del tribunale dell'inquisizione.¹⁰⁹

Nonostante le sventure del Cinquecento gli abitanti di Scicli alla fine del secolo saranno raddoppiati e la Contea di Modica continuerà il suo incremento demografico arrivando a 50mila abitanti circa nel 1569, diventando lo stato feudale più importante della Sicilia. Scicli continua la sua espansione urbanistica e manteneva una certa importanza, testimoniata dall'assegnazione del ruolo di capoluogo della quarta sede quando nel 1535 vennero istituite le sergenzie d'armi che divisero la Sicilia in dieci circoscrizioni. In quel periodo il castello ospitò un carcere.¹¹⁰

In quegli anni un attacco da parte dell'alleanza Franco-Turca aveva comportato un'organizzazione del sistema difensivo, di cui Scicli possedeva un ruolo di primo piano.

Nel 1535, sotto il regno di Carlo V, la Contea comincia il suo declino militare, testimoniato anche dalla riduzione progressiva del salario del castellano di Scicli appurato alla fine del secolo, sebbene vi fu una fase di cantiere nel castello che ne modificarono l'impianto.¹¹¹

2.2.6 Dal XVII all'indipendenza italiana

Come il XVI secolo, anche il XVII secolo fu un periodo di eventi catastrofici che colpirono la popolazione e il territorio.

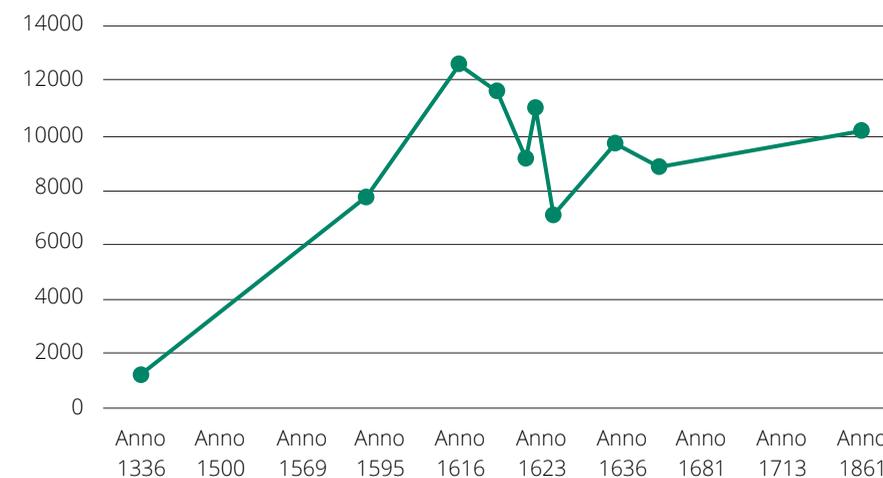
Ad inaugurare il XVII secolo fu probabilmente un nubifragio nel 1612. Secondo la descrizione del Carioti¹¹²: "nel 1616 devorarono i semineri le locuste"; nel 1622 il diluvio "schiantò le vigne e dimenò i canapi"; e riferendosi alla peste del 1626 dove morirono circa due terzi degli abitanti, "nel verde di sue grandezze la città popolata di 24 mille persone, certificavano i 24 notai, ebbe a piangere, seccate dall'ailito pestilenziale di morte, 16 mille", sebbene all'epoca si contassero circa 11mila abitanti. Durante questa epidemia, pare causata da un panno rosso ritrovato nella battaglia di Donnalucata, vennero costruite delle barricate per evitare la propagazione del morbo e vennero costruiti degli edifici di cura. Evento ancora da segnalare è l'insolita aurora boreale che si verificherà nel 1732 causando scompiglio nella popolazione che la credette una sorta di apocalisse.

Il XVI secolo è segnato da controversie che sfociavano in episodi di violenza; mentre la miseria fece emergere la problematica del banditismo.

Per risollevare la situazione il re di Spagna Filippo sospese per sei anni il pagamento delle "gabelle ed angarie", segnando un rapido ripopolamento della città. Infine una carestia nel 1672 e due piene dei torrenti precedettero il più tragico degli eventi: il terremoto del 1693.¹¹³

Questo evento rappresenta un avvenimento chiave nella storia del Val di Noto in quanto, trattandosi del terremoto più forte mai registrato in Italia, la rase completamente al suolo. In questo tragico evento morirono circa 3000 persone¹¹⁴. Ma se il terremoto fu un evento anomalo, la resilienza che dimostrò la città nella ricostruzione fu un fatto straordinario.

Per la ricostruzione venne impiegata qualsiasi risorsa disponibile; persino i metalli recuperati dall'antica urna reliquiaria di S. Guglielmo, patrono della città¹¹⁵. In meno di un secolo la città risorgerà, probabilmente impostandosi sui tracciati esistenti, ma adottandosi ad un gusto tardobarocco contemporaneo tipico del Val di Noto. Il canonico A. Carioti ce la descrive come "allietata da un'aria salubre, ricca di una campagna ferace di biade, di vigne, di frutta e di ottimi pascoli e quindi pur ricca di ogni sorta di bestiame".¹¹⁶



Fonte: Elaborazione dell'autore dei dati riportati da B. Cataudella, da "La Contea di Modica" di Solarino, e dati riportati in ABBATE G., CANNAROZZO T., TROMBINO G., Op. cit

¹⁰⁵ MICCICHE' S., FORNARO S., Op. cit.

¹⁰⁶ CARIOTI A., Op. cit.

¹⁰⁷ <http://www.scicli.com/scicli/barocco.htm>

¹⁰⁸ Paolo Nifosì in: MICCICHE' S., Scicli: onomastica e toponomastica, Il giornale di Scicli, Scicli, 2017

¹⁰⁹ La ricostruzione cronologica degli eventi viene desunta dall'incrocio delle fonti citate.

¹¹⁰ PLUCHINOTTA M., Op. cit.

¹¹¹ MICCICHE' S., FORNARO S., Op. cit.

¹¹³ Ibid.

¹¹⁴ MICCICHE' S., Op. cit.

¹¹⁵ CARPENZANO E., MORMINO I., Op. cit.

¹¹⁶ CARIOTI A., Op. cit.

¹¹² CARIOTI A., Op. cit.

Nel 1713, a seguito del trattato di Utrecht, che pose fine alla guerra di successione spagnola, la Sicilia venne assegnata a Vittorio Amedeo II¹¹⁷ che a sua volta, nel 1718, la cedette all'Austria in cambio della Sardegna a causa del malcontento isolano. Al contempo, la contea di Modica era rimasta sotto il dominio spagnolo e vedeva svilupparsi la piaga del latifondo, con l'incremento di una nuova classe imprenditoriale detti Gabeloti. Questa nuova forma di borghesia soppianta la vecchia aristocrazia terriera e sfrutta il lavoro dei contadini, speculando soprattutto sul territorio. L'abolizione della feudalità nel 1812 rafforzerà il loro potere.¹¹⁸ La presenza della figura dei Gabeloti era stata causata dall'allontanamento dei baroni dalle loro terre. Gli spagnoli avevano introdotto l'idea di vivere in "otium cum dignitate" e allora i nobili avevano abbandonato le proprie terre affidandole in affitto ai Gabeloti, che portarono il capitalismo agrario e le colture estensive.

Con l'inizio del XIX secolo la Contea di Modica verrà incorporata nel Regio demanio e passa dunque al dominio borbone.¹¹⁹

Con la fine dell'occupazione inglese, durata dal 1806 al 1815, si concluse una fase di benessere economico dovuto alle richieste alimentari per la fotta britannica (Rosario Romeo, il Risorgimento in Sicilia). Il trattato di Vienna del 1815 si ricostituisce il regno delle due Sicilie, sotto i Borboni, e vennero attuate delle riforme amministrative che generarono il malcontento della popolazione. Il malessere, sull'esempio dei moti Carbonari scoppiati a Napoli, condusse la popolazione alla rivolta che sfociò con l'incendio dell'archivio cittadino nel 1820. La popolazione Siciliana insorgeva contro la monarchia richiedendo l'indipendenza e si verificano assalti alle case dei nobili, rapine, assassinii, incendi e devastazioni. Altri moti indipendentisti si ebbero nel 1837 e 1848.

Dopo il 1849 la Sicilia abbraccia invece la causa dell'unità d'Italia. Anche a Scicli vi fu l'adesione alla missione garibaldina che si concluse con l'unifica-

zione del 1861.

Purtroppo il nuovo assetto di governo non tenne conto delle tradizioni e delle esigenze meridionali, facendosi presente solamente con le imposte fiscali. (Gaspere Nicotri, Pasquale Calvi e il Risorgimento Siciliano, Palermo, 1914) e con l'introduzione della leva militare, che tolse braccia importanti all'agricoltura. Garibaldi stesso si dimise da deputato nel 1868. A partire da questi malcontenti derivarono fenomeni importanti di migrazione, che interessarono Scicli in misura trascurabile per ragioni che verranno spiegate nel capitolo successivo, e si svilupparono una serie di dinamiche considerate all'origine di movimenti criminali organizzati come la mafia (G. C. Marino, 1964).¹²⁰

117 Vittorio Amedeo II scrisse una lettera indirizzata agli Sciclitani per ringraziarli della devozione dimostrata. Lettera conservata all'archivio comunale.

118 CARPENZANO E., MORMINO I., Op. cit.

119 CATAUDELLA B., Op. cit.

120 Ibid.

2.2.7 Fine XIX e XX secolo. Le trasformazioni urbane¹²¹



Torrente San Bartolomeo - largo Gramsci, 1910, Archivio Santospagnuolo, In: GUCCIONE P., NIFOSI' P., L'archivio di Giustino Santospagnuolo, Il Giornale di Scicli, Scicli, 1989.

Verso il finire del secolo, le amministrazioni si sostituiscono al ruolo individualista detenuto per secoli da cittadini, nobili e comunità ecclesiastiche, dando precocemente inizio al periodo delle trasformazioni urbanistiche, rispetto alla gran parte dei comuni italiani. In quegli anni si infittiva la normativa e si diffondeva la politica igienista volta a risolvere le problematiche sanitarie della città; oltre al rendersi necessario di un piano urbanistico che regolasse la rapida espansione che tutte le città europee stavano conoscendo in quegli anni. "Il livello delle case è a pochi metri, se non a pochi centimetri, dai sentieri tracciati dell'alveo" dove

121 Le informazioni esposte in questo capitolo, se non specificatamente riportate, vengono tratte da: TROVATO A., Scicli. La città delle due fiumare, Erre Produzione, Scicli, 2001

centinaia di donne si ammassano per lavare i panni; l'edificio termina nei pressi del Palazzo Rosso (punta 'e baddi), lasciando il convento dei cappuccini con le limitrofe villa penna e la miniera di calce in aperta campagna, così come lo era la zona di largo Gramsci. Mancano interi quartieri come in via Ospedale, corso Umberto e via Colombo.¹²² Negli anni tra il 1880 e il 1920 Scicli assumerà la conformazione odierna di "città moderna". Sebbene la maggior parte della popolazione del sud Italia visse un periodo di grande insofferenza, Scicli pare muoversi in controtendenza rispetto alle altre città del meridione. La grande vivacità amministrativa e le opere dell'istituzione benefica "l'oro di Busacca" avevano permesso una fase di

122 GUCCIONE P., NIFOSI' P., L'archivio di Giustino Santospagnuolo, Il Giornale di Scicli, Scicli 1989



Carta catastale dell'abitato di Scicli nel 1875, prima degli interventi di sventramento

momentaneo benessere che aveva scongiurato i fenomeni di migrazione che stavano interessando altre città del Sud.

A partire dagli inizi del XIX secolo, Scicli vide una serie di interventi edilizi ed urbanistici e opere pubbliche di notevole sviluppo per l'economia: a) Nel campo agricolo, nel settore dell'orticoltura intensiva, l'avvio della produzione dei primaticci. A differenza di quanto avveniva nel resto della Sicilia, dove si registrò una riduzione del 66% sulla produzione granaria e il 50% su quella vitivinicola, a Scicli l'agricoltura vive momenti floridi¹²³ e la superficie agraria era costituita da 1930 ettari di cui il 60% destinati a seminativo, il 23% a pascolo, il

16% a vigna e il restante 1% a diversa coltura. b) In campo industriale, la progettazione e la costruzione in contrada Pisciotto di una fornace per laterizi, dotata [...] di un forno circolare a ciclo continuo, di modernissima concezione. La fornace dovette interrompere la produzione nel 1924 a causa di un incendio e con essa si fermò anche il settore dell'industria, che non riuscirà mai ad imporsi nell'isola. c) In campo edilizio, la realizzazione di interi quartieri cittadini (S. Nicolò, Logge, Stazione, Oliveto, Trepizzi, Villa) permise l'adozione di una vasta manodopera, generando posti di lavoro. La situazione di benessere consentì il raddoppio del numero di abitanti, che passò da 16220 a 24390 in trent'anni.

¹²³ "La produzione annua era valutata allora in 57250 once, corrispondenti a 729,937 lire. A oggi (periodo della scrittura) corrisponde ad una pensione sociale minima ma all'epoca era una discreta somma se si considera che, nella zona edificabile più ricercata, un metro quadrato di area fabbricabile costava 3 lire, 5 centesimi un giornale, 35 centesimi un chilo di semola e 30 uno di pane".

Fonte: TROVATO A., Op. cit.

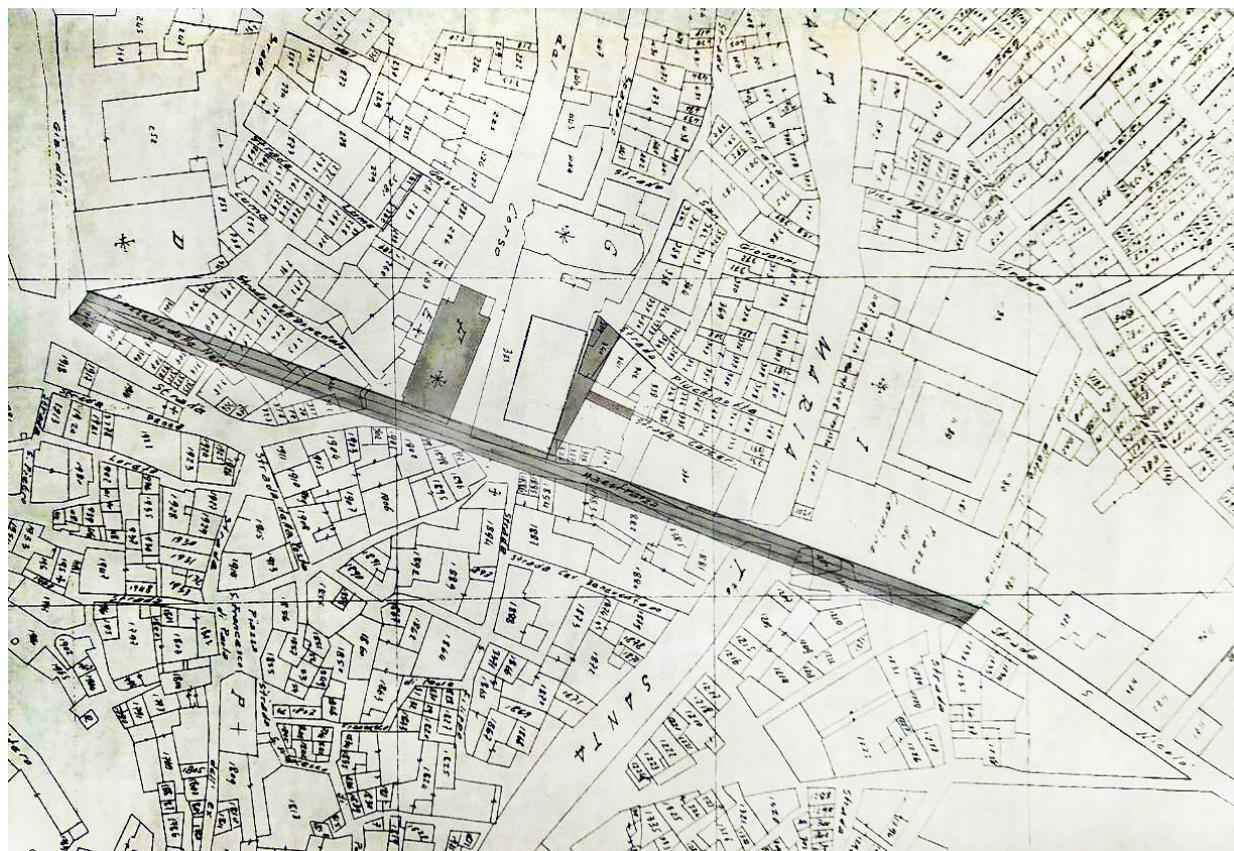


La classe più sofferente era la classe operaia, in quanto la lunga giornata lavorativa (che andava "di suli 'nsuli", ovvero dall'alba al tramonto) non era sufficiente a garantire un salario dignitoso e di conseguenza la popolazione mostrava segni evidenti di malnutrizione e l'organismo indebolito era facilmente dimora di malattia. Alle generali condizioni di malnutrizioni si sommarono le cattive condizioni igieniche della città, come denuncia, nel 1876, Serafino Amabile Guastella: "quanta sconcezza nelle vie! Quanta umiltà di abitazioni! Quanta deficienza degli agi menomi della vita!". Inoltre non era presente un sistema di fognatura e "su 3000 famiglie circa 200 usavano il pozzo nero e 2800 usavano il bottino, recipiente in legno che si trovava lungo le strade e che veniva ricambiato il mattino"¹²⁴. Le acque bianche e le deiezioni venivano gettate sulle strade non pavimentate che le assorbivano o in appositi contenitori fuori dal paese. I tassi di mortalità erano alti e spesso si ebbero delle epidemie; come quelle di colera degli anni 1837, 1855, 1867 e 1887. Fu in seguito a quest'ultima epidemia che si decise la dotazione di un piano di risanamento sotto il mandato del sindaco Peralta, il cui progetto fu dell'ing. Filadelfio Fichera. Tuttavia, il dibattito sugli interventi urbani era attivo già nel 1862 quando si decise lo sventramento di via maestranza (oggi via Nazionale), progetto accantonato per ragioni economiche e ripreso solamente nel 1879 per generare posti di lavoro mancanti in seguito ad un'infelice produzione cerealicola. Oltre alla richiesta di posti di lavoro, i lavori di sven-

¹²⁴ GUCCIONE P., NIFOSI' P., L'archivio di Giustino Santospagnolo, Il Giornale di Scicli, Scicli 1989

tramento si rendevano necessari per una serie di ragioni: il centro cittadino è oltremisura affollato ed è necessario organizzare l'impianto cittadino in relazione alle nuove espansioni; il paese, essendo attraversato da tre torrenti¹²⁵, presenta ampi spazi non utilizzati che creano barriere e rotture del tessuto urbano, gli unici spazi di ritrovo sono i sagrati delle chiese che avevano scopo di fornire respiro alle maestose facciate barocche; inoltre i lavori di sventramento furono condizione necessaria per la realizzazione della rete idrica fognaria e il miglioramento delle condizioni sanitarie. I finanziamenti, 60mila lire, vennero dall'istituzione benefica "l'oro di Busacca", che concesse un finanziamento in due rate a tasso di interessi agevolato. Il cantiere durò 18 mesi e coinvolse: la demolizione della chiesa di S. M. la Piazza, di cui si effettuò il recupero dei materiali per fini edilizi; il rialzo ed allineamento del ponte S. Gaetano; la costruzione della strada "Fidone" (tratto iniziale della strada di S. M. la Nova) e il raccordo della strada del corso (odierna via Francesco Mormino Penna) e di via Maestranza vecchia (dove sorge il palazzo Beneventano). Dopo circa 3 anni, quando la via era diventata il centro della vita cittadina, si provvide ai lavori di arredo urbano e all'illuminazione, che cambiarono gli stili di vita dei cittadini, in quanto precedentemente era addirittura vietato alla plebe uscire dopo il tramonto. Mentre sono ancora in corso i lavori nello sventramento di via Maestranza, viene presentato, nel 1888, il piano di risanamento urbanistico dell'ing. Fichera, che descriverà la città:

¹²⁵ "La storia di Scicli è storia di sottrazioni di aree edificabili agli alvei dei due torrenti"; Fonte: TROVATO A., Op. cit.



Sventramento di via maestranza. Fonte: TROVATO A., Scicli. Op. cit.

“Anzitutto è in parte piano e in parte alpestre; si può guardare dall’alto e dal basso; e ciò dà una varietà dilettevole di paesaggio. I torrenti che lo solcano lasciano in qualche punto un vuoto a vantaggio dell’igiene e dell’estetica, e là si coltivano alberi ed arbusti a scopo utile; e quelle macchie di verde rompono la nota comune dei fabbricati bianchicci, e richiamano il villino, anziché la semplice casetta urbana.”¹²⁶

Per la redazione del piano di Scicli vennero presi come riferimento i migliori progetti europei in merito al risanamento urbano. Allo stesso tempo il progetto risolse i problemi di tipo urbanistico della città, che le permise di affrontare l’era della mobilità carrabile senza impedimenti.

Fu un progetto globale, che beneficiò della legge n° 2892 sul risanamento di Napoli del 1885, e prevedeva: La realizzazione di un acquedotto con fo-

gnatura dinamica, la pavimentazione di 103 strade con superficie 46.220 m², arginatura e copertura dei torrenti, diradamento dei nuclei abitativi per favorire il ricambio d’aria migliorandone la salubrità, sventramenti organizzati in un percorso anulare per il miglioramento della mobilità urbana.

Le opere verranno suddivise in cinque categorie e realizzate in cinque momenti differenti, subendo comunque dei ridimensionamenti, come la fognatura, realizzata solo nel primo dopoguerra, e il sistema di irrigazione nelle campagne.

I finanziamenti necessari giunsero in parte dall’opera benefica “l’oro di Busacca” e direttamente dal governo, sotto il comando di Crispi.

Per risolvere il problema del diffondersi di epidemia il Fichera predispone un censimento generale, catalogando lo stato delle vie della città in base a tre gradi: risultano 26 strade in buono stato, 28 in mediocre stato e 47 in cattivo stato. Le strade in cattivo stato, ovvero le anguste vie del centro storico che mostravano problemi di aerazione e

illuminazione naturale, furono inserite con priorità nel progetto, prevedendone la pavimentazione. Per ricucire il frammentato tessuto urbano e ricavare nuovi spazi per la vita sociale e la residenza venne prevista l’arginatura dei torrenti, che più volte avevano causato gravi danni a causa delle esondazioni, la loro parziale copertura e la costruzione di alcuni ponti.¹²⁷

Le zone di maggiore interesse furono: il torrente di S. M. la Nova, per la quale si prevedeva una copertura di 101 metri; il torrente di S. Bartolo-

meo, per la quale la copertura si estendeva per 165 metri; la copertura della zona “fiumara”, poi di piazza fontana, dove “ai piedi dell’alta rocca di S. Matteo è venuto a formarsi, infatti, uno spazio urbano di gusto signorile”, situato tra il collegio gesuitico e i due palazzi Penna e Mormino.

Tuttavia, per ragioni economiche, si dovettero attendere alcuni anni prima di vedere la realizzazione di questi progetti, realizzati a partire dal primo dopoguerra. La zona di piazza fontana, poi Maria Josè del Belgio, oggi piazza Italia, ad esempio sarà conclusa in circa 70 anni ed ospiterà una fontana, rimossa nel 1931 per ragioni igieniche ed estetiche. Periodo in cui si realizzò anche il secondo

127 L’arginatura dei torrenti e la costruzione dei ponti era un tema già nei piani dell’amministrazione, che aveva cominciato la costruzione del ponte di S. Bartolomeo; il primo ponte di cui si abbia notizia. Fonte TROVATO A., Op cit.



Sventramenti del piano Fichera. Fonte: TROVATO A., Scicli. Op. cit.

tratto¹²⁸. Caratteristici erano anche i curruggi¹²⁹, due leoni in pietra dalle cui bocche sgorgavano zampilli d'acqua.

Fondamentale fu poi il discorso sugli sventramenti e l'impostazione urbanistica della città. Il Fichera prevedette un percorso anulare organizzato in forma esagonale irregolare. Uno sventramento, via Maestranza Nuova, era già in corso di realizzazione, mentre un secondo importante sventramento, corso Umberto I, venne previsto nei quartieri Scifazzo e Valverde. Gli altri lati dell'esagono occupavano aree ancora inedificate.

Sventramenti minori si realizzarono negli anni successivi ed ebbero lo scopo di sfoltire il traffico sui collegamenti principali, come nel caso di San Giuseppe e corso Mazzini. Il primo, realizzato in basolato a spina di pesce (oggi sostituito dall'asfalto), rettificò leggermente la strada tortuosa che tagliava l'omonimo quartiere: una delle prime zone di espansione dove la gente cercava riparo dalle continue piene del torrente grazie alla sua morfologia leggermente rialzata. Venne successivamente previsto un collegamento con Piazza fontana in quanto, in seguito alle piene del torrente, il quartiere rimaneva completamente isolato per alcuni giorni.

Il secondo permise il facile raggiungimento del mercato pubblico situato alle spalle del collegio gesuitico, che aveva avuto il ruolo di incrementare il benessere economico dovuto alla vendita dei prodotti alimentari subito dopo la prima guerra mondiale, e raggiungeva via Maestranza Nuova. Tale sventramento comportò, tuttavia, la demolizione del complesso conventuale dei frati minori Osservanti di S. M. di Gesù del XVI secolo.¹³⁰

Nei primi anni del XX secolo, mentre il piano Fichera era ancora in cantiere, si iniziò la costruzione dell'ospedale Busacca e del palazzo municipale, previa demolizione del monastero di S. Giovanni. Da tempo la città scesa dal colle di S. Matteo ave-

va "preso la via del mare", direttrice urbana che attraverserà la piana dell'Oliveto, il cui piano di lotizzazione avverrà nel 1899. Via Garibaldi, ex via dell'Oliveto presenta due tratti: uno, che costeggia il torrente e conduce verso il centro storico, la cui prima sistemazione avvenne nel 1871; e una seconda parte che, attraversato il piano dell'Oliveto, raggiunge il quartiere di Jungi, che si realizzerà a partire dagli anni '30, anni in cui si stava provvedendo all'impianto di illuminazione elettrica.¹³¹

Nel secondo dopoguerra verranno realizzati i muraglioni in corrispondenza delle rupi di S. Matteo e della Croce e le coperture dei torrenti. La definitiva realizzazione della copertura del torrente di S. Bartolomeo avverrà negli anni Cinquanta in seguito alla violenta piena del 1948 ed è coeva la costruzione degli argini del torrente di S. M. la Nova che permiserò la nascita dell'omonimo quartiere.¹³²

128 Il progetto originale prevedeva una pavimentazione in basolato che non verrà mai realizzata a causa dei costi elevati

129 Termine con la quale si indicano le mammelle gravide di latte delle vacche;

Fonte :PLUCHINOTTA M., Op. cit.

130 ABBATE G., CANNAROZZO T., TROMBINO G., Op. cit.

131 CARPENZANO E., MORMINO I., Op. cit.

132 CATAUDELLA B., Op. cit.

2.3 Lo stato di fatto: Risorse, criticità e prospettive

2.3.1 Swot e Stakeholder analysis

SWOT ANALYSIS:¹³³

- Sito patrimonio dell'UNESCO
- Presenza di beni storici di valore (chiese, palazzi...)
- Presenza di beni paesaggistici (riserve, zone SIC, spiagge,cave, percorsi naturali...)
- Presenza di movimenti artistici e organizzazione di eventi culturali
- Amministrazione comunale attiva e attenta al territorio
- Sperimentazione amministrativa di forme di collaborazione tra comuni
- Crescente presenza di servizi e attività alla popolazione
- Potenziale assetto viario che limita il traffico
- Produzione agricola sviluppata
- Costi accessibili della vita
- Tradizione radicata dell'identità popolare
- Produzione culinaria di qualità
- Ambientazione di riprese cinematografiche che aumentano la visibilità del territorio
- Crescente afflusso turistico

- Incompleta valorizzazione del patrimonio
- Presenza di edifici in stato di degrado o abbandono
- Assenza di aree verdi fruibili
- Scarsa manutenzione stradale
- Scarsa disponibilità di fondi
- Strumentazione urbanistica datata
- Innalzamento dell'età media
- Esodo giovanile per ragioni di studio e lavoro
- Sistema di mobilità pubblica insufficiente
- Parcheggi poco controllati (riempiono le vie del centro storico)
- Scarso utilizzo di energie da fonte rinnovabile e attenzione al riciclo
- Popolazione restia al cambiamento
- Inadeguatezza del sistema logistico-infrastrutturale
- Scarsità di offerta al turista (informazioni, segnaletica...)
- Turismo passeggero e stagionale

133 Confronto di alcuni punti con il Piano strategico intercomunale del territorio ibleo - "TERRE IBLEE - MARI & MONTI", p. 64

reperibile all'indirizzo: file:///C:/Users/Propri%C3%A9taire/Downloads/PS_TerreIblee_Documento_Intermedio_200509.pdf

- Crescente attività dei nodi infrastrutturali (aeroporto di Comiso e i porti di Marina di Ragusa e Pozzallo)
- Vicinanza con siti turistici di rilevanza internazionale (SR, AG, Malta)
- Attivazione di programmi turistici in rete con comuni limitrofi
- Presenza di corsi di Laurea decentrati con sede a Ragusa
- Proposta di istituzione del "Parco degli Iblei" in territorio interprovinciale
- Interesse crescente verso beni storici in stato di degrado
- Programmi di recupero e riqualificazione (Parco della croce e di San Matteo (percorso E. Vittorini), Parco Extraurbano "contrada Truncafila"...)
- Entrate economiche dovute a debiti pregressi non saldati
- Presenza di fondi Europei erogabili

- Mancato potenziamento della rete ferroviaria e dei trasporti
- Difficoltà e ritardi nell'accesso ai fondi strutturali
- Ritardo tecnologico
- Scarsa propensione all'innovazione
- Contrazione dell'incidenza delle imprese agricole che hanno ricadute sugli altri settori
- Consumo di suolo, speculazione edilizia e abusivismo
- Possibile apertura pozzi di estrazione petrolio

L'analisi Swot restituisce un quadro sostanzialmente positivo dello stato del comune siciliano. Numerosi beni architettonici e paesaggistici, oltre che il fascino della tradizione, rendono il territorio appetibile mentre il crescente ruolo del capitale umano rinvigorisce la vita sociale e culturale. Tale patrimonio, sebbene non completamente valorizzato è al centro dell'interesse comunale. Così come gli ambienti urbani degradati o residuali del centro storico sono, in gran parte dei casi, oggetto di programmi di riqualificazione. Occasionali, ma crescenti, sono gli interventi nelle aree periferiche. I costi relativamente bassi e la discreta fornitura di servizi elevano la qualità della vita in particolare per le generazioni adulte mentre le generazioni più giovani, in carenza di prospettive, continuano ad emigrare verso il Nord Italia e l'estero. Il turismo, uno dei principali motori dell'economia locale, è supportato da un numero esiguo di servizi, se si escludono quelli legati alla ristorazione, e si concentra nelle stagioni estive.

Nonostante una crescente coscienza riguardo alle tematiche ambientali, il comune rimane fortemente in ritardo rispetto alle città più virtuose d'Italia. Sono scarsi infatti l'attenzione al riciclo e l'utilizzo di energia da fonte rinnovabile, così come l'utilizzo di modalità sostenibili per la mobilità. Il futuro sembra, per il momento, accompagnato da prospettive rosee, se si esclude il pesante dato dell'emigrazione giovanile. L'attività turistica vive da più di vent'anni un costante aumento così come i servizi a loro disposizione e gli interventi per la valorizzazione patrimonio. Tuttavia è necessario fare i conti con uno scarso sistema di trasporti pubblici e forti ritardi infrastrutturali, oltre che la contrazione dei settori agricolo e edilizio che gravano sulla situazione economica generale.

STAKEHOLDER ANALYSIS:¹³⁴



¹³⁴ Gli indirizzi delle associazioni sono reperibili in: <http://www.comune.scicli.rg.it/flex/cm/pages/ServeBLOB.php/L/IT/IDPagina/289>

L'analisi degli stakeholder mette in evidenza il gran numero di attori coinvolgibili e le loro aree di competenza, e vengono raggruppati in:

-  Finanziatori
-  Amministrazioni
-  Organismi a sostegno del patrimonio
-  Organismi a sostegno delle imprese
-  Organismi a sostegno dell'agricoltura
-  Associazioni a sostegno degli alimenti locali
-  Organismi a sostegno dell'artigianato
-  Enti di protezione ambientale
-  Associazioni con scopi turistici
-  Associazioni a sostegno dello sviluppo mediterraneo
-  Associazioni culturali
-  Associazioni culturali con fini teatrali
-  Associazioni culturali con fini musicali
-  Associazioni culturali con fini artistici
-  Associazioni organizzatori di eventi
-  Associazioni per la valorizzazione del patrimonio culturale locale
-  Organizzazioni sociali
-  Servizi per il ristoro che vendono prodotti tipici
-  Associazioni sportive

Nella parte alta, ovvero quella indicante gli stakeholder con elevato potere, vengono elencate le amministrazioni, gli enti e gli istituti di credito. Queste figure sono fondamentali alla gestione oltre che ai finanziamenti dei processi di intervento urbano.

e una loro virtuosa collaborazione può condurre a risultati più efficaci.

Risulta necessario non soltanto essere in grado di richiamare attori economicamente in grado di sostenere le iniziative ma anche organismi, enti e associazioni che, operando a livello sovra comunale, sono in grado di gestire i processi in maniera strategica.

Per questa ragione vengono coinvolti attori nei settori chiave sulla quale si intende lavorare, garantendo così il sostegno necessario agli attori locali elencati nella parte bassa.

Mentre nella parte alta vengono indicati gli attori da coinvolgere per assicurare la presenza di una strategia d'azione, nella parte bassa vengono

elencati gli attori che operano direttamente sul territorio e che gestiranno i processi in maniera diretta.

Questi attori saranno i promotori di un programma integrato di eventi e protagonisti nei percorsi partecipati.

Allo stesso tempo rappresenteranno, in fase progettuale, un'importante interfaccia tra le amministrazioni e la cittadinanza, così da colmare il *gap* esistente tra queste due figure.

Infine tutti gli attori saranno chiamati a partecipare attivamente allo sviluppo della piattaforma digitale, dettagliata in seguito, e alimentare i contenuti consultabili ai fini di migliorare la gestione delle dinamiche urbane, valorizzare il territorio e favorire l'*empowerment* cittadino.

2.3.2 Il patrimonio (Ambiente, Architettura e Tradizione)

L'analisi del patrimonio avviene in tre step: in una prima fase viene evidenziato il patrimonio ambientale; in una seconda fase il patrimonio architettonico; e infine una terza fase vede il focus sul patrimonio immateriale della tradizione locale.

Le informazioni riguardo al patrimonio mappato vengono in parte reperite dal Piano Paesaggistico, redatto a partire dal 2004, che ne prevede una sua conservazione.

La parte restante deriva da un'attenta riflessione, guidata da fonti bibliografiche e sitografiche che descrivono in maniera dettagliata il patrimonio materiale e immateriale da valorizzare all'interno di una strategia progettuale che metta al centro la tradizione locale e le risorse del territorio.

L'analisi del patrimonio ambientale tiene in considerazione le aree protette di interesse naturalistico, le aree di notevole interesse pubblico, la fascia costiera al di sotto dei 300 metri sottoposte a vincolo ambientale e i percorsi naturalistici di interesse. Si evidenziano in questo caso le aree di interesse paesaggistico che rendono il paesaggio una risorsa non soltanto da proteggere ma anche da valorizzare. Al contempo si cerca di mettere in relazione il paesaggio con l'ambiente costruito.

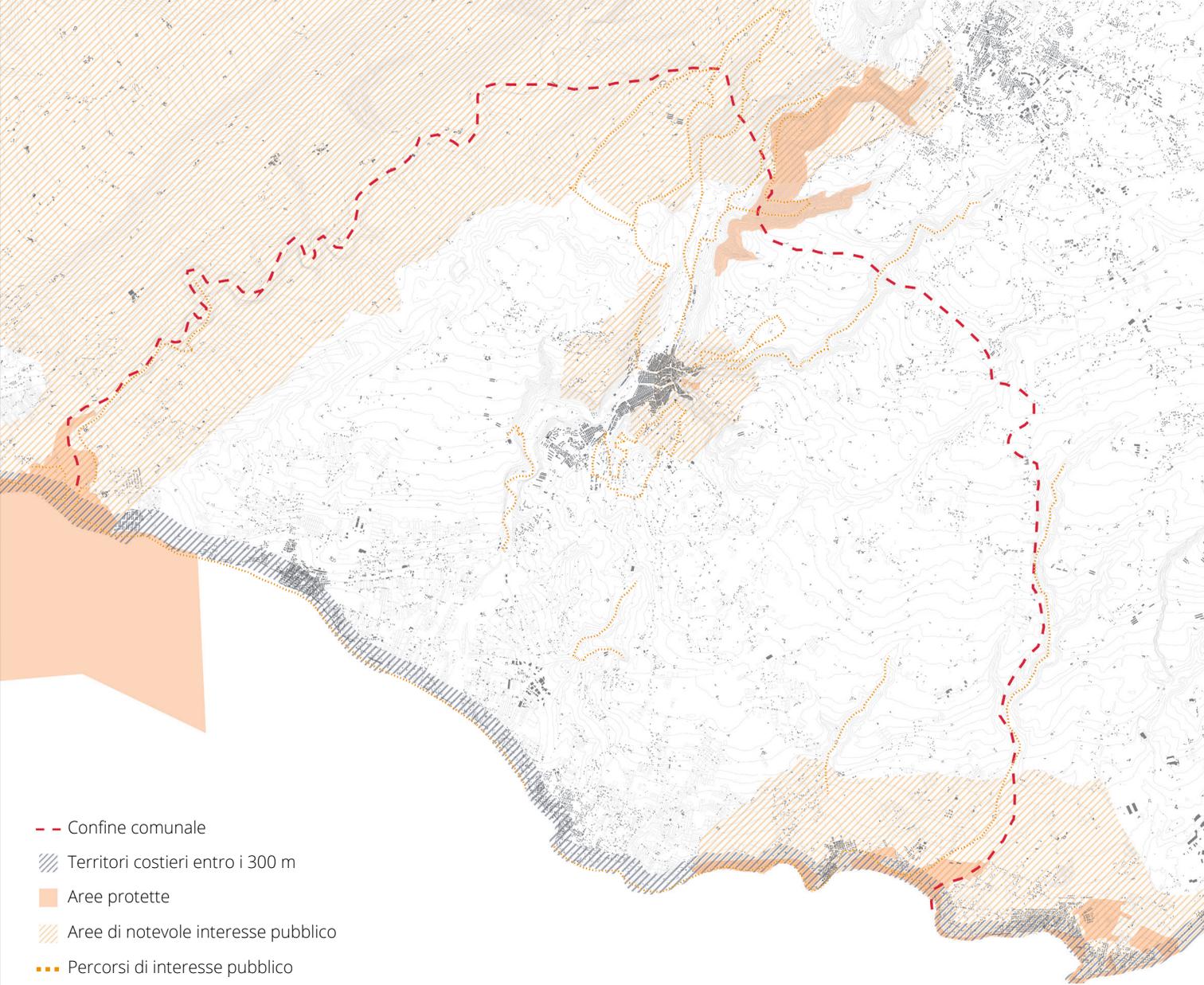
Il patrimonio archeologico e architettonico risulta sparso in tutto il territorio comunale, Sono molteplici le tracce di insediamenti rurali che segnano il territorio fin dall'Età del Bronzo.

Il patrimonio architettonico è invece, nella quasi totalità dei casi, successivo al terremoto del 1693 che rase al suolo il Val di Noto.

L'analisi del patrimonio culturale tiene in considerazione, impropriamente, dei limitati beni artistici ad oggi presenti (la maggior parte dei beni sono andati distrutti durante il terremoto o perduti in fasi successive), e in particolare degli elementi della tradizione locale che contribuiscono ad arricchire il territorio come: Eventi folkloristici, prodotti tipici e artigianato.

Tali risorse vengono approfondite a diverse scale:

a scala cittadina e a scala del territorio comunale con lo scopo di offrire una panoramica sulle polarità del territorio e inserirle all'interno di una dimensione territoriale, determinando l'inserimento strategico di tali risorse in fase progettuale.



- Confine comunale
- ▨ Territori costieri entro i 300 m
- Aree protette
- ▨ Aree di notevole interesse pubblico
- ⋯ Percorsi di interesse pubblico

I percorsi sono tratti da: <https://it.wikiloc.com/percorsi/outdoor/italia/sicilia/scicli>
<https://www.esplorambiente.it/wp-content/uploads/2019/02/Percorsi-lblei.pdf>
 Fonte: Produzione dell'autore a partire dalle informazioni del Piano Paesaggistico.
 In: Regione Sicilia, Piano Paesaggistico, Ambiti 15-16-17 Ragusa, redatto nel 2004 e approvato nel 2016

2.3.2 Il patrimonio (Ambiente, Architettura e Tradizione)

1. IL PATRIMONIO AMBIENTALE

Come precedentemente riportato, la morfologia del territorio è composta da un paesaggio collinare frastagliato dalle numerose cave. I costoni rocciosi si elevano tra la vegetazione arborea e i corsi d'acqua a carattere torrentizio, dopo un percorso frenetico, si esauriscono fra le onde del mare.

Il paesaggio si trasforma con il passare delle stagioni e il verde dei campi del periodo invernale cede il passo ad un panorama estivo più arido, scandito dai tracciati dei muri a secco che separano le proprietà.

Dalle sommità dei promontori è possibile godere di questo panorama.

Le increspature rocciose del territorio ospitano una moltitudine di catacombe e insediamenti rurali in grotte, nel più antico dei casi, anche di origine neolitica.

Ampie aree sono oggi inserite all'interno del Piano Paesaggistico della provincia di Ragusa, allo scopo di normare le loro funzioni e conseguentemente la loro conformazione.

Tra queste aree si citano in particolare siti naturali, ovvero aree da conservare integralmente, o aree di interesse in cui è limitata l'attività edilizia, che insieme al panorama costiero rappresentano una risorsa su cui puntare per lo sviluppo del territorio e al contempo luoghi importanti per la conservazione delle specie locali di flora e fauna. Infatti, l'intensa attività agricola ed edilizia hanno modificato la composizione del paesaggio, limitando spesso le specie preesistenti a ridotte aree.



Cava di San Bartolomeo. Fonte: Foto dell'autore

La costa del territorio Sciclitano si estende per circa 18 km, confinando con il territorio Modicano e Ragusano, con l'alternarsi di profonde spiagge o scogliere di varia altezza segnate da suggestive insenature.

Fino all'avvento della serricoltura gran parte della costa sabbiosa era segnata da enormi dune di sabbia alte fino a trenta metri. Le dune proteggevano le aree retrostanti dal vento e permettevano il prosperare della macchia mediterranea.¹³⁵

Sulla costa, tre aree morfologicamente molto diverse sono state dichiarate riserve naturali a ridosso degli anni 2000: nella parte occidentale la Riserva naturale Macchia foresta del fiume Irmínio, il Parco naturale Costa di Carro e l'area protetta di punta Pisciotto nella parte orientale.

La prima area protetta sorge a ridosso del fiume Irmínio, fiume anticamente navigabile che divide il territorio ragusano da quello di Scicli, ed è carat-

terizzata da dune di sabbia attorno alla quale crescono numerosi arbusti ed alberi ad alto fusto e che, grazie alle acque dolci del fiume, ospita una ricca fauna mediterranea.

La seconda area, il Parco naturale Costa di Carro, che è invece caratterizzato da alte scogliere sulla quale crescono specie come la palma nana ed altre specie vegetative come l'agave, il lentisco, l'efedra fragile, lo spazzaforno, il timo, il finocchio marino, il capperò e la salicornia.

In questa riserva è possibile individuare due attrazioni principali come la Spaccazza, una insenatura che digrada da circa dieci metri fino al livello del mare e i resti del faro e della caserma della finanza, location di alcune riprese de "Il Commissario Montalbano". Interessante è anche una piccola insenatura detta "la grotta dei colombi".¹³⁶

La terza area, molto simile alla seconda per via della sua vicinanza, si trova in prossimità della spiaggia di Sampieri e ospita luoghi di interesse

135 Regione Sicilia, Piano Paesaggistico, Ambiti 15-16-17 Ragusa, redatto nel 2004 e approvato nel 2016

136 <http://www.casavacanzacavadaliga.it/costadicarro.html>



Riserva naturale Macchia del fiume Irmínio. Fonte: Foto dell'autore



Parco naturale Costa di Carro; resti del faro e della caserma della finanza. Fonte: Foto dell'autore

come la pineta che prospera alle spalle delle dune sabbiose e la Fornace penna, di cui si parlerà meglio in seguito.

Queste aree naturali sono servite da suggestivi tracciati di particolare interesse naturalistico che collegano i diversi luoghi, oggi sottoutilizzati.

L'ultimo sito protetto all'interno del territorio comunale è il sito ospitante la Cava Maria; un sito condiviso con il territorio modicano caratterizzato da profonde insenature nella roccia calcarenitica-marnosa in cui scorre il fiume lato.

Caratteristici sono anche i caseggiati e manufatti rurali, nonché diverse testimonianze archeologiche quali sepolture sub-divo risalenti al periodo Romano e le tombe a "grotticella" corredate da padiglione, anticella e cella funeraria dell'età del bronzo antico (2500-1400 a.c., cultura Castellucciana).

Ulteriori aree di notevole interesse, non indicate come siti protetti, ospitano attrazioni di carattere storico-ambientale e sono oggi saltuariamente

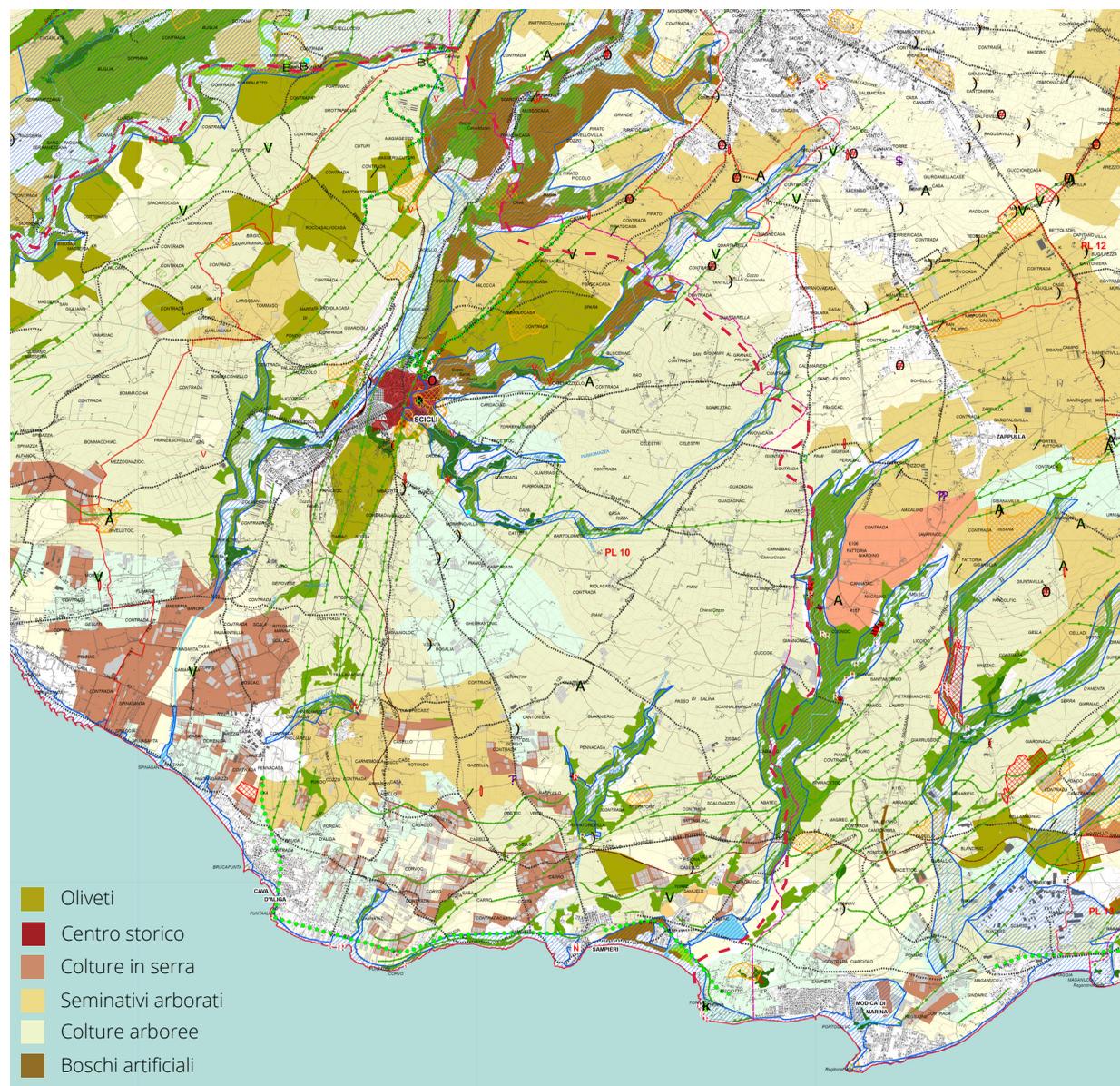
visitati mediante la realizzazione di itinerari didattici.

Tra questi si sottolinea l'itinerario delle Carcare, tra le Contrade Spana e Quartarella, in cui le "Carcare" costituiscono fornaci costruite in pietra a secco e utilizzate per la produzione della calce, prossime al villaggio rupestre di contrada Quartarella ed un palmento scavato nella roccia.

Altri percorsi come quello del Torrente Petrarò e Cava Labbisi, l'itinerario del bosco, Cava San Bartolomeo e Colle San Matteo, itinerario in zona Ronna Fridda, Cava Santa Maria la Nova, etc. attraversano profonde insenature arricchite da manufatti di svariati periodi come latomie, necropoli, marmitte, scalinate incise nella roccia e briglie di contenimento, ipogei, tombe ad arcosoli, tholos, sub-divo, torrette militari, masserie, aie, cisterne, abbeveratoi, carcara, insediamenti monastici, vaschette di corrosione e grotte.¹³⁷

137 Esplorambiente, "Percorsi Iblei" escursioni e trekking tra storia e natura.

Disponibile in: <https://www.esplorambiente.it/wp-content/uploads/2019/02/Percorsi-Iblei.pdf>



Mappa delle Componenti del Paesaggio. Fonte: Regione Sicilia, Piano paesaggistico, Ambiti 15-16-17 Ragusa, tavola 24.6 Componenti paesaggio, redatto nel 2004 e approvato nel 2016

Spostandosi verso l'entroterra il paesaggio è scandito dall'attività agricola ed edilizia che hanno modificato profondamente la composizione del paesaggio. Con il passaggio da coltura estensiva, introdotta dagli arabi nel IX sec., a quella intensiva degli anni Sessanta il paesaggio è stato "rasato" e spogliato di parte della sua vegetazione per far posto alle colture in serra.

Le dune sabbiose costiere sono state spianate, in quanto i terreni sabbiosi sono particolarmente

adatti alle colture di pomodoro, segnando una nuova fase di urbanizzazione dei paesaggi costieri, fenomeno estremamente evidente in zona Donnalucata e ancor di più nel Vittoriese, uscendo dai confini comunali.

Il paesaggio agricolo è composto per la maggior parte da colture arboree, nella maggior parte dei casi costituiti da carrubi, olivi e mandorli e da seminativi arborati, ovvero campi destinati alla coltivazione erbacea di cereali, leguminose e colture

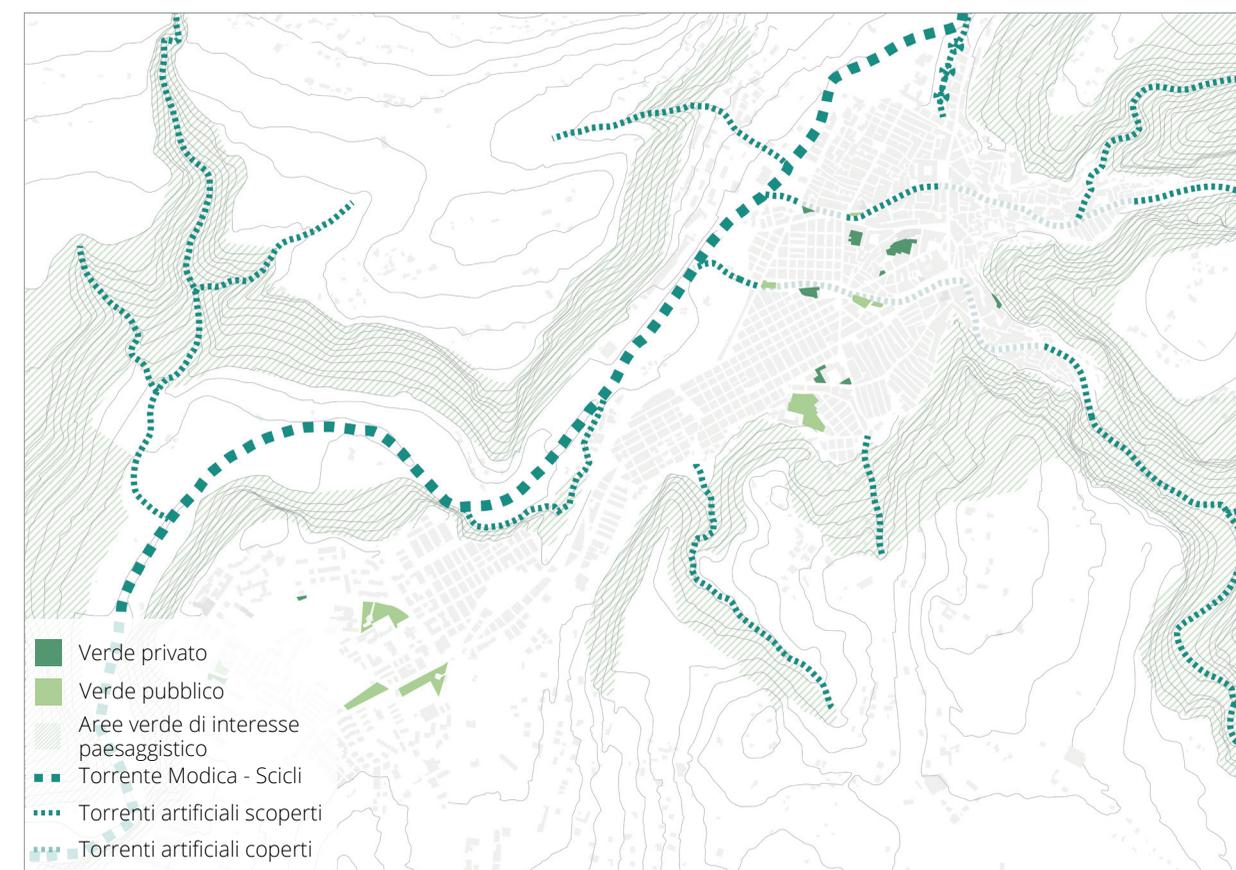
orticole associati alla presenza di specie arboree. Nei pressi di corsi d'acqua naturali prospera la macchia mediterranea ospitando specie di flora e fauna locale.

Sono anche presenti porzioni di territorio destinati a carrubeti, mandorleti, vigneti, agrumeti, che rappresentano un impiego stagionale per la popolazione locale che ne trae fonti primarie per la produzione di prodotti locali di qualità, e Vegetazioni forestali (vegetazioni di macchia come garriga, praterie, arbusteti e vegetazione ripariale).

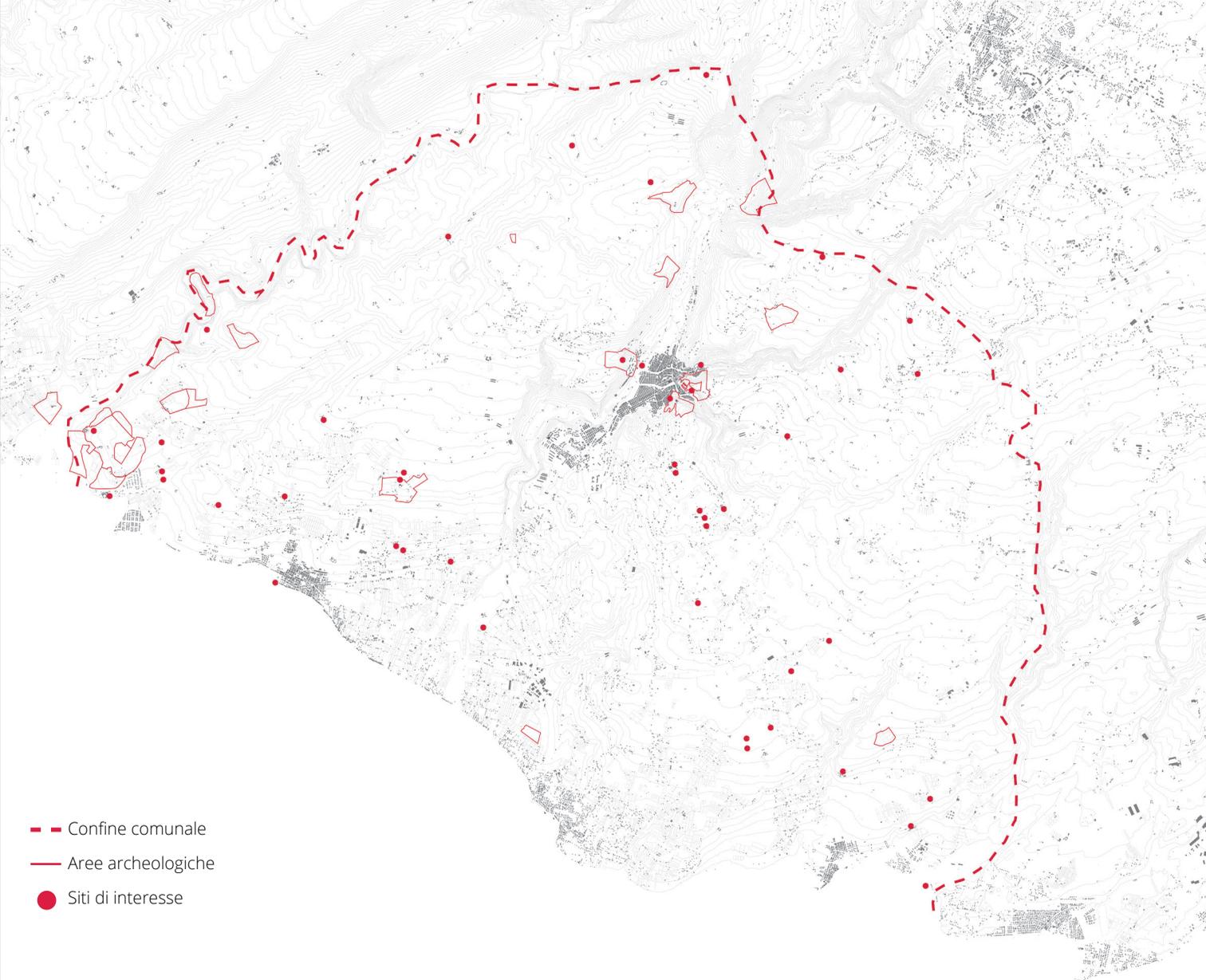
Il patrimonio ambientale nei pressi dell'insediamento urbano della città di Scicli è legato ai costoni rocciosi che cingono la città colonizzata da vegetazione locale e i corsi d'acqua che l'attraversano consentendo il prosperare di specie locali. Tali corsi d'acqua vengono poi incanalati all'interno di torrenti artificiali che si snodano tra i fabbricati alternando tratti coperti a tratti scoperti.

Al ricco paesaggio naturale extraurbano si associa la scarsa presenza di aree verdi nell'ambiente urbano. Le aree verdi pubbliche della quale i cittadini possono usufruire sono estremamente scarse e nella maggior parte dei casi si riducono a sporadiche piantumazioni e terreni incolti.

Tuttavia si riconosce una potenziale dorsale verde nei pressi del torrente Modica-Scicli che costeggia tutto l'insediamento che potrebbe rappresentare un'interessante occasione per arricchire tale patrimonio.



Mappa dell'infrastruttura verde e blu. Fonte: Produzione dell'autore; alcune informazioni sono estratte dal Piano Paesaggistico. In: Regione Sicilia, Piano Paesaggistico, Ambiti 15-16-17 Ragusa, redatto nel 2004 e approvato nel 2016



- Confine comunale
- Aree archeologiche
- Siti di interesse

Fonte: Produzione dell'autore a partire dalle informazioni del Piano Paesaggistico.
 In: Regione Sicilia, Piano Paesaggistico, Ambiti 15-16-17 Ragusa, redatto nel 2004 e approvato nel 2016

2.3.2 Il patrimonio (Ambiente, Architettura e Tradizione)

2. IL PATRIMONIO ARCHEOLOGICO E ARCHITETTONICO

Dell'immenso patrimonio artistico di Scicli rimase davvero poco in seguito all'incameramento dei beni ecclesiastici¹³⁸ del 1866 e la demolizione di alcuni fabbricati medievali sopravvissuti al terremoto del 1693. Si conservano un quadro di Pasquci, della scuola di Raffaello, un dipinto di Rubens, un dipinto di Sebastiano Conca, un dipinto rappresentante il Cristo di Burgos e pochi altri dipinti di artisti minori.¹³⁹

138 "Con il Regio decreto n. 3036 del 7 luglio 1866 fu tolto il riconoscimento (e di conseguenza la capacità patrimoniale) a tutti gli ordini, alle corporazioni, alle congregazioni religiose, ai conservatori ed ai ritiri che comportassero vita in comune ed avessero carattere ecclesiastico. I beni di proprietà degli enti soppressi furono incamerati dal demanio statale".
 Fonte: https://it.wikipedia.org/wiki/Eversione_dell%27asse_ecclesiastico#Le_leggi_d'incameramento_dei_beni_ecclesiastici

139 PLUCHINOTTA M., Op. cit.

Allo scarno patrimonio artistico si oppone invece un ricco patrimonio paesaggistico e architettonico, che coabita una città in costante trasformazione.

Secondo quanto riportato nel Piano Paesaggistico nella scheda dei beni isolati, sono presenti numerosi beni e aree di interesse storico e archeologico distribuiti in territorio comunale.

I ripidi costoni rocciosi, costituendo aree non edificabili o coltivabili hanno mantenuto il loro carattere selvaggio e saltuariamente è possibile segnalare insediamenti rurali e manufatti di svariati periodi come le citate latomie, necropoli, marmitte, scalinate incise nella roccia e briglie di contenimento, ipogei, tombe ad arcosoli, tholos, sub-divo, torrette militari, masserie, aie, cisterne, abbeveratoi, carcare, insediamenti monastici, vascette di corrosione, grotte, etc.; all'interno delle quali vengono rinvenuti reperti storici.

Di tali reperti purtroppo non rimane nulla in quanto destinato a collezioni museali più importanti, come il museo Paolo Orsi di Siracusa, o parte di



Fornace Penna. Fonte: <https://www.pinterest.de/pin/529243393697692119/?lp=true>

collezioni private.

Tra gli insediamenti rurali sono ad esempio da ricordare: in località Castelluccio di Scicli, un insediamento tardo bizantino del VII sec. d.C.; in località Chiafura, insediamento rupestre bizantino (VIII sec. d. C.) e medievale (X-XI sec. d.C.); in località Croce - S. Giuseppe, un insediamento rupestre medievale (XI - XII sec. d. C.) e una necropoli risalente alla fase di Castelluccio; in località Fornelli una necropoli cristiana a grotticelle (IV sec. d.C.); in località Maggiore un insediamento preistorico in grotta (età del bronzo XX - XIX sec. a.C.).¹⁴⁰

Più recenti sono invece numerosi edifici dedicati alle attività produttive come l'agricoltura, l'allevamento e l'attività industriale. Tra questi si ricordano le numerose Masserie o Oleifici e in particolare il rudere della Fornace Penna. Questo

140 GUIDO M. R., coordinamento MUTI M., Piano di Gestione delle città tardo barocche del Val di Noto, Capitolo 1, p. 85
<http://unescosicilia.it/wp/wp-content/uploads/2014/09/1.-Le-citt%C3%A0-tardo-barocche-del-val-di-Noto.pdf>

edificio costruito a partire dal 1909 rappresenta la debolezza dell'attività industriale nella provincia.

Questo edificio venne utilizzato per la produzione di laterizi esportati in tutto il mediterraneo utilizzando moderni cicli produttivi fino al 1924, quando un incendio arrestò per sempre l'attività produttiva. Ad oggi il bene, location di numerosi episodi del Commissario Montalbano è in attesa di acquisizione da parte del comune e di consolidamento e restauro.¹⁴¹

Ai beni legati all'attività produttiva locale si sommano quelli utilizzati come residenza tra cui le numerose Ville e case rurali, Bagli, costruiti dall'Ottocento dalla nobiltà sciclitana e le rare Torri che dopo il medioevo furono convertite in residenza e che furono in gran parte distrutte dal terremoto del 1693.

141 <http://www.baroccoslowcoast.it/it/7-fornace-penna.html>



Rudere convento di S. Antonino. Fonte: Foto dell'autore

Infatti pare che il territorio fosse cosparso da torri di avvistamento e scandito da mura difensive di cui rimangono solamente sporadici porzioni in stato di cattiva conservazione.

Ulteriori manufatti indicati nella scheda dei beni isolati sono Abbeveratoi e Edicole votive, dette anche "Tribuneddi"¹⁴², e opere religiose come Chiese rupestri, talvolta scavate nella roccia come nel caso della chiesa di Piedigrotta o chiese a navata unica edificate nelle campagne iblee prossime agli insediamenti, e Conventi.

Alcuni conventi sono spariti a seguito dell'unità d'Italia a causa della legislazione che ne prevedeva la

142 "La sua origine risale ai primordi del Cristianesimo quando Madonne raffigurate su pietra o legno venivano poste in Aedicule (tempietti), in piccoli santuari, in cappelle o nicchiette inserite nei muri esterni dei fabbricati [...] Tali edicole si trovano spesso nei tracciati viari più antichi, nei crocicchi delle antiche vie rurali, lungo le vie maestre e lungo i percorsi processionali."

Fonte: <http://www.cosmoibleo.com/it/itinerario-delle-edicole-votive-a-sicli/>

confisca¹⁴³, mentre altri solo recentemente sono stati al centro di programmi di recupero, come ad esempio il convento dei Cappuccini, della Croce o quello della Madonna delle Milizie, mentre altri sono ancora in attesa di recupero come quello di Sant'Antonino.

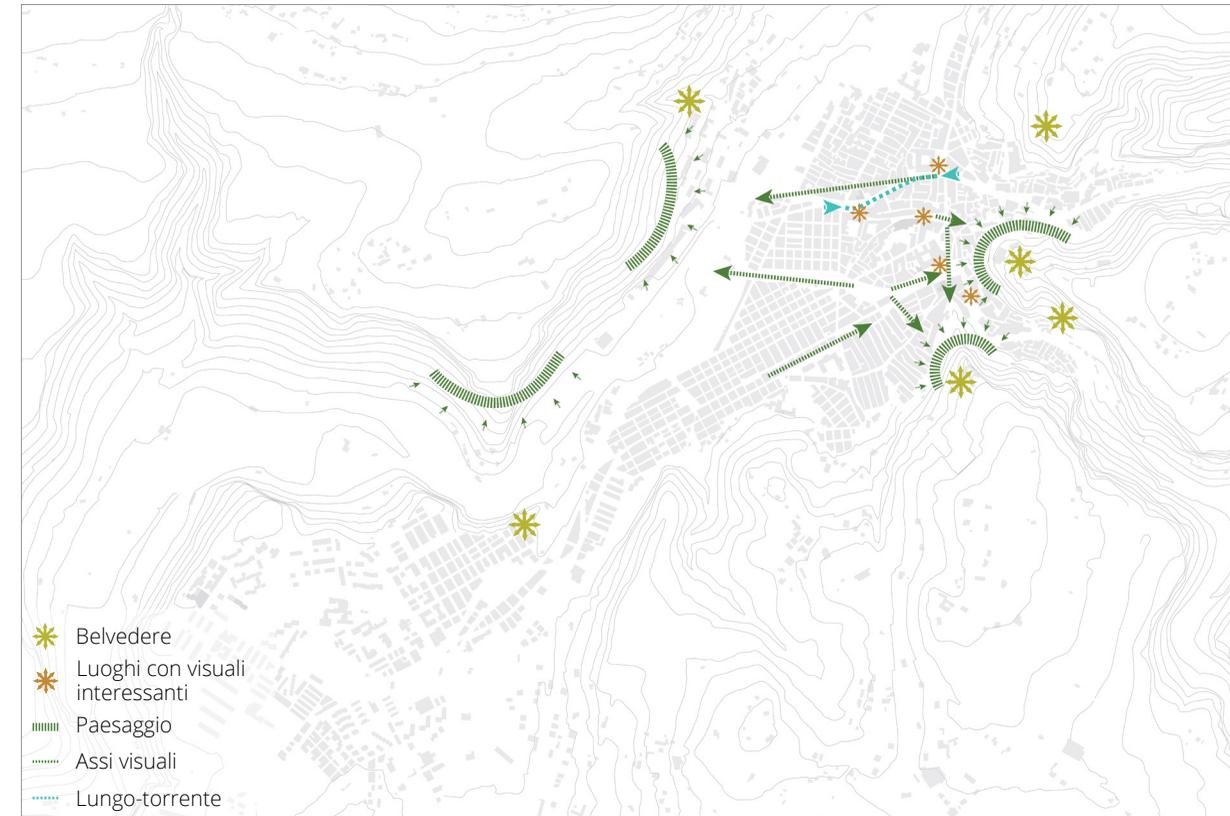
Osservando ad una scala più ravvicinata si evidenzia come l'urbanistica dell'insediamento stringa con il territorio un rapporto sinergico e il patrimonio ambientale e architettonico si arricchiscano vicendevolmente per creare una moltitudine di scorci visuali suggestivi.

Infatti l'importanza dei singoli beni è attribuibile, a mio avviso, alla relazione tra i beni e l'ambiente circostante e il gioco di visuali che la città offre.

La presenza di numerosi promontori generano da un lato interessanti percorsi paesaggistici che vi si arrampicano e dall'altro incantevoli panoramiche sulla città.

Alle visioni dall'alto occorre aggiungere quelle che

143 ABBATE G., CANNAROZZO T., TROMBINO G., Op. cit.



Mappa degli Schemi Visuali. Fonte: Elaborazione dell'autore

dagli scorci dei tortuosi vicoli barocchi consentono di incorniciare il paesaggio collinare e le architetture di fine Settecento, e quelle sui torrenti che attraversano il centro storico.

Il centro storico di Scicli (contrassegnato dal tracciato blu nell'immagine della pagina successiva) è caratterizzato da una moltitudine di beni archeologici e architettonici.

Le aree archeologiche, indicate dal Piano paesaggistico, vengono localizzate in corrispondenza dei colli di San Matteo, della Croce e le pendici di quello di Licozia, dove si registrano i primi insediamenti rurali a partire dall'Età del Bronzo (sito archeologico della Grotta Maggiore). Queste aree custodiscono grotte, tombe, necropoli, scalinate incise e scavate nella roccia, ipogei, etc. che rappresentano un vero e proprio patrimonio da scoprire riguardo le origini dell'insediamento di Scicli. Alcune di queste grotte furono poi convertite in residenza, servizi commerciali o museali.

E' questo il caso delle grotte di Chiafura che, inizialmente utilizzate come necropoli, vennero convertite nei secoli ad abitazione fino agli anni Sessanta, quando le grotte vennero espropriate e i residenti trasferiti nell'edilizia popolare del sorgente quartiere di Jungi.

Con la presenza araba in Sicilia, gli abitanti della città che si erano rifugiati tra le mura dei castelli posti in cima al colle S. Matteo, iniziarono a scendere a valle, conservando inizialmente con il colle uno stretto rapporto, sebbene una vera e propria urbanizzazione si avrà a partire dal Settecento.

Panoramica sui colli di Scicli. Fonte: <https://paesaggisensibili.com/2016/07/28/storie-di-spazi/>

Tracce dei fabbricati medievali sono raramente visibili nelle architetture ma è possibile riconoscere il probabile insediamento medievale nei tracciati urbani dei fabbricati a ridosso del colle.

Il colle della Croce invece, raggiungibile direttamente mediante una scalinata incisa sulla roccia, è stato luogo di ritrovamenti archeologici e ospita oggi una necropoli Casellucciana con dozzine di tombe, il quattrocentesco convento della croce, una cava dismessa di estrazione dei blocchi calcarei, e pare ospitasse in periodo romano un insediamento urbano soprannominato Ipana, di cui non resta nulla.

Di particolare interesse nel quartiere antico dell'Altobello sono la chiesetta rupestre del Calvario e il Palazzo Terranova-Cannariati, sopravvissuto al terremoto del 1693, e le numerose edicole votive.

La parte bassa del centro storico è quella interessata maggiormente dalle trasformazioni degli ultimi anni.

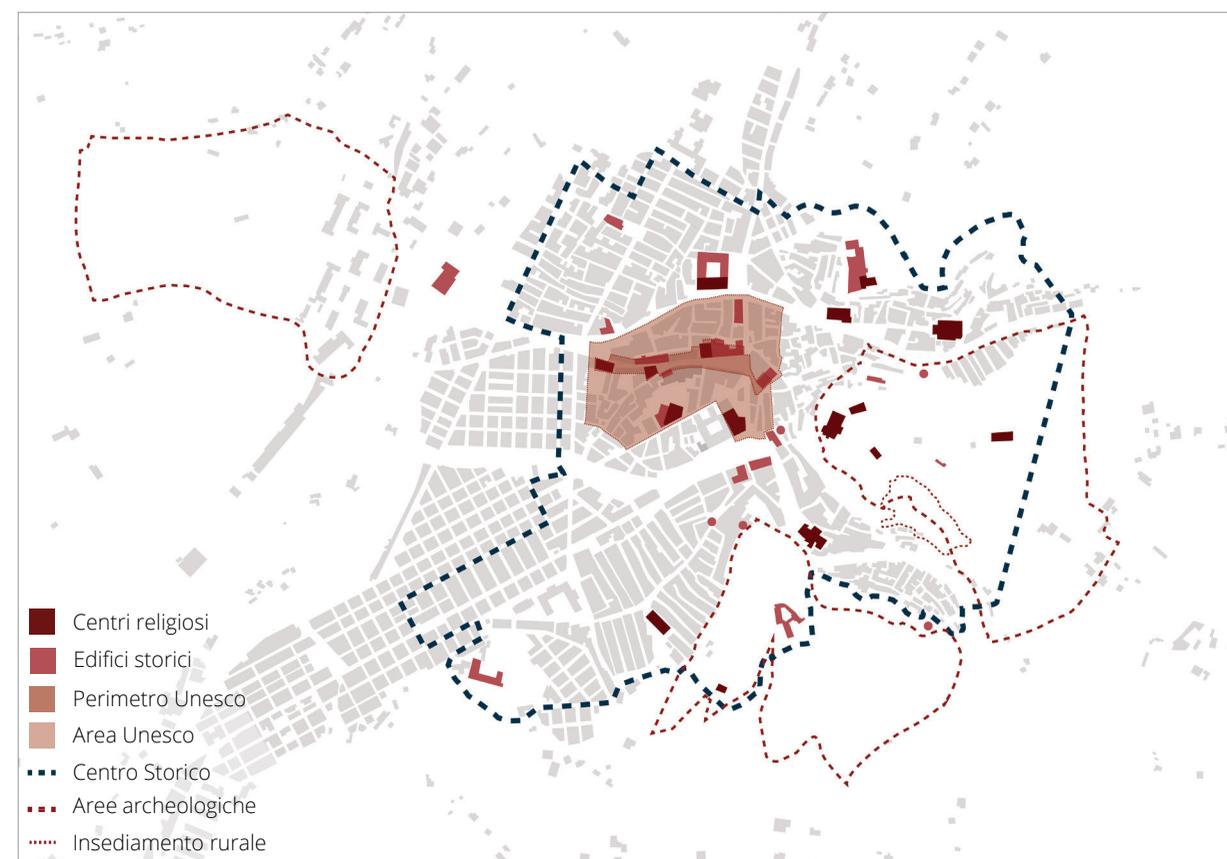
Il riconoscimento Unesco di via Francesco Mormino Penna e di un'area filtro limitrofa nel 2002 hanno dato il via ad una politica volta alla valorizzazione del patrimonio storico.

Il centro storico ospita numerosi centri religiosi (chiese e conventi)¹⁴⁴, costruiti in stile barocco e in

144 Chiese e conventi del centro storico:

San Bartolomeo, San Giovanni, San Michele Arcangelo, Santa Maria la Nova, del Carmine e convento, S. Ignazio, S. M. della Consolazione, S. Teresa, S. Vito, S. M. della Croce e convento, Chiesa e convento del Rosario, S. Matteo, del S. Spirito, S. Lucia, di Piedigrotta, S. Giuseppe, S. Pietro, S. M. della Catena, del Calvario, Convento di S. Antonino, Convento dei Cappuccini, monastero di Santa Teresa.

Palazzi storici: Palazzo Spadaro, P. Beneventano, P. Fava, P. Municipio, P. Veneziano-Sgarlata, P. Bonelli, P. Conti, P.



Mapa dei Beni storici e Archeologici. Fonte: Elaborazione dell'autore a partire dalle info del Piano Paesaggistico

rari casi in epoca quattrocentesca o scavate nella roccia in epoca Cristiano-Bizantina, oggetto di restauro negli ultimi decenni, sebbene parte di questi edifici versino oggi in grave stato di degrado che in alcuni casi ne compromette le strutture.

Al patrimonio religioso si somma quello costruito dalle famiglie nobiliari che in seguito al terremoto hanno sfruttato l'occasione per costruire l'immagine della propria egemonia.

Allo stesso modo anche i palazzi sono stati recentemente oggetto di programmi di restauro avvenuti grazie ad interventi privati.

Successivamente, i beni restaurati, sia pubblici che privati, sono stati al centro di una programmazione di attività culturali che hanno segnato la loro valorizzazione, sebbene la maggior parte di questi beni risultino ancora sottoutilizzati.

Il patrimonio storico cittadino continua poi nei

quartieri più antichi di Scicli, a ridosso dei colli della Croce e di San Matteo dove tra i vicoli tortuosi caratterizzati da scalinate e ponti è possibile osservare resti di architettura medievale, come il Palazzo Terranova-Cannariati e la casa-Torre di via Loreto, e numerose edicole votive.

La via Francesco Mormino Penna, e l'area filtro circostante, risulta oggi il vero cuore della vita sociale scilitana e turistica; un punto di riferimento per tutta la popolazione che ospita centri religiosi e amministrativi, musei e innumerevoli servizi ricettivi e ristorativi.

Nonostante l'elevata concentrazione di luoghi di interesse le attrazioni principali rimangono i tre centri religiosi (S. Giovanni, S. Michele Arcangelo e S. Teresa), il palazzo municipale, palazzo Spadaro e l'antica farmacia, che contiene l'antica strumentazione per la produzione di medicinali.

La via, anticamente corso S. Michele, iniziò ad assumere la sua conformazione durante la grandio-

Papaleo, P. Terranova-Cannariati, Casa-Torre di Via Loreto

sa ricostruzione del Settecento e subì varie modifiche come la demolizione di S. M. la Piazza e del monastero delle benedettine che oggi lascia il posto al palazzo municipale, sede dell'attività amministrativa e location di numerosi episodi del Commissario Montalbano.

Oggi, ospita edifici di diversi periodi storici che convivono armoniosamente.

Secondo quanto riportato da Paolo Nifosi¹⁴⁵ «Sull'arteria principale di via Francesco Mormino Penna tre linguaggi diversi si confrontano.

La sinuosa facciata con richiami borrominiani di San Giovanni viene seguita da quella di San Michele arcangelo, non del tutto felicemente risolta nei suoi rapporti architettonici; a distanza si colloca l'altra interessante facciata della chiesa di Santa Teresa. Le tre chiese così poste ubbidiscono ai principi fondamentali della cultura barocca, nella ricerca costante di effetti di sorpresa nel desiderio di uno spazio che



Via Francesco Mormino Penna. Fonte: <http://aspergerfrauen.xyz/Scicli-Terra-del-mito-nel-2019.html>; Modifiche dell'autore

non potendosi soddisfare con mezzi moderni lascia il posto all'illusione».

Ai centri religiosi si aggiungono poi i numerosi palazzi nobiliari costruiti nei secoli successivi, oggi adibiti a centri museali o di attività culturali e residenza, che rendono la via "un percorso [...] dove si coniugano in un'interessante sintassi storica elementi stilistici del classicismo tardobarocco, con elementi

145 Il giornale di Scicli, Quale futuro per l'economia di Scicli, Il giornale di Scicli, Scicli, 1979



Via Francesco Mormino Penna, Fonte: <https://www.miramarepозzallo.com/itineraries.html>; Modifiche dell'autore

rococò, neoclassici, eclettici e liberty.¹⁴⁶

Il già nominato insediamento rurale di Chiafura sul colle di San Matteo è oggi al centro di un intenso dibattito riguardo il suo recupero, poiché versa oggi in stato di apparente abbandono in quanto il sito è chiuso al pubblico ma viene curato saltuariamente dall'amministrazione comunale.

Si discute sulla possibile origine neolitica dell'insediamento sebbene è accertato che l'area ospitava una necropoli tra il V-VII sec. d.C. durante l'era bizantina.

Con le incursioni arabe nell'isola ebbe luogo l'incastellamento e l'insediamento venne convertito in quartiere urbano¹⁴⁷ e abitato fino agli anni Sessanta del Novecento.

Il primo tentativo di sgomberare il sito venne fatto nel 1954 con la legge Romita sull'edilizia impropria che decretava il definitivo abbandono del quartiere rupestre di Chiafura. "L'anno seguente comparse nella Gazzetta ufficiale della repubblica un decreto ministeriale che ordinava il trasferimento degli abitanti dell'insediamento rurale nel sorgente quartiere Jungi.

Tuttavia gli abitanti preferivano rimanere nelle grotte in quanto la "pigione" da pagare per ottenere una casa popolare era troppo elevata.¹⁴⁸

Nel 1959, l'On. Giancarlo Pajetta organizzò una visita del sito alla quale parteciparono Renato Guttuso, Carlo Levi, Pier Paolo Pasolini, Antonello Trombadori, Paolo Alatri e Maria Antonietta Maciocchi, di cui si riportano alcuni estratti:

- Lettera di Pier Paolo Pasolini: "[...] salendo per i sentieri che sono letticiuoli di torrenti; sopra le ul-



Insedimento rurale di Chiafura. Fonte: https://www.lasiciliairete.it/monumenti/listing/chiafura-scicli?tab=related&p=6&category=0&zoom=15&is_mile=0&directory_radius=10&view=grid&sort=newest#sabai-inline-content-related

time casupole di pietra della cittadina, si sale una specie di montagna del purgatorio, con i gironi uno sull'altro, forati dai buchi delle porte delle caverne saracene, dove la gente ha messo un letto, delle immagini sacre o dei cartelloni di film alle pareti di sassi, e lì vive, ammassata, qualche volta col mulo. [...]"
- Lettera di Carlo Levi: "Oggi siano stati tutti profondamente colpiti da ciò che abbiamo visto nelle grotte di Scicli. Abbiamo visto condizioni che sono al di sot-



Chiafura 1923, Archivio Santospagnuolo, In: GUCCIONE P., NIFOSI P., L'archivio di Giustino Santospagnuolo, Il Giornale di Scicli, Scicli, 1989.

146 NIFOSI P., Scicli: una via tardobarocca, [s. n.], Scicli, 1988.

147 <https://it.wikipedia.org/wiki/Chiafura#Storia>

148 CARPENZANO E., MORMINO I., Scicli, [s. n.], Scicli, 1997

to di quelle necessarie alla vita umana."¹⁴⁹

Il colle San Matteo ha ospitato dunque le origini del vero insediamento urbano di Scicli quando dalla costa, per proteggersi dalle incursioni dei popoli del mare, gli abitanti iniziarono a spostarsi nell'entroterra nei pressi del castello della città, successivamente ne verrà costruito un secondo. Alle spalle della Chiesa di San Matteo, una stretta stradina si divincola tra i blocchi rocciosi conducendo ai ruderi dei castelli di Scicli.

Il primo castello che si incontra è il Castellaccio o "Castiddazzu", risalente al periodo Normanno (anche se non si escludono fasi precedenti), l'edificio riprende la tipologia del *donjon* normanno: una torre a pianta quadrangolare di circa 10 m di lato accessibile mediante gradini intagliati nella roccia, davanti alla quale doveva trovarsi una ulteriore zonarecintata.¹⁵⁰

149 BELLIA P., Città Rupestri. Il Caso di Chiafura., Contemporanea, Firenze, 1998.

150 <http://www.virtualscicly.it/Monumento-Castellaccio%20>

Continuando si incontra il Castello dei Tre cantoni o "Castelluccio", di dimensioni m. 70 x 20, sicuramente più importante del precedentemente descritto Castellaccio, delimitato ad oriente da un fossato. Il corpo centrale ha forma trapezoidale, è alto 7 metri ed è dominato dalla torre triangolare di 10 metri per lato (da cui probabilmente deriva il nome "dei Tre cantoni" o "Triquetto").

In seguito a campagne di scavi si attesta la presenza del castello nel XIII secolo, sebbene non è da escludere la presenza di alcune strutture già in epoca tardo-bizantina.

La configurazione che osserviamo oggi è quella successivo ad un restauro del XVI che dovette, tuttavia, conservare gran parte delle strutture originarie.¹⁵¹

Durante i periodi di assedio la popolazione si proteggeva all'interno delle mura del castello scen-

-%20Scicli-RG-850

151 MILITELLO P. 1989, L'"*oppidum triquetrum*" di Scicli (Ragusa), «Archivio Storico Messinese», 53, 1989, pp. 5-47.



Resti del Castelluccio a sinistra e del Castello dei tre cantoni o Triquetto sulla destra. Fonte: Google maps



Chiesa di S. Matteo sull'omonimo colle. Fonte: https://etnaportal.it/scicli/chiesa_di_s_matteo/near; Modifiche dell'autore

dendo a valle per raggiungere fonti d'acqua e beni alimentari tramite gallerie scavate nella roccia che affondano le proprie origini nel mito in quanto il Carioti sostiene possano essere state progettate da Dedalo, architetto alla corte di Cocalo.

Ciò che è attestata è la presenza di due gallerie sebbene qualcuno sostenga possano essere addirittura sette. Le due gallerie vengono dettagliatamente descritte dal Perello:¹⁵²

- La prima galleria detta "di Anselmo", nell'abitato del quartiere "Fiumillo". Dalla cima del colle di San Matteo passava sotto l'omonima chiesa e giungeva a valle dove sorgeva la chiesa di S. Caterina, di fronte al lato Est del palazzo municipale. Successivamente seguendo via Francesco Mormino Penna arrivava al punto dove sorge la chiesa di San Michele e curvava a sinistra per sboccare "al mulino Botte"

152 CATAUDELLA B., Scicli. Storia e tradizioni, Editore il Comune di Scicli, Catania, 1970, pp.17-42, 67-89, 293-297

- La seconda galleria detta "delle cento scale", nel quartiere di S. M. la Nova, sembra raggiungere una grotta. La galleria è composta da due strade sotterranee, con ingressi distinti, che raggiungevano la medesima grotta.

Dopo il crollo del Castellaccio, posto sul promontorio più alto, la città è dominata dalla chiesa di San Matteo; il primo duomo cittadino ricostruito nel Settecento sui resti di una chiesa paleocristiana datata 313 d.C.

La chiesa si eleva su numerosi sotterranei e catacombe, utilizzate fino al 1884 per le sepolture. Oltre all'omonima chiesa, il colle accoglie numerosi centri religiosi, tra cui: le chiese rupestri di Santa Lucia e di Santo Spirito, che presenta degli elementi antecedenti al terremoto; la Chiesa di San Vito sopravvissuta al terremoto del 1693 adibita a canile negli anni '30 del Novecento che oggi ospita un museo storico-naturalistico; la chiesa di Santa Maria della Catena, scavata nella roccia negli anni



Chiesa di S. Bartolomeo. Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Chiesa_Bartolomeo_-_Di_Rosa_Andrea.jpg; Modifiche dell'autore

prima del X secolo e la chiesa di San Pietro anch'essa scavata nella roccia. Scendendo a valle il centro storico disvela un ricchissimo patrimonio storico-architettonico frutto del periodo di ricostruzione del Val di Noto. Innumerevoli chiese e conventi, simbolo della presenza religiosa, si misurano con le architetture private dei Palazzi nobiliari. Uno dei maggiori esempi dell'architettura religiosa del Settecento è la Chiesa di San Bartolomeo, in cui la facciata a tre ordini documenta il momento di passaggio da un'architettura tardo-barocca ad una neoclassica, definita dall'architetto Portoghesi, redattore del Piano Regolatore Generale, della città "una perla dentro le valve di una conchiglia". Un ulteriore esempio di architettura tardo barocca a Scicli è la chiesa di San Giovanni Evangelista, fondata prima del 1300 e distrutta dal terremoto,

che presenta una facciata impostata sulle forme concave e convesse con la presenza di tre ordini e doppie semicolonne che ne accentuano lo sviluppo verticale evidenziando lo stacco tra la parte centrale, convessa, e le due laterali, concave. A questi due brillanti esempi se ne aggiungono molti altri come ad esempio: la chiesa Madre di S. Ignazio ospitante l'altare della demolita S. Maria la Piazza; la chiesa di Santa Maria la nova; la chiesa del Carmine costruita sui resti della chiesa di San Giacomo poi dedicata alla Madonna annunziata; la chiesa di San Giuseppe, etc.¹⁵³ che arricchiscono le vie tortuose con maestosi prospetti. L'architettura nobiliare a Scicli vede i suoi esempi più importanti nei palazzi prossimi alla via France-

¹⁵³ <http://www.comune.scicli.rg.it/flex/cm/pages/ServeBLOB.php/L/IT/IDPagina/89>

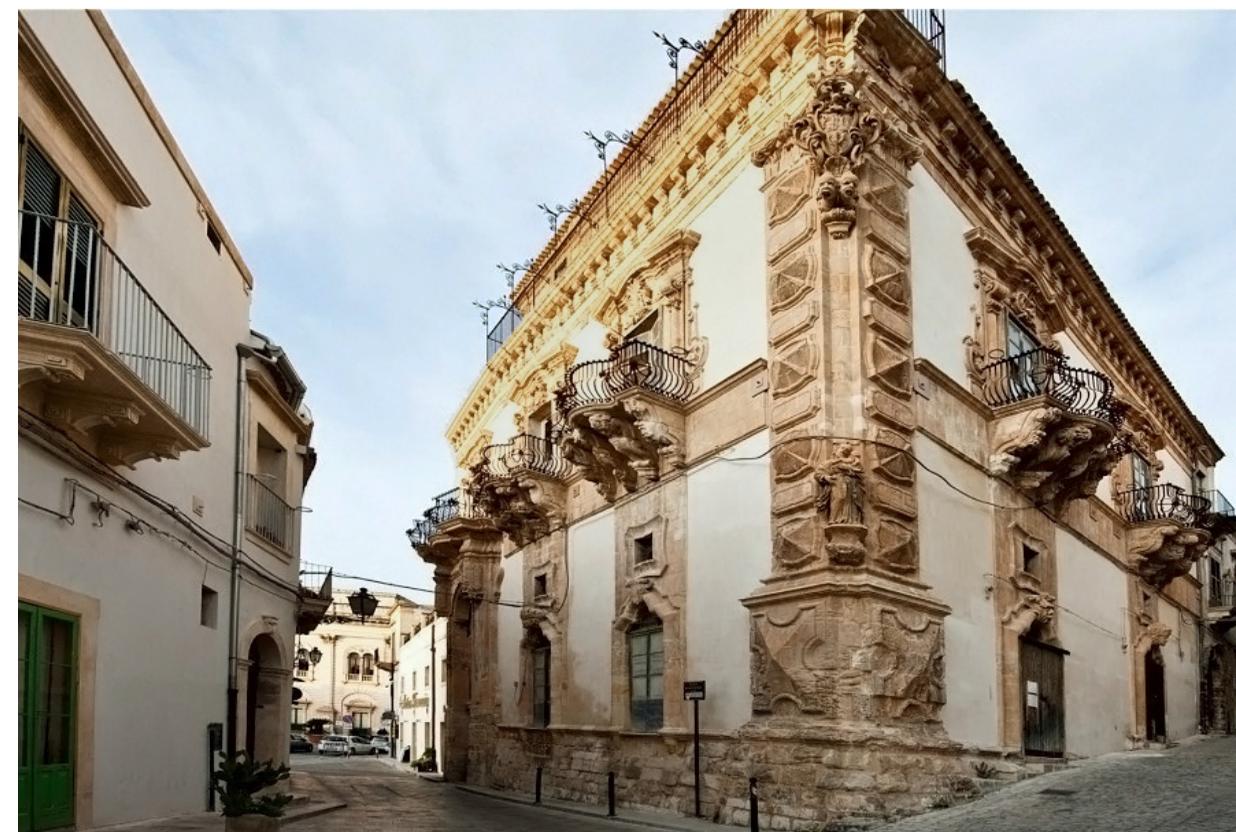
sco Mormino Penna. Tra questi si ricordano il Palazzo Beneventano, divenuto un'icona grazie allo spiccato decorativismo rappresentante caricature umane, mascheroni, teste di moro e animali fantastici. A queste figure sono da aggiungere i motivi decorativi che abbelliscono l'angolo dell'edificio e le forme sinuose dei balconi e della balaustra in ferro battuto che sovrasta il cornicione. Estremamente interessante è anche l'attacco a terra dell'edificio che ne espone parte del basamento in seguito all'abbassamento del livello stradale necessario al raccordo con la nuova via Nazionale (ex via Maestranza). Palazzo Spadaro è un altro edificio simbolo dell'architettura nobiliare sciclitana la cui facciata presenta otto balconi con inferriate convesse in ferro battuto con particolari modanature rococò a motivi geometrici e floreali. A questi edifici è da aggiungere l'architettura civile del palazzo municipale, realizzato tra il 1902 ed



Particolare di Palazzo Beneventano. Fonte: <http://amarisla.com/scicli-palazzo-beneventano-le-urlo-di-pietra/>

il 1906, sulla sede del demolito monastero delle Benedettine, caratterizzato da una forte orizzontalità e oggi meta turistica in quanto location della conosciuta serie tv "Il Commissario Montalbano."¹⁵⁴

¹⁵⁴ <http://www.comune.scicli.rg.it/flex/cm/pages/ServeBLOB.php/L/IT/IDPagina/1123>



Palazzo Beneventano. Fonte: <https://leviedeitoresori.com/passeggiate-2/listing/architettura-civile-pubblica-e-privata-di-scicli/>; Modifiche dell'autore

Il colle di Santa Maria della Croce, detto più semplicemente "della Croce", fu il secondo colle che insieme al colle di San Matteo ospita le origini dell'insediamento urbano di Scicli, ipotesi testimoniata dai numerosi ritrovamenti archeologici.

Il convento della Croce domina il colle e insieme ai conventi di S. Antonino, oggi in stato di rudere, il convento dei cappuccini, e quello del Rosario, rappresenta un rimasuglio del patrimonio architettonico rimasto dopo il terremoto del 1693.

Il complesso, fondato nel 1528 da frati minori dell'ordine francescano, si compone di un convento, una chiesa, un oratorio e due cortili, ma si ritiene che la chiesa, oggi decorata con un apparato barocco, sia collocabile tra la fine degli Quattrocento e l'inizio del Cinquecento.¹⁵⁵

L'unico convento interamente successivo al terremoto è il convento dei Padri Carmelitani, comprendente la chiesa del Carmine, costruito a partire dal 1751.

Ulteriori resti del periodo medievale sono i già citati Palazzi Terranova-Cannariati in via Altobello e la Casa-Torre di via Loreto che sono pervenuti a noi in quanto l'utilizzo per fini residenziali ne ha consentito la conservazione. Tuttavia entrambi



Casa-Torre in via Loreto. Fonte: Foto dell'autore

i fabbricati, seppur apparentemente in buono stato di conservazione, necessiterebbero di un restauro di facciata, la liberazione dagli elementi di degrado antropico e contemporaneamente la loro valorizzazione storica.

¹⁵⁵ https://it.wikipedia.org/wiki/Complesso_di_Santa_Maria_della_Croce

Convento della Croce. Foto dell'autore

2.3.2 Il patrimonio (Ambiente, Architettura e Tradizione)

3. IL PATRIMONIO CULTURALE

Come precedentemente riportato, in seguito all'incameramento dei beni ecclesiastici del 1866, rimasero pochi beni artistici nella città di Scicli: un quadro di Pascucci, della scuola di Raffaello, un dipinto di Rubens, un dipinto di Sebastiano Conca, un dipinto rappresentante il Cristo di Burgos e pochi altri dipinti di artisti minori.

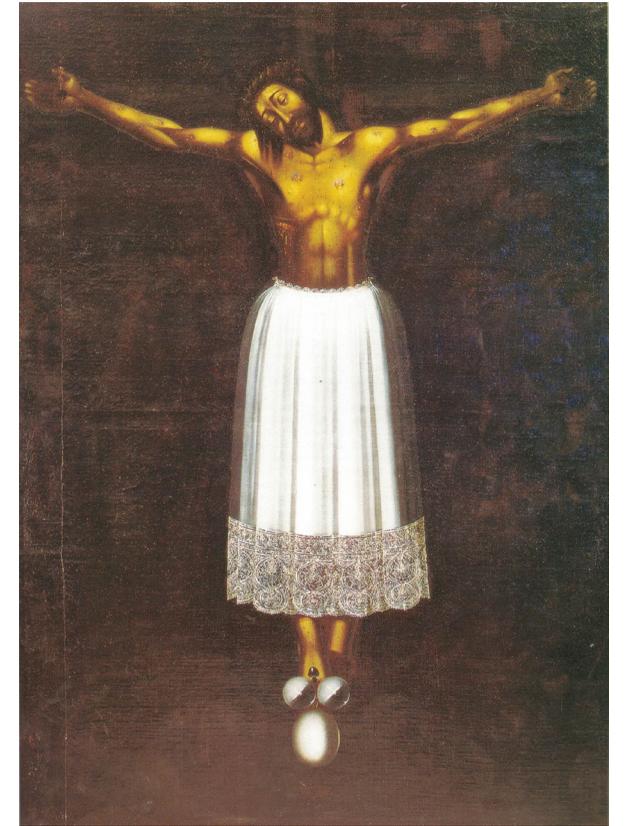
Il dipinto del Cristo di Burgos, datato 1696, unico esempio in Italia e probabilmente dono offerto da una famiglia spagnola, cattura immediatamente l'attenzione in quanto rappresenta un insolito Cristo in croce dipinto su fondo nero con una veste quasi sacerdotale che copre interamente le gambe, mentre i piedi sono fissati alla croce da un chiodo che regge due coppe argentate e un uovo di struzzo, emblema del corpo di Cristo.¹⁵⁶

Ben più rilevante nella tradizione popolare è la presenza di presepi, allestimenti rappresentanti l'episodio della nascita di Cristo, custoditi all'interno di chiese, grotte e locali privati.

La rappresentazione con il maggior valore artisti-

¹⁵⁶ Fonte: <https://www.albertoterrile.it/da-burgos-a-scicli/>

Fonte: <https://www.ilovescicli.it/il-presepe-di-s-bartolomeo-a-scicli-gioiello-raro-della-sicilia/>



Fonte: <https://acantini.altervista.org/il-cristo-crocefisso-con-veste-a-scicli-il-dipinto-simile-al-cristo-di-burgos/>

co è conservata nella chiesa di San Bartolomeo ed è stata realizzata nel 1773 da Pietro Padula di Napoli a sostituzione di un presepe di fine Cinquecento, di cui restano solamente 29 pastori,

in quanto vittima di numerosi saccheggi e del degrado.¹⁵⁷

A questo presepe se ne sommano altri, sarebbero circa una decina sparsi per la città mentre innumerevoli adornano le case degli abitanti.

Infine è di particolare interesse la rappresentazione teatrale del presepe vivente che nel periodo di Natale attraversa in maniera itinerante le vie del quartiere di Santa Maria la Nova.

¹⁵⁷ <http://www.baroccoslowcoast.it/it/11-presepi-di-scicli.html>





Festa dell'uomo vivo. Fonte: <https://www.ilovesicli.it/folklore-tradizioni-3/festa-del-gioia-pasqua/>

FESTE ED EVENTI

Gli avvenimenti folkloristici più conosciuti, e sentiti dalla popolazione al tempo stesso, hanno origini religiose, mentre vi sono altri eventi minori e sagre che mirano alla valorizzazione di prodotti tipici locali.

La Festa dell'Uomo vivo (u Gioia)¹⁵⁸ celebra la resurrezione di Cristo nel giorno della domenica di Pasqua. La statua lignea del Cristo, opera settecentesca del Civiletti, viene portata in spalla da un corteo tumultuoso di decine di uomini che la fanno oscillare freneticamente in segno di gioia, mentre la popolazione acclama e lascia cadere petali di rosa dai balconi sovrastanti.

Il cantautore Vinicio Capossela, avendo partecipato alla celebrazione, vi dedicherà la conzone "Inno alla gioia".

"E' pazzo di gioia, è un uomo vivo
Si butta di lato, non sa dove andare
E' pazzo di gioia è un uomo vivo
Di spalla in spalla di botta in botta le sbandate gli

¹⁵⁸ https://www.siciliainfesta.com/feste/pasqua_scicli_festa_dell_uomo_vivo.htm

fanno la rotta"

La cavalcata di San Giuseppe si tiene nella seconda metà di marzo e rievoca la Fuga in Egitto compiuta dalla sacra famiglia. In occasione della ricorrenza centinaia di cavalli sfilano per le principali strade della città, mentre decine di essi saranno bardati, ovvero coperti da uno strato di fiori (Balucu o violaciocche), che richiede giorni di preparazione, rappresentati la fuga stessa. In passato il telaio veniva realizzato mediante rami e palme, mentre oggi viene utilizzata la tela di juta. I cavalieri indossano l'abbigliamento tipico con pantaloni e gilet in velluto nero su camicia bianca e portano come accessori un fazzoletto rosso, la burritta e una pipa di creta o canna. "Il frastuono dei campanacci legati ai cavalli e le urla dei devoti - PATRIA' - PATRIA' - PATRIARCA! - fanno da colonna sonora alla sfilate dei manti"¹⁵⁹, al seguito della quale verranno premiati i migliori.

¹⁵⁹ https://www.siciliainfesta.com/feste/cavalcata_di_san_giuseppe_scicli.htm



Festa di S. Giuseppe. Fonte: Foto Salvatore Fidone 2016; <https://www.novetv.com/scicli-in-archivio-la-cavalcata-sorteggio-e-intervista-a-marinero-del-gruppo-vincitore/>

La Festa della Madonna delle Milizie¹⁶⁰ mette in scena, l'ultimo sabato di Maggio, la battaglia avvenuta nel 1091 nei pressi di Donnalucata tra i Normanni del conte Ruggero d'Altavilla e i Saraceni (chiamati erroneamente Turchi) guidati dall'emiro Belcane. Secondo la leggenda, la vittoria cristiana della battaglia verrà determinata dall'intervento della vergine Maria, detta poi Madonna delle Milizie dal luogo dove si svolse il conflitto, che si batté al loro fianco in groppa ad un cavallo bianco. Gli attori indossano costumi d'epoca e recitano su un palco costruito in piazza Italia per l'occasione, con lo sfondo suggestivo della chiesa di San Matteo.

A questi eventi si aggiungono **i riti della settimana Santa** che precede la pasqua, scandita da processioni e celebrazioni che coinvolgono tutta la cittadinanza e diversi gruppi statuari. Tra queste processioni si citano quelli della Domenica delle palme, e delle Addolorate di San Bartolomeo e S. M. la Nova, la via Crucis, i "Saburcara" e quella del Venerdì santo e la "Resuscita"

¹⁶⁰ https://www.siciliainfesta.com/feste/festa_della_madonna_delle_milizie_scicli.htm

del Sabato sera precedente la Pasqua.¹⁶¹ A questi eventi folkloristici si aggiungono eventi di portata nazionale e regionale attrattori di migliaia di visitatori come l'evento sportivo memorial Peppe Greco, che vede impegnati atleti di fama mondiale in una corsa tra le vie del centro storico, e il Taranta Sicily Fest che ad agosto riempie le vie del centro storico sulle note della Taranta.

Questi eventi si aggiungono ai numerosi eventi culturali che vengono organizzati allo scopo di attenuare la stagionalità del turismo e richiamare visitatori, oltre che attivare la cittadinanza, anche nei periodi non estivi.

¹⁶¹ <https://www.ilovesicli.it/folklore-tradizioni-3/i-riti-della-settimana-santa/>



Festa della madonna delle Milizie. Fonte: <https://www.sicilyseaholiday.com/it/feste-scicli/52-madonna-delle-milizie.html>



"Scacce". Fonte: Foto Barbara Conti; <https://www.ragusanews.com/2018/08/18/attualita/scaccia-pomodoro-melanzane-focaccia/91517>

CUCINA

L'attuale ordine delle portate si è imposto a partire dagli anni '50, mentre in precedenza il pasto era determinato dalle risorse, spesso carenti¹⁶². Il secondo piatto e i dolci erano consumati raramente e spesso seguivano scadenze stabilite dal calendario religioso.

Mentre gli uomini andavano a lavorare la donna si occupava di crescere i figli, svolgere lavori legati al cucito e amministrare le risorse alimentari, producendo beni a lunga conservazione. Ad esempio, il pane, l'alimento principale, veniva preparato generalmente un giorno alla settimana e poi consumato con moderazione mentre la pasta veniva preparata il giorno stesso.

Fortunatamente, sebbene siano variate le condizioni di povertà, la tradizione della produzione culinaria rimane ancora fortemente radicata nella popolazione.

Raramente si incontra un ragazzo che non abbia assistito o direttamente partecipato alla raccolta di uva, olive, mandorle e carrubbe per la produzione di vini, oli e dolcime vario, mentre è ancora oggi diffusa la tradizione della produzione delle salse ed estratti di pomodoro, che tengono im-

¹⁶² Attilio Trovato riporta la situazione in Puglia: "il massaro somministrava una zuppa all'acqua e sale, formata da acqua calda e qualche goccia di olio in cui veniva bagnato il pan rozzo" (TROVATO A., Scicli. La città delle due fiumare, Erre Produzione, Scicli, 2001).

M. Pluchinotta riporta la gioia nel racconto di un contadino in cui la presenza di un gambo di sedano da "accompagnare" al pane fu sufficiente ad allietargli la giornata. (PLUCHINOTTA M., Memorie di Scicli, La Perello, Scicli 1932.

pegnate le famiglie per giorni interni nelle calde giornate estive, da consumare successivamente. Rispettando l'ordine delle portate si presentano alcuni dei prodotti tipici preparati ancora oggi: Antipasti: salsiccia secca, gelatina di maiale, sanguinaccio, sarde salate, olive in salamoia, caciocavallo ragusano e provola ragusana.

Prodotti da forno: Pane, pani cunzatu, cuccidatu scaniatu, focacce, pastizzi, mpanate, nfigghiulate, pastiere, vastidduzza.

Pasta: cavatelli, gnocchetti, ravioli e tagliatelle nella maggior parte dei casi con salse di pomodoro. Secondi piatti: pollo ripieno, coniglio "a stimpirta", maiale al sugo, cotolette di acciughe, cotolette di anguilla, sarde e seppie al forno.

Altro: Arancine, fungo di carrubo, lumache "a ghiotta" e "valalucieddi", minestre di fave, caturru. Dolci: torrone e ghigghiulena, cubbaita, citrata e aranciata, mustarda, cuddureddi, vino cotto, bianco mangiare, budino, crema di mandorla, mandorle tostate, cassate di ricotta, chiacchiere, frittelle, mostaccioli, ravioli di ricotta, mpanatighie, biscotti di mandorle, biscotti ricci, cardinali, iadduzzi, firrignoza, savoiardi, babà, crema di ricotta, cannoli, teste di turco.

Marmellata: cotognata.

Liquori: limoncello e mandarinetto.¹⁶³



Cassate. Fonte: Foto Barbara Conti; <https://blog.giallozafferano.it/fantasiacucina/ricetta-cassate-di-ricotta-pasquali-al-forno/>

¹⁶³ PORTELLI G., SEVERI C., Il gusto e i sapori : sulle tracce della cucina di Scicli e dintorni dell'800 ad oggi, [s. n.], Modica, 1995



Stagnino al lavoro. Fonte: <https://www.jonicaradio.it/10-mestieri-bizzarri-volta-oggi-non-esistono-piu/stagnino/>

ARTIGIANATO e ANTICHI MESTIERI¹⁶⁴

La produzione industriale, semplificando notevolmente i nostri stili di vita, ha fagocitato, nella maggior parte dei casi, il lavoro artigianale. Alcuni mestieri si sono adattati alle nuove richieste, mentre altri sono scomparsi dall'ambito commerciale. In seguito all'incremento della produzione industriale scompariranno mestieri come: il "lantirnaru" (stagnino), il conciabrocche, l'arrotino e il seggiolaio che riparavano oggetti per la casa; il "sapunaru" che produceva saponi; "scarparu" (calzolaio) e ciabattino (che si differenziavano in base alla bravura) o il "pilucchiere", che acquistava i capelli caduti per farne delle parrucche. Tuttavia la produzione di oggetti tradizionali rimane ancora forte nel territorio grazie all'operato dei più anziani, che, da un lato, per il legame alle proprie origini, dall'altro, per la mentalità parsimo-

¹⁶⁴ Scuola media statale Giovanni XXIII, coordinatori Fallica C. e Frisenna R., Artigianato e antichi saperi, [s. n.], Nicolosi, 1999

niosa che ha caratterizzato la loro infanzia e parte dell'età adulta, conservano l'attitudine all'autocostruzione e alla riparazione.

E' questo il caso di mestieri come ad esempio il "marrugiaru" che ricavava dal legno i manici per gli attrezzi da lavoro; il Cestaio che lavorava le canne o i germogli di olivo per ricavare dei contenitori; "u curdaru" utilizzava le fibre delle foglie di agave (detta zammarra) per realizzare corde o ancora lo "scuparu" che otteneva delle scope dall'intreccio di fibre di saggina o foglio di palma. Vi furono poi mestieri scomparsi a causa del cambiamento di mentalità della società, ad esempio "u sinzali" che faceva da intermediario tra il contadino e un acquirente; la "ruffiana" svolgeva un ruolo di mediazione per combinare i matrimoni; la "nnumina vintura" che indicava il destino in cambio di dieci lire e i cantastorie che in un certo senso vendevano la propria capacità d'intrattenimento.

2.3.3 Le risorse e le criticità urbane

L'analisi sul patrimonio ambientale, architettonico e culturale della città pone una riflessione necessaria riguardo alle risorse che possono favorire un ambiente florido alla sua valorizzazione e, allo stesso tempo, riguardo alle criticità che invece deprezzano gli sforzi di valorizzazione.

Un'analisi su questi due aspetti rende più chiaro il quadro generale sui fattori che possono favorire o ostacolare lo sviluppo della città.

Gli interventi di rigenerazione urbana prevedono degli approcci olistici al progetto della città, di conseguenza una conoscenza approfondita consente poi di effettuare le dovute astrazioni che supportano la fase progettuale.

Nel capitolo precedente si è tentato di descrivere in maniera generale, ma nel modo più oggettivo possibile, quello che è di fatto, secondo decreti legislativi, riconosciuto come luogo o edificio di interesse. Si è tentato di descrivere tale patrimonio sotto gli aspetti quantitativi e qualitativi, descrivendone lo stato di fatto e i processi che li coinvolgono.

Il patrimonio può infatti rappresentare allo stesso momento una risorsa o una criticità; l'esito dipende dallo stato in cui versano e le esternalità che riescono a generare.

Nel capitolo successivo verranno invece descritti beni, luoghi e attività che danno origine, in modo diretto, a delle risorse o delle criticità. Questi possono favorire o contrastare la valorizzazione del patrimonio precedentemente descritto e per questa ragione rappresentano un punto fondamentale da cui sviluppare i progetti di rigenerazione urbana.

Con risorse urbane si sono intesi da un lato i servizi rivolti alla cittadinanza e dall'altro le risorse spaziali che consentono l'incontro tra i cittadini e quindi lo svolgimento delle funzioni urbane.

I servizi tengono in considerazione i centri educativi e sportivi, che ospitano un importante numero di giovani rappresentando due importanti centri per l'incremento del capitale umano, i supermer-

cati, i centri religiosi attivi, i centri museali e i servizi di ristorazione, mentre vengono esclusi i servizi amministrativi e sanitari in quanto equamente distribuiti e di conseguenza ininfluenti nei progetti di rigenerazione urbana a scala cittadina.

Per quanto riguarda le criticità urbane, viene fatta una descrizione delle principali problematiche che ostacolano la valorizzazione del territorio, tenendo quindi in considerazione i fenomeni che hanno un'evidenza e delle ricadute fisiche.

Tra questi si riconoscono fenomeni di degrado come l'abbandono di edifici e aree, la mancata manutenzione, il degrado antropico, l'abusivismo, le problematiche legate ai trasporti e ai fattori ambientali.

Questi fattori vengono sintetizzati rispettivamente all'interno delle Mappe dei servizi e dei luoghi di incontro e all'interno della Mappa delle criticità. Intervenire sullo spazio urbano presuppone un impegno sulla riduzione degli elementi di degrado sfruttando in maniera strategica le risorse territoriali.

2.3.3 Le risorse e le criticità urbane

1. LE RISORSE

Come esposto nella pagina precedente, con risorse urbane si sono intesi beni, luoghi e attività che rappresentano direttamente dei punti di forza per la rigenerazione urbana e la valorizzazione del patrimonio urbano. Con risorse si intendono quindi sia servizi alla collettività che spazi in grado di accogliere la popolazione rispondendo alle loro necessità.

Escluse le borgate marittime che in inverno sperimentano una grande carenza di servizi, l'insediamento risulta estremamente ricco, se si considerano i servizi di base.

Tuttavia la positività del valore quantitativo andrebbe misurata da una più attenta analisi sulla qualità dei servizi e delle infrastrutture offerte.

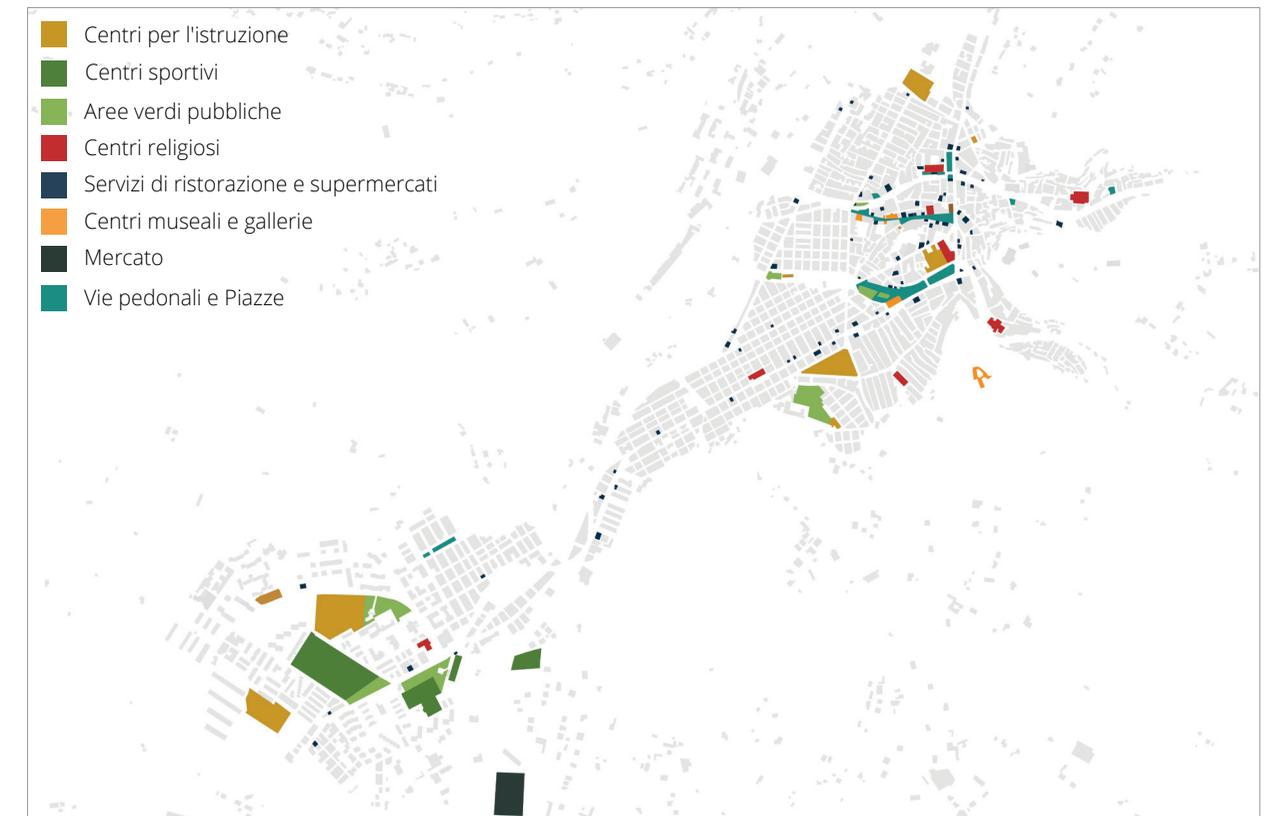
Da uno sguardo generale è evidente come, per motivi riguardanti il patrimonio architettonico del centro storico, i centri per l'istruzione e quelli sportivi, necessitanti di grandi superfici, siano

situati nelle nuove espansioni della città. Infatti all'interno del perimetro storico sono presenti solo due istituti, mentre altri tre vengono collocati in edifici costruiti nella seconda metà del Novecento, e piccoli centri sportivi limitati all'attività in ambiente chiuso.

Per quanto riguarda il villaggio Jungi, quartiere costruito a partire dagli anni Sessanta circa, tolti i centri per l'istruzione e quelli sportivi, si registra una grave carenza di servizi commerciali, culturali e di ristoro.

La più grande concentrazione di questi servizi è all'interno del perimetro del centro storico, dove negli ultimi venti anni sono sorti decine di nuovi negozi, servizi di ristoro e centri museali.

Tali attività sono andate ad aggiungersi ai servizi amministrativi, alle piccole botteghe alimentari e ai numerosi centri religiosi che, considerato il rilievo della tradizione di culto, rappresentano dei luoghi fondamentali per la maggior parte della cittadinanza.



Mappa dei Servizi e dei Luoghi di incontro. Fonte: Elaborazione dell'autore



Via Francesco Mormino Penna. Fonte: <https://www.ragusanews.com/2018/01/15/attualita/scicli-sbloccato-finanziamento-mila-euro-mormina-penna/85196>; Modifiche dell'autore

Il centro storico può quindi oggi contare su un elevato numero di servizi commerciali legati al turismo e su numerosi servizi per il ristoro che, in periodo estivo e nei fine settimana, animano il centro, sebbene è da evidenziare una scarsa presenza nei mesi invernali nei giorni non festivi. Nei locali è possibile acquistare prodotti locali e risulta del tutto assente la vendita di piatti etnici, probabilmente a causa della limitata apertura mentale riguardo piatti non tradizionali. All'estremo affollamento del centro storico si contrappone una scarsa diffusione di locali negli altri quartieri, che vedono la sporadica presenza di pizzerie e rosticcerie, questa è una delle ragioni che conduce allo spostamento verso il centro della popolazione degli altri quartieri.

Con la crescente consapevolezza riguardo al valore storico del sito e alla ricchezza delle sue tradizioni si è incrementata anche la presenza di musei e gallerie d'arte, che nella maggior parte dei casi hanno al centro oggetti della tradizione o produzioni di artisti locali.

Risulta del tutto assente una collezione contenente i numerosi reperti archeologici rinvenuti in territorio comunale.

Al contrario è estremamente importante la presenza di utensili tradizionali in quanto utilizzati fino a pochi decenni fa e quindi largamente presenti nella maggior parte delle abitazioni dei residenti.

Alcuni centri museali di particolare importanza riguardo alle testimonianze della cultura locale, e non solo, Otto-Novecentesca sono "l'antica farmacia" e il "museo del costume", in cui si possono osservare rispettivamente gli utensili e le materie prime utilizzate per la produzione di medicinali e gli abiti e gli accessori delle famiglie nobiliari o alcuni utensili della tradizione locale.

Ancor più significativa, riguardo la concentrazione di oggetti tipici, è la collezione del "centro museale" di piccole dimensioni, "a rutta ri ron Carmelu", che mette in mostra una tipica abitazione in grotta, utilizzata fino agli anni Sessanta del Novecento, che mette in evidenza tutta la miseria della vita contadina.

Queste abitazioni si caratterizzano di uno o due ambienti all'interno dei quali spesso un'intera famiglia condivideva gli spazi anche con l'asino, utilizzato come mezzo di trasporto.

Ulteriore risorsa per il centro storico di Scicli è l'elevata presenza di spazi aperti che favoriscono l'incontro della popolazione.

Oltre alle principali Via Francesco Mormino Penna, Piazza Italia e Piazza Carmine, in cui si concentra la maggior parte delle attività e dei servizi commerciali, negli ultimi anni sono stati riconsiderati, o aperti, nuovi spazi per l'incontro della popolazione che hanno ospitato piccoli eventi cittadini. L'area del centro storico, con le sue vie a traffico limitato, i numerosi slarghi che danno respiro al verticalismo dei prospetti barocchi, gli spazi di nuova costruzione e le principali vie e piazze, diventa un luogo ideale per la vita sociale dei cittadini e per l'accoglienza di eventi.

Al contrario, i quartieri che si sviluppano a partire



Museo "Rutta ri Ron Carmelu".
Fonte: Gianni Licitra.com ; Modifiche dell'autore

dagli anni Sessanta e Settanta risultano privi di spazi pubblici e l'incontro della popolazione avviene in luoghi non convenzionali e poveri di servizi o all'interno di locali privati, fattore che subordina i nuovi quartieri alla parte storica dell'insediamento. Allo stesso modo risulta carente la presenza di aree verdi attrezzate che possano ospitare attività diverse rispetto alle funzioni "di piazza", come attività sportiva, relax nel verde, etc. sempre più praticate dalla popolazione.



Taranta nel piazzale della chiesa della consolazione. Manenti Salvatore, Fonte: <https://www.quotidianodiragusa.it/2019/08/10/attualita/pizzica-taranta-piazza-italia-scicli/49491>; Modifiche dell'autore

2.3.3 Le risorse e le criticità urbane

2. LE CRITICITÀ

Numerosi fattori, soprattutto se sommati tra di loro e non attentamente controllati, possono influire sull'incremento di una percezione di degrado sul territorio che ne frena di fatti lo sviluppo. Nell'analisi degli elementi di criticità urbana si sono considerati aspetti legati all'abbandono e la scarsa manutenzione di edifici e appezzamenti, al degrado antropico come adeguamenti tecnologici e aggiunte abusive o in contrasto con il costruito, legato alla viabilità, ovvero l'inadeguata condizione delle infrastrutture dei trasporti e una gestione poco ottimale delle aree di parcheggio e di transito e infine fattori ambientali legati alla presenza di rifiuti e l'inquinamento, oltre che ad aspetti ambientali a scale indipendenti dalla città e che preannunciano ricadute poco positive anche sul territorio di Scicli. E' fondamentale sottolineare che non ci si è concentrati sulle problematiche di tipo sociale e so-

ciologico, in quanto in primo luogo, presupporrebbero un'attenta analisi sulla popolazione e, in secondo luogo, non implicano un impatto diretto sullo dello spazio fisico ma piuttosto sul tessuto sociale che poi traduce le questioni urbane in criticità spaziali come abbandono e degrado. Una riqualificazione urbana del territorio che ha come obiettivo la valorizzazione del patrimonio deve non soltanto avere coscienza di questo patrimonio e delle sue risorse, ma anche dei fattori che contribuiscono alla percezione di degrado.

Nonostante i numerosi programmi di restauro e gli interventi privati degli ultimi anni, è ancora consistente il numero di edifici in stato di abbandono o degrado in tutto il territorio sciclitano. In primo luogo si sottolinea un numero importante di edifici religiosi, in particolare in zone periferiche del centro, che necessiterebbe lavori di manutenzione. Tra questi si citano le chiese del Santo Spirito, di San Pietro, del Gesù, Santa Lucia, del convento dei cappuccini, o i conventi di



Mappa delle Criticità e delle fonti di Degrado. Fonte: Elaborazione dell'autore



Chiesa rupestre di Santo Spirito. Fonte: Foto dell'autore

Sant'antonino o delle Milizie, etc.

Per alcuni di questi beni sono da poco stati comunicati l'ammissione ai finanziamenti e la vicina attuazione di programmi di restauro, mentre altri risultano ancora, per questioni di priorità o magagne burocratiche, fuori da programmi di restauro. Tuttavia è necessario sottolineare che la posizione strategica di questi edifici li rende visibili anche a grande distanza e di conseguenza favoriscono ad accrescere la sensazione di degrado.

La buona condizione di conservazione del patrimonio architettonico religioso è sicuramente un fattore positivo e importante ma occorre in seconda battuta una prospettiva di utilizzo del bene che ne eviti una irragionevole chiusura al momento di conclusione dei cantieri di restauro.

Sono di fatto molteplici i beni ecclesiastici in buone condizioni chiusi a causa di carenza di personale, mentre altri rimangono aperti solamente grazie all'operato di associazioni private.

Al puntuale degrado dei centri religiosi si aggiunge un fenomeno più diffuso che interessa gli edifici privati ad uso residenziale.

Infatti, con l'innalzamento della qualità della vita, i

cittadini hanno preferito trasferirsi in zone della città più comode e accessibili o in abitazioni più confortevoli, lasciando all'incuria le proprietà del centro storico. Inoltre le sostanziali rendite delle operazioni immobiliari, che facevano dell'edilizia la seconda attività economica della città, spingeva la popolazione ad investire su questo tipo di mercato costruendo un gran numero di nuovi fabbricati. Il recupero degli immobili non era di fatto conveniente.

Altre ragioni di questo fenomeno sono da ricercare nell'atteggiamento attendista dei proprietari che in seguito all'incremento del valore degli immobili del centro storico, hanno preferito attendere eventuali acquirenti piuttosto che addossarsi i costi e le trafilie amministrative di eventuali progetti di recupero.

Infine in altre situazioni l'abbandono dei fabbricati è dovuto a problemi di tipo ereditario che, frammentando la proprietà ne complicano di fatto gli interventi privati.

Queste diverse ragioni, addizionate alla semplice carenza di fondi, hanno determinato l'abbandono di un gran numero di fabbricati del centro.



Scicli, via Aleardi. Fonte: Foto dell'autore

Infatti, come notato dal prof. Trombino G.¹⁶⁵, riportando i dati Istat degli ultimi 20 anni, in particolare gli anni 1981 - 1991 - 2001, nonostante la popolazione sia numericamente cresciuta di 2000 unità in quegli anni, il centro storico ha visto una

165 ABBATE G., CANNAROZZO T., TROMBINO G., Op. cit

diminuzione demografica di 2300 unità che hanno determinato un aumento dei tassi di abbandono che in alcuni quartieri come San Giuseppe hanno raggiunto anche il 45%. Contemporaneamente sono cresciute, in alcuni casi raddoppiate, le popolazioni delle periferie e delle borgate.

L'espansione cittadina e la necessità di aree edificabili non ha evitato la presenza di aree urbane indefinite, ovvero porzioni di città "incolte" e senza alcuna funzione ma anche porzioni eccessivamente cementificate che non trovano altra funzione se non il parcheggio abusivo.

Le prime, oltre che saltuariamente nello spazio urbano, sono particolarmente presenti in corrispondenza del torrente Modica-Scicli e in corrispondenza dei vuoti infrastrutturali che accompagnano le carreggiate.

Altri vuoti sono invece in corso di trasformazione in favore di edifici residenziali o edifici pubblici come nel caso della futura piscina comunale.

Il secondo tipo di area indefinita è quello presente in gran parte del nuovo insediamento nel quartiere di Jungi. La grande distanza tra i fabbricati, tra l'altro senza la presenza di marciapiedi, genera ampie aree cementificate in cui domina la circolazione carrabile; apparentemente un quartiere poco adatto alla normale vita cittadina, esclusa la presenza di centri sportivi e per l'educazione.

Altri fattori che determinano una maggiore per-



Scicli, Lotto della futura piscina comunale. Fonte: <https://www.sciclideonotizie.it/2019/02/23/scicli-torna-alla-ribalta-la-piscina-comunale/>; Modifiche dell'autore



Scicli, quartiere San Matteo. Fonte: Foto dell'autore

cezione di degrado urbano riguardano l'azione dell'uomo sull'ambiente e il desiderio di adattamento dello spazio alle proprie necessità senza curarsi dell'adeguatezza degli interventi.

Sono molteplici nel centro storico gli esempi di adeguamento tecnologico o sostituzione di elementi architettonici come infissi, ringhiere, etc. che hanno portato all'inserimento di elementi estranei al costruito e che di fatto mortificano le visuali.

Nonostante si riconosca come necessario un intervento privato per migliorare la vivibilità del centro, e di conseguenza il diritto a perseguire un maggior benessere urbano, si sottolinea come questo avvenga spesso nella mancanza di supervisione da parte di organi superiori, soprattutto dovuto al fatto che i cittadini, per evitare un appesantimento burocratico o economico, agiscono nella totale libertà individuale. Infatti come sottolinea P. Bellia, "[...] agli inizi del XX secolo esisteva una vera e propria demarcazione tra urbanistica di necessità e urbanistica di speculazione."¹⁶⁶

La piaga dell'abusivismo ha rappresentato per la

166 BELLIA P., Ambiente e Architettura, Il Giornale di Scicli, Scicli, 1998

provincia, e in realtà per l'Italia intera, un fattore estremamente degradante per il territorio, soprattutto se si considera che in Italia, negli anni Novanta, nonostante la comprovata riduzione delle nascite, sono state costruite circa 450mila abitazioni l'anno, la metà delle quali rappresenta seconde case¹⁶⁷ e parte delle quali costruite in maniera abusiva e poi condonate.

Altre volte invece non si tratta di azioni non regolamentate ma anche aggiunte o costruzioni normative ma che di fatto non rispecchiano il corretto *modus operandi* corrente e si rifanno ad approcci ormai considerati anacronistici.

Queste problematiche riguardano non solo il privato cittadino ma anche le costruzioni pubbliche che, a mio avviso, risuonano per la maggior parte come un'occasione persa di innovare lo spazio urbano seguendo modelli nuovi pur nell'assoluto rispetto del luogo in cui ci si inserisce.

Si vedano come esempio il caso della costruzione della (mai amata) scuola Micciché-Lipparini e la possibile proposta di ricostruzione; il progetto dello spazio aperto antistante lo stadio di Jungi o gli interventi di edilizia popolare nello stesso quartiere, etc.

167 BELLIA P., Op. cit.



Bruca. Fonte: <https://www.ragusanews.com/2014/08/11/lettere-in-redazione/nasce-un-comitato-pro-bruca/45808>; Modifiche dell'autore

Ulteriore problematica del centro storico, alla quale si sta cercando in parte (timidamente) di porre rimedio, è legata al ramo della viabilità veicolare e sostenibile, scomponibile in tre criticità principali.

La prima si lega allo stato di inadeguatezza delle infrastrutture dei trasporti, quindi allo stato di manutenzione e di disegno urbano della carreggiata, situazione che interessa indubbiamente gran parte dei comuni del sud Italia e che non ha di certo a Scicli le peggiori criticità in quanto sono numerosi negli ultimi anni i cantieri per il rifacimento del manto stradale. Tuttavia la qualità urbana dei nuovi interventi e i dettagli tecnologici lasciano spesso a desiderare.

Il secondo problema è legato alla localizzazione delle aree di sosta e di transito che spesso interessano assi e spiazzi del centro storico degradando notevolmente le visuali e talvolta ostacolando la circolazione pedonale. Le ragioni di questo fenomeno sono da ricercare nel punto di mezzo tra le abitudini dei residenti e gli interventi



Stazione di Scicli. Fonte: <https://www.ilportaledeitreni.it/2016/04/22/stazione-di-scicli-luglio-2006/>; Modifiche dell'autore

urbani che offrano delle valide alternative. Infine un terzo fattore di criticità è rappresentato dal rilevante sottosviluppo dell'infrastruttura dei trasporti pubblici, come il trasporto ferroviario e su gomma, che non solo disincentiva la mobilità sostenibile, ma sfavorisce anche gli spostamenti dei ceti sociali più deboli e dei turisti che non siano forniti di mezzo privato.



Scicli, parcheggio di via Nicolò Tommaseo. Fonte: Foto dell'autore



Foce del fiume Irminio, Riserva naturale Macchia foresta del fiume Irminio. Fonte: Foto dell'autore

Da un punto di vista sociale, ma anche politico, è invece limitata la ricerca di un modello di mobilità più sostenibile come l'utilizzo di mezzi a basso impatto ambientale o non dotati di motore.

Le ultime criticità evidenziate si allineano su questo punto e hanno negli aspetti ambientali il proprio fulcro, denunciando la presenza di rifiuti e elementi inquinanti.

Risulta infatti fondamentale nell'accrescere la percezione di degrado urbano e ambientale la presenza di rifiuti abbandonati dall'uomo e i depositi naturali che alterano negativamente l'aspetto di un luogo.

La prima questione, riscontrabile ai margini delle strade e nelle aree periferiche, è esclusivamente

ricercabile nell'inciviltà dei singoli e una mancata tempestiva rimozione, mentre la seconda, verificabile in città nella vegetazione infestante e nei depositi dei siti naturali, dipende da cause naturali alla quale si aggiunge una scarsa manutenzione. Le criticità derivanti da elementi inquinanti determinano invece un impatto ancora più importante considerata la tutela della biodiversità e le condi-



Abbandono di rifiuti. Fonte: www.zazoom.it

zioni igienico-sanitarie di un territorio, e di conseguenza il benessere delle specie che lo abitano. Nonostante le problematiche locali, che interessano l'utilizzo di sostanze inquinanti nell'agricoltura e il fenomeno delle fumarole, ovvero la combustione dolosa di depositi di rifiuti, le cause del crescente inquinamento dipendono dagli impatti di politiche insostenibili a livello globale.

Al problema dell'inquinamento si aggiunge, in connessione, quello del riscaldamento globale; entrambi fenomeni legati al sistema produttivo e che negli ultimi anni hanno intensificato i propri effetti a scala globale.

La politica pare non riuscire a dare risposta immediata a questi problemi che a breve impatteranno sul territorio con i previsti fenomeni di flussi migratori e innalzamento del livello delle acque che interesseranno fortemente i territori lungo la costa.

Questo avrà delle conseguenze non solo sulle specie autoctone che hanno un ruolo fonamen-



Fumarole. Fonte: <https://www.novetv.com/lotta-alla-fumarole-la-polizia-provinciale-di-ragusa-denuncia-tre-agricoltori/>; Modifiche dell'autore

tale per la conservazione della biodiversità, ma anche indirettamente sul sistema economico e sociale dei territori, stravolgendo gli stili di vita dei loro abitanti; previsioni scientificamente accettate ma alla quali siamo davvero insufficientemente preparati.



Spiaggia di Bruca. Fonte: <https://www.ragusanews.com/2014/02/02/cronaca/mareggiata-danni-a-bruca/39580>; Modifiche dell'autore

2.3.4 Quadro generale sui progetti in corso e linee guida per lo sviluppo urbano¹⁶⁸

All'interno di un contesto regionale di sviluppo al di sotto della media italiana, in coerenza con gli standard del sud Italia, il comune di Scicli vive negli ultimi anni un periodo di spinta socio-culturale e di interesse riguardo ai beni architettonici e paesaggistici. Sviluppo derivante dal riconoscimento Unesco e dall'incremento dei flussi turistici generati dalla fiction "Il commissario Montalbano".

Negli ultimi venti o trent'anni si è iniziato a comprendere l'importanza del patrimonio comunale e si è agito cercando di proteggere questi beni, proclamando aree a riserva naturale e siti archeologici, cercando di ridurre il consumo di suolo, etc. Solo negli ultimi anni si sta procedendo, seppur lentamente, alla valorizzazione di questi beni, all'attivazione del tessuto sociale e all'incremento di servizi a cittadini e turisti soprattutto grazie alle iniziative dei privati.

Recentemente, dopo circa un decennio dal decadimento dei vincoli, il comune di Scicli ha assegnato gli incarichi degli studi di settore che precederanno l'assegnazione dell'incarico tecnico per la redazione del nuovo Piano Regolatore Generale, mentre è in corso l'iter che porterà all'attuazione di un regolamento edilizio sul centro storico. Questo regolamento è il frutto di uno studio condotto nel 2010 dal CIRCES (Centro Interdipartimentale Ricerca Centri Storici) dell'università Palermo sul centro storico di Scicli in vista della redazione di un Piano Particolareggiato, successivamente bloccato.

I due interventi normativi, una volta in vigore, avranno lo scopo di tutelare l'immagine storica del centro regolamentando gli interventi edilizi, mentre sono in corso degli studi per modificare la viabilità e chiudere alcune vie principali del centro storico alle auto e permetterne la pedonalizzazione.

L'immagine del litorale viene invece tutelata, e allo stesso tempo normata, dal PUDM (Piano di Utiliz-

zo del Demanio Marittimo)¹⁶⁹, attorno alla quale sono iniziate le discussioni; un documento di pianificazione previsto dalla Legge regionale 15/05 che individua le modalità di utilizzo del litorale marino della città e ne disciplina gli usi.

A partire dal riconoscimento Unesco, il comune si è attivato per restaurare un gran numero di edifici storici, gran parte di essi già ultimati e altri prossimi al cantiere, sebbene nella maggior parte dei casi sia saltuario il loro effettivo utilizzo.

L'amministrazione ha tentato di ovviare a questa problematica tramite l'adozione nel 2017 di due regolamenti comunali; il primo relativo ai beni condivisi con cui i privati possono usufruire di un immobile comunale per fini pubblici mentre il secondo è relativo agli spazi aperti come aree verdi, piazze e strade. Questa iniziativa ad oggi ha prodotto pochi risultati a causa della scarsa conoscenza da parte dei cittadini di queste opportunità e la scarsa esperienza da parte degli uffici amministrativi.

Due beni, in particolare, sono oggi al centro del dibattito riguardo la loro trasformazione: Chiafura e la Fornace Penna.

Riguardo il primo si tratta di un insediamento rurale composto da un gran numero di grotte scavate nel costone roccioso che delimita la città; per questo bene un'associazione si sta impegnando per una loro fruizione entro la fine del 2019, obiettivo difficilmente realizzabile, mentre è in corso la fase di progettazione, preceduta da una fase di concertazione con i cittadini, che vedrà sorgere probabilmente una infrastruttura ricettiva. Si attendono comunque concreti sviluppi.

Riguardo il secondo si tratta di un bene storico (antico centro per la produzione di manufatti in cotto) conosciuto in tutto il mondo grazie alle riprese della fiction "Il commissario Montalbano", per la quale, purtroppo, non sono stati predisposti fondi regionali per la sua acquisizione e messa in sicurezza e che purtroppo versa in uno stato di precario equilibrio.

¹⁶⁸ <http://www.comune.scicli.rg.it/home> (PAES; Piani triennali opere pubbliche)

¹⁶⁹ <http://www.videomediterraneo.it/news/attualita/3593-scicli-piano-spiagge-ecco-che-cosa-sorgera-nei-18-chilometri-di-costa.html>

E' in corso, ormai da parecchi anni, il discorso sulla riqualificazione di alcune aree archeologiche o aree protette, come nel caso del Parco archeologico della zona di San Matteo, del castellaccio, del castello dei tre cantoni, del colle Santa Maria della Croce (percorso Elio Vittorini), dei lotti di contrada Truncafila-San Biagio (proclamato luogo del cuore FAI e possibile Parco extraurbano), Parco fluviale di via Fiumara e via Brancati, etc. o l'acquisizione e restauro di edifici monumentali come la chiesa di S.M. del Gesù, complessi conventuali (Convento del Carmine, delle Milizie, di S. Antonino), la facciata della scuola media Lipparini, etc. Molti di questi interventi, citati continuamente nei piani triennali delle opere pubbliche, vengono messi in stand-by a causa di carenza di fondi.

Oltre al patrimonio storico-ambientale, negli ultimi anni si è intervenuto anche sul tessuto urbano con interventi di ordinaria manutenzione sugli spazi aperti e sul manto stradale oltre che la costruzione di nuovi spazi aperti nella zona del quartiere di Jungi, dove è in corso l'iter burocratico per sbloccare dei fondi assegnati nel 2010 per la realizzazione di una piscina comunale e gli interventi sull'edilizia scolastica.

Riguardo le zone periferiche, la zona artigianale di Zagarone, dove si concentrano numerosi centri lavorativi, è interessata da dibattiti per una eventuale riqualificazione che include nuovi percorsi ciclo-pedonali.

Per rilanciare il settore agricolo, si discute invece sull'apertura di un centro polifunzionale al servizio del settore agricolo con attività di degustazione, sebbene manchino incentivi e sostegni economici al settore.

Oltre alle trasformazioni urbanistiche di tipo fisico, si è intervenuto sul tessuto sociale ricercando una maggiore partecipazione da parte dei cittadini tramite progetti per l'inclusione sociale, rivolti alle classi sociali emarginate o in difficoltà, e progetti contro la dispersione scolastica e cantieri educativi.

Sul piano culturale invece, l'organizzazione di eventi è delegato alle associazioni che operano nella città.

Le iniziative, incentivate sia dal comune che dalla regione, sono volte a valorizzare il patrimonio culturale locale sebbene manchino eventi di portata provinciale e regionale che possano rilanciare la città come centro attrattore dal punto di vista culturale.

La presa di coscienza sullo stato di fatto dello sviluppo economico e della situazione sociale ha condotto gran parte dei comuni della provincia di Ragusa a lavorare in collaborazione, come dimostrato dal Piano strategico intercomunale del territorio ibleo¹⁷⁰.

Negli ultimi anni la crisi nei settori dell'agricoltura, pesca e allevamento ha rallentato lo sviluppo economico; l'unico a resistere è il turismo che si concentra principalmente in periodo estivo.

In ambito turistico si cerca di pubblicizzare la città lavorando in rete con gli altri comuni del val di Noto tramite la partecipazione ad eventi fieristici nazionali ed internazionali, l'acquisto di spazi pubblicitari negli aeroporti, laboratori del gusto o l'iniziativa del trenino storico del gusto, anche se rimane comunque problematica la situazione dell'infrastruttura dei trasporti che collega la provincia dall'estero o dal resto d'Italia e i collegamenti interni tra i comuni, per la quale si fanno talvolta semplici e timide proposte di costruzione di piste ciclabili.

Un ultimo cambiamento, volto a trasformare sensibilmente le abitudini dei cittadini, è l'adesione al patto dei sindaci, lanciato nel 2008 dalla commissione europea, che prevede una maggiore attenzione all'energia sostenibile e il clima con l'obiettivo di ridurre le emissioni di CO2 in atmosfera del 40%.

L'ente comunale si è poi impegnato alla redazione del PAESC (Piano di azioni per l'energia sostenibile e il clima) con l'individuazione delle azioni da intraprendere secondo una strategia a medio e lungo termine.

Inoltre in tema sostenibilità negli ultimi anni sono stati compiuti una serie di interventi come il controllo delle condizioni delle acque dei fiumi e del

mare, l'adozione della raccolta differenziata, programmi di sensibilizzazione ambientale, riduzione del consumo di suolo, incentivi alla riqualificazione energetica e l'obiettivo di rimuovere le plastiche usa e getta dal mercato.

¹⁷⁰ https://www.comune.ragusa.gov.it/comune/pianostrategico/_allegati/docum_prelim.pdf

CAPITOLO III.:

IL PROGETTO SCICLI CITTA' SMART



Fonte: Foto e modifiche dell'autore

Introduzione

L'idea di incentrare l'attenzione progettuale su Scicli deriva dalla volontà di arricchire in qualche modo il territorio in cui sono cresciuto e che per motivi di studio e prospettive lavorative ho lasciato. Nel caso specifico di Scicli si è valutato, in seguito ad un'attenta analisi fatta anche di sopralluoghi sul campo, che fosse inconsistente cimentarsi nel ridisegno meticoloso degli spazi urbani degradanti. Questo anche a ragione del fatto che, da un lato, anche le migliori proposte progettuali divengono irrealizzabili in un contesto povero di risorse economiche come quello del territorio in questione e, dall'altro, si ritiene sia fondamentale mettere prima a frutto le risorse che il territorio già possiede e che rendono la città una meta turistica molto desiderata e spazio vivibile per i suoi abitanti.

L'interesse è stato fin da subito quello di intervenire sullo spazio urbano per migliorarne gli aspetti talvolta degradanti e al contempo agire sul tessuto sociale, giungendo a un soluzione che potesse essere attuabile nell'immediato e senza l'utilizzo di ingenti risorse, di cui di fatti il comune non dispone. Per questa ragione si sceglie di utilizzare gli strumenti offerti oggi dal digitale che consentono non solo di dare visibilità a una scala prima impensabile ma anche offrire nuovi servizi alla cittadinanza e divenire mezzo per stimolare politiche di rigenerazione.

Con questo intervento si voleva valorizzare il patrimonio materiale ed immateriale che il comune possiede e che non genera ricadute all'altezza del suo potenziale.

Il progetto urbano tuttavia non si limita soltanto ai confini edificati della città ma coinvolge le risorse e agisce sulle criticità presenti in tutto il territorio comunale, mentre al contempo apre alla prospettiva di un lavoro integrato in rete a una scala sovracomunale. Si ritiene infatti che il massimo

potenziale, sia per i visitatori ma soprattutto per gli abitanti, possa essere offerto mediante una governance illuminata che definisca una vision e delle linee di sviluppo comuni con i comuni limitrofi.

Definite le premesse che restringono l'universo del possibile si è cercato di inserire l'intervento progettuale all'interno di una vision sul medio-lungo termine, alternando quindi misure a corto raggio e misure che rappresentano uno step embrionale per gli sviluppi futuri.

Talvolta le azioni progettuali sono infatti compiute e circoscritte e altre volte fissano delle visuali lontane da perseguire in fasi più avanzate.

Gli approcci all'intervento urbano guardano non solo al futuro in termini di prospettive di sviluppo del territorio ma anche dei trend che sono in atto nell'ambito della progettazione urbana.

Le teorie sulla Smart city e sulla rigenerazione urbana, argomenti che sicuramente possono coesistere ma che non istaurano una relazione bidirezionale, hanno aiutato a definire dei modelli di intervento coscienti del momento storico che stiamo vivendo. Contestualmente a questi termini si sviluppa un'idea di sviluppo sostenibile che cerca di tenere assieme, all'interno di un approccio olistico, interventi sul costruito e i suoi aspetti economici, ambientali e sociali.

Così i progetti considerabili Smart o quelli di rigenerazione urbana (e non riqualificazione) aggiungono al progetto una serie di livelli di intervento che mirano a generare impatti su diversi settori.

Quando si guarda ai modelli del futuro non ci si limita ad utilizzare strumenti nuovi, che comunque offrono possibilità notevoli, ma anche a nuovi approcci che consentano di ottimizzare le risorse impiegate e rispondano in maniera più attinente ai bisogni del territorio e della sua popolazione. Diviene fondamentale accompagnare le trasformazioni fisiche con adeguati piani di gestione de-

gli spazi, e talvolta questo ha un'importanza maggiore rispetto al progetto stesso.

Da un punto di vista dello sviluppo progettuale si mette in pratica la massima attenzione affinché le azioni progettuali siano considerate sotto molteplici aspetti, in parole povere le trasformazioni fisiche sono considerate come un'occasione per agire sul tessuto sociale, mantenendo un impatto economico e ambientale contenuto.

Questa considerazione del progetto come strumento olistico per le trasformazioni della città diviene una premessa di partenza alla pianificazione stessa delle azioni.

Per questa ragione, partendo dall'analisi delle risorse e criticità del territorio realizzate in parte sul campo, si sviluppa un piano che contenga già al suo interno molteplici variabili che partecipano alla loro valorizzazione.

Le variabili vengono sintetizzate nella Smart city strategy che definisce gli obiettivi e le azioni del progetto di rigenerazione urbana.

Successivamente queste azioni vengono supportate dalla programmazione del processo di gestione che definisce le occasioni in cui le parti del progetto verranno realizzate e che cerca di coinvolgere la popolazione e gli attori locali mettendo a sistema le risorse dei singoli.

3.1 Il concept progettuale



3.1.1 Il progetto generale

Come già precedentemente anticipato, l'intervento progettuale mira a valorizzare il patrimonio del territorio utilizzando i nuovi strumenti digitali.

La scelta del patrimonio da valorizzare ricade su beni materiali ed immateriali che caratterizzano la specificità del Val di Noto. Alcuni beni materiali vengono messi a sistema includendo i comuni limitrofi, e quindi piantando un seme alle politiche integrate, mentre altri sono circoscritti al confine amministrativo del comune poiché si ritiene che per determinati modelli di fruizione i problemi di scala possono risultare vincolanti.

Ad oggi, solo parte di questi beni sono effettivamente conosciuti; non soltanto dai visitatori quanto dalla cittadinanza stessa. Altri beni sono restaurati ma sottoutilizzati mentre altri versano in stato di apparente abbandono.

Uno dei primi fattori è quindi quello di valorizzare questi beni inserendoli all'interno di un apparato

che metta in risalto le singolarità puntando sulla metafora della rete.

Ai beni materiali si aggiunge il patrimonio culturale, bene immateriale, che racchiude le tradizioni locali e gli stili di vita dei cittadini. Conoscere le tradizioni locali diventa un modo per comprendere le identità di un luogo e indirettamente stimolare un attaccamento che genera ricadute sul territorio.

Infatti il riconoscimento identitario stimola l'impegno dei cittadini, mentre il coinvolgimento di individui provenienti da tradizioni diverse genera interesse verso il fascino della cultura locale, da questo un maggior investimento dei visitatori sul territorio.

Gli strumenti digitali diventano un mezzo per coinvolgere gli utenti in maniera diretta a collaborare mettendo a sistema le proprie risorse.

La logica della condivisione che accompagna l'era dei nuovi media rappresenta un'occasione importante per fare di più con meno, per condividere le proprie conoscenze, i propri beni o il proprio

tempo.

Per questa ragione nelle dinamiche progettuali i promotori di progetti urbani diventano prima di tutto gestori di processi che coinvolgono un pubblico ampio.

I cittadini, così come i visitatori, possono contare su servizi nuovi, erogati grazie al digitale. Vengono condivise informazioni importanti che guidano i futuri interventi urbani e il personale per la gestione di questi servizi proviene dagli utenti stessi. Le nuove tecnologie semplificano notevolmente le possibilità per l'inclusione dei cittadini e l'offerta di nuovi servizi che semplificano la vita delle popolazioni urbane. Allo stesso tempo, se correttamente utilizzate possono diventare uno strumento per promuovere azioni fisiche sul territorio e non solamente virtuali.

L'alternanza di azioni Online e Offline assume una rilevanza fondamentale, innanzitutto perchè la rigenerazione del tessuto sociale è uno degli obiettivi essenziali dei progetti urbani nell'era delle Smart cities, sia perchè non è da sottovalutare la problematica del digital divide e quindi evitare di raggiungere una soluzione progettuale che accresca le distanze tra i gruppi sociali.

Il progetto digitale è l'occasione per offrire uno strumento di gestione innovativo in cui possano convergere informazioni digitalizzate sul patrimonio e le iniziative del territorio, così da stimolare l'interesse e la partecipazione degli utenti, oltre che uno strumento per promuovere politiche urbane sostenibili.

3.1.2 Quale patrimonio? Architettura e città, Ambiente e Tradizione

Il progetto mira a migliorare l'offerta della città, il suo aspetto, i suoi spazi e i suoi servizi, mettendone a sistema le risorse e intervenendo sulle criticità urbane, che di fatti influiscono sulle percezioni negative.

Il vero obiettivo consiste nella valorizzazione del patrimonio da conseguire mediante azioni online e offline compiute dagli utenti, più avanti si definirà cosa si intende per azioni online e offline e soprattutto chi è al centro di questi processi.

Per cominciare, prima di definire le azioni e i soggetti, è necessario definire cosa si è inteso come patrimonio e in che modo questo entra a far parte di un sistema.

La definizione del patrimonio da valorizzare è accompagnata da un'attenta riflessione su quali siano le specificità locali che attraggono e affascinano gli individui, e quindi che rendono questo luogo diverso e interessante.

Alle percezioni personali si aggiunge l'analisi dei canali social e delle recensioni dei visitatori oltre che un sondaggio¹ condotto dalla Pro Loco di Scicli su un campione di circa 200 visitatori che hanno visitato la città nel periodo dal 1 Marzo 2019 al 30 Settembre 2019.

Si giunge alla conclusione che i fattori peculiari che caratterizzano il territorio siano legati ad aspetti sia materiali che immateriali, ovvero alle sue architetture e al suo impianto urbano, la varietà dei suoi paesaggi e il fascino delle tradizioni locali, ancora oggi fortemente sentite dalla popolazione.

Il perimetro in esame si concentra sul territorio amministrativo del comune ma si apre ad alcune polarità limitrofe e apre ad un eventuale programma di gestione in rete in grado di migliorare l'esperienza di visita e i servizi ricevuti.

Il patrimonio storico-architettonico comprende i manufatti e gli insediamenti umani che aiutano a comprendere le origini della città e la popolazione

che l'abitava. Per la maggior parte si fa riferimento a costruzioni successive al terremoto del 1693 che rase al suolo il Val di Noto ma comprende anche insediamenti rurali sparsi in tutto il territorio comunale.

Il patrimonio ambientale è caratterizzato da un paesaggio variegato con la presenza di profonde cave attraversati da corsi d'acqua a carattere torrentizio e un esteso panorama costiero in cui prospera la macchia mediterranea.

Il litorale è uno dei principali richiami per il turismo estivo e luogo di svago per la popolazione, mentre i costoni rocciosi dell'entroterra nascondono numerose grotte naturali e scavati dall'uomo e altri punti di interesse fortemente sottoutilizzati.

Tra questi beni troviamo beni storici e riserve riconosciute e interessate da piani per la protezione ma anche beni, al momento ai margini dei piani d'azione in atto, per la quale si auspica una maggiore attenzione nei prossimi anni.

Ai beni materiali vengono aggiunti i beni immateriali, ovvero il patrimonio culturale intangibile fortemente dipendente dal patrimonio culturale materiale e i beni naturali; "fattore principale della diversità culturale e garanzia di uno sviluppo duraturo" come stabilito dalla convenzione Unesco per la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale del 2003.²

All'interno di questa ampia definizione rientrano fattori che definiscono il modo di vivere e le tradizioni di una popolazione.

Nel caso di Scicli si cercano di valorizzare i mestieri artigiani ormai scarsamente praticati e la tradizione culinaria e folkloristica ancora fortemente radicata sul territorio.

Questi aspetti diventano elementi chiave che pongono al centro dello sviluppo futuro della città il ruolo dell'identità locale.

¹ <https://prolocoscicli.it/presentazione-risultati-del-sondaggio/>

² Convenzione per la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale, 2003
In: http://unesco.blob.core.windows.net/documenti/5934dd11-74de-483c-89d5-328a69157f10/Convenzione%20Patrimonio%20Immateriale_ITA%202.pdf

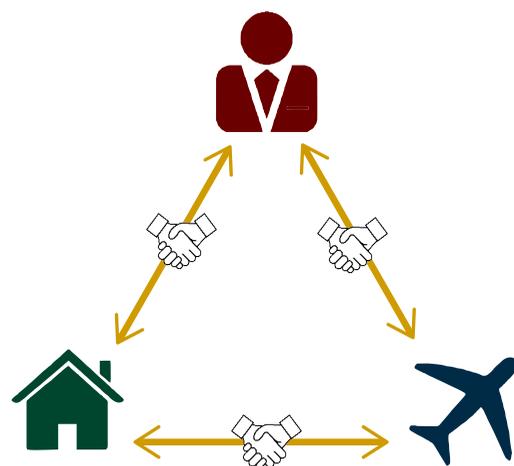
3.1.3 Il target: Cittadini, Turisti e Amministrazioni

Definito il patrimonio sulla quale intervenire, un intervento definibile "di rigenerazione urbana" deve delineare il tessuto sociale che intende coinvolgere e le modalità con cui i soggetti entrano a far parte dei processi progettuali.

Una prima caratterizzazione del target effettua una distinzione tra utente fisso e occasionale, ovvero i cittadini che vivono la città quotidianamente, sia sotto forma di associazione che indipendenti, e coloro che si trovano, per varie ragioni, a visitarla saltuariamente.

Gli individui rappresentano un mezzo tramite la quale compiere le trasformazioni urbane e offrire nuove opportunità. Ciò che diviene necessario per favorire l'interazione tra gli individui è lo sviluppo di specifici strumenti, in questo caso utilizzando le tecnologie digitali, per incoraggiare l'attivazione del tessuto sociale e l'offerta di risorse ai gruppi di individui che vogliono impegnarsi attivamente per la promozione dei beni e delle attività.

Non solo si cerca di stimolare la collaborazione tra gli individui dello stesso "insieme" ma si ritiene che dalla cooperazione tra i diversi target possano nascere soluzioni più adeguate per tutti gli attori coinvolti.



La cooperazione tra i target (cittadini, amministrazioni e turisti) può apportare un sostegno importante per generare:

- Informazione
- Inclusione
- Promozione
- Produzione
- Nuovi servizi

Le pubbliche amministrazioni si evolvono da committenti/promotori a gestori di processi in cui le risorse di coloro che vivono il territorio entrano all'interno di un sistema che possa arricchirli mutualmente.

3.1.4 Azioni online e offline

Dopo la definizione del patrimonio su cui agire e dei target coinvolti, la terza premessa chiave su cui si imposta il progetto è la presenza di azioni online associate ad azioni offline.

Le azioni online permettono il miglioramento del sistema di informazione e gestione, stimolando non solo nuove politiche urbane ma anche un coinvolgimento di utenti a scale prima impensabili. Il web, a partire dalla sua fase 2.0, ha dimostrato che gli strumenti digitali, in particolare i social media, possono diventare promotori di azioni fisiche nella città.

Non sono rari infatti i casi in cui le comunità virtuali si organizzano per lo svolgimento di eventi o anche semplicemente per incontrarsi.

A partire da queste esperienze i canali social sono stati sempre più utilizzati per sponsorizzare eventi e cercare di ampliare il coinvolgimento cittadino. Quello che molti percepiscono come strumento di alienazione delle relazioni sociali rappresenta all'opposto un'opportunità per rafforzarle.

La presenza di azioni offline diventa quindi un modo per rafforzare un senso di comunità, comunque già presente nel territorio in esame, e allo stesso tempo lasciare delle ricadute visibili sullo spazio urbano.

Questa sarà sicuramente una delle tante sfide dell'urbanista di domani che opererà tenendo in considerazione i nuovi media, ovvero come utilizzare i nuovi strumenti digitali e i media online per generare delle trasformazioni fisiche dello spazio e che quindi non si esauriscano in saltuari e temporanei interventi in ambito sociale.

Tuttavia è rapidamente emerso come uno degli strumenti più democratici mai sviluppati come internet, almeno nelle sue intenzioni iniziali, abbia portato ad amplificare le differenze tra chi, per varie ragioni, usufruisce delle tecnologie digitali e chi invece non ne usufruisce.

Infatti chi non ha accesso alle nuove tecnologie sperimenta una carenza di servizi se paragonato a chi invece li utilizza. Il digital divide rappresenta una nuova forma di emarginazione sociale propria dei nostri tempi.

A partire da questo concetto diviene fondamentale che si tenga in considerazione la presenza di un importante target che non utilizzerà gli strumenti digitali e di conseguenza potrebbe essere emarginato.

La presenza di azioni offline, che hanno come primo scopo quello di trasformare fisicamente il territorio e agire visibilmente sul tessuto sociale, assumono in seconda battuta il ruolo di coinvolgere e offrire il maggior numero di servizi possibili anche a chi sceglie o non può utilizzare gli strumenti digitali.

	Utente fisso	Utente occasionale	Amministrazione
Servizi ricevuti	<ul style="list-style-type: none"> • Canali per l'informazione • Nuovi spazi pubblici • Sconti e incentivi per stimolare la partecipazione • Canali per offerte e regali per stimolare l'economia circolare • Semplificazione (digitalizzazione) di alcune pratiche amministrative 	<ul style="list-style-type: none"> • Canali per l'informazione sui beni del territorio e le sue attività • Contatti con la comunità per migliorare l'esperienza turistica • Supporto alla fruizione dei beni • Nuovi spazi pubblici • Sconti e incentivi per stimolare la partecipazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza dei dati generati da cittadini e turisti • Partecipazione diretta dei cittadini • Valorizzazione dei beni a basso costo • Promozione del territorio "a costo 0" • Strumento per stimolare la governance
Servizi offerti	<ul style="list-style-type: none"> • Promozione delle iniziative e dei beni • Condivisione dei dati sul territorio • Partecipazione/Collaborazione per progetti comunitari (Crowdsourcing) 	<ul style="list-style-type: none"> • Promozione del territorio sui canali social • Sezione suggerimenti • Condivisione dei dati sui flussi 	<ul style="list-style-type: none"> • Canali per l'informazione (eventi, beni condivisi...) • Semplificazione (digitalizzazione) di contenuti e alcune pratiche amministrative (sistema FAQ e aggiornamenti) • Nuovi spazi pubblici • Incentivi alle politiche sostenibili

3.2 La *Smart Strategy for planning* e stato dell'arte dei settori di intervento

3.2.1 Lo stato dell'arte delle dimensioni Smart

Smart Economy (Competitiveness) <ul style="list-style-type: none">• Innovation spirit• Entrepreneurship• Economic image & trademarks• Productivity• Flexibility of labour market• International embeddedness• Ability to transform	Smart People (Social and Human Capital) <ul style="list-style-type: none">• Level of qualification• Affinity to life long learning• Social and ethnic plurality• Flexibility• Creativity• Cosmopolitanism/Open-mindedness• Participation in public life
Smart Governance (Participation) <ul style="list-style-type: none">• Participation in decision making• Public and social services• Transparent governance• Political strategies & perspectives	Smart Mobility (Transport and ICT) <ul style="list-style-type: none">• Local accessibility• (Inter)National accessibility• Availability of ICT infrastructure• Sustainable, innovative and safe transport system
Smart Environment (Natural resources) <ul style="list-style-type: none">• Attractivity of natural conditions• Pollution• Environmental protection• Sustainable resource management	Smart Living (Quality of life) <ul style="list-style-type: none">• Cultural facilities• Health conditions• Individual safety• Housing quality• Education facilities• Touristic attractivity• Social cohesion

Le dimensioni di una Smart City; Fonte: GIFFINGER et al., Op. cit.

Il primo passo per muoversi verso un modello di città Smart è quello di conoscere la condizione di partenza e definire un quadro strategico delle azioni da mettere in atto; delineate, in questo caso, all'interno delle 6 dimensioni che caratterizzano una città Smart definite da Giffinger et al: Smart

economy, Smart people, Smart governance, Smart mobility, Smart environment e Smart living. Seguendo le indicazioni dello studio di Giffinger et al. si cerca di evidenziare le lacune e gli aspetti positivi della situazione attuale nel comune sotto esame:

1) SMART ECONOMY:

L'ambiente economico comunale è in linea con il quadro generale della regione Sicilia e restituisce un'offerta lavorativa poco diversificata e per la maggior parte a bassa qualifica.

I settori traino dell'economia sono l'agricoltura, oggi in forte crisi, e il turismo, in linea di massima supportato da pochi servizi oltre la ricezione alberghiera e la ristorazione. L'edilizia, che per anni ha rappresentato un importante settore per l'economia locale è oggi praticamente in fase di stallo, mentre è stabile l'occupazione nel settore dei servizi pubblici che occupa gran parte della popolazione.

Il sistema economico-produttivo, fortemente legato alle consuetudini, fatica a tenere il passo con lo spirito innovativo europeo.

Rari, se non introvabili, sono i casi di business e centri produttivi supportati da sistemi tecnologici avanzati e dal carattere rivoluzionario o centri che favoriscono uno sviluppo altamente qualificato come incubatori per le imprese, hub e centri per la ricerca.

Infine, il problema del lavoro nero rappresenta una problematica che degrada il mercato del lavoro e disincentiva coloro che intendono iniziare a lavorare nel territorio.

2) SMART PEOPLE:

Uno sguardo generale sulla popolazione, stabile attorno ai 27000 ab., restituisce una prospettiva poco favorevole, caratterizzata dall'innalzamento sostanziale dell'età media influenzato da un alto tasso di emigrazione per motivi di studio e di lavoro.

La popolazione domiciliata nel comune possiede, in linea di massima, una bassa qualifica lavorativa e basso livello di educazione scolastica. Situazioni derivanti dalle scarse opportunità lavorative per target più istruiti, costretti a spostarsi dalla città, spostando la residenza nel Nord Italia o all'estero. La popolazione giovanile in uscita è stata in piccola parte sostituita dalla popolazione giovanile straniera in entrata, dato vicino all'8%. Questa fetta di popolazione rimane fondamentalmente emarginata dal resto della popolazione e viene impegnata nei lavori manuali a bassa retribuzione.

3) SMART GOVERNANCE:

Recenti azioni amministrative muovono in questa direzione. Cresce l'interesse per il coinvolgimento

cittadino, come dimostrano il caso del workshop di progettazione del centro di Chiafura, le iniziative per concedere la cura di beni comunali per scopi di pubblica utilità, le iniziative di inclusione sociale volte a generare ricadute dirette sul territorio e le iniziative a carattere ecologico. Contemporaneamente, in merito all'azione informativa sui social network, e su internet in generale, si persegue una forma di governo più trasparente e democratico.

Negli ultimi anni cresce anche l'interesse per l'attuazione di una politica integrata con i comuni limitrofi, che tuttavia è ridotta nella maggior parte dei casi al settore turistico.

Carente risulta anche la presenza di una vision comune, a scala sovracomunale, sullo sviluppo del territorio, problema in larga parte dipendente dalle politiche nazionali.

4) SMART MOBILITY:

I collegamenti nazionali e internazionali, per via aerea o via mare, sono molteplici ma costosi nei periodi più richiesti, fattore che disincentiva le partenze.

Una volta raggiunta l'isola, il territorio della provincia di Ragusa, al contrario di altre aree della regione, gode di una discreta infrastruttura dei trasporti, sebbene siano scarsamente utilizzati i trasporti pubblici, sia su ruota che su ferrovia. La mobilità avviene esclusivamente tramite mezzi privati e di conseguenza risultano importanti gli impatti ambientali causati dal settore.

Critico è talvolta lo stato di manutenzione dei tratti stradali (manto stradale, vegetazione infestante, segnaletica verticale e orizzontale, etc.) che causano un gran numero di incidenti stradali.

La mobilità ciclabile, per fini non sportivi, non è vista come opzione viabile dalla popolazione; inoltre mancano del tutto piste riservate a questo tipo di mobilità.

Timida è l'adozione di misure in favore della mobilità sostenibile.

5) SMART ENVIRONMENT:

Negli ultimi anni è crescente la consapevolezza dell'importanza di agire sull'ambiente in maniera sostenibile. La programmazione Europea è tra le più attente al mondo alle condizioni ambientali e finanzia progetti che muovono in questa direzione.

A Scicli è avvenuta l'adesione al Patto dei Sindaci,

che prevede una maggiore attenzione all'energia sostenibile e il clima con l'obiettivo di ridurre le emissioni di CO2 in atmosfera del 40%, in seguito alla quale è stato redatto il PAESC (Piano di azioni per l'energia sostenibile e il clima) con l'individuazione delle azioni da intraprendere secondo una strategia a medio e lungo termine.

Inoltre, come esposto nel capitolo precedente, in tema sostenibilità negli ultimi anni sono stati compiuti una serie di interventi come il controllo delle condizioni delle acque dei fiumi e del mare, l'adozione della raccolta differenziata, programmi di sensibilizzazione ambientale, riduzione del consumo di suolo, incentivi alla riqualificazione energetica e l'obiettivo di rimuovere le plastiche usa e getta dal mercato.

6) SMART LIVING:

La popolazione Sciclitana rimane ancora sostanzialmente legata alle tradizioni popolari del paese, sebbene negli ultimi anni è leggibile un allontanamento da parte delle generazioni più giovani, più influenzate dal fenomeno della globalizzazione.

La situazione sulla qualità della vita è comunque discretamente positiva, sebbene manchino svariati servizi e il benessere psico-fisico sia sottovalutato.

Fattore positivo è invece rappresentato dalla coesione tra i cittadini residenti che, anche per questioni legate alla taglia del comune, è molto elevata e determina un'intensa vita pubblica tra gruppi sociali simili. Tuttavia la partecipazione pubblica per le trasformazioni urbane è ancora una possibilità poco praticata.

Smart Economy	1) Supporto dell'economia locale	Sviluppo di strumenti informativi e consultivi a supporto delle imprese Sviluppo di una piattaforma digitale per la collaborazione tra le imprese
	2) Incentivi alla produzione tradizionale	Incentivi economici alle attività commerciali che utilizzano solo prodotti Km0 Offerta di locali e spazi comunali per lo svolgimento di attività della tradizione locale
Smart People	1) Stimolare il riconoscimento identitario e il capitale sociale	Valorizzazione del patrimonio locale e promozione di iniziative comunitarie
	2) Stimolare l'incremento delle conoscenze dei cittadini	Organizzazione di laboratori didattici Organizzazione di incontri per l'alfabetizzazione digitale Diffusione di contenuti (video e articoli)
	3) Stimolare una maggiore inclusione della cittadinanza	Organizzazione di percorsi partecipi
	1) Definizione di una strategia condivisa con il Val di Noto 2) Rendere più trasparente il sistema amministrativo 3) Stimolare l'attivismo dei cittadini per la valorizzazione e pubblicizzazione del patrimonio e delle iniziative locali 4) Rappresentare la complessità urbana	Offerta turistica integrata Informazione e comunicazione Incentivare l'adesione ai patti sui beni comuni Organizzazione di contest urbani Raccolta e analisi dei dati
Smart Mobility	1) Stimolare la mobilità sostenibile	Organizzazione di contest urbani Stimolare il Ride Sharing e il Car sharing
	2) Stimolare la mobilità strategica	Geolocalizzare le stazioni di ricarica dei mezzi elettrici e del bike sharing Informatizzazione di luoghi e percorsi di interesse
	3) Valorizzare i percorsi nel centro storico	Utilizzo di Smart tags e contenuti prodotti dai cittadini a supporto degli spostamenti Chiusura di alcune strade e piazzali al traffico veicolare e al parcheggio Potenziare l'arredo urbano con oggetti tradizionali
Smart Environment	1) Stimolare politiche green	Organizzazione di giornate green
	2) Stimolare la mobilità sostenibile	Utilizzo delle ICT per stimolare politiche sostenibili Incentivi a: riciclo; riduzione dei consumi e allo spreco (Vedi Smart Mobility)
	3) Migliorare l'infrastruttura verde	Utilizzo del digitale per valorizzare il patrimonio naturalistico Individuazione e pulizia dei percorsi naturalistici Piantumazione di vegetazione autoctona Incremento di attività e servizi nei siti naturali
Smart Living	1) Stimolare la condivisione, collaborazione, partecipazione	Sviluppo di piattaforme online che favoriscano le interazioni
	2) Stimolare gli ambienti creativi	Incentivare la collaborazione tra diversi soggetti
	3) Favorire l'inclusione sociale	Iniziative riferite alle classi sociali disagiate o emarginate Interventi di manutenzione e riqualificazione strategici
	4) Valorizzare gli spazi urbani sottoutilizzati e il patrimonio architettonico, ambientale e culturale	Stimolare la riqualificazione bottom up Riuso di edifici storici per scopi culturali
	5) Offrire nuovi servizi tramite il digitale	Sviluppo di urban games per stimolare l'esplorazione del territorio e le relazioni sociali Informazione e comunicazione online Informatizzazione e semplificazione delle procedure burocratiche

3.2.2 La Smart Strategy. Obiettivi e azioni

Smart Economy

Considerata la taglia del comune, la mancanza di servizi e opportunità lavorative potrebbe e dovrebbe essere superata tramite una offerta integrata tra comuni limitrofi che possa attrarre nuovi investitori e generare posti di lavoro ad alta qualifica; si intende un lavoro politico di attrazione di attività complementari e lo stimolo di partnership che generino un ambiente creativo.

Allo stesso tempo, alla "dispersione" strategica dell'offerta economica andrebbero associate operazioni di densificazione delle attività che creino poli attrattori misti, economici, scientifici e culturali, come incubatori, centri ricerca e poli culturali. Le operazioni sovra-comunali di attrazione delle attività economiche è da associare a politiche comunali, aderenti a disposizioni europee e nazionali, di informatizzazione, digitalizzazione e innovazione tecnologica. Le amministrazioni comunali, che hanno una diretta esperienza sul territorio e diretto contatto con i cittadini, possono aiutare di fatti le imprese locali e stimolare la creatività dei cittadini.

In sintesi si suggeriscono politiche di "attrazione del nuovo" associate a quelle del supporto alla tradizione e alle attività locali.

Il secondo asse politico, il supporto alla tradizione e le attività locali, viene incluso nelle strategie progettuali e declinato nei seguenti obiettivi:

- Supporto dell'economia locale

- Incentivi alla produzione tradizionale

Il supporto dell'economia locale avviene tramite gli strumenti digitali in cui, da un lato, tramite lo sviluppo di un incubatore virtuale, esperti del settore condividono le proprie competenze per favorire azioni Smart delle imprese.

I direttori di impresa, o aspirati tali, possono non solo avere il parere di esperti riguardo alle strategie da attuare ma anche disporre di una banca di informazioni in cui gli esperti condividono esperienze illuminate di produzione e organizzazione dell'impresa.

Il secondo punto tende a facilitare l'operato di chi intende supportare l'economia e la produzione locale grazie ad incentivi economici offerti dal comune sotto forma di riduzione delle tasse legate all'attività commerciale come le tasse di soggiorno, la tassa sui rifiuti, l'acqua, la tari, etc.

e l'offerta a canone gratuito di alcuni locali di proprietà del comune a condizione che l'attività commerciale supporti le tradizioni locali e faccia uso di prodotti provenienti dal territorio provinciale.

La consegna in gestione dei beni comunali si inserisce all'interno dei regolamenti sui beni comuni adottati dall'amministrazione e che impongono lo sviluppo di attività che riqualifichino il bene in gestione e restituiscano uno spazio con finalità pubbliche.

Smart People

Le ultime generazioni dimostrano una maggiore apertura mentale ai cambiamenti che interessano la società, sia dal punto di vista socio-culturale che dal punto di vista tecnologico. Considerata la portata di questi due aspetti risulta fondamentale investire, da un lato, sul capitale sociale e sulla creatività dei cittadini, e dall'altro, sulla ricerca, sull'innovazione e sulle nuove tecnologie.

Valorizzare la coscienza del luogo e le sue pro-

spettive, e i modi in cui la creatività dei cittadini può ovviare alla mancanza di servizi e offerta lavorativa è una possibile misura per rilanciare i luoghi. L'identità è un "sentimento" che genera attaccamento al territorio e di conseguenza tentativi di investire su quest'ultimo. L'associazione del sentimento di identità, cultura e ambienti creativi può essere una combinazione vincente per stimolare approcci bottom-up e quindi ricadute sul territo-

rio investendo sulla capacità dei propri cittadini. L'idea di puntare sulle persone si è tradotta nella definizione dei seguenti obiettivi:

- Stimolare il riconoscimento identitario e il capitale sociale
- Incrementare le conoscenze dei cittadini
- Stimolare una maggiore inclusione della cittadinanza

Le azioni previste, in cui si declinano gli obiettivi generali, hanno lo scopo di incrementare la resilienza e il capitale sociale della popolazione.

Si prevede la presenza di percorsi partecipati che guidano le trasformazioni urbane di spazi pubblici in stato di degrado, così come iniziative comunitarie che hanno lo scopo di valorizzare il patrimonio architettonico.

L'attivazione della popolazione diventa un modo per riqualificare gli spazi urbani ad esempio tramite la decisione dei luoghi da rigenerare utilizzando gli strumenti del crowdmapping e successivamente una decisione collettiva delle proposte da realizzare, l'obiettivo finale non è quindi solo quello di attivare la popolazione a anche quello di valorizzare il patrimonio architettonico.

Gli altri due obiettivi nell'ambito Smart People mirano ad intervenire sul tessuto sociale abbinando azioni che valorizzano la tradizione locale e azioni

che mirano ad incrementare le conoscenze dei cittadini.

Nel primo caso si prevede l'organizzazione di laboratori didattici per la realizzazione di prodotti tipici in collaborazione con i turisti, oppure altri laboratori didattici che coinvolgono la cittadinanza. Nel secondo caso invece vengono realizzati incontri con la popolazione per l'alfabetizzazione digitale nell'ambito del progetto digitale Scicli città Smart, spiegando alla popolazione come utilizzare la piattaforma, e la diffusione di contenuti come video e articoli.

Quest'ultimo punto, già introdotto nel caso della Smart Economy, può coinvolgere anche attività non necessariamente economiche e interessare contemporaneamente la condivisione di contenuti da parte dell'amministrazione, così da istaurare una politica più trasparente riguardo all'operato della giunta e informare la popolazione riguardo alle iniziative organizzate da soggetti terzi.

Lo strumento utilizzato per mettere in comunicazione cittadini e amministrazione può essere utilizzato per una embrionale digitalizzazione di alcune procedure burocratiche oltre che per mettere in comunicazione cittadini e turisti allo scopo di offrire nuovi servizi e un'esperienza più piacevole e attinente ai bisogni del turista.

Smart Governance

Sebbene sia positiva la strategia di informazione della politica, risulta carente l'aspetto della consultazione necessario per la produzione di una vision condivisa. Gli strumenti digitali, con ad esempio le mappature condivise, potrebbero essere un modo di includere attivamente la popolazione senza appesantire o anestetizzare le politiche strategiche sul territorio, arricchendo la vision comune.

L'operazione di digitalizzazione potrebbe rappresentare un'opportunità non solo per il coinvolgimento diretto della popolazione ma anche per incrementare l'offerta di servizi e facilitare aspetti amministrativi e burocratici. Si ritiene quindi fondamentale adottare strumenti tecnologici a sostegno delle procedure che interessano cittadini

e amministrazioni ma anche stimolare le politiche di digitalizzazione e innovazione tecnologica che non interessano direttamente le amministrazioni. Una governance definibile Smart, coerentemente a quanto riportato da Giffinger et al. agisce in maniera strategica e integrata sul territorio, in questo caso si ritiene fondamentale la condivisione della vision con gli altri comuni della Val di Noto, che mettono al centro l'architettura e l'urbanistica delle città barocche, il patrimonio ambientale e il fascino delle tradizioni culturali locali. Ciò presuppone partnership pubblico-privato per l'azione, e la gestione, su questi beni in grado di generare un ricco programma di attività ed eventi accanto alla riqualificazione del patrimonio.

L'adozione di un modello Smart di governance si

traduce negli obiettivi:

- Definizione di una strategia condivisa in rete con la Val di noto
- Valorizzazione e pubblicizzazione del patrimonio e delle iniziative locali
- Rendere più trasparente il sistema amministrativo
- Stimolare l'attivismo dei cittadini
- Rappresentare la complessità urbana in maniera più oggettiva

Nel caso del progetto Scicli città Smart, le politiche in rete con il Val di noto si limitano all'aspetto turistico con un piano comune per la visita dei siti di interesse e eventuali eventi culturali, sebbene si auspicherebbero piani strutturali condivisi sullo

sviluppo.

Le altre azioni si limitano ai confini comunali e si basano sulla possibilità di utilizzare i nuovi strumenti digitali per informare e comunicare direttamente con i cittadini oltre che stimolare una serie di politiche e di attività.

Infatti gli strumenti digitali possono essere utilizzati per coinvolgere la popolazione e ottenere una maggiore partecipazione.

Infine, grazie ai nuovi strumenti si generano una serie di informazioni che, una volta sintetizzati in dati possono essere utili all'amministrazione per impostare gli interventi urbani e i servizi.

Si propongono insomma una serie di azioni che considerino gli utenti come risorsa per migliorare l'efficienza degli interventi urbani

Smart Mobility

Considerato che il miglioramento della condizione dei trasporti (incremento delle connessioni e dei mezzi di trasporto pubblico, prezzi contenuti e adozione di soluzioni eco-friendly) è al centro di azioni a scala nazionale o regionale, nella fase di progetto si tiene in considerazione solamente l'aspetto della sostenibilità mirando all'adozione di un sistema intelligente che possa ottimizzare le risorse già esistenti.

Queste risorse vengono informatizzate allo scopo di muoversi in maniera più consapevole ed efficace.

Gli obiettivi previsti nel progetto includono:

- Stimolare la mobilità sostenibile
- Stimolare la mobilità strategica
- Valorizzare i percorsi nel centro storico

Il primo punto si declina nella possibilità di organizzare contest urbani che, sfruttando le dinamiche del gaming, premiano i cittadini che utilizzano sistemi di trasporto sostenibile. Accanto ai contest urbani è possibile stimolare i cittadini a scegliere soluzioni di trasporto più sostenibile, utilizzando gli strumenti digitali come canale per pubblicizzare soluzioni a minor impatto ambientale. Ad esempio in caso di eventi cittadini o festività si offrono piccoli incentivi a chi utilizza mezzi senza motore, mezzi pubblici o sceglie di condividere i

percorsi in auto.

Ultimo aspetto del primo punto non viene previsto nel progetto ma apre alla possibilità di geolocalizzare le soluzioni sostenibili come i punti ricarica per i mezzi elettrici, o stazioni per lo sharing. Il secondo punto, ovvero la mobilità strategica, comprende la digitalizzazione e geolocalizzazione delle informazioni riguardo ai luoghi, in modo che turisti e cittadini possano avere rapido accesso alle informazioni sui beni locali.

La presenza di tecnologie di Automatic Identification and Data Capture (AIDC), tra cui le più importanti interfacce sono oggi iQR code, RFID code e NFC code, permettono l'immediato accesso alle informazioni riguardo ai luoghi, costituendo un vero supporto agli spostamenti. Il terzo punto, ovvero la valorizzazione dei percorsi nel centro storico prevede, accanto all'utilizzo delle tecnologie AIDC, la presenza di ulteriori elementi di arredo da aggiungere per abbellire i percorsi. In tal senso potrebbero essere esposti, nelle piccole vie dei quartieri arroccati, oggetti tipici della tradizione locale o foto storiche, oppure vegetazione autoctona su terra o in vaso.

Ultimo aspetto per valorizzare i percorsi è quello di eliminare le fonti che partecipano ad incrementare la percezione di degrado come rifiuti, superfici degradate, parcheggi non regolamentati, etc.

Smart Environment

Le politiche ambientali adottate dal comune sono allineate, apparentemente, alle richieste dell'UE, tuttavia il comune non può definirsi un'eccellenza. L'efficienza energetica, l'utilizzo di fonti rinnovabili e la scelta di soluzioni eco-sostenibili sono infatti temi scarsamente approfonditi. Ulteriormente la popolazione dimostra, in generale, una scarsa sensibilità alle tematiche ambientali.

Gli obiettivi progettuali riguardo il settore ambientale prevedono:

- Stimolare politiche green
- Stimolare la mobilità sostenibile
- Migliorare l'infrastruttura verde

Così come avveniva nel caso della Smart mobility, un settore che impatta direttamente quello dello Smart Environment, le tecnologie digitali possono diventare uno strumento con cui suggerire alla popolazione dei comportamenti più sostenibili e di conseguenza meno impattanti.

Le ICT permettono di comunicare in maniera efficace eventuali soluzioni alternative, non solo nell'ambito della mobilità ma anche del risparmio delle risorse, del riciclo, etc., che la popolazione potrebbe adottare in favore dell'ambiente.

E' possibile infatti non soltanto inviare comunicazioni dirette tramite sistemi di instant messaging ma anche inoltrare contenuti video e articoli sulle soluzioni da suggerire ai cittadini.

Un primo obiettivo vede quindi gli strumenti digitali come un mezzo per la comunicazione e l'informazione.

Lo step successivo alla comunicazione prevede la possibilità di utilizzare degli incentivi per premiare le soluzioni alternative a minor impatto ambientale.

L'obiettivo della riduzione degli impatti ambientali legati al settore della mobilità viene specificatamente discusso nella pagina precedente mentre il terzo obiettivo, quello relativo al potenziamento dell'infrastruttura verde, adotta la digitalizzazione delle informazioni riguardo come mezzo per arricchire il patrimonio naturalistico.

Le azioni online che hanno lo scopo di accrescere una coscienza attorno all'ecologia sono associate ad azioni offline che prevedono la pulizia dei percorsi naturalistici e dei siti naturali oltre che l'aumento dei servizi grazie all'aggiunta di aree attrezzate e la piantumazione di vegetazione autoctona sia a basso che ad alto fusto.

Infine l'ultima azione nell'ambito Smart Environment prevede l'organizzazione di eventi in cui la situazione ambientale sia al centro dell'attenzione pubblica, così da favorire l'interesse e la partecipazione a politiche sostenibili che diventeranno sempre più stringenti nel prossimo futuro.

Smart Living

I legami sociali tra gli abitanti sono molto forti ma sono carenti le iniziative urbane volte all'incremento del capitale sociale che agiscano in maniera diretta sul territorio riqualificando l'immagine di determinati spazi. Lo sfruttamento delle risorse umane, il loro impegno e la loro creatività possono essere delle modalità per colmare la mancanza di alcuni servizi e potenziare l'offerta culturale e di attività. Nuovi strumenti per la condivisione e la collaborazione possono facilitare la vita dei cittadini e permettere lo sviluppo di una comunità più intelligente, consentendo allo stesso tempo stili di

vita più sostenibili.

Gli obiettivi progettuali che consentono stili di vita più Smart prevedono di:

- Stimolare la condivisione, collaborazione, partecipazione
- Stimolare gli ambienti creativi
- Favorire l'inclusione sociale
- Valorizzare gli spazi urbani sottoutilizzati e il patrimonio architettonico, ambientale e culturale
- Offerta di nuovi servizi tramite il digitale

Ad oggi si ritiene che la creatività urbana sia uno

dei principali promotori dei processi di rigenerazione urbana.

Per questa ragione è necessario fornire degli strumenti che possano favorire le interazioni tra gli individui così da permettere che si organizzino per collaborare.

La collaborazione tra gli individui può essere non solo stimolata ma anche incentivata, si vedano ad esempio alcune politiche della commissione europea che prevedono in cui la fornitura di finanziamenti è associata all'obbligo di partenariato. Anche a livello locale, incentivare la collaborazione può portare alla nascita di interventi virtuosi e apportare situazioni nuove.

Il terzo obiettivo prevede l'attenzione a gruppi sociali emarginati cercando di adottare politiche maggiormente inclusive. In tal senso, le trasformazioni in progetto cercano di coinvolgere direttamente questi gruppi sociali tramite l'organizzazione di eventi che li coinvolgono.

Per Smart Living si è inteso anche la presenza di spazi pubblici adeguati che possano favorire il benessere psico-fisico dei cittadini, quindi si è cercato di proporre azioni che comprendessero la manutenzione e la riqualificazione di spazi e beni pubblici posti in posizione strategica. La trasformazione di questi spazi è legata a dinamiche bottom up, ovvero che partono dal basso, dalla popolazione stessa. A partire da una vision politica sul territorio, sono infatti i cittadini a proporre i luoghi dove intervenire e scegliere le soluzioni più adeguate alle loro necessità.

In questo modo si cerca di attivare spazi pubblici e edifici storici sottoutilizzati con lo scopo di intervenire sul tessuto sociale e sulla percezione del degrado urbano.

Questa rivalutazione spaziale può essere supportata da urban games che favoriscono, grazie alla loro interattività, il coinvolgimento della popolazione, sia sul piano virtuale con giochi digitali che sul piano fisico con l'installazione di playground.

Agire sullo Smart Living vuol dire agire sulla qualità della vita dei cittadini e in un certo senso sulla quantità e sulla qualità dei servizi offerti.

Per questa ragione l'ultimo obiettivo mira all'offerta di nuovi servizi.

Gli strumenti digitali possono rappresentare un

mezzo tramite la quale fornire, a basso costo, nuovi servizi alla popolazione. Infatti, oltre ai numerosi servizi precedentemente elencati, estesi sia ai residenti che ai turisti, si cerca di includere uno strumento embrionale per la digitalizzazione e la semplificazione delle procedure amministrative, in cui i cittadini possono inviare e ricevere pratiche in formato digitale e disporre di personale che supporta i cittadini e cerca di migliorare l'efficienza dei servizi.

3.3 I componenti del Progetto Scicli città Smart: Mappa, Interfacce e Piattaforma online

3.3.1 I fattori determinanti e il progetto specifico

Le premesse di partenza, gli obiettivi dell'intervento e le azioni previste vengono incrociati per giungere a una proposta progettuale che cerchi, nel modo più semplice possibile, di rispondere alle problematiche principali e sfruttare efficacemente le risorse.

L'intervento di progetto rinominato "Scicli città Smart", come precedentemente anticipato, contiene azioni di per sé compiute e azioni che hanno lo scopo di piantare i semi per azioni future e offrire gli strumenti necessari.

Il progetto specifico prevede tre componenti principali: una mappa dei beni, il progetto delle interfacce e una piattaforma online.

- Il primo componente, **la mappa**, è uno strumento che sintetizza su una mappa i beni che compongono il patrimonio materiale e li organizza in percorsi a scala cittadina e comunale.

Ad oggi, manca infatti uno strumento utile ai turisti e ai cittadini per geolocalizzare i luoghi che compongono il patrimonio materiale e ne stimoli di conseguenza la visita.

Secondariamente, questo strumento informa cittadini e turisti della presenza di una piattaforma online in cui, da un lato, usufruire di informazioni digitalizzate riguardo al patrimonio e, dall'altro, avere nozione del patrimonio immateriale, attività, eventi, etc.

- Il secondo componente, il progetto delle **interfacce** si compone di diversi aspetti che hanno lo scopo di colmare il gap tra il piano fisico e quello virtuale. Si prevede la realizzazione, secondo dinamiche che si approfondiranno successivamente, di pannelli informativi e piccoli interventi di riqualificazione urbana che costituiscono una interfaccia al piano virtuale e arricchiscono lo spazio urbano con interventi contemporanei.

I pannelli informativi avranno lo scopo di conte-

nerne informazioni generali riguardo cosa contiene la piattaforma online e informazioni momentanee riguardo le iniziative in corso.

Gli interventi di riqualificazione urbana puntuali richiedono piccoli interventi di manutenzione e pulizia degli spazi pubblici oltre che segnaletica verticale sui siti mappati, potenziamento dell'arredo urbano e saltuari interventi artistici o spazi pop up.

- L'ultimo componente di progetto è il fulcro attorno al quale si sviluppa l'intero intervento.

La **piattaforma online** si compone di uno strumento collaborativo in cui far convergere informazioni riguardo al patrimonio materiale e immateriale del territorio comunale e del Val di Noto, oltre che stimolare politiche per la rigenerazione urbana e lo sviluppo sostenibile.

La messa in pratica delle azioni progettuali, nel caso di un progetto di rigenerazione urbana che punti anche sul digitale, deve necessariamente tenere in considerazione una serie di problematiche che possono compromettere la buona riuscita dell'intervento e di conseguenza non apportare le ricadute sperate. Gli aspetti alla quale è necessario riporre attenzione riguardano:

- **Aspetti amministrativi - logistici**
 - Gestione informatica (CED o esterni)
 - Gestione relazioni con il pubblico (URP)
 - Gestione e protezione dei dati
 - Programmi integrati e pianificazione strategica condivisa tra gli attori
 - Attenzione alla scala territoriale
- **Infrastrutture urbane**
 - Presenza di reti banda larga o di ultima generazione
 - Presenza di segnaletica
 - Installazioni urbane interattive (le interfacce)
 - Attenzione allo stato dei beni mappati e dei percorsi

- **Il target**

- Attenzione ai fattori culturali
- Accesso a strumenti digitali
- Presenza di popolazione interessata al territorio

- Presenza di associazioni che svolgono funzione di promozione territoriale

- **Strategia di comunicazione**

- Pubblicizzazione degli interventi di progetto e delle iniziative (prima e dopo)

- Risposta alle proposte cittadine
- Uso di una comunicazione inclusiva

- Presenza di un format nei messaggi e nei contenuti

- Aggiornamento continuo delle informazioni
- Uso di un linguaggio poco apatico-formale

- **Elementi di progetto**

- Presenza di azioni online e offline

- Presenza di incentivi all'utilizzo e alla partecipazione

- Attenzione al design dei prodotti finali (estetica e funzionalità)

Gli aspetti **amministrativi - logistici** hanno lo scopo di assicurare una buona gestione e organizzazione dei processi di progetto, sia precedenti che successivi all' "inaugurazione" dell'intervento. Nel caso dei progetti digitali risulta fondamentale assicurare innanzitutto un'efficiente gestione informatica e delle relazioni con il pubblico.

Queste due figure assicurano il funzionamento degli strumenti e ne ottimizzano gli effetti comunicando con gli utenti. L'ultimo aspetto tecnico riguarda la gestione e protezione dei dati che si generano grazie agli strumenti digitali, in quanto i dati possono rappresentare un'occasione per intervenire efficacemente sullo spazio urbano ma al contempo rappresentano contenuti sensibili e occorre definire quali informazioni raccogliere e soprattutto chi ne ha accesso.

Accanto agli aspetti tecnici è necessario costruire una strategia condivisa in cui molteplici attori possono intervenire, mettendo a sistema le proprie risorse, senza dimenticare la scala dell'intervento, ovvero la dimensione territoriale coinvolta e di

conseguenza le risorse da mettere in campo per abbattere le problematiche causate dalla distanza e dal quantitativo di informazioni e interazioni che si generano.

A Scicli, la presenza degli uffici CED e URP consente di impostare un intervento urbano attorno a competenze interve al comune. Infine la scala limitata della città riduce le problematiche di scala, sebbene occorre riflettere la posizione del comune rispetto ad un sistema territoriale a scala provinciale. Il futuro sviluppo del territorio è sicuramente legato a questo aspetto.

Definito l'humus per la nascita di un progetto digitale, occorre lavorare sulle **infrastrutture** che ne permettono il funzionamento. Utilizzare il digitale e le piattaforme online preclude la garanzia di avere accesso ad una connessione, sia dati che Wifi.

Le possibilità offerte dal digitale devono tuttavia essere supportate da elementi fisici che ne consentono l'utilizzo, ad esempio la presenza di una segnaletica chiara e leggibile che materializzi le informazioni online, e che rendano lo spazio urbano più gradevole e interattivo, grazie all'uso di tecnologie AIDC che arricchiscono gli interventi fisici. L'ultimo aspetto infrastrutturale è legato allo stato dei beni che entrano a sistema.

A Scicli risulta una buona copertura della rete, sebbene necessiterebbe un incremento della velocità di connessione, ma risulta assente la presenza di segnaletica, quindi da prevedere.

La grande quantità di beni storici, architettonici e il vasto litorale di Scicli consentono di disporre di risorse urbane di forte richiamo e il loro buono stato di conservazione permette la messa a sistema di questi beni senza importati impegni economici. Alla ricchezza del patrimonio materiale si aggiunge il ricco patrimonio immateriale, fortemente "tangibile" anche grazie alle numerose associazioni che operano sul territorio.

La terza considerazione alla base di un progetto incentrato sul digitale, o comunque fortemente relazionale ad aspetti sociali, è la popolazione destinataria dell'intervento, **il target**.

L'uso o meno degli strumenti digitali può infatti determinare la riuscita o il fallimento degli inter-

venti pianificati e spesso dipende da fattori culturali, in quanto parte della popolazione rimane distante, per varie ragioni, ai nuovi strumenti.

Quindi, da un lato, occorre accertarsi che la maggior parte della popolazione abbia accesso agli strumenti digitali e, dall'altro, fare attenzione che gli interventi proposti siano in linea con fattori sociali. Infine è necessario che siano presenti utenti che utilizzano gli strumenti in maniera proattiva e non solamente passiva, così da garantire l'alimentazione dei contenuti digitali.

A Scicli, la coesione sociale tra individui rappresenta un ottimo punto di partenza attorno alla quale impostare gli interventi di rigenerazione urbana che coinvolgono il tessuto sociale. Inoltre, nella maggior parte dei casi, la popolazione dimostra una crescente apertura ai mezzi digitali, il che lascia supporre un possibile campo di sperimentazione per i processi urbani, soprattutto che coinvolgano le nuove generazioni.

Alle questioni precedentemente citate, fattori legati alle risorse presenti in un territorio, si aggiungono aspetti fondamentali da implementare nel progetto.

Il primo riguarda la presenza di una **strategia di comunicazione** efficace. Numerosi sono i casi infatti di progetti digitali che non hanno generato le ricadute sperate a causa di una totale, o parziale, assenza di informazioni a riguardo.

Il primo passo per coinvolgere la popolazione a partecipare ad una iniziativa è quello di metterli a conoscenza dell'iniziativa stessa. Successivamente è necessario mettere in campo una serie di misure affinché le informazioni digitalizzate siano chiare e vi sia un continuo coinvolgimento da parte della popolazione. E' necessario che i cittadini abbiano un riscontro o dei feedback alle proprie attività, quindi è necessario emergano delle dinamiche sociali. I cittadini che non percepiscono dei ritorni alle proprie azioni tendono a perdere interesse verso i nuovi strumenti.

Dall'altro lato è necessario che i contenuti condivisi siano di tipo inclusivo, ovvero non limitati ad uno specifico target, e mettano in campo un linguaggio chiaro, sia nei termini che nel format del contenuto.

Successivamente, ritengo che un fattore fondamentale nella riuscita di un intervento digitale sia rendere evidente la dimensione sociale.

Gli utenti che non percepiscono un'attiva presenza umana online, sia costante che sporadica, tendono ad abbandonare lo strumento in questione.

Per questa ragione è necessario vi sia un aggiornamento continuo delle informazioni e l'utilizzo di un linguaggio, oltre che semplice, poco apatico-formale, per evitare la sensazione che le comunicazioni siano generate in maniera automatica ma prodotte da individui.

Ultimo aspetto, ma non meno importante, è il prodotto finale. Gli **elementi di progetto** non devono limitarsi alla sola dimensione virtuale ma avere ricadute nello spazio fisico, non solo in termini sociali ma anche di produzione materiale. La presenza di azioni online alternate da azioni offline consente non solamente una maggiore inclusione della popolazione ma anche di stimolare un maggiore attivismo da parte della popolazione consapevole di essere partecipe di un cambiamento percepibile.

Questo, associato alla presenza di incentivi per chi effettivamente partecipa in maniera attiva, garantisce un utilizzo diffuso degli elementi di progetto e di conseguenza un più probabile raggiungimento degli obiettivi prefissati.

Infine, nel caso dello sviluppo della piattaforma o di interventi fisici, è importante fare attenzione al design del prodotto finale, sia alla sua estetica che alla sua funzionalità. Infatti i prodotti che sono allo stesso tempo esteticamente gradevoli e funzionali vengono utilizzati con maggiore probabilità dalla popolazione.

3.3.2 LA MAPPA DEI BENI

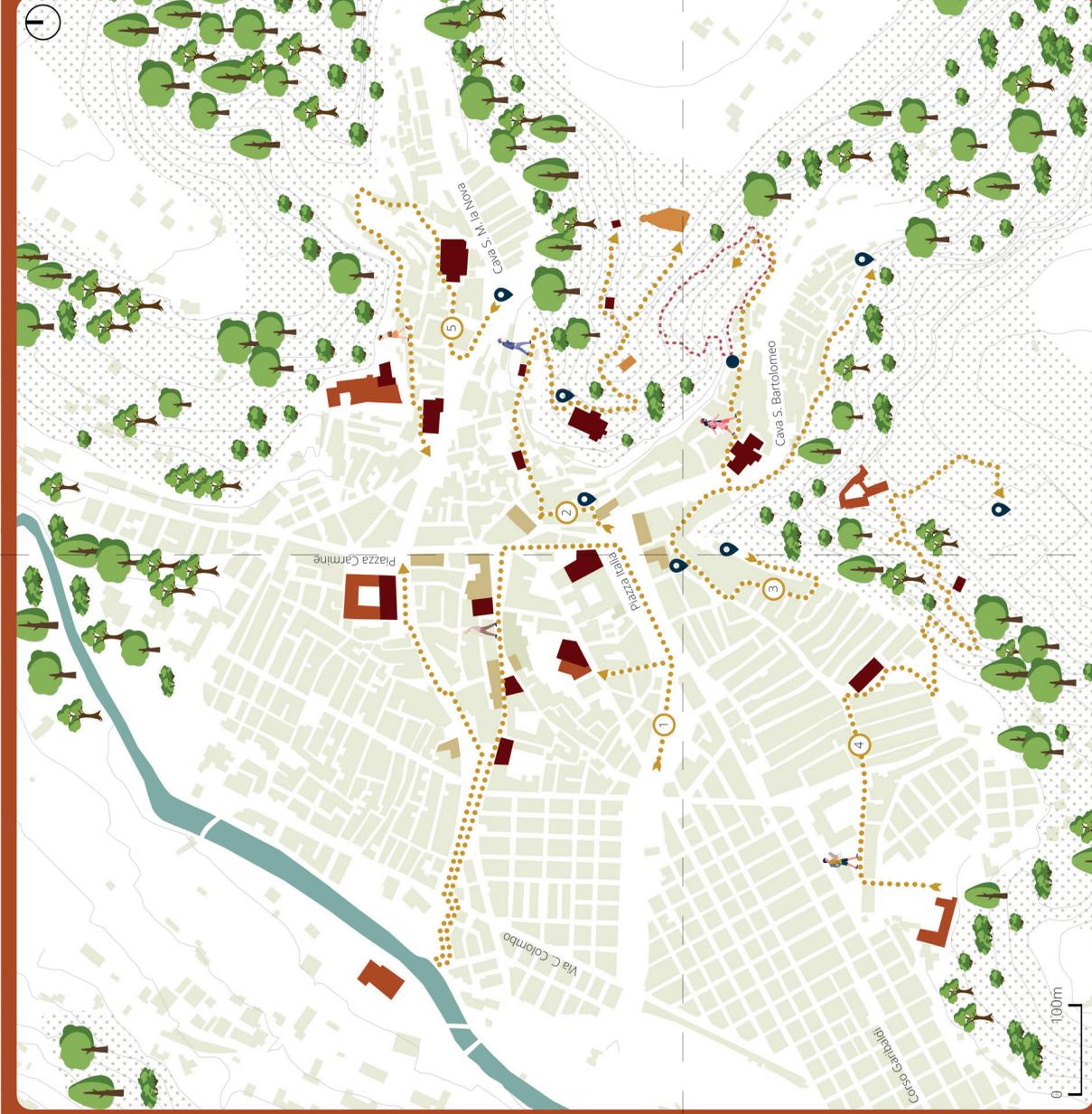


Scicli città Smart



Accedi alla **MAPPA INTERATTIVA!!**
Descrizioni, audioguide, info eventi e molto altro

Scansiona il codice QR
o vai su www.scicittàsmart.it



Centri religiosi

Conventi

Castelli

Edifici storici

Luoghi di interesse

Dalla parte bassa della città è possibile inerpicarsi sui colli che ospitarono le origini dell'insediamento medievale di Scicli, distrutto dal terremoto del 1693. Durante il percorso è possibile osservare: numerose grotte; i ruderi di due castelli; edifici storici, in alcuni casi antecedenti al terremoto; e complessi religiosi composti da chiese e conventi.

La parte bassa del centro storico è caratterizzata da vicoli tortuosi tra cui si distingue via Francesco Mormino penna, attraversata dal percorso n°1.



3.3.2 La Mappa dei beni

La mappa dei beni ha lo scopo di sopperire alla mancanza di un documento in cui siano sintetizzati e geolocalizzati i beni che compongono il patrimonio materiale a scala cittadina e comunale. Sono infatti presenti rappresentazioni parziali, tematiche, del patrimonio che non consentono di restituire una visione completa del patrimonio locale. La geolocalizzazione dei siti di interesse può rappresentare un mezzo per stimolare l'interesse a conoscere luoghi mai visitati e fornire una panoramica di ciò che offre il territorio. Parte di questi beni potrebbero essere descritti da audioguide, in parte già esistenti, ascoltabili tramite cellulare. La mappa contiene la rappresentazione della città in due diverse scale. Una prima scala si concentra al perimetro del centro storico mentre una seconda si estende a tutto il territorio amministrativo comunale.

La rappresentazione a scala del centro storico mostra i beni architettonici e gli insediamenti rupestri presenti. Il primo percorso consigliato si snoda tra le piazze e i vicoli più frequentati del centro storico con l'attraversamento di via Francesco Mormino Penna, ricca di edifici storici e il prolungamento verso il convento di Sant'Antonino attraverso un'arteria interessante ma ad oggi poco valorizzata. Il secondo percorso attraversa il quartiere di San Matteo, il quartiere che ha ospitato il primo vero insediamento urbano in seguito alla fase di incastellamento medioevale. Il colle ospita numerosi centri religiosi e palazzi storici, oltre che i resti di due piccoli castelli. Il terzo percorso parte dal quartiere di San Giuseppe dove è possibile osservare uno dei pochi

edifici sopravvissuti al terremoto del 1693 per poi attraversare il quartiere di San Bartolomeo e salire nuovamente sul colle di San Matteo per osservare l'insediamento rupestre di Chiafura, composto da residenze scavate nella roccia. Questo percorso potrebbe essere collegato al precedente e percorso in continuità. Il quarto percorso parte dall'antico convento dei cappuccini e attraversando il quartiere di San Giuseppe si arrampica sul colle di Santa Maria della croce attraverso l'antica strada incisa nella roccia. Sulla sommità del colle è possibile osservare una cava per l'estrazione di blocchi calcarei oggi abbandonata. L'ultimo percorso percorre il quartiere di Santa Maria la Nova, seguendo il percorso del folkloristico presepe vivente. Interessante è anche una grotta con una galleria scavata nella roccia che raggiunge la cima del colle San Matteo.

La mappa che si estende a tutto il territorio amministrativo comunale presenta una serie di percorsi, adatti al trekking o ai percorsi in mountain bike, che portano a scoprire le campagne iblee frammentate da numerosi canyon in cui scorrono corsi d'acqua a carattere torrentizio. Sono numerosi i possibili percorsi che dal centro città risalgono i colli circostanti per attraversare siti a forte vocazione naturalistica, alcuni dei quali oggi siti protetti, costellati di grotte, tombe, vecchi insediamenti produttivi e manufatti rurali Ottocenteschi. Altri percorsi permettono invece di attraversare il panorama costiero, alternando profonde spiagge, dune sabbiose e scogliere rocciose, per poi addentrarsi nell'entroterra costeggiando piccoli corsi d'acqua che ospitano una ricca vegetazione e fauna indigena. Un ulteriore percorso percorre l'alveo del torrente Modica-Scicli, che costeggia l'intero abitato di Scicli e potrebbe rappresentare un'arteria del traffico lento, pedonale e ciclabile, che, immersa nella campagna, dalla città conduce fino al mare.

Accanto al patrimonio materiale viene mappato anche il patrimonio immateriale, rappresentato dalle piccole aziende di produttori che conducono

attività commerciali legate alla tradizione locale, e talvolta utilizzando ancora metodi tradizionali. Questi insediamenti produttivi potrebbero entrare a far parte di un programma in rete che consente di far scoprire ai turisti aspetti altrimenti nascosti della tradizione locale.

In sintesi, questo documento organizza i beni architettonici e paesaggistici, secondo percorsi, suggerendo indirettamente le vie del centro storico e i cammini nelle campagne da riqualificare e potenziare con nuovi servizi ed elementi di arredo urbano.

Si prevede infatti che i percorsi siano oggetto di pulitura da parte del comune e vedano l'installazione di elementi d'arredo come sedute e fonti d'illuminazione, oltre che la piantumazione di vegetazione autoctona su vaso e su terra.

A questo intervento si aggiunge l'installazione di elementi di segnaletica, di pannelli informativi, l'esposizione di oggetti tradizionali e foto storiche che arricchiscano l'esperienza del luogo.

Sono numerose infatti le vie del centro storico, e in particolare quelle dei quartieri arroccati alla base dei colli che versano nell'incuria, aumentando la percezione di degrado di questi quartieri. L'organizzazione del percorso fruitivo consente di stabilire una gerarchia di strade dove intervenire per cambiare totalmente la fisionomia del quartiere, stabilendo un'organizzazione delle spese dell'intervento.

Si ipotizza che la mappa sia fornita gratuitamente presso alcuni locali del centro storico oltre che disponibile in appositi espositori localizzati all'interno di edifici religiosi e palazzi storici e consultabile in formato digitale.

In secondo luogo, oltre allo scopo informativo riguardo al patrimonio materiale e immateriale e l'indiretto suggerimento dei luoghi su cui intervenire, la mappa ha una funzione comunicativa e pubblica la piattaforma.

Su questo strumento online cittadini e turisti possono, da un lato, usufruire di informazioni digitalizzate riguardo al patrimonio e, dall'altro, avere nozione del patrimonio immateriale come attività presenti, eventi in programma, etc.



Taormina, esempio di riqualificazione e potenziamento dell'arredo urbano nel centro storico. Foto dell'autore, Agosto 2019

3.3.3 LE INTERFACCE



Fonte: Elaborato dell'autore. N.B. La mappa proposta rappresenta una lettura dell'autore da confrontare con quella comunitaria

3.3.3 Le interfacce

Il progetto delle interfacce nasce dall'obiettivo di colmare il gap tra il piano fisico e quello virtuale. Svariate volte la narrazione del mondo virtuale ha ipotizzato una sovrapposizione indipendente della dimensione virtuale su quella fisica e una scissione delle identità dell'individuo.

Tuttavia, quello che sperimentiamo oggi è piuttosto una integrazione della dimensione fisica alla quale si aggiunge una dimensione virtuale, non senza, talvolta, la generazione di disvalore, ma che di fatti rende inconsistente e forzata la divisione tra le due dimensioni.

Nonostante l'inscindibile intreccio che sperimentiamo oggi tra la dimensione fisica e quella virtuale, garantito dall'ubiquità e rapida accessibilità degli strumenti digitali, lo spazio urbano rimane sostanzialmente estraneo alla maggior parte delle ricadute positive che questi strumenti potrebbero generare e subisce passivamente gli aspetti negativi dell'alienazione degli individui e gli impatti

della globalizzazione.

In rari casi, e per lo più recenti, gli strumenti digitali e il mondo virtuale vengono utilizzati allo scopo di rigenerare lo spazio urbano e intervenire sul tessuto sociale.

D'altro canto, quando realizzate, le iniziative incentrate sul digitale rimangono saldamente staccate dalla realtà. Chi non è a conoscenza dell'iniziativa, oppure non usufruisce degli strumenti digitali, non percepisce alcun cambiamento nello spazio urbano.

Le interfacce, per come vengono sviluppate, rappresentano concettualmente dei portali che hanno lo scopo di riconnettere la dimensione virtuale e fisica nei casi in cui questi manifestino un distacco, anche semplicemente di informazione.

In seguito alla scoperta delle tecnologie di Automatic Identification And Data Capture (AIDC), tra cui le più importanti interfacce sono oggi i Qr code, RFID code e NFC code, ogni elemento può essere collegato ad un'identità digitale che fornisce svariate e infinite informazioni.

Queste tecnologie, associate agli smartphone e le future IoT, stanno rapidamente trasformando il modo in cui interagiamo con gli oggetti e lo spazio e al contempo il modo stesso in cui viviamo.

Il progetto delle interfacce sfrutta queste tecnologie allo scopo di intervenire sugli spazi urbani degradati, e degradanti, e sul tessuto sociale.

Nella fattispecie, parte degli interventi proviene da esperimenti di crowdmapping e le soluzioni finali vengono raggiunte coinvolgendo la popolazione locale tramite la rete.

L'intervento realizzato non termina nello spazio fisico, ma grazie agli strumenti digitali, ritorna sulla rete e consente la consultazione di informazioni o contenuti aggiuntivi.

Si effettua una trasmigrazione dal reale al virtuale e viceversa che intende arricchire gli interventi ed amplificarne portate ed effetti.

In sintesi, si tratta di uno strumento che arricchisce la dimensione fisica con l'aggiunta di quella virtuale, senza che l'accesso al digitale divenga obbligatorio per la fruizione dello spazio, e sfrutta l'occasione per intervenire sulle criticità che degradano lo spazio urbano di alcuni quartieri.

Si prevede la realizzazione, secondo dinamiche che si approfondiranno successivamente, di tre diversi elementi comprendenti pannelli informativi e piccoli interventi di riqualificazione urbana che costituiscono una interfaccia al piano virtuale e arricchiscono lo spazio urbano con interventi contemporanei.

I pannelli informativi avranno lo scopo di contenere informazioni generali riguardo cosa contiene la piattaforma online e informazioni momentanee riguardo le iniziative in corso.

Gli interventi di riqualificazione urbana puntuali, preceduti da piccoli interventi di manutenzione e pulizia degli spazi pubblici, consentono il potenziamento di questi spazi e dei suoi servizi grazie all'aggiunta di segnaletica verticale sui siti mappati, interventi di arredo urbano e saltuari interventi artistici o spazi pop up.

La mappatura partecipata per gli elementi di arredo

Le interfacce, come anticipato, sono composte da pannelli informativi e elementi di arredo, categoria suddivisa in arredo di spazi urbani e arredo di facciata.

Gli elementi di arredo, di cui successivamente verranno meglio delineate le tipologie, vengono introdotti nell'ambiente urbano a partire dalla collaborazione tra l'amministrazione e la popolazione.

La loro localizzazione viene definita a partire dai risultati di una mappatura comunitaria effettuata coinvolgendo semplici cittadini e associazioni.



Un primo incontro pubblico precede il lancio dell'iniziativa e prevede una breve lezione introduttiva su cosa si intende per le tipologie di arredo e secondariamente su come utilizzare la piattaforma per effettuare la mappatura.

I cittadini che non volessero utilizzare la piattaforma possono utilizzare un formato cartaceo da consegnare successivamente all'apposito ufficio amministrativo o inviare tramite e-mail una foto in formato digitale della mappa realizzata.



Allo stesso tempo viene ricercato il coinvolgimento online, in modo da estendere il più possibile il numero di proposte da analizzare, caricando una presentazione breve dell'iniziativa sui canali social. Tanti più cittadini invieranno le loro proposte sui luoghi da riqualificare, tanto più condivisa sarà l'analisi finale dei dati e quindi la proposta finale.

Gli utenti sono chiamati a geolocalizzare le zone su cui vorrebbe si intervenisse e possono mappare fino ad un massimo di venti proposte.

Gli utenti della piattaforma avranno a disposizione venti gettoni virtuali da spendere nelle proposte progettuali.



Questo consente di ottenere delle proposte accuratamente selezionate e limitare la quantità di dati da analizzare successivamente, oltre che suggerire l'idea che le risorse siano limitate e quindi da utilizzare con parsimonia.



Una volta ultimata l'acquisizione delle proposte, le informazioni devono essere sintetizzate in una mappatura che sia il più possibile rispondente agli interessi comunitari e allo stesso tempo corrispondente ad una vision globale sugli interventi.

A partire dalla proposta finale il progetto degli elementi di arredo, dello spazio urbano e di facciata, vengono realizzati secondo due dinamiche differenti.

Gli arredi dello spazio urbano, che come vedremo successivamente prevedono pop-up square, playground e installazioni artistiche, verranno realizzati seguendo le soluzioni proposte da creativi di tutta Italia votate dalla popolazione locale.



Gli arredi di facciata verranno invece assegnati ad artisti riconosciuti e realizzati durante un festival cittadino di street art.



Una sintesi cronologica delle fasi di lavoro prevede:

- ↓ Incontro pubblico con cittadini e associazioni
- ↓ Promozione e coinvolgimento online
- ↓ Raccolta delle mappature comunitarie
- ↓ Analisi dei dati
- ↓ Lancio Calls for project e assegnazione lavori
- ↓ votazione della popolazione e realizzazione degli arredi dello spazio urbano
- ↓ Realizzazione degli arredi di facciata durante lo "Scicli Street Art Festival"
- ↓ Realizzazione degli arredi dello spazio pubblico

ARREDO DI SPAZI URBANI



Zighizaghi, OFL Architecture, 2016, Favara, Italia
Fonte: <https://architizer.com/projects/zighizaghi/>



Il progetto delle interfacce palesa l'intenzione di voler utilizzare gli strumenti digitali anche come pretesto e strumento per agire nello spazio urbano in senso fisico.

Per questa ragione si prevede che vengano pubblicati due bandi, uno per la riqualificazione degli spazi urbani e uno per la riqualificazione delle facciate mediante interventi artistici. Con i bandi pubblici si effettua allo stesso tempo un lavoro, seppur limitato, di pubblicizzazione del comune e le sue iniziative in territorio nazionale. In questa sezione vengono approfonditi i contenuti del bando sugli spazi urbani e si delinea il contesto all'interno della quale si promuovono gli interventi.

L'obiettivo del bando è la rigenerazione degli spazi urbani sottoutilizzati della città per la realizzazione di spazi che favoriscano l'incontro della popolazione e rimuovano la percezione di degrado che questi spazi creano.

Si promuovono soluzioni progettuali in cui i dispositivi mobili (smartphone, tablet, etc.) costituiscano un valore aggiunto senza rappresentare tuttavia condizione necessaria alla fruizione dello spazio.

E' infatti previsto che gli interventi urbani siano integrati da tecnologie AIDC (Automatic Identification and Data Capture), che consentano gli utenti, scannerizzando con i propri dispositivi, di consultare contenuti aggiuntivi che rendano l'intervento più interattivo.

Non si esclude l'adozione di altre tipologie di interazioni che includano l'utilizzo di strumenti digitali e la possibilità di utilizzare la rete per la diffusione dei suoi contenuti.

Nello specifico, il bando risulta accessibile, sia in forma singola che associata, a studenti, artisti, designer, architetti, pianificatori, paesaggisti, ingegneri civili, edili e ambientali, ed è suddiviso in tre categorie di interventi:

- 1) Pop up square**
- 2) Installazioni artistiche e arredo urbano**
- 3) Playground**

La prima categoria riguarda la realizzazione di spazi urbani pop up dove favorire l'incontro della popolazione e attività di relax.



Work Program Architects & Blue Ridge Construction, 2015, Norfolk, Virginia; Fonte: <https://wparch.com/projects/civic/parklet/>

La seconda categoria è aperta a proposte di cui non si stabilisce una funzione definita ma che hanno lo scopo di migliorare la percezione dello spazio circostante e rappresentare un punto di riferimento per la popolazione del quartiere. Ulteriormente è possibile proporre elementi di arredo che migliorino la condizione urbana dello spazio in esame.

La terza categoria comprende interventi a tema ludico rivolti alla popolazione più giovane ma inclusivi anche per gli adulti.

Non è accettata la proposta di elementi da acquistare da catalogo.

Il progettista può scegliere di candidarsi in una o più categorie e presentare molteplici proposte, ognuna dotata di un codice identificativo che garantisce l'anonimato delle proposte.

Al momento del lancio del bando dovranno essere indicati tre luoghi in cui realizzare le proposte vincitrici delle rispettive categorie.

I luoghi di installazione delle proposte sono da scegliere concordemente con la popolazione mediante iniziative di crowdmapping che utilizzano la piattaforma e questionari, di cui più avanti di forniranno maggiori informazioni.

La stessa iniziativa di crowdmapping sarà poi funzionale alla pubblicazione del bando per l'arredo

delle facciate.

I progettisti, entro i termini stabiliti, sono chiamati a rappresentare sinteticamente le proprie idee e allegare una stima del budget necessario, che deve rispettare i tetti massimi indicati nelle apposite sezioni.

WMBstudio, 2016, London, England;
Fonte: <https://projects.archiexpo.com/project-210571.html>





Blue Ribbon, 100Architects, 2018, Shanghai, China;
Fonte: <https://100architects.com/project/blue-ribbon/>

Ultimata la fase di acquisizione delle proposte, l'amministrazione effettua una cernita delle proposte e verifica le condizioni di ammissibilità e successivamente apre una fase di votazioni pubbliche, utilizzando strumenti online e offline per l'acquisizione delle votazioni, in cui verranno decretati i tre vincitori.

I progettisti vincitori verranno premiati con un compenso economico, stabilito dall'amministrazione, e con l'incarico per la realizzazione.

I progetti finali verranno costruiti, in seguito alla redazione dei particolari costruttivi, con la riserva da parte dell'amministrazione di apportare, in accordo con i progettisti, eventuali modifiche al progetto per rispettare tutti i parametri normativi. Oltre alle proposte vincitrici, non si esclude la possibilità di realizzare ulteriori proposte pervenute previo adattamento dei progetti a ulteriori aree della città.

Il contest/bando per l'arredo degli spazi urbani può rappresentare un format da ripetere a discrezione dell'amministrazione nel corso degli anni successivi e rappresenta un'occasione per pubblicizzare il comune a livello nazionale, per ricevere un elevato numero di proposte tra le quali

scegliere e coinvolgere la popolazione nella scelta dei progetti vincitori.

I luoghi dove realizzare i progetti variano in funzione delle segnalazioni della popolazione sulla piattaforma, così come le caratteristiche richieste dal bando variano in funzione delle necessità dei cittadini.

Queste modalità di intervento si prestano particolarmente al quartiere di Jungi, il quartiere di nuova espansione della città, che è costituito da ampi spazi aperti cementificati senza particolari funzioni. Inoltre in questo quartiere si sottolinea la carenza di spazi per la popolazione che generalmente si sposta verso il centro cittadino.

Delirious Frites, Les Astronautes, 2014, Québec City, Canada;
Fonte: <https://www.urdesignmag.com/art/2014/10/13/delirious-frites-installation-by-les-astronautes/>



ARREDO DI FACCIATE



Il secondo programma per intervenire sulla riqualificazione dello spazio pubblico, prevede interventi di arredo sulle facciate cieche (o quasi) che, come muri, offrono una percezione di spazio

The gardener, Fintan Magee, 2016, Ragusa, Italy; Fonte: <https://www.bonajuto.it/magazine/festiwall-public-art-festival/>

pubblico che respinge la popolazione.

Le installazioni artistiche divengono un mezzo per oltrepassare i muri e diffondere messaggi culturali.

Anche nel caso dell'arredo di facciata, si promuovono soluzioni progettuali in cui i dispositivi mobili (smartphone, tablet, etc.), con l'utilizzo di tecnologie AIDC (Automatic Identification and Data Capture) o altre tipologie di interazioni, costituiscano un valore aggiunto senza rappresentare tuttavia condizione necessaria alla lettura dell'opera artistica.

Numerose città al mondo stanno cercando di intervenire sul degrado generato dalla problematica delle "superfici impermeabili", rispondendo sia con interventi puntuali che con interventi strategici in rete.

Gli interventi sulle facciate risultano economici e soprattutto di grande impatto sull'osservatore.





Checkpoint, m-city.org, 2019, Ragusa, Italy; Fonte: <https://www.bonajuto.it/magazine/festivall-public-art-festival/>

Due esempi di tipo strategico hanno guidato la proposta di questa modalità di intervento urbano:

- **Il Festivall a Ragusa**
<https://www.festivall.it/ed-2019/>
- **Lo Street Art Fest di Grenoble**



Isaac Cordal, Isolated in the modern outdoors, 2018, Grenoble, France; Fonte: <https://www.streetartfest.org/oeuvres/rue-genissieu-isaac-cordal/>

<https://www.streetartfest.org/>

Il primo ha una durata di circa una settimana e si svolge nel capoluogo siciliano dal 2015. Fino ad oggi ha interessato la realizzazione di circa 30 interventi, fra opere murali, installazioni site specific e recupero di beni comunali in disuso, coinvolgendo artisti provenienti da tutto il mondo.

Agli artisti si aggiungono musicisti di fama internazionale, poeti in gara per la finale nazionale di Poetry Slam, workshop tematici, approfondimenti e mostre.

L'esempio di Grenoble rappresenta il più grande festival europeo di arte di strada che, su un mese completo (Giugno), ospita installazioni, esposizioni, visite, incontri, conferenze, ateliers, inaugurazioni, innovazioni, proiezioni, concerti, etc. (un totale di quasi 100 interventi ogni anno).

L'edizione del 2019 ha visto la realizzazione del Digital Street Art Fest (<https://www.streetartfest.org/exposition/digital-street-art/>), in cui gli artisti hanno impiegato gli strumenti digitali per arricchire le proprie realizzazioni.

Quindi, come nel caso ragusano, non solamente un evento per intervenire sullo spazio urbano ma un'occasione per mettere al centro la cultura.

Sugli esempi delle esperienze realizzate a Ragusa, il Festivall, e a Grenoble, il Grenoble Street Art Fest, si propone una versione ridotta di questi eventi a Scicli; uno **Scicli Street Art Festival** che possa essere l'occasione di mettere al centro la cultura e la riqualificazione degli elementi degra-

danti.

In questa descrizione ci si limita a descrivere i contenuti del bando e le dinamiche che conducono alla realizzazione delle proposte, senza scendere nel dettaglio con la programmazione del festival.

I luoghi in cui realizzare le proposte vengono definiti dalla mappatura comunitaria e successivamente gli organizzatori del festival, in partenariato con il comune di Scicli, si occupano dell'invito di alcuni artisti di fama internazionale e la contemporanea diffusione del bando per l'arredo di facciata per l'assegnazione di ulteriori proposte, di cui un esempio concreto è rappresentato dal Bando di concorso Writers-Street Art di Genova (http://www.comune.genova.it/sites/default/files/bando_definitivo_intestazione_colorata.pdf).

Gli aspiranti realizzatori, previa dimostrazione di idoneità, sono chiamati a realizzare una bozza dell'opera da sottoporre a votazione pubblica, da svolgere garantendo l'anonimato dell'artista.

Le fil, Seth, 2017, Grenoble, France;

Fonte: <https://www.tah-heetch.com/trending/street-art>



Le opere verranno poi elencate in una graduatoria in base ai voti ricevuti e assegnati a seconda delle disponibilità economiche e di spazi.

Le opere da realizzare potranno avere qualsiasi forma comunicativa, ma è imposta l'aderenza al tema della tradizione locale e utilizzare, come nel caso del Digital Street Art Fest di Grenoble del 2019, i dispositivi mobili per rendere interattive le proprie opere.

Sempre più artisti utilizzano infatti le innovazioni tecnologiche e gli strumenti digitali per aggiungere contenuti e significati alle proprie opere.

Restano da definire le modalità con cui gli artisti sono chiamati a realizzare le proprie opere e il tipo di compenso ricevuto oltre che la risoluzione di questioni burocratiche proprie dell'organizzazione del festival e della modalità di ricezione e trattazione delle proposte.

PANNELLI INFORMATIVI



Il primo elemento componete le interfacce consiste nella realizzazione, da parte dell'amministrazione, di sette pannelli informativi che hanno lo scopo di informare riguardo il progetto Scicli città Smart e dell'esistenza della piattaforma online.

I pannelli sono localizzati in corrispondenza di alcuni monumenti principali e degli istituti scolastici superiori e contengono, da un lato le istruzioni per l'accesso alla piattaforma e informazioni base sui suoi contenuti, e dall'altro una sezione dedicata a eventuali aggiornamenti sulle iniziative urbane che coinvolgono la piattaforma.

La sezione sugli aggiornamenti consente di informare la popolazione che non utilizza i canali digitali, e quindi la piattaforma, e al contempo stimolare la partecipazione dei cittadini alle iniziative urbane.

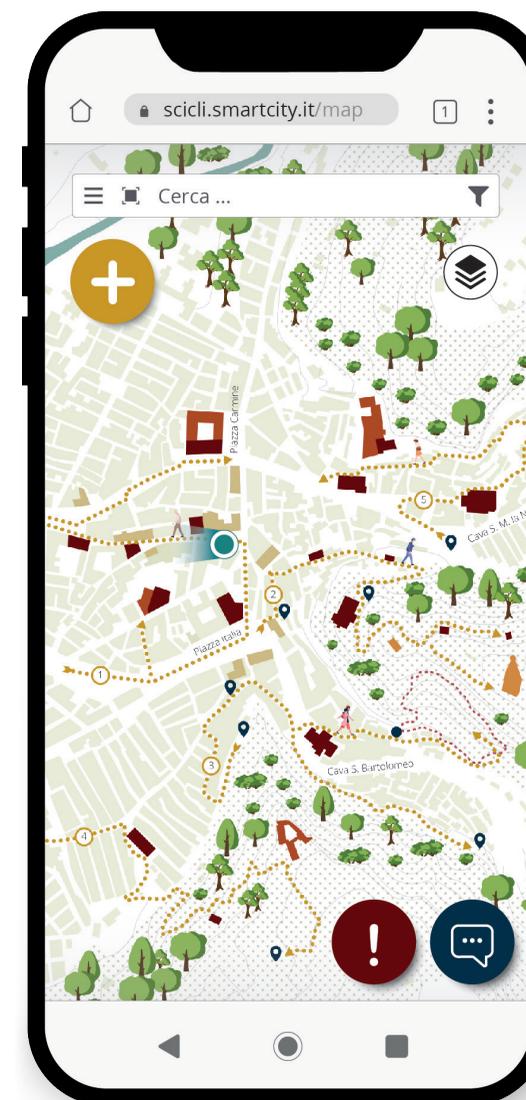
Oltre alla chiarezza dei contenuti esposti risulta fondamentale fare attenzione al design stesso dell'espositore in quanto un manufatto di scarsa fattura potrebbe degradare l'ambiente in cui si inserisce.

Ulteriori pannelli informativi di piccole dimensioni possono essere associate agli elementi di segnaletica che indicano, sia le direzioni da seguire per raggiungere i siti di interesse che le informazioni riguardo il sito stesso. Allo stesso modo questi elementi di piccole dimensioni possono comprendere tecnologie AIDC che rimandano a contenuti aggiuntivi online.

Schema delle informazioni da inserire nel pannello informativo



3.3.4 LA PIATTAFORMA ONLINE "Scicli città Smart"



3.3.4 La piattaforma online "Scicli città Smart"

Il terzo componente di progetto è il fulcro attorno alla quale si sviluppa l'intero intervento. Come detto precedentemente, la piattaforma si compone di uno strumento collaborativo in cui far convergere informazioni riguardo al patrimonio materiale e immateriale del territorio comunale e del Val di Noto, oltre che stimolare politiche per la rigenerazione urbana e lo sviluppo sostenibile; in sintesi, uno strumento con cui valorizzare, in maniera collaborativa, la tradizione locale e promuovere lo sviluppo sostenibile del territorio.

Questo strumento mette in comunicazione l'amministrazione con i turisti e i cittadini, sia in forma privata che in forma di associazioni. A partire dalle sinergie tra gli attori, e il paradigma della digitalizzazione dei contenuti, è possibile offrire nuove attività e servizi agli utenti della città. Allo stesso tempo si promuove uno strumento per l'adozione di politiche condivise tra gli attori nell'ottica di uno sviluppo più sostenibile. La soluzione proposta è concepita per essere flessibile e quindi subire delle modifiche successive a seconda delle necessità.

Lo sviluppo del modello di piattaforma per Scicli scaturisce da una attenta analisi delle piattaforme e applicazioni esistenti, sia tipologie legate alla Smart city, sia tipologie riguardanti su specifici ambiti.

Tramite un metodo iterativo si definivano di volta in volta gli obiettivi da perseguire e le funzionalità da implementare per raggiungerli in maniera efficace. In seguito ad una analisi critica sugli strumenti esistenti è stata poi sviluppata una proposta inserita nel contesto della città siciliana.

ESEMPI DI PIATTAFORME ONLINE

La prima considerazione sulle piattaforme utilizzate ha permesso di effettuare una prima distinzione tra i modelli di piattaforme esistenti in:

- Piattaforme gestionali
- Piattaforme partecipative

Le prime sono pensate per semplificare la pubblica amministrazione, vengono utilizzate dai cittadini secondo modelli di interazione per lo più top down e hanno lo scopo di semplificare le procedure burocratiche e la comunicazione, oltre che fornire una serie di informazioni e servizi.

Queste applicazioni racchiudono l'aspetto importante, a mio avviso, di avere a disposizione una interfaccia che semplifichi l'attività della P.A., tuttavia la figura del cittadino rimane distante.

Nello specifico troviamo sezioni dedicate alle news, eventi, segnalazioni, gestione rifiuti, pagamenti, georappresentazioni, dati ambientali, sensori, etc.

Tra le piattaforme analizzate si riconoscono piattaforme per l'amministrazione interna come **Urbismart** (<https://www.padigitale.it/urbismart2020/>) e **Prisma** (http://www.ponsmartcities-prisma.it/?page_id=1965) o piattaforme che si interfacciano con il cittadino come **My Smart city** (<http://www.mysmartcity.it/>), anche su applicazione mobile, che online è aperta solo sotto forma di versione d'esempio, quindi senza informazioni specifiche.

Le seconde, le piattaforme partecipative, sono invece pensate direttamente per il cittadino, secondo dinamiche bottom up, in cui l'amministrazione assume una posizione di ascolto e collaborazione nei confronti della cittadinanza.

In questo caso sono state individuate piattaforme che prevedevano una condivisione di segnalazioni da parte della cittadinanza come nel caso di **Miramap** (<https://areeweb.polito.it/mapmirafiorisud/cosa/>), che poi è stata trasformata diventando una piattaforma utile alle associazioni per condividere le proprie attività e coinvolgere la cittadinanza (<https://www.miramap.it/>). Altre piattaforme partecipative hanno invece l'obiettivo, oltre raccogliere le segnalazioni, di raccogliere le proposte da parte della cittadinanza, come avviene nei casi di **Sensorcivico Bolzano** (<https://sensor.comune.bolzano.it/>), **Decidim Barcelona** (<https://www.decidim.barcelona/>), **DecidiTorino** (<https://www.deciditorino.it/>), **WeGovNow** (<https://torino.wegovnow.eu/#/>), **LisboaParticipa** (<https://www.lisboaparticipa.pt/>). Le proposte vengono poi realizzate, nel caso di interazioni numeriche importanti e l'effettiva validità della proposta, oppure sono oggetto di percorsi partecipati.

Purtroppo, probabilmente per ragioni legate all'interfaccia poco intuitiva e una scarsa pubblicizzazione, alcune di queste piattaforme non sono state sufficientemente popolate, e di conseguenza non hanno raggiunto gli obiettivi che si erano prefissati.

ESEMPI DI APPLICAZIONI MOBILI

Le applicazioni mobili provate riguardano le applicazioni per turisti e residenti, quindi una analisi dedicata al target.

Le applicazioni dedicate al turista sono praticamente infinite e raggruppano funzioni pressoché comuni.

Considerando la piattaforma sviluppata per il progetto a Scicli sono state tenute in considerazione alcune applicazioni che differiscono sotto diversi aspetti. Tra le applicazioni provate le più complete, a mio parere, risultano **Yamgu** (<https://www.yamgu.com/it>), **Zonzo fox** (<https://www.zonzofox.com/it/mobile-app>) e **Tripadvisor** (<https://www.tripadvisor.it/>). Queste tre applicazioni, insieme, permettono di conoscere tutti i siti di interesse di una città, le attività principali, dove mangiare e dormire, dove fare shopping, etc. Inoltre vi è la possibilità di generare itinerari, contattare dei tutor, usufruire delle offerte, raccogliere informazio-

ni pratiche e molto altro.

Chiaramente tutte funzioni che scaturiscono da considerazioni pratiche sul viaggio e sul fenomeno del turismo considerato in maniera convenzionale.

A queste si aggiungono altre app che integrano delle funzionalità anticonvenzionali. L'app di **Airbnb - sezione esperienze** (<https://www.airbnb.it/s/experiences>) consente di prendere parte ad attività organizzate dalla gente del luogo, mentre l'app **AppTripper** (<http://www.apptripper.org/travel-guide/>) organizza in maniera automatica i siti di interesse e i percorsi in base a delle categorie di umore impostate dall'utente.

Interessante è anche l'app **Monument Tracker** (<https://www.youtube.com/watch?v=PqZEx-26QLwM>), che oltre a raccogliere parte delle funzioni sopra descritte propone dei quiz per rendere interattiva l'esperienza di viaggio.

A queste applicazioni si aggiungono poi applicazioni giochi che si pongono l'obiettivo di esplorare e conoscere un territorio, di conseguenza a vocazione turistica, citati al capitolo 2.2.4, come ad esempio **Fall of the Wall** (<https://www.youtube.com/watch?v=fvZIMH0M3bA&feature=youtu.be>) oppure il **Ghost Game Wartburg** (https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/images/IFD_mobile-culture_2.01_ChristopherFalke_GhostsGames.pdf) che utilizzano la realtà aumentata per inserire il visitatore all'interno di una esperienza interattiva. (Altri giochi urbani sono consultabili in bibliografia nella parte dedicata al capitolo 3).

Alle Applicazioni di uso principalmente turistico si aggiunge l'analisi delle applicazioni destinate invece ai residenti di un territorio come **Nextdoor** (<https://it.nextdoor.com/>) e **My New Habitat** (<http://mynewhabitat.it/vivere-smart>) che mettono in comunicazione i residenti di uno specifico quartiere per richiedere informazioni, organizzare eventi, etc. ovvero app che nascono con lo scopo di mettere in comunicazione vicini di casa e creare una "Smart community" di cittadini che si aiutano reciprocamente.

Infine, si è fatta attenzione alle raccomandazioni effettuate durante l'evento "App for Smart cities" in cui sono stati indicati i 7 elementi che dovre-

bero contraddistinguere le app per le Smart city: Sensibili, Collegabili, Accessibili, Ubiquitous, Sociali, Condivisibili, Visibili (Vianello, 2013).

CONSIDERAZIONI FINALI

La piattaforma finale sviluppata parte dalla considerazione che un'app per la Smart city debba, oltre che rispettare le indicazioni fornite da precedentemente, debba mettere in un comunicazione virtuosa tutti gli attori di un territorio, ovvero l'amministrazione, gli enti, le associazioni, i cittadini e i visitatori.

Dalle interazioni tra gli attori nascono le occasioni per lavorare sullo sviluppo del territorio.

Quindi allo stesso tempo devono essere sia gestionali che partecipative, senza risultare di difficile comprensione e utilizzo, e indirettamente essere strumento di politiche top down e bottom up. La piattaforma per la Smart city deve essere una interfaccia alla città che semplifichi i processi e restituisca una partecipazione più inclusiva della popolazione, generando una nuova consapevolezza urbana.

Una consapevolezza che non riguarda tuttavia semplicemente i servizi agli abitanti, quindi aspetti puramente amministrativi, ma anche le risorse del territorio; il suo patrimonio materiale e immateriale.

Per questa ragione vengono integrate funzionalità proprie del turismo, in quanto tendono a scavare sulla cultura e i beni di un territorio, ma adattabili anche per i residenti e si cerca di restituire una "esplorazione" meno superficiale e più sostenibile.

In questo processo la dimensione del locale diventa fondamentale. Una piattaforma per la Smart city celebra il locale, l'identità e la comunità all'interno di dinamiche globali, offrendo visibilità impensabili e servizi nuovi; servizi che utilizzano gli utenti come promotori e utilizzatori.

L'ACCESSO ALLA PIATTAFORMA

La piattaforma online è accessibile utilizzando qualsiasi strumento digitale che consenta una connessione ad internet e dotato di uno schermo in cui mostrare i contenuti.

A seconda del supporto utilizzato (computer, smartphone, tablet, etc.), e quindi la dimensione dello schermo, varia la grafica dell'interfaccia in maniera tale da consentire un uso più agevole e un'adeguata leggibilità dei contenuti.

A partire dalla scansione del codice Qr esposto nei pannelli informativi, oppure cercando su internet il sito www.scicliSMART.it è possibile accedere alla piattaforma online.

L'utente è subito portato a indicare la lingua e la versione della piattaforma alla quale accedere, scegliendo tra la versione per i cittadini, come precedentemente anticipato, in forma privata o di associazione, e la versione per i turisti.



Chiaramente le due versioni hanno delle piccole differenze basate sul tipo di relazione che si instaura con lo spazio pubblico e con gli attori del territorio. Tuttavia l'utente non è obbligato a fornire alcuna informazione personale per averne accesso, ma per disporre di una versione completa della piattaforma è necessario che l'utente fornisca l'accesso alla posizione, la fotocamera e un account e-mail funzionante.

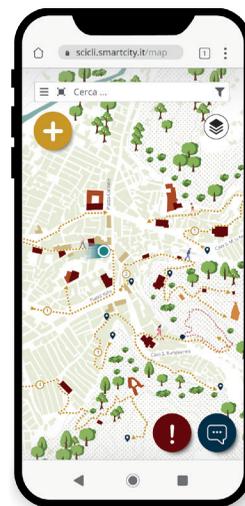
Questo avviene per alcune semplici ragioni: l'accesso alla posizione consente di mostrare la distanza dell'utente dai siti di interesse, e quindi aiutare nella fruizione degli spazi; l'accesso alla fotocamera consente di utilizzare lo scanner dei Qr code e accedere direttamente ai contenuti digitalizzati; mentre l'accesso tramite l'account e-mail permette di verificare l'identità degli utenti consentendo di mettere in comunicazione i soggetti in sicurezza.

L'amministrazione usufruisce di una versione diversa, incentrata sulla gestione dei contenuti e delle informazioni e i dati che la piattaforma genera e che non viene sviluppata in questo lavoro di tesi. Infine, dopo una breve guida introduttiva gli utenti sono liberi di iniziare ad utilizzare la piattaforma.

LE FUNZIONALITÀ

La versione di piattaforma in esame rappresenta la versione più completa, ovvero quella riservata alle associazioni che operano nel territorio, in quanto oltre all'accesso alle informazioni digitalizzate possono promuovere direttamente, sotto l'accordo dei gestori della piattaforma, iniziative ed attività.

La schermata principale contiene tutte le funzionalità basilari della piattaforma, così da consentire una lettura immediata delle possibilità della piattaforma oltre che rappresentare una mappa dei beni in città. Così da stimolare immediatamente la scoperta del territorio.



LE SEGNALAZIONI

Segnalazioni

Condividi la tua opinione sui luoghi e aiutaci a migliorare la città!!

Iniziativa in corso:

- Proposte per lo Scicli Street Art Festival
- Manutenzione dell'arredo urbano

Iniziativa temporanea

Lo strumento per le segnalazioni è riservato alla versione cittadina, in quanto instaura uno scambio di informazioni tra i cittadini e l'amministrazione per definire alcune modalità di intervento sullo spazio urbano.

Grazie alle segnalazioni i cittadini possono geolocalizzare delle informazioni, e partecipare alla generazione di una mappatura comunitaria.

L'amministrazione, o le associazioni su accordo dell'amministrazione, possono apprire delle sezioni di segnalazione e stimolare i cittadini ad offrire le proprie percezioni raccogliendole su specifiche mappe.

Una volta scelta la sezione in cui partecipare è sufficiente inserire l'indirizzo del luogo che si intende segnalare e inserire una descrizione sintetica sulla segnalazione. E' anche possibile consultare le singole mappe di ogni sezione per avere coscienza delle segnalazioni altrui.

Le sezioni possono essere fisse, come quella della situazione manutentiva della città, oppure temporanee, come nel caso della mappatura utile alla decisione degli spazi da riqualificare durante il festival di arte di strada programmato o l'installazione di nuovi arredi.

LA MESSAGGISTICA

Contatti

Contatta gli esperti per ricevere chiarimenti sulla piattaforma, sulle iniziative, le procedure, etc.

- Supporto tecnico della piattaforma
- Sportello unico degli uffici comunali
- Associazioni locali

Gli utenti, se si sono registrati tramite il proprio account e-mail, possono contattare diversi attori allo scopo di ricevere qualsiasi tipo di informazione. E' possibile contattare: gli amministratori della piattaforma, che forniscono i chiarimenti necessari al corretto utilizzo della piattaforma; il responsabile alle relazioni con il pubblico del comune, che gestisce lo sportello unico degli uffici comunali e si

occupa di reindirizzare le richieste specifiche agli appositi uffici; o volontari delle associazioni locali che si occupano della promozione del territorio.

Grazie a questo strumento i cittadini e i turisti possono richiedere qualsiasi informazione sul territorio e sulla piattaforma senza complicazioni di ricerca dell'interlocutore giusto.

Infine, la possibilità di allegare documenti alle conversazioni consente anche una possibile ed embrionale semplificazione delle procedure burocratiche.



LA GESTIONE DELLE ATTIVITÀ

Aggiungi una attività

Aggiungi attività e iniziative a supporto della tradizione locale e della cultura: Ristoro, Eventi, Vendita prodotti e altre attività

Aggiungi attività

Le tue attività:

- Aperitivo con prodotti tipici
- Canti e balli tipici Siciliani

Il pulsante "Aggiungi un'attività" è presente solo per le associazioni che operano sul territorio e per i cittadini che hanno aggiunto il proprio servizio commerciale che in qualche modo promuove la tradizione locale. Questo secondo caso verrà approfondito più avanti.

Esistono diverse categorie di attività da aggiungere (ristoro, eventi, vendita prodotti locali, altre attività) e devono essere legate ad un indirizzo fisico, che verrà localizzato sulla mappa dei servizi, e indicare date e orari di svolgimento dell'attività, oltre che eventuali informazioni aggiuntive.

L'utente può modificare la propria attività in qualsiasi momento, così da informare gli altri utenti.



LIVELLI

Il pulsante livelli, quando ci si trova nelle pagine di visualizzazione delle mappe, consente di “spegnere” eventuali informazioni rappresentate così da mostrare solamente le informazioni richieste.

Di conseguenza le sezioni da accendere e spegnere sulla mappa non sono sempre uguali ma cambiano in funzione della mappa visualizzata. Allo stesso tempo rappresenta una sorta di legenda e fornisce il numero di elementi che contiene una specifica sezione.



FILTRO

Lo strumento filtro della barra di ricerca offre la possibilità di filtrare per categoria le informazioni contenute nella piattaforma. Ad esempio, inserendo il nome di un monumento verrebbero mostrati tutti i contenuti che presentano la stessa dicitura. Filtrando per categoria è possibile invece scegliere se ricercare la descrizione del monumento, oppure attività ed eventi che si sono svolti, o si svolgeranno presso quel monumento, o comunicazioni istituzionali che lo riguardano, etc.



SCANSIONE QR CODE

Lo scanner Qr code consente l'immediato invio a contenuti online, non necessariamente contenuti all'interno della piattaforma.

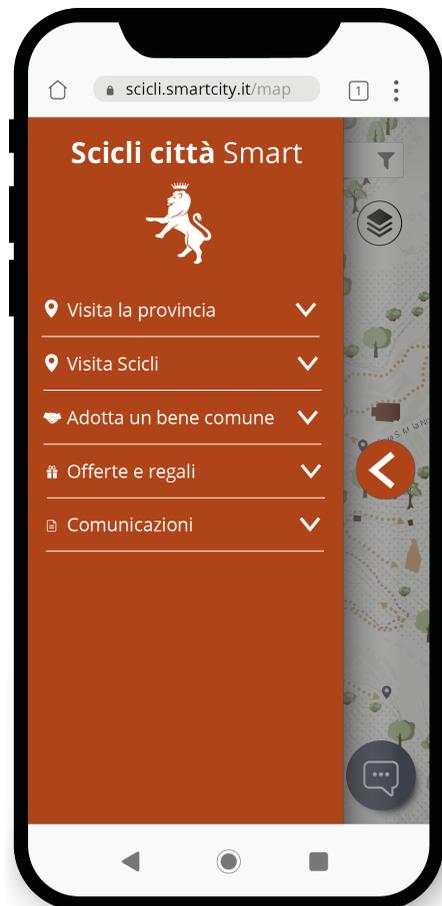
Grazie a questo strumento è possibile fornire informazioni aggiuntive o descrizioni dei beni mappati, sia contenuti materiali che immateriali.

I beni mappati, potrebbero essere associati a descrizioni storiche, video, visualizzazioni tridimensionali, etc. che consentono un più coinvolgente visita dell'elemento.

Questo potrebbe riguardare sia beni architettonici e paesaggistici che installazioni artistiche e elementi di arredo di cui si renda necessaria un'integrazione dei contenuti fisici con quelli virtuali.



MENÙ



L'opzione menù consente di accedere a molteplici sezioni con contenuti totalmente diversi che condividono l'obiettivo di valorizzare il patrimonio locale perseguendo al contempo una forma di sviluppo sostenibile.

Si è scelta una interfaccia grafica il più semplice possibile, composta da menù a tendina tramite la quale è possibile accedere alle specifiche sezioni, che verranno approfondite di seguito.

In tal modo il cambio di pagine è contenuto e limitato ad uno. Così da rendere più immediata la comprensione della piattaforma.

Alla digitalizzazione dei contenuti materiali si affianca quella dei contenuti immateriali, sia nell'ambito della tradizione locale che nell'ambito della valorizzazione della cultura, delle politiche ambientali, dell'economia sostenibile, etc.

Visita la provincia

Luoghi di interesse

Luoghi di Montalbano

Fiere ed eventi

La prima sezione alla quale il menù consente di accedere mette in relazione la città e il contesto provinciale in cui si inserisce. La logica del lavoro in rete, a partire dal settore turistico può essere una risorsa rispetto all'individualismo dei singoli. L'obiettivo della piattaforma in ambito sovracomunale è di tipo informativo, ovvero informare turisti e residenti dei luoghi da visitare e degli eventi in programma.

Una prima opzione consente di mostrare in generale i **luoghi di interesse** dei singoli comuni, sia di tipo architettonico che ambientale e li mostra sia sotto forma di elenco che all'interno di una mappa provinciale, così che l'utente conosca la posizione precisa del bene mappato e lo individui con immediatezza. L'elenco presenta delle immagini riguardo al bene che è possibile scorrere, oltre che una descrizione sintetica.

Infine vengono utilizzati i dati di altri canali come Tripadvisor che consentono ai visitatori di attribuire un punteggio ai beni e aiutare così gli altri utenti nella scelta degli itinerari.

Da qui un collegamento ipertestuale consente di accedere a maggiori informazioni all'interno del sito. La stessa modalità riguarda sia la mappa dei **luoghi di Montalbano** che quello di **fiere ed eventi**.

Nel primo caso vengono fornite informazioni sui beni in relazione alla famosa fiction e vengono forniti eventuali link a frammenti di video della stessa fiction nella location.

Il secondo caso sintetizza in una mappa e sotto forma di elenco gli eventi e le attività in program-



ma nella provincia, così che turisti e visitatori siano a conoscenza delle iniziative e possano partecipare attivamente, non si esclude infatti che gli utenti possano manifestare l'interesse ad impegnarsi attivamente all'attività, quando chiaramente l'iniziativa lo consente.

Visita Scicli

Luoghi di interesse e percorsi

Eventi e attività

Degustazione di prodotti tipici

Vendita di prodotti tipici

Urban games digitali

La seconda sezione restringe il campo all'area di interesse, ovvero limitandosi al perimetro amministrativo di Scicli.

L'obiettivo di questa sezione, in analogia a quella sul contesto provinciale, è quello di valorizzare il patrimonio materiale e immateriale cittadino, così da offrire un'esperienza più ricca ai visitatori e esaltare l'identità locale.

Una opzione consente di avere accesso alla mappatura dei **luoghi di interesse e percorsi** più suggestivi all'interno del comune.



La mappa rappresenta i contenuti già approfonditi nel caso della mappa dei beni, ma consente in questo caso di ottenere delle informazioni aggiuntive e visualizzare la propria posizione in relazione a questi beni.

Tramite la logica del pop up è possibile, cliccando sugli elementi della mappa, accedere a descrizioni, audioguide, video, rappresentazioni 3d, etc. Questo strumento, associato a una chiara segnaletica verticale, diviene un vero e proprio supporto alla visita della città.



Chiesa di San Bartolomeo (Sec. XVIII)

Le prime notizie della chiesa risalgono al XV secolo e, in base a quanto riferito dallo storico Carloti pare che...

★ 4,5 (57)

Audioguida

Oltre agli eventi e le attività si intende mettere in mostra i prodotti della tradizione locale, come la produzione culinaria, oggetti di artigianato, etc.

In due mappe distinte, presentate sotto le voci di **“Degustazione di prodotti tipici”** e **“Vendita di prodotti tipici”** è possibile visualizzare sia i luoghi in cui è possibile degustare i prodotti tipici, quindi ci si concentra sulla tradizione culinaria, e una seconda mappa in cui localizzare i servizi commerciali che si occupano della vendita di prodotti tipici, non solo della tradizione culinaria.

In questa sezione si prevede la possibilità, per il semplice cittadino, di aggiungere i servizi commerciali, qualora ne siano proprietari, e inserirli nella mappa previa verifica degli amministratori della piattaforma, che controllano l'effettiva veridicità delle informazioni fornite.

Anche in questo caso è necessario fornire semplicemente un contatto e-mail valido che potrebbe essere utilizzato dall'amministrazione come canale per informare gli esercenti.

L'ultima potenziale opzione di questa sezione è legata agli **Urban games digitali**, ovvero giochi sviluppati per applicazioni mobili che stimolano i visitatori ad una esplorazione più interattiva dei luoghi. Si suggeriscono giochi basati sui principi della caccia al tesoro, l'escape game, etc.

Adotta un bene comune

Mappa degli edifici e degli spazi in concessione

Esempi di utilizzo

Concessioni ultimate

La sezione sui beni comuni rappresenta prima di tutto una scelta politica, ovvero la scelta di coinvolgere attivamente i cittadini nella rigenerazione



e riqualificazione degli spazi pubblici, svolgendo delle attività che abbiano finalità pubblica o che riqualifichino il bene in adozione.

Questa scelta politica, già avviata dall'amministrazione locale, necessita, a mio avviso, di una spinta che renda i cittadini consapevoli di questa possibilità e che al contempo fornisca degli esempi di riuso. Per questa ragione viene riprodotta una **Mappa degli edifici e degli spazi in concessione**, così che i cittadini siano innanzitutto consapevoli di quali siano effettivamente gli spazi a loro disposizione.

Di seguito si propone una mappatura realizzata localizzando i beni individuati nel Piano delle valorizzazioni e alienazioni immobiliari³, e fornendo una lettura sugli spazi pubblici sottoutilizzati come indicato dalla mappa delle criticità.



In aggiunta si associano due sezioni, realizzate come già visto nel caso della sezione “Visita la provincia” sotto forma di elenco sintetico: una denominata **Esempi di utilizzo** in cui vengono forniti esempi virtuosi di partecipazione ai regolamenti sui beni comuni, così da stimolare i cittadini a impegnarsi in maniera analoga o sperimentare variazioni sul tema e una seconda sezione che sintetizza le **Concessioni ultimate**, così da valorizzare le iniziative dei cittadini già realizzate in ambiente comunale.

³ file:///C:/Users/Utente/Downloads/Del_C.C._n._46_Piano_Alien.Approv..pdf

Rispetto alla mappatura realizzata, sia a scala comunale che di città mancano alcuni beni (n° 17, 19, 22) mentre altre sono approssimative in quanto il piano non forniva una localizzazione definita.

Offerte e regali

Incentivi alla cultura

Mercatino dell'usato

La sezione sulle offerte e i regali si inserisce all'interno dell'intenzione di informare la popolazione riguardo alle occasioni nel territorio e incentivare la politica del riuso e del riciclo.

Scendendo nel dettaglio, in questa prima versione della piattaforma (non si esclude possano essere implementate nuove funzioni) ci si concentra all'ambito culturale e al riuso/riciclo dei beni privati.

Una prima opzione, **Incentivi alla cultura**, consente di usufruire di offerte che stimolino la cultura e l'educazione, ad esempio è possibile di usufruire di sconti per la visita di musei e centri culturali e al contempo di partecipare ad eventi privati organizzati dai locali comprendenti aspetti culturali.

In questo modo si stimolano indirettamente i locali a comprendere iniziative culturali nella loro programmazione in cambio della condivisione sulla piattaforma e, inoltre, si incentiva allo stesso tempo l'utilizzo della piattaforma tramite la quale accedere alle offerte.

Infatti gli amministratori della piattaforma approvano le offerte dei privati e acconsentono ad una esposizione dei contenuti online nel caso questi rispettino i criteri di ammissione. Una volta visualizzate le offerte, richiedendo l'offerta tramite la piattaforma, si ricevono delle e-mail di conferma da esporre per accedere alle iniziative.

Le offerte di questa sezione possono riguardare non solo offerte del territorio comunale ma anche quelle in territorio provinciale.

La seconda opzione, il **Mercatino dell'usato**, si inserisce all'interno di una strategia positiva basata sul riciclo e sul riuso. I singoli cittadini, previa verifica degli amministratori, possono regalare beni privati altrimenti destinati alla dismissione.

Comunicazioni

Comunicati stampa

Segnaliamo

Contest urbani

La sezione sulle comunicazioni rappresenta uno strumento molto potente, in quanto consente da un lato, di informare semplicemente i cittadini riguardo alle novità a livello amministrativo e le iniziative sul territorio, non necessariamente riferite all'ambito della valorizzazione del patrimonio, ma dall'altro diventa un canale tramite la quale stimolare delle politiche sostenibili, incentivare il coinvolgimento della popolazione e fornire un modello embrionale di digitalizzazione dei servizi. Sul modello delle sezioni esistenti sul sito del comune di Scicli vengono proposte due sezioni: "**Comunicati stampa**" e "**Segnaliamo**".

La prima opzione è utile ad informare i cittadini riguardo all'operato dell'amministrazione, le informazioni sulle normative e le politiche di governo. La seconda opzione è invece utilizzata dall'amministrazione come canale per condividere non solo occasioni nel territorio che potrebbero interessare i cittadini, ma anche esempi di pratiche virtuose in ambito economico per le imprese, opportunità di finanziamento, politiche sostenibili, etc. o per condividere questionari e bandi.

Questo canale, per via della sua complessità, viene gestito grazie al supporto di società di consulenza alla quale l'amministrazione della piattaforma rimanda i cittadini che intendono ottenere maggiori informazioni riguardo una segnalazione. Infine la sezione ingloba un embrionale sistema di digitalizzazione delle procedure e dei servizi.

Da questa sezione i cittadini possono scaricare moduli e formulari da inviare in allegato, una volta compilati, agli indirizzi indicati o nel servizio di messaggistica incluso nella piattaforma.

I documenti vengono reperiti dallo sportello unico, che coincide con l'ufficio per le relazioni con il pubblico (URP) che si occupa dello smistamento agli appositi uffici.

In questo modo si cerca di semplificare il sistema per i cittadini ed evitare le complicazioni determinate dagli errori dei cittadini nell'individuazione

dei corretti indirizzi.

La terza opzione di questa sezione riguarda i **contest urbani**, strumento tramite la quale si premiano i cittadini che si impegnano per migliorare l'immagine del proprio paese ma anche a promuovere la tradizione locale.

I premi possono riguardare ingressi gratuiti per centri benessere, piscine, detrazioni fiscali, incentivi economici etc.

In questa fase si propongono tre tipologie di contest urbani per la valorizzazione:

- Promozione Social
- Riqualificazione urbana
- Tradizione locale

La prima tipologia premia i cittadini che si occupano attivamente a pubblicizzare la città sui canali social (Facebook, Instagram, Twitter, etc.).

I cittadini che apportano il maggior numero di visualizzazioni o addirittura nuovi visitatori guadagnano punti. Chi guadagna più punti si aggiudica il premio in palio.

La seconda tipologia ricompensa i cittadini che si impegnano attivamente a migliorare uno spazio pubblico o spazi privati di pertinenza pubblica.

In questo caso la giuria decretante il vincitore è composta dai cittadini che possono votare il miglior intervento di riqualificazione, ovvero l'intervento che maggiormente impreziosisce lo spazio urbano.

La terza tipologia di contest è riferita invece al patrimonio locale, con focus su quello immateriale.

Anche in questo caso i cittadini rappresentano la giuria e sono chiamati a votare immagini, racconti o video sulla tradizione locale.

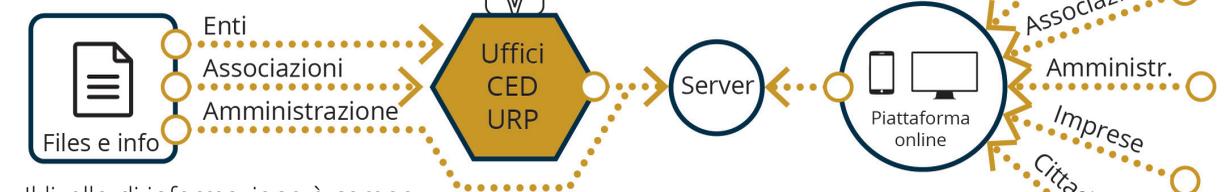
LIVELLI DI INTERAZIONE

Contemporaneamente alla definizione dell'interfaccia grafica della piattaforma, è stata definita l'organizzazione dei processi che alimentano la piattaforma e le relazioni tra gli attori che la gestiscono o semplicemente ne usufruiscono.

Dall'analisi dei processi e le relazioni tra gli individui sono sorti tre livelli di interazione tra gli individui coerenti con i livelli di engagement suggeriti da

Livello informazione:

Condivisione informazioni

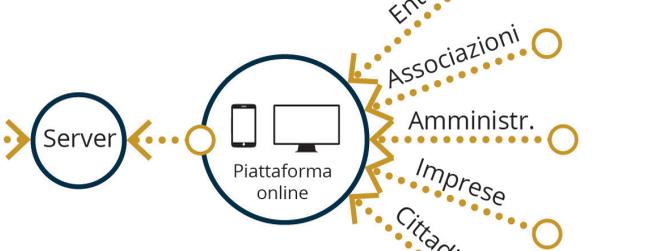


Il livello di informazione è composto da due forme di interazione differenti, sebbene molto simili.

La prima forma di interazione riguarda la condivisione di informazioni e contenuti da parte di enti, associazioni e l'amministrazione. I contenuti vengono caricati, e quindi messi a disposizione, dai gestori della piattaforma, che sono in grado di determinare le modalità di condivisione più appropriate e determinare se le informazioni siano consone alla condivisione. Una volta effettuata la

Falco e Kleinhaus (Falco e Kleinhaus, 2019):

- un livello di informazione, in cui in maniera unidirezionale un individuo fornisce delle informazioni;
- un livello di comunicazione, in cui gli individui sono soggetti ad uno scambio bidirezionale di info.;
- un livello di partecipazione, in cui in maniera più inclusiva gli individui sono chiamati ad impegnarsi per produrre delle trasformazioni a partire dall'analisi di alcuni dati che essi stessi avevano fornito.



verifica i contenuti vengono caricati su un server alla quale gli utenti possono accedere utilizzando la piattaforma. Questo livello di interazione riguarda la sezione "comunicazioni" del menù e consente agli utenti registrati di condividere informazioni utili ai cittadini, non solo riguardo ai temi di cui si occupa chi richiede il caricamento dei files ma anche informazioni utili ai cittadini per sviluppare stili di vita più sostenibili.

Livello informazione:

Condivisione attività



La seconda forma di interazione del livello di informazione riguarda la condivisione di attività sulla piattaforma.

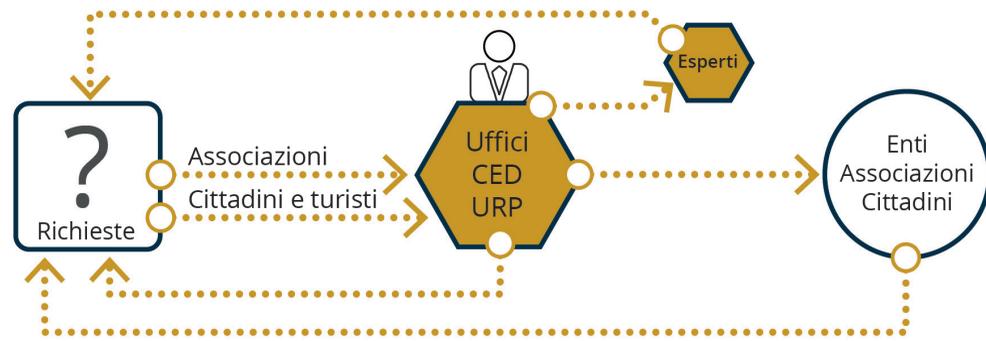
In questo caso vengono geolocalizzate le informazioni riguardo delle attività. Con il termine attività si intende, in senso ampio, qualsiasi locale commerciale o eventi organizzati.

I promotori forniscono le informazioni necessarie e successivamente i gestori della piattaforma forniscono il permesso alla pubblicazione dei contenuti che diventano visibili sulla piattaforma a tutti

gli utenti consentendo una maggiore partecipazione. Attorno all'attività è possibile si generino delle informazioni che, una volta tradotti sotto forma di dati, possono essere utili alla P.A. per la programmazione delle attività.

Questo tipo di interazione si verifica nelle sezioni "Visita la provincia", "Visita Scicli" e "Offerte e regali".

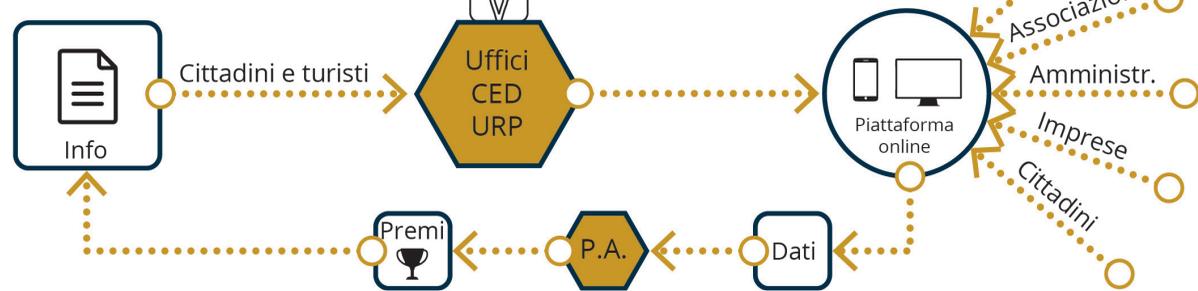
Livello comunicazione:
Richiesta info



Il secondo livello di interazioni è il quello della comunicazione, ovvero flussi di informazioni non monodirezionali ma bidirezionali. Questo tipo di interazione si verifica nell'opzione di messaggistica sempre presente nell'interfaccia della piattaforma e consente tutti gli utenti registrati di contattare gli amministratori della piattaforma (ufficio CED), lo sportello unico degli uffici comunali (URP) e associazioni locali. Queste figure si occupano della verifica delle richieste e possono rispondere direttamente o

inoltrare la richiesta di informazioni al personale più idoneo, mettendo di fatto in contatto i due utenti. Questa sezione può anche inglobare eventualmente alcune procedure burocratiche, in quanto le richieste potrebbero giungere sotto forma di file allegato.

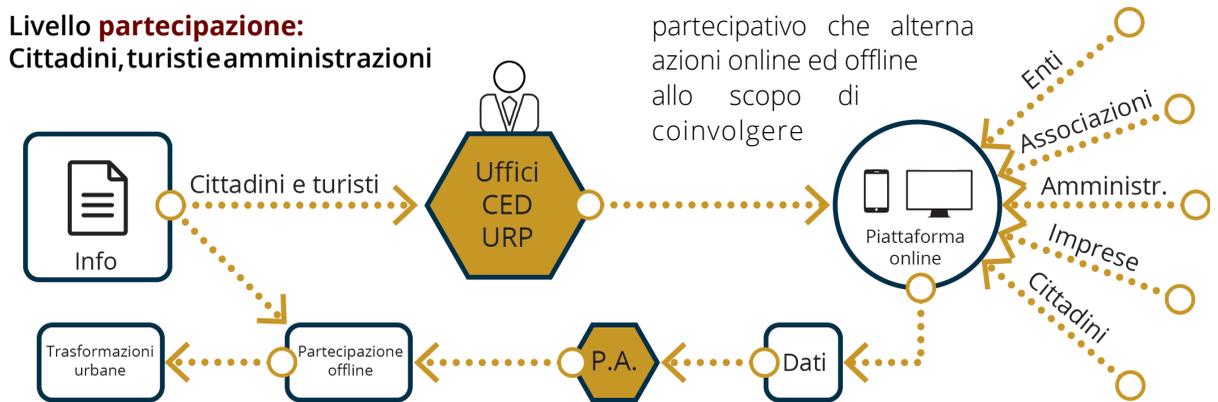
Livello comunicazione:
Condivisione dati



Il livello comunicazione può interessare non solamente la richiesta di informazioni ma anche la fornitura. Ipotizzando la piattaforma anche come uno strumento utile al crowdmapping e alle segnalazioni, gli utenti possono comunicare delle informazioni sullo spazio urbano ricevendo un feedback da parte della P.A. che ha ricevuto quelle informazioni sotto forma di dati. L'idea è quella di stimolare gli utenti finali a fornire informazioni e percezioni dello spazio urbano con l'impiego di premi da parte dell'amministrazione.

In sintesi, gli utenti forniscono le informazioni che, in seguito alla verifica da parte degli amministratori, vengono caricate sulla piattaforma all'interno di apposite mappe. Le informazioni sono infine consultabili da altri utenti o, come precedentemente anticipato dall'amministrazione che prende in carico le segnalazioni.

Livello partecipazione:
Cittadini, turiste e amministrazioni



L'ultimo livello di interazione tra gli individui all'interno della piattaforma è quello della partecipazione. Questo livello di interazione si verifica nel caso del progetto delle interfacce, approfondito a partire da pag. 234, in cui le segnalazioni e le comunicazioni da parte degli utenti si tramutano in un percorso

partecipativo che alterna azioni online ed offline allo scopo di coinvolgere il maggior numero possibile di individui nei processi di trasformazione urbana. I cittadini non forniscono semplicemente delle informazioni ma partecipano all'attuazione o alla scelta delle proposte da attuare.

3.4 Strumenti e Processi

3.4.1 Il metodo di lavoro

Il metodo di lavoro che ha condotto alla soluzione definitiva è stato caratterizzato da un processo iterativo che a partire da un dettagliato studio teorico sul tema ha di volta in volta definito le azioni necessarie successivamente sintetizzate all'interno di una strategia sul lungo-medio termine che tuttavia desse alcune risposte già nell'immediato. Il concept di partenza si prefigurava l'intenzione di realizzare un progetto di rigenerazione urbana, inserito all'interno del paradigma delle Smart cities, che utilizzasse i nuovi strumenti digitali come mezzo per attuare delle strategie a basso costo.

A partire da questi concetti è stata condotta una fase di studio per determinare quali siano le dimensioni e le caratteristiche che definiscono una Smart city, e di conseguenza su quali campi intervenire e in che modo. Approfondire lo studio sul modo in cui le città sembrano trasformarsi ha richiamato la necessità di indagare il modo in cui invece si trasformano gli utenti della città e infine le relazioni che gli individui instaurano con la città. Questo secondo aspetto ha determinato il focus sugli strumenti digitali che, di fatto, stanno maggiormente impattando sul nostro modo di vivere, svolgere le azioni e fruire lo spazio urbano.

Un ulteriore aspetto approfondito è stato quello della rigenerazione urbana che ha offerto una panoramica sui metodi messi in atto, storicamente, dalla politica per intervenire sulle città e dai metodi che vengono invece oggi utilizzati.

Accanto a concetti teorici generali sono stati approfonditi casi studio che invece avessero come focus gli strumenti digitali e eventuali ambiti di intervento.

Allo studio teorico sui temi dell'urbanistica contemporanea è stato associato quello sulla città in esame: Scicli.

Libri sulla storia della città, sullo stato di fatto, sulle problematiche cittadine, articoli sulle risorse, etc.

hanno contribuito a rapportare quanto analizzato in contesti internazionali all'interno del panorama locale.

Successivamente, essendo privilegiata una modalità di intervento che partisse anche dal basso e un focus sugli strumenti digitali, sono stati analizzati i canali social, per raccogliere le interpretazioni degli utenti sul territorio.

Contemporaneamente allo studio teorico si dettagliavano eventuali azioni, proposte, strategie, esempi progettuali, etc. che sono state sintetizzate all'interno di una strategia che, come teorizzato con le Smart city, considera un approccio olistico alle strategie di intervento urbano: la Smart Strategy for planning esposta a partire da pag 220.

Questo "protocollo" di intervento viene tradotto poi, con un complesso lavoro di trasposizione, in intervento progettuale e verificato per mezzo di interviste a un ristretto campione di esperti di settore e associazioni locali.

La definizione di questo protocollo e del concept progettuale ha determinato la conclusione della fase teorica e il passaggio ad una fase progettuale in cui vengono definiti tutti gli aspetti del progetto, le sue componenti e l'individuazione degli interlocutori e nuovi intervistati. La scelta è quella di sviluppare degli strumenti partecipativi di tipo bottom up per coinvolgere la popolazione nei processi di trasformazione urbana

Tuttavia il progetto non si conclude con la fine della fase progettuale.

Il progetto finale è composto anche dal processo stesso in cui vengono svolte azioni che portano alla realizzazione delle componenti principali.

I processi funzionali al progetto rappresentano una sorta di cantiere che assolve alcuni obiettivi riguardo all'attivazione del tessuto sociale e l'inclusione.

Di seguito si proveranno a riassumere gli strumenti e le fasi di sviluppo concreto del progetto.

3.4.2 Strumenti Online e Offline

Una delle premesse di progetto, come approfondito a pag. 215, era la volontà di alternare azioni online ad azioni offline.

Le prime consentono di migliorare il sistema di informazione e gestione, stimolando non solo nuove politiche urbane ma anche un coinvolgimento di utenti a scale prima impensabili, mentre le seconde consentono di rafforzare il senso di comunità e contrastare il problema del digital divide. Scendendo nel dettaglio è possibile elencare gli strumenti che verranno utilizzati o forniti nell'attuazione del progetto, le azioni online si svolgono nella piattaforma mentre quelle offline nello spazio fisico:

ONLINE

- Servizi di instant messaging consentono la comunicazione diretta tra gli utenti della piattaforma
- Strumenti di segnalazione e crowdmapping permettono agli utenti di fornire la propria visione del territorio
- Data center permettono di condividere i contenuti con tutti gli utenti
- Bandi e contest online vengono utilizzati per aumentare il pubblico e l'adesione alle proposte
- Questionari online consentono di incrementare i dati e guidare le scelte progettuali
- Strumenti di voto online delle proposte permettono di ricevere feedback da parte della popolazione sulle proposte progettuali
- Smart tags rimandano a contenuti digitalizzati a supporto dei beni mappati
- Digital games stimolano l'esplorazione interattiva dei luoghi e consentono la generazione di dati sulla fruizione dello spazio

OFFLINE

- Crowdmapping cartacei vengono utilizzati per realizzare i percorsi partecipati e sommati a quelli online consentono una visione più oggettiva delle richieste della popolazione
- Regolamenti sui beni comuni, già adottati dall'amministrazione, consentono una collaborazione tra le P.A. e la cittadinanza
- Focus group consentono la collaborazione tra gli attori per favorire le trasformazioni urbane dimostrando una trasparenza di intenti e favorendo la costruzione di una vision comune
- Walk tour consentono di coinvolgere i cittadini in "passeggiate comunitarie" che rappresentano un'occasione per discutere sui luoghi della città
- Laboratori didattici stimolano il riconoscimento identitario e riguardano incontri tra qualsiasi soggetto interessato, ma aperto in particolar modo al turista, per lo svolgimento di attività tradizionali con la popolazione locale
- Eventi sociali sono eventuali strumenti utilizzati per l'attivazione del tessuto sociale

3.4.3 Processo operativo. Le fasi di progetto

Come precedentemente anticipato, la fase di messa in atto del progetto è di per sé funzionale al progetto stesso e al raggiungimento degli obiettivi e le premesse di partenza.

La realizzazione del progetto diventa quindi un processo che si compie nell'arco temporale di un anno, ma allo stesso tempo rappresenta un format con azioni che possono ripetersi ogni anno grazie agli strumenti realizzati.

Il processo viene suddiviso in tre fasi: una fase preparatoria, una di sviluppo e una gestionale. La prima fase consente di porre le basi ad un corretto sviluppo del progetto e alla definizione di una vision definitiva e condivisa.

La seconda fase vede lo sviluppo materiale delle tre componenti di progetto (mappa, interfacce e piattaforma) mediante l'attuazione di processi inclusivi e partecipativi.

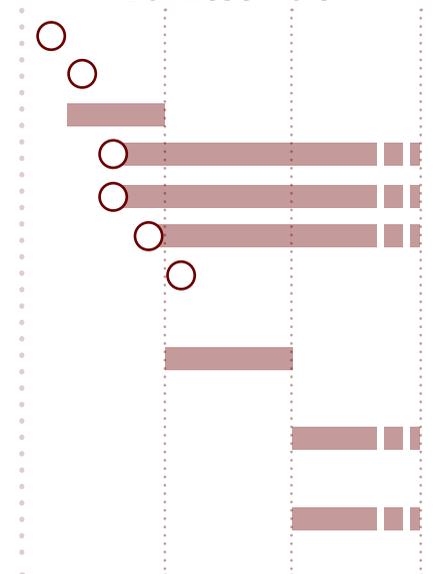
La terza e ultima fase riguarda una fase gestionale che si interroga su come utilizzare gli strumenti realizzati e di conseguenza come gestire i processi futuri.



FASE PREPARATORIA

- Individuazione referenti amministrativi
- Coinvolgimento Responsabile Privacy
- Coinvolgimento stakeholders
- Assegnazione incarico sviluppo piattaforma
- Assegnazione incarico informatizzazione contenuti
- Assegnazione incarico sviluppo digital game
- Incontro ufficiale con associazioni e presentazione progetto (Apertura a proposte)
- Somministrazione ed elaborazione dati questionario sulla città
- Modifiche al progetto (in base al questionario e al primo incontro)
- Stabilimento di un sistema integrato di fruizione dei beni (scala comunale e provinciale)

Da Mese 1 a 3



La prima fase riguarda l'individuazione delle figure chiave per lo sviluppo delle tre componenti di progetto (mappa, interfacce e piattaforma), sia le figure tecniche che si occuperanno del suo sviluppo che i portatori di interesse. L'interazione tra questi due tipi di figure consente di mettere in comune le proprie risorse e mettere in atto una vision condivisa.

Un secondo momento consente l'acquisizione di informazioni che possano comportare modifiche al progetto proposto, sia tra gli sviluppatori che tra la popolazione.

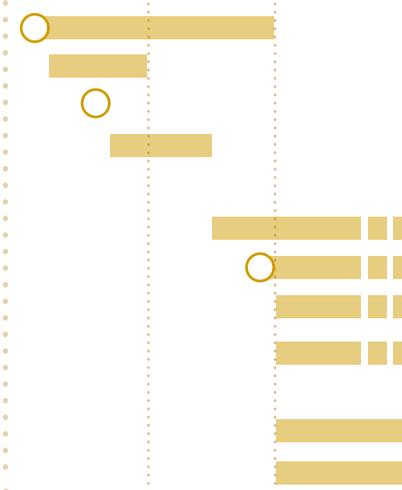
I secondi saranno chiamati alla compilazione di un questionario, in allegato a fine tesi, che verificherà l'effettiva rispondenza del progetto alle richieste della popolazione e quindi l'apporto delle dovute modifiche.

Infine un piano condiviso sulla fruizione dei beni comunali e provinciali consente l'integrazione di questo aspetto nella proposta finale.

FASE DI SVILUPPO

- Lancio della piattaforma pilota
- Pulizia e cura dei percorsi (mappa dei beni)
- Walk tour nei percorsi (mappa dei beni)
- Elaborazione dati walk tour
- Istanza segnaletica verticale e elementi di arredo nei percorsi (mappa beni)
- Stampa Flyer (mappa dei beni)
- Inizio Organizzazione laboratori didattici estivi
- Inizio organizzazione Festival street art (arredo facciate) su mappa comunitaria da realizzare
- Scrittura bandi arredo spazi urbani (su stessa mappa.)
- Scrittura contest urbani per la popolazione

Da Mese 4 a 6



Con il lancio della piattaforma pilota, ovvero una prima versione da rilasciare alle associazioni che hanno partecipato alla prima fase di progetto, comincia la fase di sviluppo.

Le associazioni possono utilizzare la piattaforma per eventi interni e verificare l'effettivo funzionamento e la chiarezza dei contenuti.

Si prevede la realizzazione di un walk tour che segue i percorsi mappati nella mappa dei beni a pag 245 in cui lo strumento segnalazioni della piattaforma viene utilizzato per indicare gli elementi di degrado lungo i percorsi e raccogliere le percezioni dei cittadini che partecipano all'iniziativa.

Questa esperienza, con la successiva analisi dei dati, si traduce in piccoli interventi urbani allo scopo di migliorare la condizione dei percorsi. Infine, si prevede la stampa della mappa dei beni, una mappa di fruizione dei siti di interesse della città e si distribuisce pubblicamente in alcuni luoghi strategici della città come locali commerciali, chiese, palazzi, etc.

Con la stampa della mappa si passa ad una fase "tacita" del progetto che riguarda l'organizzazione di eventi e attività, da caricare sulla piattaforma, per la valorizzazione del patrimonio materiale e immateriale.

I laboratori didattici consistono in un ciclo di eventi estivi aperti a residenti e turisti per lo svolgimento

di attività tipiche della tradizione locale anche con il coinvolgimento della popolazione più anziana nello svolgimento delle attività (preparazione di "mpanate", pasta, pane, arancini, dolci, vino, olio, pomodoro, borse di vimini, formaggi, ricotta...).

Il Festival di Street Art si prefigura di trasformare frammenti dello spazio pubblico percepiti come degradanti dalla popolazione agendo sulle facciate degli edifici con installazioni e murales. L'organizzazione dell'evento inizia in questa fase mentre la definizione dei luoghi è determinata dalla mappatura comunitaria realizzata nella fase gestionale in seguito al lancio della piattaforma definitiva.

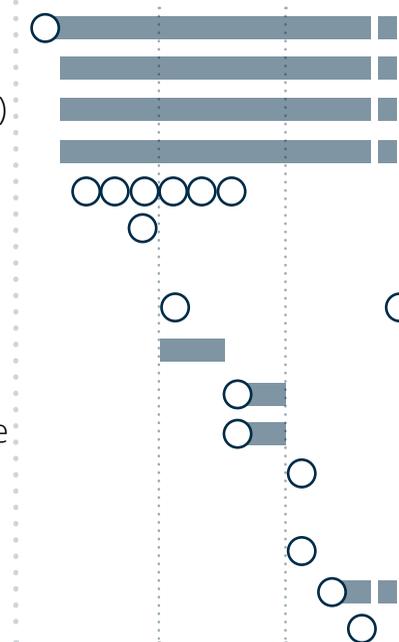
La stessa mappatura comunitaria, realizzata con lo strumento "segnalazioni", viene utilizzata per definire i luoghi in cui realizzare elementi di arredo dello spazio urbano (playground, pop up square, installazioni...).

L'ultima azione di questa fase vede la scrittura dei contest da lanciare sulla piattaforma per la popolazione locale. Delle "competizioni" giocose che hanno lo scopo di stimolare alcune azioni utili alla città e che favoriscano l'attivazione del tessuto sociale, come approfondito a pag 272.

FASE GESTIONALE

- Lancio piattaforma definitiva
- Elaborazione dati segnalazioni e contenuti online
- Gestione relazioni con il pubblico (messaggistica, etc.)
- Condivisione online di contenuti di eventi e attività
- Laboratori didattici (con cittadini e turisti)
- Incontro Crowdmapping / workshop (per progetto interfacce)
- Lancio dei contest urbani (tra la popolazione)
- Elaborazione dati (progetto interfacce)
- Lancio bandi arredo facciate e acquisizione proposte
- Lancio bandi arredo spazi urbani e acquisiz. proposte
- votazione pubblica proposte bandi arredo spazi urbani
- votazione pubblica proposte bandi arredo facciate
- Istanza arredo spazi urbani
- Festival Scicli Street Art

Da Mese 6



Il lancio della piattaforma definitiva segna il passaggio all'ultima fase, quella gestionale dei processi precedentemente definiti.

Le figure designate si occuperanno della continua gestione dei contenuti della piattaforma e delle richieste degli utenti e verranno realizzati, in questa fase, gli incontri e le iniziative definite.

Gli incontri vengono mostrati sulla piattaforma prima del suo svolgimento, allo scopo di coinvolgere la popolazione, e anche successivamente così da lasciare delle ricadute sulle esperienze realizzate anche per chi, per varie ragioni, non ha preso parte.

Si prevede la realizzazione della mappatura comunitaria, tramite lo strumento "segnalazioni", utile al progetto delle interfacce, ovvero arredi di facciata e dello spazio pubblico, alcuni dei quali votati direttamente dalla popolazione.

Infine si prevede il lancio dei contest urbani, scritti durante la fase preparatoria.

Questa proposta sulla fase gestionale vuole piantare alcuni semi ritenuti fondamentali alla valorizzazione del patrimonio materiale e immateriale, tuttavia occorre dire che la piattaforma è uno

strumento partecipativo a disposizione di qualsiasi utente, e di conseguenza aperto a infinite ulteriori iniziative.

Per conseguire gli obiettivi sull'informazione e sull'inclusione della popolazione nell'aggiunta di nuove iniziative da condividere sulla piattaforma è necessario:

- Geolocalizzare l'informazione sull'iniziativa
- Coinvolgere la popolazione online
- Restituire una sintesi sull'esperienza

CONCLUSIONE

A partire dall'età moderna, e a seguire nell'età contemporanea, è più volte stata messa in dubbio la sostenibilità della città, e talvolta è stato sostenuto che la città contemporanea sia in decadenza.

Personalmente ritengo che nonostante, spesso, le città abbiano perseguito forme di sviluppo poco sostenibili, l'agglomerazione di residenze e servizi sia in realtà l'unica soluzione sostenibile. Sembra infatti assurdo immaginare ad esempio i 27 milioni di abitanti di Shanghai sparsi sotto forma di agglomerati rurali.

Tuttavia non è neanche possibile immaginare di ricostruire le nostre città in chiave sostenibile, i casi di costruzione ex novo di Masdar e Songdo city rappresentano in questo senso delle singolarità senza eguali.

Di conseguenza, lavorare per rendere sostenibili le nostre città è anch'essa l'unica soluzione perseguibile. Il modello della Smart city spinge proprio in questa direzione.

Molto spesso una sorta di strabismo interpretativo ha considerato che questo fosse un concetto applicabile solamente alle grandi città, dimenticando quindi che la maggior parte della popolazione, in particolare quella europea, viva in realtà in centri di piccola taglia.

Sebbene sia vero che le grandi città dispongano di risorse non paragonabili a quelle dei piccoli centri, è anche vero che grazie ai nuovi strumenti, almeno fino ad oggi, le distanze fisiche si siano notevolmente accorciate e ciò sembra lasciar intravedere una riduzione dell'importanza geografica e delle barriere.

Inoltre, ciò che i piccoli comuni non riescono a fare in maniera individuale possono farlo in maniera integrata con i comuni limitrofi sotto forma di reti di città e per questo necessita una buona infrastruttura di collegamenti e programmi di sviluppo strategici condivisi.

Le piccole città possono, e devono, ambire a diventare città Smart, in campo economico, sociale ed ambientale, per invertire le tendenze allo svuotamento o all'invecchiamento.

Per raggiungere questo obiettivo è necessario non solo imparare a sfruttare le possibilità offerte dalle nuove tecnologie per colmare le mancanze di risorse rispetto ai grandi centri urbani ma anche essere in grado di costruire una vision condivisa dello sviluppo della città in cui il capitale umano sia motore di trasformazione. Agire in ottica Smart non implica necessariamente delle differenze sostanziali tra gli interventi urbani delle grandi metropoli e quelli dei piccoli comuni, molte volte vengono attuate trasformazioni in corso a livello globale, che interessano la società intera e quindi facilmente scalabili. Ad esempio, si possono impiegare le stesse tecnologie, con le dovute differenze in base al contesto, si ricerca lo stesso tipo di azioni sociali e ricadute e si inseguono le stesse politiche ambientali.

Ciò che determina le maggiori differenze sono i settori dell'economia, dei servizi e l'infrastruttura dei trasporti. Infatti il declino che si manifesta nei piccoli centri è spesso legato a ragioni di limitatezza dell'offerta lavorativa e dei servizi, soprattutto nei casi in cui manchi una buona infrastruttura di trasporti che permetta di colmare rapidamente questa mancanza.

Una città che voglia effettivamente ambire ad essere considerata città Smart deve mettere in campo un programma strategico di interventi che agisca su molteplici aspetti della città, in linea con l'anima olistica del modello delle Smart cities.

Concentrandosi sull'aspetto della rigenerazione urbana nelle Smart cities, non si ritiene vi sia una sostanziale differenza in termini di scala tra la grande metropoli e il piccolo comune, in quanto la rigenerazione avviene sempre alla scala di quartiere e si porta dietro un bagaglio di intervento sul tessuto sociale che è spesso frammentato; problematiche che interessano indifferentemente piccoli e grandi centri.

La proposta progettuale per Scicli si inserisce all'interno di questo contesto.

L'obiettivo della proposta di rigenerazione urbana, incentrata sul connubio tra innovazione e tradizione locale, è quello di valorizzare il patrimonio materiale e immateriale. Raggiungere nuove forme di sviluppo vuol dire infatti inseguire delle tendenze virtuose globali mettendo al centro la dimensione locale, valorizzando innanzitutto le proprie risorse.

Per raggiungere questo obiettivo vengono studiati degli strumenti che grazie alle nuove tecnologie possano mettere le risorse del territorio all'interno di un sistema virtuoso in cui gli attori locali diventino promotori e destinatari degli interventi.

Sembra doveroso sottolineare che non si ha pretesa di trasformare un piccolo comune in forte ritardo come Scicli in una Smart city, ma si sceglie di fornire uno strumento e dei programmi di sviluppo utili a creare l'humus di politiche strategiche che renda Smart la città di Scicli.

Nei nuovi progetti urbani, la pubblica amministrazione si trasforma da fautrice degli interventi a gestore di processi.

Nell'epoca che stiamo vivendo, questo aspetto diviene fondamentale in quanto le amministrazioni si trovano a dover agire sulla città utilizzando sempre meno risorse e rispettando standard sempre più elevati. Anticipare questa problematica fornendo strumenti adeguati per mettere a sistema delle risorse già esistenti consente di superare una altrimenti preannunciata congestione del suo sviluppo.

Agire in ottica Smart preclude l'inizio di una nuova era della condivisione; l'idea di incrementare le risorse dei singoli attraverso una condivisione collettiva e il sostegno di numerosi attori che partecipano attivamente per il raggiungimento di obiettivi comuni.

L'uso delle nuove tecnologie per supportare gli interventi di rigenerazione urbana può essere fondamentale per rendere non solo più pertinenti gli interventi sulla città, grazie alla raccolta di un grande numero di dati, ma anche più inclusive e democratiche le politiche sul suo sviluppo. Pare evidente che interventi urbani "di nuova generazione" debbano, da un lato, utilizzare le nuove tecnologie come strumenti per migliora-

re non solo i processi di gestione ma anche l'inclusività e l'attinenza delle risposte progettuali ai bisogni della popolazione e, dall'altro, tenere in considerazione il fatto che le popolazioni abbiano oggi ritmi diversi e quindi le risposte alle problematiche non possono ricalcare le esperienze del passato.

Il prossimo passo è comprendere a pieno le potenzialità dei nuovi strumenti e capire in che modo le nuove tecnologie digitali possano essere utilizzate per introdurre delle politiche più inclusive e che arricchiscano lo spazio urbano con una dimensione virtuale, senza impoverire quella fisica.

Le interfacce tecnologiche alla città, nel prossimo futuro, paiono sempre più indispensabili e sembra logico pensare che faranno parte sempre più della nostra quotidianità.

Tuttavia è fondamentale non abbandonarsi all'ottimismo di queste nuove possibilità (tecnologiche) e cercare di anticipare le ricadute negative che potrebbero causare.

Prendere atto delle nuove tendenze urbane e i nuovi strumenti e indirizzarli verso una direzione più sostenibile ed "eticamente condivisa" è la sfida dei pianificatori di domani nel progetto delle Smart cities.

BIBLIOGRAFIA e SITOGRAFIA

PREMESSA

BIBLIOGRAFIA

- CARTA M., *Creative city : dynamics, innovations, actions*, [s. n.], 2007
- CASTELLS M., *La questione urbana*, Marsilio editore, Padova, 1974
- CASTELLS M., *La città delle reti*, Marsilio editore, Venezia, 2004
- DEMATTEIS G., INDOVINA F., MAGNAGHI A., PIRODDI E., SCANDURRA E., SECCHI B., *I futuri della città: tesi a confronto*, Franco Angeli, Milano, 2009
- FALCO L. (a cura di), *Le città piccole e medie nella trama urbana italiana ed europea / Giuseppe Dematteis*, in: *L'architettura e l'urbanistica per i piccoli e medi centri urbani della provincia*, atti di eventi internazionali, Mondovì 1995-1996, Celid, Torino, 1996
- FLORIDA R., *The rise of the new Creative Class*, New York, Basic Books, 2002
- FRANCONI M. (a cura di), *Modelli di sviluppo di aree urbane di piccole dimensioni. Atti dei seminari, scuola estiva 2008*, in *Urbanistica*, INU Edizioni, Roma, 2009
- GALDINI R., *Reinventare la città : strategie di rigenerazione urbana in Italia e in Germania*, in *Sociologia urbana e rurale*, Franco Angeli, Milano, 2015, pp. 38-40
- GIFFINGER R., FERTNER C., KRAMAR H., KALASEK R., PICHLER-MILANOVIC N., MEIJERS E., *Smart Cities: Ranking of European Medium-Sized Cities*. Centre of Regional Science at the Vienna University of Technology, Department of Geography at University of Ljubljana and the OTB Research Institute for Housing, Urban and Mobility Studies at the Delft University of Technology, 2007. Disponibile in : http://www.smart-cities.eu/download/smart_cities_final_report.pdf
- OLIVETTI A., *Città dell'uomo*, in Edizioni di Comunità, Einaudi, Torino, 2001
- OLMO C., *Costruire la città dell'uomo : Adriano Olivetti e l'urbanistica*, Einaudi, Torino, 2001
- PLINTO F., *Modelli di sviluppo di aree urbane di piccole dimensioni. Atti dei seminari, scuola estiva 2008*, (a cura di) Francini M., in *Urbanistica*, INU Edizioni, Roma, 2009, pp. 27-29
- RIVA SANSEVERINO E., RIVA SANSEVERINO R., VACCARO V. (a cura di), *Atlante delle smart city*, Comunità intelligenti europee ed asiatiche, terza edizione, Franco Angeli, Milano, 2015

SITOGRAFIA

- ANCI (a cura di) Tortorella W., Marinuzzi G., 2013a, *Atlante Piccoli Comuni*, 2013; Disponibile in: https://www.fondazioneifel.it/documenti-e-pubblicazioni/item/download/230_4722a21ed1d1ee0e3611179e689e3be2 (Consultato in: Settembre 2019)
- ANCI-IFEL (a cura di) Tortorella W., *l'Italia delle città medie – quaderni di analisi ANCI-IFEL*, IN "I Comuni", n. 4; Disponibile in: https://www.fondazioneifel.it/documenti-e-pubblicazioni/item/download/327_fcde9c60664006139b15e248dee78278 (Consultato in: Settembre 2019)
- BARATTA L., *Sempre più vecchio, povero e spopolato, il Sud Italia è destinato all'estinzione*, 2018; Disponibile in: <https://www.linkiesta.it/it/article/2018/05/04/sempre-piu-vecchio-povero-e-spopolato-il-sud-italia-e-destinato-allest/37972/> (Consultato in: Settembre 2019)
- BIRINDELLI P., *La Difficoltà Teorica nell'Interpretare il Rapporto Soggetti-Territorio Firenze e l'area Metropolitana*, 2013; Disponibile in: <http://voyagesjournal.org/la-difficolta-teorica-nell-interpretare-il-rapporto-soggetti-territorio-firenze-e-larea-metropolitana/> (Consultato in: Settembre 2019)
- BUEMI M., *Rigenerazione urbana nelle città e nei piccoli centri urbani*, 2018; Disponibile in: http://obiettivo-sostenibile.blogautore.espresso.repubblica.it/2018/05/03/rigenerazione-urbana-nelle-citta/?refresh_ce (Consultato in: Settembre 2019)
- Cantó Colomina, Begoña, *Small and Medium Smart Cities*. Congress, Cantó Colomina, Begoña Editor, 2018, Disponibile in: <http://hdl.handle.net/10251/104672> (Consultato in: Settembre 2019)

- COMMISSIONE EUROPEA, Disponibile in: https://europa.eu/rapid/press-release_IP-94-752_it.htm (Consultato in: Settembre 2019)
- FONTEFRANCESCO M. F., Il futuro dei Comuni minori; Etnografia di una trasformazione in corso, Dada Rivista di Antropologia post-globale, semestrale n. 2, Dicembre 2015; Disponibile in: <http://www.dada-rivista.com/Singoli-articoli/N2-Dicembre-2015/06.pdf> (Consultato in: Settembre 2019)
- NERI L., IL SUD ITALIA SI STA SVUOTANDO | Tra il 2016 e il 2065 perderà oltre 5 milioni di abitanti, 2018; Disponibile in: <https://www.italiachiamaitalia.it/il-sud-italia-si-sta-svuotando-tra-il-2016-e-il-2065-perdera-oltre-5-milioni-di-abitanti/> (Consultato in: Settembre 2019)
- SACCO P., le città d'arte medio-piccole e lo sviluppo a base culturale: è possibile guardare avanti e non indietro?, Disponibile in: <http://www.fupress.net/index.php/techne/article/view/22142/20415> (Consultato in: Settembre 2019)
- SONNANTE G., Città: tipologie, 2010; Disponibile in: <http://giorgiosonnante.altervista.org/index.php/geografia/95-umana/insediamenti/179-citta-tipologie.html> (Consultato in: Settembre 2019)
- https://it.wikipedia.org/wiki/Comuni_d%27Italia_per_popolazione (Consultato in: Settembre 2019)
- https://www.huffingtonpost.it/2012/12/19/istatcensimento-2011-59-433-744-residenti-in-italiacittadini_n_2327965.html (Consultato in: Settembre 2019)
- <https://www.italiachiamaitalia.it/il-sud-italia-si-stasvuotando-tra-il-2016-e-il-2065-perdera-oltre-5-milioni-diabitanti/> (Consultato in: Settembre 2019)
- https://www.eticapa.it/eticapa/wp-content/uploads/2018/06/Copia-di-2017_lcityrate.pdf (Consultato in: Settembre 2019)
- https://europa.eu/rapid/press-release_IP-94-752_it.htm (Consultato in: Settembre 2019)
- <http://www.pongovernance1420.gov.it/it/progetto/la-strategia-nazionale-per-le-aree-interne-e-i-nuovi-assettiistituzionali/> (Consultato in: Settembre 2019)
- www.uia-initiative.eu (Consultato in: Settembre 2019)

PARTE I

CAPITOLO I. La Smart city, il digitale e i nuovi strumenti per la città

BIBLIOGRAFIA

- BERNERS-LEE T.; in collaborazione con M. FISCHETTI, L'architettura del nuovo web : dall'inventore della rete il progetto di una comunicazione democratica, interattiva e intercreativa, Feltrinelli, Milano, 2001
- BERTI F., Per una sociologia della comunità, F. Angeli, Milano, 2005
- CALVINO I., Prima che tu dica pronto, in Oscar Moderni, Mondadori, Milano, 1993
- CASALEGNO F., Le cybersocialità : nuovi media e nuove estetiche comunitarie, il saggiautore, Milano, 2007
- COSTA N., MARZANO F., Smart city: città, tecnologia, comunicazione, F. Lupetti, Bologna, 2014
- DAMERI R. P., GIOVANNACCI L., Smart city e Digital city; strategie urbane a confronto, Franco Angeli, Milano, 2015
- DAMERI R. P., ROSENTHAL-SABROUX C., Smart city: how to create public and economic value with high technology in urban space, Springer, London, 2014
- FALCONIO E., CAPRIOLI F., Smart city: guida pratica: sostenibilità, efficienza e governance partecipata: parole d'ordine per le città del futuro, Il sole 24 ore, Milano, 2013
- GIBSON, D.V., KOZMETSKY, G., SMILOR, R.W. (eds.): The Technopolis Phenomenon: Smart Cities, Fast Systems, Global Networks. Rowman & Littlefield, New York (1992)
- LEVY P., (Trad. di Maria Colò, Donata Feroldi, rev. di D. Feroldi, Raffaele Scelsi), L'intelligenza collettiva: per un'antropologia del cyberspazio, Feltrinelli, Milano, 1996
- MANOVICH LEV, Il linguaggio dei nuovi media, Olivares, Ed Milano, 2012
- MANTOVANI G., Comunicazione e identità : dalle situazioni quotidiane agli ambienti virtuali, Il mulino,

Bologna, 1995

- MATTEI M. G. (a cura di), Carlo Ratti; Smart city, smart citizen, Egea, Milano, 2013
- MATTEOLI L., PAGANI R., City futures: architettura design tecnologia per il futuro della città: = architecture design technology for the future of the cities, Hoepli, Milano, 2010
- MENDUINI F., I media digitali : tecnologie, linguaggi, usi sociali, GLF editori Laterza, Roma, 2007
- NORMAN D. A., The design of future things, Basic books, New York, 2007
- NUVOLATI G., Popolazioni in movimento, città in trasformazione : abitanti, pendolari, city users, uomini d'affari e flâneurs, Il mulino, Bologna, 2002
- Ratti Carlo, Claudel Matthew, The city of Tomorrow: Sensors, Networks, Hackers, and the future of Urban Life, Yale university print, USA, 2016
- RIVA G., Nativi digitali; crescere e apprendere nel mondo dei nuovi media, il Mulino, Bologna, 2014
- SANTANGELO M., ARU S., POLLIO A., Smart city: ibridazioni, innovazioni e inerzie nelle città contemporanee, Carocci, Roma, 2013
- SENN L., Smart city la città si reinventa: strumenti, politiche e soluzioni per un futuro sostenibile, Ediplan, Milano, 2015
- TESTONI C., Towards smart city: amministrazione pubblica e città di media dimensione : strategie di governance per uno sviluppo intelligente, sostenibile e inclusivo del territorio, in Ricerche di tecnologia dell'architettura, Franco Angeli, Milano, 2016
- TAVAZZI S., in Trombadore A., Mediterranean smart cities : innovazione tecnologica ed efficienza nella gestione dei processi di trasformazione urbana, Altralinea, Firenze, 2015
- TROMBADORE A., (a cura di) Mediterranean smart cities : innovazione tecnologica ed efficienza nella gestione dei processi di trasformazione urbana, Altralinea, Firenze, 2015
- TURKLE S., The second self: Computers and the Human Spirit, Simon & Schuster, New York, 1984
- VELLAR A., Le industrie culturali e i pubblici partecipativi; dalle comunità di fan ai social media, in Social Theory, Communication and Media Studies / 2, Aracne, Ariccia (RM), 2015
- VIANELLO M., Smart Cities. Gestire la complessità urbana nell'era di Internet, Maggioli Editore, Rimini, 2013
- ZOPPI C. (a cura di), Valutazione e pianificazione delle trasformazioni territoriali nei processi di governance ed e-governance : sostenibilità ed e-governance nella pianificazione del territorio, in Territorio governance sostenibilità, Saggi, Franco Angeli, Milano, 2012

SITOGRAFIA

- ANTO RAMYA S. I., Automatic Identification And DataCapture (AIDC) and its technologies, International Journal of Advance Research In Science And Engineering, IJARSE, Vol. No.4, Special Issue (03), March 2015 disponibile in : <https://pdfs.semanticscholar.org/9049/831772c5ca346c3ba301f53bc74d0e7347ba.pdf> (Consultato in Giugno 2019)
- ARTHUR D. Little future lab, Future of mobility 3.0, Reinventing mobility in the era of disruption and creativity, 2018 disponibile in: https://www.adlittle.com/futuremobilitylab/assets/file/180330_Arthur_D_Little_&UITP_Future_of_Mobility_3_study.pdf (Consultato in Giugno 2019)
- BHUVANESWARI V., PORKODI R., The Internet of Things (IoT) Applications and Communication Enabling Technology Standards: An Overview, 2014 in : https://www.researchgate.net/publication/286573266_The_Internet_of_Things_IoT_Applications_and_Communication_Enabling_Technology_Standards_An_Overview (Consultato in Giugno 2019)
- BORGIA E., "The Internet of Things vision: Key features, applications and open issues," Computer Communications, vol. 54, pp. 1-31, 2014. Disponibile in: <https://doi.org/10.1016/j.comcom.2014.09.008> (Consultato in Giugno 2019)
- BOYD, D. M. e ELLISON, N. B., Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship, IN "Journal of Computer-Mediated Communication", 13, n.1, pp.210-230; Disponibile in: <https://www.danah.org/>

- papers/JCMCIntro.pdf (Consultato in Giugno 2019)
- CAPERNA A., Information Communication Technology per un progetto urbano sostenibile Informazione e comunicazione digitale nei processi di conoscenza e di governo sostenibile del territorio, 2005; DOI - 10.13140/2.1.2.4.72.9607; Disponibile in: https://www.researchgate.net/publication/267390445_Information_Communication_Technology_per_un_progetto_urbano_sostenibile_Informazione_e_comunicazione_digitale_nei_processi_di_conoscenza_e_di_governo_sostenibile_del_territorio (Consultato in Maggio 2019)
 - CARAGLIU A., DEL BO C., NIJKAMP P., Smart cities in Europe. *Journal of Urban Technology*, 2011, (casa editrice e luogo), 18(2), pp. 65-82. Download from https://www.researchgate.net/publication/46433693_Smart_Cities_in_Europe (Consultato in Maggio 2019)
 - CENSIS-UCSI, L'evoluzione digitale della specie. Undicesimo rapporto sulla comunicazione, F. Angeli, Milano, 2013; Disponibile in: https://www.primaonline.it/wp-content/uploads/2013/10/Sintesi_11_Rapporto.pdf (Consultato in Giugno 2019)
 - CENSIS-UCSI, I media digitali e la fine dello star system. Quindicesimo rapporto sulla comunicazione, F. Angeli, Milano, 2018, Disponibile in: <https://ilmanagement.files.wordpress.com/2018/10/qui.pdf> (Consultato in Giugno 2019)
 - CHOURABI H., NAM T., WALKER S., GIL-GARCIA J. R., MELLOULI S., NAHON K. Et al., Understanding smart cities: An integrative framework. In *Proceedings of the 45th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp.2289-2297), January 4-7, Maui, Hawaii, USA, 2012. http://observgo.uquebec.ca/observgo/fichiers/78979_B.pdf (Consultato in Maggio 2019)
 - CICEK M., WEARABLE TECHNOLOGIES AND ITS FUTURE APPLICATIONS, 2015 in : https://www.researchgate.net/publication/275580004_WEARABLE_TECHNOLOGIES_AND_ITS_FUTURE_APPLICATIONS (Consultato in Giugno 2019)
 - COFFEY H., Digital game-based learning, 2017; Disponibile in: <http://www.dsu.univr.it/documenti/Aviso/all/all036209.pdf> (Consultato in Giugno 2019)
 - DAMERI R.P., COCCHIA A., Smart city and Digital city: twenty years of terminology evolution. In *X Conference of the Italian Chapter of AIS, IT AIS* (pp. 1-8), 2013. In <http://www.itais.org/proceedings/itais2013/pdf/119.pdf> (Consultato in Maggio 2019)
 - GELTER H., Visit arctic Europe, Digital tourism - An analysis of digital trends in tourism and customer digital mobile behaviour for the Visit Arctic Europe project, 2017; Disponibile in: <http://www.lme.fi/media/vae-outcomes/rd-results/report-visit-arctic-europe-mission-3-summary-2.pdf> (Consultato in Giugno 2019)
 - GIFFINGER R., FERTNER C., KRAMAR H., KALASEK R., PICHLER-MILANOVIC N., MEIJERS E., Smart Cities: Ranking of European Medium-Sized Cities. Centre of Regional Science at the Vienna University of Technology, Department of Geography at University of Ljubjana and the OTB Research Institute for Housing, Urban and Mobility Studies at the Delft University of Technology, 2007. Available from http://www.smart-cities.eu/download/smart_cities_final_report.pdf (Consultato in Maggio 2019)
 - GIFFINGER R., GUDRUN H., 2010, Smart cities ranking: An effective instrument for the positioning of cities?, in "ACE: Architecture, City and Environment", vol.4, n. 12, pp. 7-25. Available from https://upcommons.upc.edu/revistes/bitstream/2099/8550/7/ACE_12_SA_10.pdf (Consultato in Maggio 2019)
 - HOLLANDS R., Will the real Smart city please stand up?, in : "City : analysis of urban trends , culture, theory, policy, action", 2008, (casa editrice e luogo ?) vol. 12, n.3, pp. 303-320. Available from <http://labos.ulg.ac.be/smart-city/wp-content/uploads/sites/12/2017/03/Lecture-MODULE-3-2008-Will-the-real-smart-city-please-stand-up-Hollands.pdf> (Consultato in Maggio 2019)
 - ISTAT-CNEL, 2015, Urbes. Il benessere equo e sostenibile nelle città, Prima edizione. In: https://www.istat.it/it/files//2015/04/UrBes_2015.pdf (Consultato in Maggio 2019)
 - LIEVROUW L. A., LIVINGSTONE S., Handbook of new media, Social Shaping and Consequenced of ICTs, Sage, London, 2006; Disponibile in: https://www.researchgate.net/publication/277058217_The_Handbook_of_New_Media_Social_Shaping_and_Social_Consequences_of ICTs (Consultato in Giugno 2019)
 - LOMBARDI P., GIORDANO S., FAROUH H., WAELY., 2011, An Analytic Network Model for Smart Cities, in: "Proceedings of the International Symposium on the Analytic Hierarchy Process for Multicriteria Decision Making", AHP Academy, XI symposium ISAHP, Sorrento, Italia, pp. 1-6. In https://www.academia.edu/3067421/An_Analytic_Network_Model_for_Smart_Cities?auto=download (Consultato in Maggio 2019)
 - MARINO C., TESSITORE A., Tutto sulle smart city: questo libro è dedicato al futuro dei nostri figli, Sandit, Albino, 2015 (Consultato in Maggio 2019)
 - NAM T., PARDO T., 2011, Conceptualizing smart city with dimensions of technology, people, and institutions, in: "Proceedings of the 12th Annual International Digital Government Research Conference: Digital Government Innovation in Challenging Times", ACM, New York, USA, pp. 282-291. In https://inta-aiivn.org/images/cc/Urbanism/background%20documents/dgo_2011_smartcity.pdf (Consultato in Maggio 2019)
 - Osservatorio Nazionale Smart City, 2018, Vademecum per la città intelligente, Forum PA. In http://osservatoriosmartcity.it/wp-content/uploads/Vademecum_def_2_light.pdf (Consultato in Maggio 2019)
 - PRENSKY M., Digital Natives, Digital Immigrants, IN "On the horizon", Vol. 9 No. 5, NCB University Press, 2001; Disponibile in: http://www.albertomattiacci.it/docs/did/Digital_Natives_Digital_Immigrants.pdf (Consultato in Giugno 2019)
 - SCHAFFERS H., KOMNINOS N., PALLOT M., TROUSSE B., NILSSON M., OLIVEIRA A., Smart cities and the future internet : towards cooperation framework for open innovation. In *The future internet* (pp. 431-446). Springer, Heidelberg, 2011. In https://www.researchgate.net/publication/221635416_Smart_Cities_and_the_Future_Internet_Towards_Cooperation_Frameworks_for_Open_Innovation/download (Consultato in Maggio 2019)
 - SHELLER M., URRY J., 2006, The new mobilities paradigm, in "Environment and Planning", A 38. In https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/122109/mod_resource/content/1/The%20new%20mobilities%20paradigm%20Sheller%20-%20Urry.pdf (Consultato in Maggio 2019)
 - WORTMANN F., FLUTCHER K., Internet of Things Technology and Value Added, 2015 in: https://www.researchgate.net/publication/276439592_Internet_of_Things (Consultato in Giugno 2019)
 - <https://www.agid.gov.it/it/search/node?keys=SMART+CITY> (Consultato in Maggio 2019)
 - www.italiansmartcities.it (Consultato in Maggio 2019)
 - <http://ec.europa.eu/eip/smartcities/> (Consultato in Maggio 2019)
 - <http://www.smart-cities.eu/> (Consultato in Maggio 2019)
 - <https://esa.un.org/unpd/wup/Publications/Files/WUP2014-Report.pdf> (Consultato in Giugno 2019)
 - <http://www.performingmedia.org/performing-media-su-la-treccani.html> (Consultato in Giugno 2019)
 - <http://www.performingmedia.org/> (Consultato in Giugno 2019)
 - <https://www.smart-circle.org/smartcity/blog/interview-carlo-ratti-senseable-city-lab/> (Consultato in Giugno 2019)
 - https://en.wikipedia.org/wiki/Creative_city (Consultato in Giugno 2019)
 - <https://humancityinstitute.files.wordpress.com/2017/01/human-city-manifesto5.pdf> (Consultato in Giugno 2019)
 - <https://e3p.jrc.ec.europa.eu/articles/europeaninnovation-partnership-smart-cities-and-communities> (Consultato in Giugno 2019)
 - [http://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/etudes/join/2014/507480/IPOL-ITRE_ET\(2014\)507480_EN.pdf](http://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/etudes/join/2014/507480/IPOL-ITRE_ET(2014)507480_EN.pdf) (Consultato in Giugno 2019)
 - [https://www.ey.com/Publication/vwLUAssets/Smart_City_Index_2018/\\$FILE/EY_SmartCityIndex_2018.pdf](https://www.ey.com/Publication/vwLUAssets/Smart_City_Index_2018/$FILE/EY_SmartCityIndex_2018.pdf) (Consultato in Giugno 2019)
 - https://www.eticapa.it/eticapa/wp-content/uploads/2018/06/Copia-di-2017_lcityrate.pdf (Consultato

in Giugno 2019)

- http://osservatoriosmartcity.it/wp-content/uploads/Vademecum_def_2_light.pdf (Consultato in Giugno 2019)
- <https://www.tomshw.it/altro/quante-grande-internetecco-qualche-numero/> (Consultato in Giugno 2019)
- https://www.cs.cmu.edu/~rtongia/ICT4SD_Ch_2--ICT.pdf (Consultato in Giugno 2019)
- <https://www.stelladoradus.it/la-storia-dei-telefonocellulari/> (Consultato in Giugno 2019)
- <https://it.wikipedia.org/wiki/Smartphone> (Consultato in Giugno 2019)
- <https://www.comsoc.org/publications/magazines/ieeecomunications-magazine> (Consultato in Giugno 2019)
- <https://www.smithsonianmag.com/innovation/kevinash-ton-describes-the-internet-of-things-180953749/> (Consultato in Giugno 2019)
- https://www.marketsandmarkets.com/Market-Reports/wearable-electronics-market-983.html?gclid=CjwKCAjwmNzoBRBOEiwAr2V27ZCuefwuiA0sOXGW5hDknMthZ8MSqtHYx0tR RZbA69pXONoF-SczbBxoC38kQAvD_BwE (Consultato in Giugno 2019)
- <https://it.wikipedia.org/wiki/Robot> (Consultato in Giugno 2019)
- <https://www.innovationpost.it/2018/09/04/boom-dirobot-nel-mondo-31-litalia-cresce-a-velocita-doppia-rispettoalla-germania/> (Consultato in Giugno 2019)

CAPITOLO II. La rigenerazione urbana sostenibile; Progetti digitali

BIBLIOGRAFIA

- BERTELL L., DE VITA A., (a cura di), Una città da abitare; Rigenerazione urbana e processi partecipativi, Carocci editore, Roma, 2013
- BOBBIO R. (a cura di), Urbanistica creativa : progettare l'innovazione nelle città, Maggioli Editore, Santarcangelo di Romagna, 2008
- BURINI F., "Le carte partecipative: strumento di recupero dell'identità africana", in CASTI E., CORONA M. (a cura di), Luoghi e identità. Geografie e letterature a confronto, Bergamo, Bergamo University Press, 2004, pp. 185-214.
- CARTA M., Creative city : dynamics, innovations, actions, [s. n.], 2007
- CARTA M., Re-imagining urbanism: creative, smart and green cities for the changing times, LISt Lab, Trento, 2014
- CARUSO G., FASSONE R., FERRI G., SALVADOR M., Persone, narrazioni, giochi. Un modello di analisi per app geolocalizzate" in C., Bisoni e Innocenti V., (a cura di) Media Mutations, Stem Mucchi Editore, Modena, 175-186
- CIAFFI D., MELA A., La partecipazione : dimensioni, spazi, strumenti, Carocci editore, Roma, 1a ristampa 2011
- CIUCCARELLI P., LUPI G., SIMEONE L., Visualizing the data city : social media as a source of knowledge for urban planning and management, Springer, 2014
- Di GIULIO R. [et al.], Paesaggi periferici; strategie di rigenerazione urbana, [s. n.], 2013
- GALDINI R., Reinventare la città : strategie di rigenerazione urbana in Italia e in Germania, in Sociologia urbana e rurale, Franco Angeli, Milano, 2015
- HADDOCK VICARI S., MOULAERT F., Rigenerare la città : pratiche di innovazione sociale nelle città europee, il Mulino, Bologna, 2009
- MANZINI E., Design, When everybody designs; an introduction to design for social innovation, MIT press, Massachusetts, 2015
- MATTEI M. G. (a cura di), Carlo Ratti; Smart city, smart citizen, Egea, Milano, 2013
- MEO, V., Rigenerazione urbana e densificazione nelle nuove politiche territoriali, in Fabbrica della conoscenza numero 45, La scuola di Pitagora, Napoli, 2014

- MUSCO F., Rigenerazione urbana e sostenibilità, in Studi urbani e regionali, Franco Angeli, Milano, 2018
- OLMO C., in Aa. Vv. "I dilemmi della rigenerazione", in Aa. Vv., +Città, Alinea, Genova, 2004
- PAGANI R., il futuro delle città, in Pagani R., Chiesa G. (a cura di) Urban Data, Franco Angeli, Milano, 2016
- RATTI C., CLAUDEL M., The city of Tomorrow: Sensors, Networks, Hackers, and the future of Urban Life, Yale university print, USA, 2016
- RODOTA' S., Il diritto di avere diritti, 6a ed., Laterza editori, Roma-Bari, 2020
- RODOTA' S., Tecno-politica : la democrazia e le nuove tecnologie della comunicazione, Laterza editori, Roma-Bari, 2a ed. 2004
- RODOTA' S., Tecnologie e diritti, Il mulino, Bologna, 1995
- SAPORITO E., VASSALLO I., "Amministrazione condivisa e rigenerazione urbana: nuovi paradigmi" in Albano R., Saporito E., Mela A. (a cura di) "La Città Agita. Nuovi Spazi sociali tra cultura e condivisione", Franco Angeli, In printing Tratto da: SENNET R., Costruire e Abitare. Etica per la città. Feltrinelli, Milano, 2018
- TESTONI C., Towards smart city : amministrazione pubblica e città di media dimensione : strategie di governance per uno sviluppo intelligente, sostenibile e inclusivo del territorio, in Ricerche di tecnologia dell'architettura, Franco Angeli, Milano, 2016
- ZOPPI C. (a cura di), Valutazione e pianificazione delle trasformazioni territoriali nei processi di governance ed e-governance : sostenibilità ed e-governance nella pianificazione del territorio, in Territorio governance sostenibilità, Saggi, Franco Angeli, Milano, 2012

SITOGRAFIA

- ANGELIDOU M., PSALTOGLOU A., Digital social innovation in support of spatial planning. An investigation through nine initiatives in three smart city programmes, 2018; DOI 10.2298/SPAT1839007A; Disponibile in: <https://doaj.org/article/dfa373667c95406a932967e23c5d249b> (Consultato in: Luglio 2019)
- BERETTA I. (a cura di), L'umanesimo delle smart city, Inclusione, innovazione, formazione, Pedagogia, sviluppo umano ambiente, Pensa Multimedia, Lecce, 2014; Disponibile in: <https://iris.unipa.it/retrieve/handle/10447/203273/279977/BERETTA%2024-03%20%281%29.pdf> (Consultato in: Luglio 2019)
- BOELLA G., CALAFIORE A., DANSERO E., PETTENATI G., Dalla cartografia partecipativa al crowdmapping. Le VGI come strumento per la partecipazione e la cittadinanza attiva, Semestrale di Studi e Ricerche di Geografia, Roma - XXIX, Fascicolo 1, gennaio-giugno 2017 Disponibile in: <https://iris.unito.it/retrieve/handle/2318/1661177/392900/Semestrale%20Boella%20e%20c.%202017.pdf> (Consultato in: Luglio 2019)
- BOLICI R., MORA L., Urban regeneration in the digital era: how to develop Smart City strategies in large european cities, 2015; DOI: <https://doi.org/10.13128/Techne-17507>; Disponibile in: <https://oaj.fupress.net/index.php/techne/article/view/4471>; (Consultato in: Luglio 2019)
- BREUERJ., WALRAVENS N., BALLON P., Beyond Defining the Smart City. Meeting Top-Down and Bottom-Up Approaches in the Middle, 2014; DOI: <https://doi.org/10.6092/1970-9870/2475>; Disponibile in: <http://www.tema.unina.it/index.php/tema/article/view/2475>; (Consultato in: Luglio 2019)
- Camera dei deputati Servizio Studi XVIII Legislatura, I fondi strutturali e di investimento europei 2014-2020, 2019 In: https://www.camera.it/temiap/documentazione/temi/pdf/1106241.pdf?_1559018695238 (Consultato in: Luglio 2019)
- Cassa depositi e prestiti, Smart City Progetti di sviluppo e strumenti di finanziamento, 2013 In: <http://osservatoriosmartcity.it/wp-content/uploads/Reportmonografico-Smart-City.pdf> (Consultato in: Luglio 2019)
- CASTELLANI T., D'ORAZIO D., VALENTE A., Casi di studio di piattaforme partecipative on-line. Roma: Consiglio Nazionale delle Ricerche - Istituto di Ricerche sulla Popolazione e le Politiche Sociali, 2014 (IRPPS Working papers n. 67/2014). Disponibile in: <http://irppsepub.altervista.org/ojs/index.php/article/view/67/155> (Consultato in: Luglio 2019)
- Commissione europea, Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni "Un'agenda digitale europea",

- COM(2010)245, Bruxelles, 2010 Disponibile in: <https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2010:0245:FIN:IT:PDF> (Consultato in: Luglio 2019)
- Commissione europea, Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni "Verso un approccio integrato al patrimonio culturale per l'Europa", COM(2014) 477 final, Bruxelles, 2014 Disponibile in: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/?uri=celex:52014DC0477> (Consultato in: Luglio 2019)
 - COPPOCK P. J., FERRI G., Serious Urban Games. From play in the city to play for the city, in *Media and the City: Urbanism, Technology and Communication*, Chapter: 9, Publisher: Cambridge Scholars Publisher, 2013, pp.120-134 Disponibile in: https://www.researchgate.net/publication/309476590_Serious_Urban_Games_From_play_in_the_city_to_play_for_the_city (Consultato in: Luglio 2019)
 - D. Lgs. n.163/2006. Disponibile in: https://www.bosettiegatti.eu/info/norme/statali/2006_0163.htm (Consultato in: Luglio 2019)
 - DE LUCA V., BERTOLO M., Urban games to design the augmented city, *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*. 2012; vol. 6, No. 1, pp. 71-83 Disponibile in: <https://eludamos.org/index.php/eludamos/article/viewFile/vol6no1-7/6-1-7-pdf> (Consultato in: Luglio 2019)
 - FALCO E., KLEINHANS R., Digital Participatory Platforms for Co-Production in Urban Development: A Systematic Review, *International Journal of E-Planning Research (IJEPR)*, 7(3), 52-79. Disponibile in: <https://www.igi-global.com/gateway/article/fulltext-html/201852&riu=true> ; doi:10.4018/IJEPR.2018070105, 2018 (Consultato in: Luglio 2019)
 - FERRI G., HANSEN N. B., SCHOUTEN B. A. M. , VAN HEERDEN A., Design Concepts for Empowerment through Urban Play, 2018 Disponibile in: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DIGRA_2018_paper_229.pdf (Consultato in: Luglio 2019)
 - FIORETTI C., Ripartire dal sociale. Per una politica nazionale di rigenerazione urbana, *Urban@it – Centro nazionale di studi per le politiche urbane*, 2015 in: http://www.urbanit.it/wp-content/uploads/2015/09/BP_A_Fioretti.pdf (Consultato in: Luglio 2019)
 - FOTH M. et Al., The Role of New Media and Digital Narratives in Urban Planning and Community Development, *Body, Space & Technology Journal*. 2008;7(2); Disponibile in: <https://doaj.org/article/1f084cfe624d40a29b5fdd6398f8aec8>; (Consultato in: Luglio 2019)
 - GIARDIELLO P., Digitalizzazione, patrimonio culturale, creatività, identità europea., *RISE, NUMERO IV | 2017 CULTURA | PATRIMONIO CULTURALE* Disponibile in: <http://www.edlupt.eu/images/Rise/rise-4-20173.pdf> (Consultato in: Luglio 2019)
 - HUSTON S., RAHIMZAD R., PARSA A., 'Smart' sustainable urban regeneration: institutions, quality and financial innovation, 2015 In: https://www.academia.edu/36039657/Smart_sustainable_urban_regeneration_framework_partnerships_and_funding_models (Consultato in: Luglio 2019)
 - INU, Appunti congressuali, XXIX Congresso INU Cagliaari, 28/29 aprile, 2016 in: http://www.inu.it/congressocagliari/appunti/appunti_congressuali.pdf (Consultato in: Luglio 2019)
 - INU, Rapporto dal territorio, 2005 In: http://www.rapportodalterritorioinu.it/2005/Pagine%20separate/Governance_government.pdf (Consultato in: Luglio 2019)
 - KARSTEN L., From a top-down to a bottom-up urban discourse: (re) constructing the city in a family-inclusive way, 2009; Disponibile in: <https://link.springer.com/article/10.1007%2Fs10901-009-9145-1> (Consultato in: Luglio 2019)
 - LINDERS D., From e-government to we-government: Defining a typology for citizen coproduction in the age of social media. *Government Information Quarterly*, 29(4), 2012, p. 446; DOI: 10.1016/j.giq.2012.06.003; Disponibile in https://www.researchgate.net/publication/257244351_From_E-Government_to_We-Government_Defining_a_Typology_for_Citizen_Coproduction_in_the_Age_of_Social_Media (Consultato in: Luglio 2019)
 - LITARDI I., La rigenerazione urbana Il ruolo della cultura e delle nuove professioni lavorative, 2018, DOI: 10.12977/ocula2018-12; Disponibile in: <https://www.ocula.it/files/OCULA-19-LITARDI-La-rigenerazione-urbana> (Consultato in: Luglio 2019)
 - MANZUCH Z., HUVILA I., APARAC-JELUSIC T., *European Curriculum Reflections on Library and Information Science Education*, Chapter: Digitization of cultural heritage, Publisher: The Royal School of Library and Information Science, Editori Leif Kajberg, Leif Lorring, Copenhagen, 2005, pp.37-64 Disponibile in: https://www.researchgate.net/publication/233729034_Digitization_of_cultural_heritage#pf2566 <https://www.sordelli.net/finanziamenti-progettazionemainmenu-89/strumenti/glossario/431-eeurope> (Consultato in: Luglio 2019)
 - MORANDI C., PESSINA G., SCAVUZZO L., Strumenti innovativi per la riqualificazione dei quartieri residenziali in Italia: tre casi Esempolari, 2010, p. 5 in: https://www.researchgate.net/publication/321371326_Strumenti_innovativi_per_la_riqualificazione_dei_quartieri_residenziali_in_Italia_tre_casi_esemplari (Consultato in: Luglio 2019)
 - NUCCIO M., PONZINI D., Le strategie di rigenerazione urbana della città creativa, 2015; DOI: 10.13140/RG.2.1.4604.3604; Disponibile in: https://www.researchgate.net/publication/283294074_Le_strategie_di_rigenerazione_urbana_della_citta_creativa (Consultato in: Luglio 2019)
 - Open Method of Coordination (OMC), Final Report of the Working Group of EU Member States' Experts on Promoting Access to Culture via Digital Means, *Promoting access to culture via digital means: policies and strategies for audience development*, 2017 Disponibile in: http://kultur.creative-europe-desk.de/fileadmin/2_Publikationen/Final_Draft_digitalisation.pdf (Consultato in: Luglio 2019)
 - PISSOURIOS I., Top-Down and Bottom-Up Urban and Regional Planning: Towards a Framework for The Use of Planning Standards, 2014, DOI: 10.2478/esrp-2014-0007; Disponibile in: https://www.researchgate.net/publication/269476486_Top-Down_and_Bottom-Up_Urban_and_Regional_Planning_Towards_a_Framework_for_The_Use_of_Planning_Standards
 - POPLIN A., Digital serious game for urban planning: "B3—Design your Marketplace!", in *Environment and Planning B Planning and Design* 40(3), 2014 Disponibile in: https://www.researchgate.net/publication/260275454_Digital_serious_game_for_urban_planning_B3-Design_your_Marketplace DOI: 10.1068/b39032 (Consultato in: Luglio 2019)
 - PULTRONE G., Urban regeneration as an opportunity of social innovation and creative planning in urban peripheries, 2017; DOI: <https://doi.org/10.13128/Techne-20837>; Disponibile in: <https://oaj.fupress.net/index.php/techne/article/view/4956> (Consultato in: Luglio 2019)
 - ROJAS-CALDELAS R. et Al., Urban planning from a top-down to a bottom-up model: the case of Mexicali, *Mexico Sustainable Development and Planning VII* 3, 2015, DOI: 10.2495/SDP150011; Disponibile in: https://www.researchgate.net/publication/280238258_Urban_planning_from_a_top-down_to_a_bottom-up_model_the_case_of_Mexicali_Mexico_Sustainable_Development_and_Planning_VII_3 (Consultato in: Luglio 2019)
 - SALVARANI R. (A cura di), *Tecnologie digitali e catalogazione del patrimonio culturale Metodologie, buone prassi e casi di studio per la valorizzazione del territorio*, in *Trattati e Manuali. Storia, Vita e Pensiero*, Roma, 2013, pp. 9-24 Disponibile in: <http://www.renatasalvarani.it/libri%20nuovi/tecnologiedigitali.pdf> (Consultato in: Luglio 2019)
 - SGARAGLI, 2014, In: https://www.researchgate.net/publication/283294074_Le_strategie_di_rigenerazione_urbana_della_citta_creativa?channel=doi&linkId=5653219808ae1ef92975d6dd&showFulltext=true Tratto da MONTANARI F., MIZZAU L., *Laboratori urbani: organizzare la rigenerazione urbana attraverso la cultura e l'innovazione sociale*, Fondazione Giacono Brodolini, Roma, 2015 (Consultato in: Luglio 2019)
 - SHAKERI M., The use of digital games in participatory planning practices, Phd thesis, 2016 Disponibile in: https://www.research.manchester.ac.uk/portal/files/83386361/FULL_TEXT.PDF (Consultato in: Luglio 2019)

- SOLA P. G., La digitalizzazione dei beni culturali in europa i progetti minerva e michael minerva and michael:two european projects for the digitization of the cultural heritage, La Comunicazione - numero unico 2005 Disponibile in: http://www.isticom.it/documenti/rivista/2005_091.pdf (Consultato in: Luglio 2019)
- TATJANA M., Theaching method: "Integrative urban design game" for soft urban regeneration, 2014; DOI: 10.2298/SPAT1431057M; Disponibile in: <http://www.doiserbia.nb.rs/img/doi/1450-569X/2014/1450-569X1431057M.pdf> (Consultato in: Luglio 2019)
- Unescap, 2007), what is good governance?, testo disponibile all'indirizzo: <http://www.unescap.org/pdd/prs/projectactivities/ongonig/gg/governance.asp> (Consultato in: Luglio 2019)
- WEBER J., Gaming and gamification in tourism, 10 ways to make tourism more playful, Best practise report, 2015; Disponibile in: https://www.researchgate.net/publication/284995062_Gamification_in_Tourism (Consultato in: Luglio 2019)
- Art. 118: "Stato, Regioni, Città metropolitane, Province e Comuni favoriscono l'autonoma iniziativa dei cittadini, singoli e associati, per lo svolgimento di attività di interesse generale, sulla base del principio di sussidiarietà." In: https://www.senato.it/1025?sezione=136&articolo_numero_articolo=118 (Consultato in: Luglio 2019)
- <http://www.urbanexperience.it/eventi/teatri-della-memoria-una-mappa-delle-esperienze-urbane-al-xix-municipio-di-roma> (Consultato in: Luglio 2019)
- www.teatridellamemoria.org (Consultato in: Luglio 2019)
- <http://www.urbanexperience.it/il-report-video-dell'experience-lab-a-tuturano-per-il-cantiere-di-rigenerazione-urbana/> (Consultato in: Luglio 2019)
- <http://www.urbanexperience.it/l'experience-lab-reactivity-apre-un-cantiere-di-rigenerazione-urbana-altamura/> (Consultato in: Luglio 2019)
- https://urbact.eu/sites/default/files/import/general_library/article-TOSICS_01.pdf (Consultato in: Luglio 2019)
- <http://www.treccani.it/enciclopedia/postfordismo/> (Consultato in: Luglio 2019)
- https://it.wikipedia.org/wiki/Agenda_21 (Consultato in: Luglio 2019)
- Prof. D. Cecchini in: http://www.cittasostenibili.it/html/Scheda_23.htm (Consultato in: Luglio 2019)
- <https://www.trovabando.it/fondi-europei-diretti-e-indiretti-tutto-quello-che-devi-sapere-per-conoscerli-e-usarli/> (Consultato in: Luglio 2019)
- <http://www.guidaeuroprogettazione.eu/guida/guidaeuroprogettazione/programmi-comunitari/horizon2020/> (Consultato in: Luglio 2019)
- <http://www.finanziamenti.name/fondi-europei.php> (Consultato in: Luglio 2019)
- <http://digicult.it/news/digital-social-innovation-in-the-heartof-europe/> (Consultato in: Luglio 2019)
- <http://www.gdc.ancitel.it/inchiesta/lue-e-ladigitalizzazione/> (Consultato in: Luglio 2019)
- <https://www.ilpost.it/2012/12/13/agenda-digitale/> (Consultato in: Luglio 2019)
- <https://www.sordelli.net/finanziamenti-progettazione-mainmenu-89/strumenti/glossario/431-eeurope> (Consultato in: Luglio 2019)
- <https://www.archeomatica.it/ict-beni-culturali/ecultvalue-un-progetto-europeo-per-diffondere-l-uso-dell-ict-per-i-beniculturali> (Consultato in: Luglio 2019)
- <https://www.ilsole24ore.com/art/passi-avanti-europafavore-digitalizzazione-patrimonio-culturale-A-CHyDEF> (Consultato in: Luglio 2019)
- <http://gamesforcities.com/database/> (Consultato in: Luglio 2019)
- http://ludocity.org/wiki/Main_Page <https://larping.org/larps/> WEBER J., Gaming and gamification in tourism, 10 ways to make tourism more playful, Best practise report, 2015 (Consultato in: Luglio 2019)
- http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DIGRA_2018_paper_229.pdf https://www.researchgate.net/publication/309476590_Serious_Urban_Games_From_play_in_the_city_to_play_for_the_city (Consultato in: Luglio 2019)

- <https://www.urbanexperience.it/eventi/teatri-dellamemoria-una-mappa-delle-esperienze-urbane-al-xixmunicipio-di-roma/> (Consultato in: Luglio 2019)
- <https://www.urbanexperience.it/il-report-video-dell'experience-lab-a-tuturano-per-il-cantiere-dirigenerazione-urbana/> (Consultato in: Luglio 2019)
- <https://www.planetidea.it> (Consultato in: Luglio 2019)
- https://www.routard.com/mag_info/7284/des_services_pour_voyager_ecolo_et_responsable.htm (Consultato in: Luglio 2019)
- <https://fr.wikipedia.org/wiki/Ga%C3%A9t%C3%A9Lyrique> (Consultato in: Luglio 2019)
- <https://blogs.mediapart.fr/victorayoli/blog/150615/pucage-rfid-humain-desormais-en-france-la-democratie-estmal-barree> (Consultato in: Luglio 2019)
- <https://www.theguardian.com/cities/2016/jul/22/urbangamification-pokemon-go-transform-public-spaces> (Consultato in: Luglio 2019)

PARTE II

CAPITOLO I.

SITOGRAFIA

- Censis/Confcooperative, Imprese 4.0: al Sud scoppia la rivoluzione digitale, 2018 (Consultato in: Novembre 2019)
- Corriere F. [2004] I sistemi infrastrutturali di trasporto della Sicilia: procedura per l'individuazione e la valutazione dei sistemi infrastrutturali, Università di Palermo - Dipartimento Città e Territorio e Regione Siciliana Dipartimento dell'Urbanistica (Consultato in: Novembre 2019)
- Dipartimento regionale dell'energia, piano energetico ambientale della regione siciliana (PEARS 2030), 2019 Disponibile in: http://enerweb.casaccia.enea.it/enearegioni/UserFiles/Sicilia/Preliminare_PEARARS_2030_rev_2_4_19.pdf (Consultato in: Novembre 2019)
- Giunta regionale, Deliberazione n° 18 del 3 gennaio 2019, Programmazione 2014/2020. Strategia di Sviluppo urbano sostenibile delle città di Gela e Vittoria. Delega di funzione. Disponibile in: http://www.regione.sicilia.it/deliberegiunta/file/giunta/allegati/Delibera_018_19.pdf (Consultato in: Novembre 2019)
- MINOZZI L., Siracusa, EuroMediterranean Smart City, in Smart cities; researches, projects and good practices for the city, Rocco Papa, Università Federico II Napoli, Napoli, 2013, pp. 87-94; DOI: 10.6092/1970-9870/1513; Disponibile in: https://www.researchgate.net/publication/307750285_Siracusa_EuroMediterranean_Smart_City (Consultato in: Novembre 2019)
- Rapporto ICity rate, 2018: <https://www.corriereditaranto.it/wp-content/uploads/2018/10/Il-Rapporto-completo-2018.pdf> (Consultato in: Novembre 2019)
- MISE, Strategia italiana per la banda ultralarga, 2015; Disponibile in: https://www.mise.gov.it/images/stories/documenti/ITALIA_Strategia_BUL-Piano_di_investimenti_fin.pdf (Consultato in: Novembre 2019)
- Presidenza del consiglio dei ministri, Strategia per la crescita digitale 2014-2020, 2015 Disponibile in: https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository_files/documentazione/strat_crescita_digit_3marzo_0.pdf (Consultato in: Novembre 2019)
- Regione Sicilia, Agenda Digitale 2017 Disponibile in: http://pti.regione.sicilia.it/portal/page/portal/PIR_PORTALE/PIR_Iniziative/Agenda_Digitale_Sicilia/Agenda%2BDigitale%2BSicilia%5B1%5D.pdf (Consultato in: Novembre 2019)
- Regione Sicilia, Regione Digitale, 2017; Disponibile in: http://pti.regione.sicilia.it/portal/page/portal/PIR_PORTALE/PIR_Iniziative/Agenda_Digitale_Sicilia/Regione%2BDigitale%5B1%5D.pdf (Consultato in: Novembre 2019)
- Servizio Studi, Documento n. 2 - 2019, Dossier sullo stato di attuazione e di avanzamento della spesa del PO-FESR Sicilia 2014/2020, 2019 Disponibile in: <http://www.ars.sicilia.it/sites/default/files/downloads/2019-06/Documento%20%202019%20-%20PO%20FESR%20DEFINITIVO.pdf> (Consultato in: Novembre 2019)

- <https://www.periodicodaily.com/smart-city-a-che-puntoe-litalia/> (Consultato in: Novembre 2019)
- <https://www.rosalio.it/2018/10/18/classifica-delle-smartcity-2018-palermo-e-soltanto-ottantottesima/> Rapporto completo in: <https://www.corriereditaranto.it/wpcontent/uploads/2018/10/Il-Rapporto-completo-2018.pdf> (Consultato in: Novembre 2019)
- <http://www.smart-cities.eu/?cid=5&city=47&ver=4> (Consultato in: Novembre 2019)
- <https://studiobattagliacommercialisti.it/wp-content/uploads/2017/03/0.-Studio-Battaglia.-S3-Sicilia.-Smart-Cities.pdf> (Consultato in: Novembre 2019)
- http://pti.regione.sicilia.it/portal/page/portal/PIR_PORTALE/PIR_LaStrutturaRegionale/PIR_Assessoratoregionaledelterritorioedellambiente/PIR_DipTerritorioAmbiente/PIR_Areetematiche/PIR_AltriContenuti/PIR_POFesr_2014_2020 (Consultato in: Novembre 2019)
- <https://www.euoinfosicilia.it/po-fesr-sicilia-2014-2020/s3sicilia-2014-2020/> - Strategia regionale dell'Innovazione per la Specializzazione Intelligente "SMART SPECIALISATION SICILIA 2014-2020", 2014 Disponibile in: https://s3platform.jrc.ec.europa.eu/documents/20182/225192/IT_Sicilia_RIS3_201606_Final.pdf/5773e8c2-692e-4675-9fef-c478763b2e04 (Consultato in: Novembre 2019)
- https://www.agi.it/data-journalism/sicilia_banda_larga_2122269/news/2017-09-06/ (Consultato in: Novembre 2019)
- <http://energiamedia.it/dal-mediterraneo-le-reti-digitaliper-la-smart-city/> (Consultato in: Novembre 2019)
- <http://oldsite.comune.messina.it/il-comune/urbanizzazioni/ufficio-patto-dei-sindaci-paes-servizio-energia/> (Consultato in: Novembre 2019)
- <https://www.key4biz.it/Smart-City-2013-12-Smart-GridEnel-Sicilia-Reti-Energia-Elettrica-Investimenti-222016/14027/> (Consultato in: Novembre 2019)
- https://incentivisicilia.it/workspace/uploads/avviso-4_1_3scadenza-30_08_20-5b1460eb63950.pdf
- ilsicilia.it/regione-boom-di-domande-per-migliorarelilluminazione-nei-comuni-lelenco-degli-ammessi/ (Consultato in: Novembre 2019)
- <https://www.euoinfosicilia.it/po-fesr-sicilia-2014-2020azione-4-3-1-realizzazione-di-reti-intelligenti-di-distribuzionedellenergia-smart-grids-acquisizione-progetti-rete-didistribuzione-al-po-fesr/> (Consultato in: Novembre 2019)
- <https://www.e-distribuzione.it/it/archivio-news/2019/04/realizzazione-di-reti-intelligenti-di-distribuzione-dellenergia-.html> (Consultato in: Novembre 2019)
- <http://progetti.sicilia.it/startup-innovative-sicilia/> (Consultato in: Novembre 2019)
- https://www.wecanjob.it/archivio6_start-up-innovative-initalia-quante-sono-e-dove-sono_0_4595.html (Consultato in: Novembre 2019)
- <http://www.agendaurbana.it/> (Consultato in: Novembre 2019)
- <http://www.isesitalia.org/1040-siracusa-green-smart-city> (Consultato in: Novembre 2019)
- <https://www.unioneingegneri.com/ecosostenibilita-erisparmio-energetico-per-la-smart-city-del-futuro/> (Consultato in: Novembre 2019)
- <https://www.agendatecnica.it/wp/2018/smart-citysiracusa/> (Consultato in: Novembre 2019)
- https://www.smau.it/company/success_story/detail/siracusa-citta-smart-a-misura-duomo-e-tanti-dati-percittadini-informati/ (Consultato in: Novembre 2019)
- <http://www.ponmetro.it/home/ecosistema/viaggio-neicantieri-pon-metro/pon-metro-palermo/> (Consultato in: Novembre 2019)
- http://www.governo.it/sites/governo.it/files/20160430_Patto_Palermo.pdf (Consultato in: Novembre 2019)
- <https://corporate.enel.it/it/media/news/d/2017/05/smart-city-modello-palermo> (Consultato in: Novembre 2019)
- <http://smartcityweb.net/smartcities/palermo> (Consultato in: Novembre 2019)
- <https://www.startmag.it/smart-city-mobilita/310palermo-vuole-diventare-smart-si-inaugura-il-nuovo-tram/> (Consultato in: Novembre 2019)
- <https://palermo.meridionews.it/articolo/61350/arrivala-videosorveglianza-in-via-maqueda-bassa-wi-fi-bagnini-ecaditoie-le-ultime-delibere-di-giunta/> (Consultato in: Novembre 2019)
- <http://www.giornalecittadinopress.it/palermo-varatadalla-giunta-provvedimenti-verso-smart-city/> (Consultato in: Novembre 2019)
- <https://www.agendadigitale.eu/documenti/palermoavanti-su-pagamenti-digitali-e-dematerializzazione-laroadmap-del-comune/> (Consultato in: Novembre 2019)
- <https://www.ilgazzettinodisicilia.it/2018/03/12/accordopalermo-smart-city-comune-ateneo-netapp/> <https://businessweekly.it/notizie/palermo-smart-city-intesadigital/2018> (Consultato in: Novembre 2019)
- <https://www.economyup.it/trasporti/smart-citya-palermo-nasce-il-laboratorio-a-cielo-aperto-per-linnovazione/> (Consultato in: Novembre 2019)
- <https://www.digital4.biz/executive/smart-cities-un-livinglab-per-la-citta-di-palermo/> (Consultato in: Novembre 2019)
- <https://urbact.eu/future-smart-mobility-passes-throughpalermo> (Consultato in: Novembre 2019)
- <http://www.palermoworld.it/it/ibm-smart-citieschallenge-2018-palermo-unica-citta-europea/> (Consultato in: Novembre 2019)
- <https://messina.gds.it/articoli/economia/2018/02/13/dalluniversita-di-messina-progetto-per-quattro-smart-citiescccd0f40f-1abe-499f-a6be-28949f74e5a9/> (Consultato in: Novembre 2019)
- <https://www.focusicilia.it/2019/10/31/sicilia-bandaultralarga/> (Consultato in: Novembre 2019)
- https://www.madoniepress.it/2019/07/16/internet-insicilia-i-numeri-del-2019/?refresh_ce (Consultato in: Novembre 2019)
- <https://www.agendadigitale.eu/infrastrutture/sviluppodigitale-2019-italia-in-vantaggio-sulle-infrastrutture-il-quadro/> (Consultato in: Novembre 2019)
- https://palermo.repubblica.it/cronaca/2015/06/23/foto/la_sicilia_e_internet_utenze_triplicate_in_10_anni_ma_e_boom_dei_social_network-117550437/1/#2 (Consultato in: Novembre 2019)
- <https://www.corrieredisicilia.it/sicilia-online-lasituazione-delle-conessioni-internet-tra-aree-bianche-e-nuovi-investimenti/> (Consultato in: Novembre 2019)
- https://qds.it/banda-larga-in-sicilia-usata-solo-da-6famiglie-su-10/?refresh_ce (Consultato in: Novembre 2019)
- <https://www.confcooperative.it/LInformazione/NotizieQuotidiano/imprese-40-al-sud-scoppia-la-rivoluzione-digitale> (Consultato in: Novembre 2019)
- https://livesicilia.it/2019/06/05/gli-impatti-del-digitalesulla-sicilia-risparmio-di-100-milioni-per-gli-enti_1064430/ (Consultato in: Novembre 2019)
- <https://www.corrierecomunicazioni.it/digital-economy/sicilia-digitale-300-milioni-per-finanziare-progetti-4-0/> (Consultato in: Novembre 2019)
- <https://www.popolis.it/fondi-al-sud-per-investimentiinnovativi/> (Consultato in: Novembre 2019)
- <http://www.flcgil.it/attualita/fondi-europei-2014-2020/programmi-operativi-nazionali/pon-scuola/piano-nazionale-scuola-digitale-pubblicati-dopo-6-mesi-gli-elenchi-dellescuole-collocate-in-aree-a-rischio-beneficarie-delle-risorseper-la-realizzazione-di-ambienti-digitali.flc> (Consultato in: Novembre 2019)
- http://pti.regione.sicilia.it/portal/page/portal/PIR_PORTALE/PIR_ArchivioLaRegionelInforma/PIR_AgendadigitalePianotriennale (Consultato in: Novembre 2019)
- http://pti.regione.sicilia.it/portal/page/portal/PIR_PORTALE/PIR_ArchivioLaRegionelInforma/PIR_AgendadigitalePianotriennale (Consultato in: Novembre 2019)
- <https://formiche.net/2019/10/agenda-digitale-siciliana-lamossa-del-cavallo-superare-vincoli-dellinsularita/> (Consultato in: Novembre 2019)
- <https://www.glistatigenerali.com/internet-tech/sicily-hubsparkle/> (Consultato in: Novembre 2019)

CAPITOLO II.

BIBLIOGRAFIA

- ABBATE G., CANNAROZZO T., TROMBINO G., Centri storici e territorio. Il caso di Scicli (Historical Towns and their hinterland. The Scicli case study) Alinea, Firenze, 2010
- AMICO V. A., Dizionario topografico della Sicilia (1756), tradotto dal latino e annotato da G.Di Marzo, Palermo 1858 (l'edizione consultata è quella pubblicata da A. Forni, Bologna 1983), pp. 470-477
- APRILE A., Storia e leggenda di Scicli antica, Editrice "La Cartostampa", Ragusa, 1956
- BELLIA P., Ambiente e Architettura, Il Giornale di Scicli, Scicli, 1998
- BELLIA P., Città Rupestri. Il Caso di Chiafura., Contemporanea, Firenze, 1998
- CARIOTI A., Notizie Storiche della città di Scicli, I vol., a cura di M. Cataudella, Comune di Scicli, Modica, 1994
- CARPENZANO E., MORMINO I., Scicli, [s. n.], Scicli, 1997
- CATAUDELLA B., Scicli: storia e tradizioni: compendio di notizie sulla storia e le tradizioni dell'antica città di Scicli, 1988
- CATAUDELLA B., Scicli. Storia e tradizioni, Editore il Comune di Scicli, Catania, 1970, pp. 17-42, 67-89, 293-297
- FALLICA C., FRISENNA R. (coordinato da), A cura degli alunni della scuola media statale Giovanni XXIII, Artigianato e antichi saperi, [s. n.], Nicolosi, 1999
- GUCCIONE P., NIFOSÌ P., L'archivio di Giustino Santospagnolo, Il Giornale di Scicli, Scicli, 1989
- Il giornale di Scicli, Quale futuro per l'economia di Scicli, Il giornale di Scicli, Scicli, 1979
- LION'S CLUB SCICLI PLAGA IBLEA, Scicli. Com'era, com'è, come sarà., Comune di Scicli, Scicli, 1994
- MICCICHE' S., Scicli: onomastica e toponomastica, Il giornale di Scicli, Scicli, 2017
- MICCICHE' S., FORNARO S., Scicli. Storia, cultura e religione (V-XVI secc.), Carocci, 2018
- MILITELLO E. C., Scicli tra archeologia e storia, Il giornale di Scicli, Scicli, 2007
- MILITELLO P. (a cura di), Scicli: archeologia e territorio, Officina di studi medievali, Palermo, 2008
- NIFOSÌ P., Scicli: una via tardobarocca, [s. n.], Scicli, 1988
- PACETTO G., Memorie storiche civili ed ecclesiastiche della città di Scicli, Vol. 1 di Historia patriae, Grafiche Santocono, 2009
- PLUCHINOTTA M., Memorie di Scicli, La Perello, Scicli, 1932
- PORTELLI G., SEVERI C., Il gusto e i sapori : sulle tracce della cucina di Scicli e dintorni dell'800 ad oggi, [s. n.], Modica, 1995
- TASSO T., La Gerusalemme liberata, Rizzoli, Milano, 2009
- TROMBINO G., Scicli: piano regolatore generale, Alinea, Firenze, 1999
- TROVATO A., Scicli. La città delle due fiumare, Erre Produzione, Scicli, 2001
- VITTORINI E., Le Città del Mondo, Einaudi, Torino, 1969

SITOGRAFIA

- Banca d'Italia, Economie regionali, L'economia della Sicilia, 2019: Disponibile in: <https://www.bancaditalia.it/pubblicazioni/economie-regionali/2019/2019-0019/1919-sicilia.pdf> (Consultato in: Agosto 2019)
- DISTE Consulting srl, Report Sicilia; Analisi previsionale sull'economia siciliana pubblicato dal 1995; si riprende a camminare ma serve correre, XLVIII rapporto, 2018 disponibile in: https://www.cislsicilia.it/wp-content/uploads/2018/02/Report-Sicilia_n_48.pdf (Consultato in: Agosto 2019)
- Esplorambiente, "Percorsi Iblei" escursioni e trekking tra storia e natura. Disponibile in: <https://www.esplorambiente.it/wp-content/uploads/2019/02/Percorsi-Iblei.pdf> (Consultato in: Agosto 2019)
- GUIDO M. R., coordinamento MUTI M., Piano di Gestione delle città tardo barocche del Val di Noto, Capitolo 1, p. 85 <http://unescosicilia.it/wp/wp-content/uploads/2014/09/1.-Lecitt%C3%A0-tardo-barocche-del-val-di-Noto.pdf> (Consultato in: Agosto 2019)
- NICOSIA E., La Sicilia e il cineturismo, Disponibile in: <https://core.ac.uk/download/pdf/55274893.pdf>

(Consultato in: Ottobre 2019)

- Regione Sicilia, Piano Paesaggistico, Ambiti 15-16-17 Ragusa, redatto nel 2004 e approvato nel 2016 (Disponibile su richiesta)
- <https://it.wikipedia.org/wiki/Scicli> (Consultato in: Maggio 2019)
- <https://paesaggisensibili.com/2016/09/02/scicli-storie-di-spazi/> (Consultato in: Maggio 2019)
- <http://www.scicli.com/scicli/barocco.htm> (Consultato in: Maggio 2019)
- <https://www.tuttitalia.it/sicilia/31-scicli/statistiche/popolazione-andamento-demografico/> (Consultato in: Maggio 2019)
- https://it.wikipedia.org/wiki/Siculi#Il_re_Kokalos_e_il_conflitto_con_i_Cretesi (Consultato in: Maggio 2019)
- http://www.celeste-ots.it/tematiche/distribuzione_tematiche/tematiche17_sicilia_fenicia.htm (Consultato in: Maggio 2019)
- <https://salvatorefarinella.jimdo.com/errori-invenzioni-e-falsi-della-storiografia-su-gangi/engyon/> (Consultato in: Maggio 2019)
- https://it.wikipedia.org/wiki/Guerre_puniche (Consultato in: Maggio 2019)
- https://it.wikipedia.org/wiki/Storia_della_Sicilia_bizantina (Consultato in: Maggio 2019)
- https://it.wikipedia.org/wiki/Storia_di_Palermo_islamica (Consultato in: Maggio 2019)
- https://it.wikipedia.org/wiki/Vespri_siciliani (Consultato in: Maggio 2019)
- https://it.wikipedia.org/wiki/Eversione_dell%27asse_ecclesiastico#Le_leggi_d%27incameramento_dei_beni_ecclesiastici (Consultato in: Maggio 2019)
- <https://www.tuttitalia.it/sicilia/31-scicli/statistiche/popolazione-andamento-demografico/> (Consultato in: Maggio 2019)
- <http://www.comuni-italiani.it/088/011/statistiche/> (Consultato in: Maggio 2019)
- http://www.provincia.ragusa.it/statistiche/statistica_publicazione.pdf (Consultato in: Maggio 2019)
- <https://cna.ragusa.it/sites/default/files/allegati/2019-07/La%20pubblicazione%20numero%206%20del%20Centro%20studi%20Cna%20territoriale%20Ragusa.pdf> (Consultato in: Agosto 2019)
- https://palermo.repubblica.it/cronaca/2019/05/31/news/record_di_cervelli_in_fuga_dalla_sicilia_e_siamo_ultimi_per_giovani_laureati-227597314/ (Consultato in: Ottobre 2019)
- [http://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/IDAN/2015/540372/IPOL_IDA\(2015\)540372_IT.pdf](http://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/IDAN/2015/540372/IPOL_IDA(2015)540372_IT.pdf) (Consultato in: Ottobre 2019)
- <https://www.istat.it/it/files/2011/05/ragusaincifre.pdf> (Consultato in: Ottobre 2019)
- <https://www.radiortm.it/2017/11/07/cgil-ragusa-focussocio-economico-della-provincia-in-otto-anni-luci-e-ombrenello-studio-del-cerdfos-e-istat-presentato-alla-stampa/> (Consultato in: Ottobre 2019)
- http://www.provincia.ragusa.it/statistiche/statistica_publicazione.pdf (Consultato in: Ottobre 2019)
- https://aisre.it/images/aisre/5b4ef928611329.86677167/comiso_08112017.pdf (Consultato in: Ottobre 2019)
- <https://www.ragusaoggi.it/notizia-in-evidenza-turismoibleo-crescita-del-48-in-due-anni-con-12-milioni-dipernottamenti-i-dati-del-distretto-turistico-degli-iblei/> (Consultato in: Ottobre 2019)
- <https://ragusa.gds.it/articoli/economia/2016/10/15/piu-turisti-a-modica-e-scicli-aumento-del-60-in-cinque-annida937923-19a8-4342-9166-42b353fbbfe2/> (Consultato in: Ottobre 2019)
- <https://www.guidasicilia.it/rubrica/i-dati-ufficiali-delturismo-in-sicilia-nel-2017/3005638> (Consultato in: Ottobre 2019)
- <https://www.ragusanews.com/2018/12/31/economia/turismo-scicli-andato-2018/95414> (Consultato in: Ottobre 2019)
- http://www.provincia.ragusa.it/statistiche/statistica_publicazione.pdf (Consultato in: Ottobre 2019)
- <https://sites.google.com/site/paesaggioibleomobile/home/mappa-cinematografica/elenco-film-girati-in-provinciadi-ragusa> (Consultato in: Ottobre 2019)
- <https://siciliafilm.wordpress.com/cronologia-di-tutti-i-filmgirati-in-sicilia/> (Consultato in: Ottobre 2019)

- <https://www.ragusanews.com/2013/05/03/economia/grazie-al-commissario-montalbano-800-mila-turisti-in-piu-insicilia/31515> (Consultato in: Ottobre 2019)
- <https://it.wikiloc.com/percorsi/outdoor/italia/sicilia/scicli> (Consultato in: Ottobre 2019)
- <https://www.esplorambiente.it/wp-content/uploads/2019/02/Percorsi-Iblei.pdf> (Consultato in: Ottobre 2019)
- <http://www.casavacanzacavadaliga.it/costadicarro.html> (Consultato in: Ottobre 2019)
- <http://www.baroccoslowcoast.it/it/7-fornace-penna.html> (Consultato in: Ottobre 2019)
- <http://www.cosmoibleo.com/it/itinerario-delle-edicolevotive-a-scicli/> (Consultato in: Ottobre 2019)
- <https://it.wikipedia.org/wiki/Chiafura#Storia> (Consultato in: Ottobre 2019)
- <http://www.virtualsicily.it/Monumento-Castellaccio%20-%20Scicli-RG-850> (Consultato in: Ottobre 2019)
- <http://www.comune.scicli.rg.it/flex/cm/pages/ServeBLOB.php/L/IT/IDPagina/89> (Consultato in: Ottobre 2019)
- <http://www.comune.scicli.rg.it/flex/cm/pages/ServeBLOB.php/L/IT/IDPagina/1123> (Consultato in: Ottobre 2019)
- https://it.wikipedia.org/wiki/Complesso_di_Santa_Maria_della_Croce (Consultato in: Ottobre 2019)
- <https://www.albertoterrile.it/da-burgos-a-scicli/> (Consultato in: Ottobre 2019)
- <http://www.baroccoslowcoast.it/it/11-presepi-di-scicli.html> (Consultato in: Ottobre 2019)
- https://www.siciliainfesta.com/feste/pasqua_scicli_festa_dell_uomo_vivo.htm (Consultato in: Ottobre 2019)
- https://www.siciliainfesta.com/feste/cavalcata_di_san_giuseppe_scicli.htm (Consultato in: Ottobre 2019)
- https://www.siciliainfesta.com/feste/festa_della_madonna_delle_milizie_scicli.htm (Consultato in: Ottobre 2019)
- <https://www.ilovesicli.it/folklore-tradizioni-3/i-riti-dellasettimana-santa/> (Consultato in: Ottobre 2019)
- <http://www.comune.scicli.rg.it/home> (PAES; Piani triennali opere pubbliche) (Consultato in: Ottobre 2019)
- <http://www.videomediterraneo.it/news/attualita/3593scicli-piano-spiagge-ecco-che-cosa-sorge-ra-nei-18-chilometridi-costa.html> (Consultato in: Ottobre 2019)
- https://www.comune.ragusa.gov.it/comune/pianostrategico/_allegati/docum_prelim.pdf (Consultato in: Ottobre 2019)

CAPITOLO III.

BIBLIOGRAFIA

- VIANELLO M., *Smart Cities. Gestire la complessità urbana nell'era di Internet*, Maggioli Editore, Rimini, 2013

SITOGRAFIA

- AGUILERA D. L., LOPEZ-DE-IPINA D., PEREZ J., *Collaboration-Centred Cities through Urban Apps Based on Open and User-Generated Data*, 2016; Disponibile in: <https://doi.org/10.3390/s16071022>; Disponibile in: <https://www.mdpi.com/1424-8220/16/7/1022/htm> (Consultato in: Ottobre 2019)
- CARTA M., CHELLA A., SEIDITA V., *Capturing citizens - Emerging needs: Using social networks in smart cities*; 2017; Disponibile in: doi:10.4018/IJEP.2018070105; <https://ieeexplore.ieee.org/document/8240532> (Consultato in: Ottobre 2019)
- COCINA G. G., COSCIA C., DE FILIPPI F., *Piattaforme collaborative per progetti di innovazione sociale. Il caso Miramap a Torino*, 2017; Disponibile in: DOI: 10.13128/Techne-20798; <https://pdfs.semanticscholar.org/c351/b581f2d16d008d0b2345216e250ef62a1a83.pdf> (Consultato in: Agosto 2019)
- *Convenzione per la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale*, 2003; Disponibile in: http://unesco.blob.core.windows.net/documenti/5934dd11-74de-483c-89d5-328a69157f10/Convenzione%20Patrimonio%20Immateriale_ITA%202.pdf (Consultato in: Settembre 2019)
- COSCIA C., DE FILIPPI F., *L'uso di piattaforme digitali collaborative nella prospettiva di un'amministrazione condivisa. Il progetto Miramap a Torino*; 2016; Disponibile in: DOI: 10.14609/Ti_1_16_4i; https://www.researchgate.net/publication/308020728_L'uso_di_piattaforme_digitali_collaborative_nella_prospettiva_di_un'amministrazione_condivisa_Il_progetto_Miramap_a_Torino_ITA_version_The_use_of_collaborative_digital_platforms_in_the_perspective_of_ (Consultato in: Agosto 2019)
- FALCO E., KLEINHANS R., *Digital Participatory Platforms for Co-Production in Urban Development: A Systematic Review*, 2019; Disponibile in: <https://www.igi-global.com/gateway/article/full-text-html/201852&riu=true> (Consultato in: Settembre 2019)
- GIFFINGER R., FERTNER C., KRAMAR H., KALASEK R., PICHLER-MILANOVIĆ N., MEIJERS E., *Smart Cities: Ranking of European Medium-Sized Cities*. Centre of Regional Science at the Vienna University of Technology, Department of Geography at University of Ljubljana and the OTB Research Institute for Housing, Urban and Mobility Studies at the Delft University of Technology, 2007. Available from http://www.smart-cities.eu/download/smart_cities_final_report.pdf (Consultato in: Maggio 2019)
- Presidenza italiana del consiglio dell'unione europea, *Patrimonio culturale digitale e turismo, raccomandazioni per le istituzioni culturali*, 2014; Disponibile in: <http://www.otebac.it/index.php?it/363/patrimonio-culturale-digitale-e-turismo> (Consultato in: Settembre 2019)
- RASKIN J., *The human interface, new directions for designing interactive systems*, Addison-Wesley Professional; 01 edizione, 2000 (Non consultato)
- SCHROEDER C., *A mobile app for citizen participation*, 2014; Disponibile in: http://dx.doi.org/10.14279/depositonce.tu-berlin.de/bitstream/11303/6012/3/schroeder_mobile-app.pdf (Consultato in: Settembre 2019)
- Tamburini P., *Partecipare e decidere. Insieme è meglio, Una guida per amministratori e tecnici*, Quaderni della Partecipazione, Regione Emilia Romagna, Bologna, 2009; Disponibile in: <http://partecipazione.formez.it/sites/all/files/Guida%20Partecipazione%20RER.pdf> (Consultato in: Luglio 2019)
- <https://www.designatlarge.it/barcelona-smart-city-francesca-bria/> (Consultato in: Settembre 2019)
- <https://www.glossariomarketing.it/significato/out-of-home/> (Consultato in: Ottobre 2019)
- <https://prolocoscicli.it/presentazione-risultati-del-sondaggio/> (Consultato in: Ottobre 2019)
- <https://www.freepik.com/> (Consultato in: Ottobre 2019)

ESEMPI APPLICAZIONI MOBILI e PIATTAFORME

- <https://www.padigitale.it/urbismart2020/> (Consultato in: Ottobre 2019)
- http://www.ponsmartcities-prisma.it/?page_id=1965 (Consultato in: Ottobre 2019)
- <http://www.mysmartcity.it/> (Consultato in: Ottobre 2019)
- <https://areweb.polito.it/mapmirafiorisud/cosa/> (Consultato in: Agosto 2019)
- <https://sensor.comune.bolzano.it/> (Consultato in: Agosto 2019)
- <https://www.decidim.barcelona/> (Consultato in: Ottobre 2019)
- <https://www.deciditorino.it/> (Consultato in: Ottobre 2019)
- <https://torino.wegovnow.eu/#/> (Consultato in: Ottobre 2019)
- <https://www.lisboaparticipa.pt/> (Consultato in: Ottobre 2019)
- <https://www.yamgu.com/it> (Consultato in: Agosto 2019)
- <https://www.zonzofox.com/it/mobile-app> (Consultato in: Agosto 2019)
- <https://www.tripadvisor.it/> (Consultato in: Agosto 2019)
- <https://www.airbnb.it/s/experiences> (Consultato in: Agosto 2019)
- <http://www.apptripper.org/travel-guide/> (Consultato in: Agosto 2019)
- <https://www.youtube.com/watch?v=PqZEx26QLwM> (Consultato in: Agosto 2019)
- <https://www.youtube.com/watch?v=fvZIMHOM3bA&feature=youtu.be> (Consultato in: Ottobre 2019)
- <https://it.nextdoor.com/> (Consultato in: Ottobre 2019)
- <http://mynewhabitat.it/vivere-smart> (Consultato in: Ottobre 2019)

ESEMPI INTERVENTI URBANI

- <https://www.festiwall.it/ed-2019/> (Consultato in: Ottobre 2019)
- <https://www.streetartfest.org/> (Consultato in: Ottobre 2019)
- Progetti innovativi per la rigenerazione urbana; Esperienze di rivitalizzazione e orientamenti verso "Europa 2020, casi di Mantova, Milano, Rimini, 2014; disponibile in www.unioncamere.gov.it
- <https://www.professionearchitetto.it/concorsi/notizie/26700/Gradara-una-nuova-connotazione-per-il-contesto-urbano-di-piazza-Borgo-Mercato> (Consultato in: Ottobre 2019)
- http://www.comune.genova.it/sites/default/files/bando_definitivo_intestazione_colorata.pdf (Consultato in: Ottobre 2019)
- <http://www.perginefestival.it/bando-open/> (Consultato in: Ottobre 2019)
- Zighizaghi, OFL Architecture, 2016, Favara, Italia; Fonte: <https://architizer.com/projects/zighizaghi/> (Consultato in: Ottobre 2019)
- Work Program Architects & Blue Ridge Construction, 2015, Norfolk, Virginia; Fonte: <https://wparch.com/projects/civic/parklet/> (Consultato in: Ottobre 2019)
- WMBstudio, 2016, London, England; Fonte: <https://projects.archiexpo.com/project-210571.html>
- Blue Ribbon, 100Architects, 2018, Shanghai, China; Fonte: <https://100architects.com/project/blue-ribbon/> (Consultato in: Ottobre 2019)
- Delirious Frites, Les Astronautes, 2014, Québec City, Canada; Fonte: <https://www.urdesignmag.com/art/2014/10/13/delirious-frites-installation-by-les-astronautes/> (Consultato in: Ottobre 2019)
- The gardener, Fintan Magee, 2016, Ragusa, Italy; Fonte: <https://www.bonajuto.it/magazine/festiwall-public-art-festival/> (Consultato in: Ottobre 2019)
- CheckPoint, m-city.org, 2019, Ragusa, Italy; Fonte: <https://www.bonajuto.it/magazine/festiwall-public-art-festival/> (Consultato in: Ottobre 2019)
- Isaac Cordal, Isolated in the modern outdoors, 2018, Grenoble, France; Fonte: <https://www.streetartfest.org/oeuvres/rue-genissieu-isaac-cordal/> (Consultato in: Ottobre 2019)
- Le fil, Seth, 2017, Grenoble, France; Fonte: <https://www.tah-heetch.com/trending/street-art> (Consultato in: Ottobre 2019)

URBAN GAMES

- FALKE C., Ghost games Wartburg, 2010; Disponibile in: https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/images/IFD_mobile-culture_2.01_ChristopherFalke_GhostsGames.pdf (Consultato in: Ottobre 2019)
- <https://www.swinburne.edu.au/business-partnerships/research-commercialisation/case-studies/exploring-the-city-with-your-phone/> (Consultato in: Ottobre 2019)
- <http://www.gamesforchange.org/> (Consultato in: Ottobre 2019)
- <http://www.ugame.it/> (Consultato in: Ottobre 2019)

Si vedano ancora giochi come: Roma nova, Ancient pompeii, Parthenon Project, Virtual Egyptian Temple, The Ancient Olympic Games, etc.

ALLEGATI

Questionario da sottoporre alla popolazione durante la fase preparatoria

1) Indichi la su fascia d'età:

- a. Sotto i 25 anni
- b. Da 25 a 45 anni
- c. Da 46 a 65 anni
- d. Sopra i 65 anni

2) Indichi il suo genere:

- a. Maschio
- b. Femmina
- c. Altro

3) Da quanto tempo vive a Scicli?

- a. Meno di 10 anni
- b. Da 11 a 20 anni
- c. Da 21 a 30 anni
- d. Da più di 30 anni

4) Ha un posto di lavoro a Scicli?

- a. Sì
- b. No. Dove?

5) Dove vede il suo futuro?

- a. Scicli
- b. Altre città italiane
- c. Altre città estere

6) Cosa ama fare nel tempo libero?

- a. Passeggiare all'aperto
- b. Shopping
- c. Attività culturali (musei, lettura, teatro, cinema...)
- d. Attività sportive
- e. Altro

7) Quali attività svolge in compagnia?

- a. Frequenza corsi (teatro, musica, danza...)
- b. Frequenza spazi culturali (teatro, museo, cinema...)
- c. Intrattenere figli/nipoti

- d. Invitare a casa amici e parenti
- e. Andare al bar/pub/discoteca...
- f. Altro.....

8) Quali sono gli spazi che utilizza di più?

- a. Parchi e giardini
- b. Impianti sportivi (palestre, piscine, ...)
- c. Centri per giovani/famiglie/anziani
- d. Spazi culturali o didattici (biblioteche, scuole, musei...)
- e. Piazze e viali
- f. Altro.....

9) Quali sono le aree di Scicli più utilizzate dalla popolazione?

.....

10) Quali sono, secondo lei, le aree più critiche e perché?

.....

11) I punti di forza della città sono:

.....

12) I punti di debolezza della città sono:

.....

13) Il problema più grande di Scicli è:

- a. L'inadeguatezza dei servizi
- b. Il degrado degli edifici
- c. La bassa qualità dello spazio aperto
- d. La viabilità
- e. Altro

14) Come reputa il trasporto pubblico a Scicli?

- a. Scarso
- b. Adeguato
- c. Eccellente
- d. Non usufruisco dei mezzi pubblici. Perché?

.....

15) Come reputa la presenza di spazi condivisi, piazze o viali pedonali?

- a. In numero non sufficiente
- b. In numero adeguato ma carenti di servizi adeguati
- c. In numero adeguato con servizi sufficienti
- Altro.....

16) Cosa manca di più a Scicli? (barrare più caselle se necessario)

- a. Spazi aperti per i cittadini (piazze, viali...)
- b. Aree verdi attrezzate (parchi, giardini, aree gioco, orti collettivi)
- c. Servizi culturali (Biblioteche, cinema, teatri, luoghi di culto...)
- d. Poli didattici (Scuole, università...)
- e. Servizi ricreativi (Centro giovani, Bocciofile, Bar...)
- f. Servizi commerciali
- g. Altro.....

17) Quali sono le modifiche che ha visto a Scicli negli ultimi anni?

- a. Positive
.....
- b. Negative
.....

18) Se potesse modificare la città cosa farebbe?

.....

19) E' a conoscenza delle molteplici iniziative proposte da associazioni?

- a. Sì
 - b. No
- Partecipa attivamente alle attività proposte?
- a. Sì
 - b. No

20) In quali attività per la città vorrebbe essere coinvolto?

.....

Ringraziamenti

**Intervista a Domenico Schillaci;
Cofondatore e Direttore di PUSH**

1) Potrebbe presentarsi e dire di cosa si occupa?

Innanzitutto puoi darmi del tu. Push è un laboratorio di design per l'innovazione urbana, quello che facciamo è in sostanza focalizzarci all'interno delle città e cerchiamo di utilizzare le metodologie del design per sviluppare progetti e soluzioni con l'obiettivo di generare degli impatti positivi all'interno dei contesti urbani. Siamo molto orizzontali, non abbiamo un ambito specifico, ci occupiamo di mobilità come di rigenerazione urbana, di cultura come di facilitazione dei processi di partecipazione dei cittadini, lo facciamo utilizzando appunto gli strumenti del design, un approccio che utilizza anche la tecnologia come strumento per facilitare le connessioni e le comunicazioni e in una maniera che punta, come dicevo all'inizio, a sviluppare un impatto positivo e quindi ad avere una finalità sociale.

2) Perché secondo lei è necessario puntare sul digitale per attuare progetti di rigenerazione urbana?

Allora, secondo me non è necessario puntare sul digitale ma le tecnologie digitali possono essere uno strumento molto potente per poter facilitare questo tipo di processi, velocizzarli, grazie alle caratteristiche fondamentali dei servizi digitali, ovvero: riescono a raggiungere tutte le persone in maniera molto precisa, uno a uno, perchè sono abilitati tramite, tipicamente, servizi ad uso per smartphone o sul web, code tendenzialmente accessibili alla maggior parte delle persone. Ovviamente nel contesto che può essere quello italiano, se ci spostiamo in un altro paese alcune cose possono cambiare; sono economiche perchè non è necessario montare hardware o montare grosse strutture perchè tutto è software e funziona sui dispositivi e permettono di sviluppare servizi molto potenti e con costi molto bassi. Quindi diciamo la tecnologia e in particolar modo le tecnologie digitali sono un catalizzatore molto importante che può accorciare i tempi, ridurre i costi, aumentare l'efficacia e permettere anche, vi-

sto che il dialogo è uno a uno, realizzare dei servizi personalizzati rispetto alle specifiche necessità di una persona.

3) Come si pone la pubblica amministrazione nei confronti di questo tipo di progetti?

Dipende dalle pubbliche amministrazioni. Per esperienza, avendo lavorato con varie P.A., sia al nord che al sud Italia, sia in Sicilia che in altri contesti, posso dirti che dipende dall'amministrazione, dipende dalla situazione. In generale non c'è molta conoscenza dei servizi digitali e quindi c'è anche un po' di diffidenza.

Quello che bisogna fare è un processo molto semplice, anche perchè le amministrazioni hanno capito che il futuro sta nel digitale ma non sanno gestirlo bene, da qui nasce l'incapacità di utilizzarlo e la paura di poter sbagliare. l'obiettivo è quello, come spesso capita quando si fanno questo tipo di processi, di lavorare insieme alla P.A., progettando i servizi insieme a loro, facendogli capire il valore del digitale, spiegando spesso come funzionano gli strumenti (che non sono complicati ma, soprattutto per i dipendenti che non hanno una alfabetizzazione digitale, possono risultare ostici). Anche perchè la maggior parte dei dipendenti non sono nativi digitali e quindi non hanno una grande esperienza nell'utilizzo di queste cose. Quindi guidarli, facendogli toccare il valore, ma anche supportarli sempre in maniera tale che il digitale possa diventare un valore aggiunto e non una barriera e un limite.

4) Una volta che il progetto digitale è ultimato, hanno gli strumenti necessari per gestire i processi?

Sì collega molto al discorso che facevo prima. Tendenzialmente no, ed è il motivo per la quale i progetti digitali in generale non dovrebbero mai essere dati alle P.A. "chiavi in mano" ma dovrebbero essere coinvolti in tutto il processo, dalla parte di progettazione a quella di sviluppo e poi messa in campo. In maniera tale da formare le persone e metterli in grado di poter, successivamente, gestire il progetto dopo che l'attore, può essere un'organizzazione no profit, un'azienda, una società di consulenza che ha dato una mano a sviluppare

il progetto, esce fuori scena perchè il progetto è concluso ma questo deve poter rimanere attivo altrimenti è stata semplicemente uno spreco di risorse e quindi è necessario che le persone interne alla P.A. siano in grado di gestirlo e di portarlo avanti nel medio periodo.

5) Quali sono le fonti di finanziamento Europeo, Nazionale e Regionale alla quale Push ha aderito per il finanziamento dei progetti Digitali?

Noi abbiamo cominciato con fondi nazionali, fondi cosiddetti indiretti perchè sono dati dalla commissione e passano attraverso i governi. E' stato un PON - ricerca e competitività il primo progetto finanziato, abbiamo avuto una serie di problemi perchè i fondi indiretti, essendoci come intermediario una P.A. i tempi di pagamento non sono garantiti. Di recente stiamo lavorando con fondi diretti, erogati direttamente dalla commissione europea. Fondi Horizon, in particolar modo, e sono i fondi per la ricerca. Poi ci sono i fondi Erasmus+, ce ne sono altri, Med, Interreg., quindi diciamo con finalità diverse, ovviamente per una realtà come la nostra del sud Italia, piccola e indipendente, lavorare in ambito europeo è molto più competitivo perchè ci si confronta con i migliori centri ricerca, le migliori università e le migliori aziende di tutta Europa, che competono per questi fondi. Lavorare in ambito nazionale o ancora meglio regionale diminuisce nettamente la competitività però ovviamente crea problematiche soprattutto legate a tempistiche, non di pagamento ma di attivazione dei progetti stessi, che per una piccola realtà possono equivalere ad un suicidio, quindi noi oggi giorno che abbiamo una buona expertise e un buon network lavoriamo direttamente sui fondi diretti. Poi ci sono altre tipologie di finanziamenti come quelli privati, banche, fondazioni, progetti ministeriali con fondi specifici su specifiche call e noi quando troviamo delle call che valorizzano dei progetti che abbiamo sviluppato internamente o delle opportunità di inventare qualcosa di nuovo generalmente proviamo. Noi abbiamo una persona che si occupa di bandi, di opportunità di finanziamento. Le analizza, capisce se vale la pena concentrarsi sul bando op-

pure no, gestisce le richieste di partenariato che ci arrivano. E' un lavoro molto impegnativo. E' una risorsa che non fa solo questo ma anche questo. [...] Con il tempo veniamo sempre più contattati da persone con le quali abbiamo lavorato, o a cui siamo stati nominati, e diciamo si crea il motore che ci da la possibilità di fare queste cose.

6) Potrebbe spiegare brevemente il progetto MUV finanziato dall'UE all'interno del programma Horizon 2020, quali difficoltà avete incontrato nella scrittura del bando e l'accesso ai finanziamenti?

In due parole, Muv è un progetto che mira a migliorare la mobilità urbana, incentivare la mobilità sostenibile attraverso uno strumento su un dispositivo mobile, ovvero un APP. L'app crea un gioco attraverso il quale gli utenti sono incentivati a muoversi in maniera più sostenibile: a piedi, in bicicletta, utilizzando i mezzi pubblici o al limite facendo car pooling. La leva che noi utilizziamo per attivare il processo è un gioco. Muv è un gioco.

In realtà vuole essere uno sport. Noi puntiamo a trasformare la mobilità urbana in uno sport in cui gli atleti sono i cittadini e le discipline sono: muoversi a piedi, muoversi in bici, muoversi con i mezzi pubblici. La meccanica è molto semplice: tramite l'app ci si traccia, un meccanismo verifica che il percorso sia effettivamente stato fatto nella modalità dichiarata e ad ogni tragitto, in base al tipo di mobilità ed al tragitto, si guadagnano dei punti. Questa è la meccanica del gioco.

Poi le dinamiche di gioco, cioè come questi punti vengono realizzati sono molteplici. Noi facciamo delle sfide all'interno delle città. Sfide settimanali oppure tornei in cui si sfidano le città e quindi il cittadino è l'atleta e rappresenta la sua città [...]. Ogni settimana c'è una sfida tra due diverse città e i punti fatti dagli utenti vengono più o meno mediati e chi fa più punti vince.

Questo è un meccanismo di gioco che fa proprio leva sull'idea di sport di squadra.

Poi abbiamo anche sfide individuali che spesso sono legati a sconti o premi dati da partner locali che fanno leva sul voler superare i propri limiti e raggiungere un certo grado di sostenibilità o dimostrare un cambiamento. Questo è più o meno

il funzionamento dell'app. Poi c'è una parte sull'analisi dei dati raccolti tramite l'app e che vengono messi a disposizione delle P.A. come strumento a supporto per creare politiche di mobilità sostenibile urbana. Se da un lato lo strumento permette di cambiare la mobilità agendo direttamente sulle persone, con un approccio bottom up, agendo tramite il gioco sui comportamenti, dall'altro tramite i dati cerchiamo di fare un approccio più strategico, più top-down, migliorando le modalità con le quali le P.A. o le aziende, a partire dai dati raccolti dai cittadini o da dipendenti possono immaginare delle soluzioni che vadano a vantaggio di queste persone.

Difficoltà affrontate nella scrittura del bando? Notevoli. Push è capofila del progetto, quindi abbiamo dovuto scrivere la larga maggioranza della call. E' stata la seconda call scritta quindi non avevamo grandi esperienze di uno strumento competitivo come Horizon. Quello che ci ha avvantaggiati è che la call è stata in due step. [...] Quindi avendo superato la prima fase ci siamo sentiti che il progetto poteva andare avanti e l'abbiamo sviluppato. Il proposal di una call Horizon è a spanne 70 pagine, quindi impegnativo, anche perchè ci sono una serie di cose che devono essere coperte, come analisi degli impatti, il Trl, quindi il miglioramento tecnologico che vuole portare, con progetti a matrice tecnologica [...]. E' stato complicato, ci abbiamo messo circa tre mesi a scriverlo, in tre persone. Non l'abbiamo fatto full time, ma gli abbiamo dedicato molto tempo. Anche perchè in quanto coordinatori c'è stato un tema di definizione del budget, quindi tutta una contrattazione con i partner per far quadrare i conti. Abbiamo dovuto individuare i partner giusti e far fare a tutti la parte di proposal riguardo la loro attività e poi armonizzare il tutto. Quindi è stato un impegno. [...] Alla fine un po' siamo stati fortunati, un po' abbiamo costruito un buon partenariato, l'idea era valida e alla fine siamo stati finanziati. [...]

Si potevano chiedere al massimo 4 milioni, noi ne abbiamo chiesti 3.980.000. Il finanziamento avviene al 100%. La commissione subito ti dà l'80% e a metà ti dà il 10% e a fine progetto i restanti 10%. Ti dà subito le risorse per iniziare e poi tu li devi distribuire a tutti i partner.

Questo non vuol dire che non te li possano togliere perchè se il progetto dovesse andare male o non rispettare gli obiettivi potrebbe capitare che li chiedano indietro. [...]

7) Come sta reagendo la popolazione?

Allora il progetto è ad una fase abbastanza avanzata. E' iniziato da due mesi e qualcosa. Mancano 10 mesi alla fine. E' un bando di ricerca di 3 anni e abbiamo superato il 70%. Abbiamo avuto l'opportunità di fare una serie di test, abbiamo fatto un torneo a otto squadre lo scorso mese. Ne faremo un altro la prossima settimana a sedici squadre.

I risultati sono positivi. Abbiamo avuto un numero crescente di utenti e molti ci danno consigli per migliorare l'app, quindi la risposta è sicuramente positiva. Non abbiamo numeri altissimi perchè questo tipo di progetti ovviamente non coprono costi di marketing e l'acquisizione degli utenti ovviamente è un tema abbastanza complicato.

Oggi ci sono moltissime app quindi, dopo aver fatto sapere che l'app esiste, convincere una persona a scaricarla, e utilizzarla in maniera frequente è una sfida. Devo dire che l'app funziona abbastanza bene e ci lavoriamo costantemente aggiornandone le funzionalità e cercando di migliorarla.

I numeri cominciano ad aumentare e siamo confidenti. Con questo torneo a 16 squadre puntiamo a fare numeri più importanti.

8) Avete avuto il riscontro atteso?

Allora sicuramente non al di sopra delle aspettative. Poi se dividiamo la nostra attività nelle sei città in cui stiamo facendo l'iniziativa cioè: Amsterdam, Barcellona, Helsinki, Fundao e Palermo, in alcune città abbiamo numeri leggermente superiori, in alcune inferiori, il che vuol dire che non necessariamente la città risponde con meno interesse ma magari in alcune città le attività di promozione sono state fatte un po' meglio. Non avendo grandi budget per l'acquisizione di utenti, facendo workshop ed eventi in città, possiamo vedere che l'interesse c'è. Come numeri siamo più o meno in linea con le nostre previsioni.

Non ti dico che è stato un successo clamoroso, non ancora però con la costanza speriamo a poco a poco che ci arriveremo.

Intervista a Giulia Lazzari e Stefania Manzo, assegniste di ricerca per il progetto Miramap

1) Potreste presentarvi e dire di cosa vi occupate?

Io sono Giulia Lazzari, assegnista di ricerca al DAD. Mi occupo da metà novembre scorso, quasi un anno, del progetto Miramap, che tratta di progettare una piattaforma digitale collaborativa che metta in comunicazione la P.A. e i cittadini sui temi della rigenerazione urbana.

Io sono Stefania Manzo e anche io sono assegnista di ricerca al DAD e insieme a Giulia abbiamo iniziato ad indagare il mondo delle piattaforme collaborative e del social e civic engagement, quindi anche i processi partecipativi dal basso e delle dinamiche di coinvolgimento della cittadinanza nelle politiche pubbliche, quindi nella gestione degli spazi pubblici.

2) Da cosa è partito il progetto Miramap?

G: Allora è partito nel 2013 e inizialmente si chiamava crowdmapping Mirafiori sud, quindi solamente su una porzione di Mirafiori. Nell'ex circoscrizione 10. E' iniziata come una mappatura delle barriere del quartiere nello spazio pubblico.

S: Lì i cittadini potevano, attraverso una segnalazione, sollevare, evidenziare sulla mappa delle criticità. Quando veniva presa in carico una segnalazione [...] diventava giallo questo bollino e successivamente diventava verde nel momento in cui la difficoltà, la barriera, veniva risolta.

Era più una mappa dove si potevano segnalare e identificare i problemi che si manifestavano nello spazio pubblico, ma non accoglieva una parte di proposte da parte del cittadino.

G: Ed erano sia barriere fisiche che mancanze di servizi. [...] Oppure dire se un luogo è ospitale ...

S: Percettivi diciamo. I limiti percettivi della fruizione dello spazio urbano.

Il progetto è partito da un gruppo studentesco su budget della progettualità studentesca.

G: Avevano coinvolto appunto degli studenti della laurea magistrale e c'erano sia Francesca (Defilippi) e Cristina Coscia.

S: Avevano coinvolto la circoscrizione di Mirafiori

[...] e si è trasformata da crowdmapping a Miramap, prima fase Miramap, è si è ampliata a tutta la circoscrizione. Hanno deciso di sperimentare insieme all'istituto Boella, con l'università di Torino, una piattaforma che si chiamava First Life, poi utilizzata anche per altri software. Questa sperimentazione, siccome il software poi ha avuto problemi tecnici di progettazione e gestionali, non è andata bene ed è decaduta perchè la piattaforma non si è popolata. Quindi la sperimentazione doveva essere: porzione di quartiere, circoscrizione e città. Quella intermedia sulla circoscrizione non è stata attuata, però la piattaforma c'era, anche se era difficile gestirla. Poi si è passati all'ultima fase, con Miramap 2, che è entrato nei bandi AxTO, quindi nei bandi per le periferie e ha avuto i finanziamenti del programma Horizon 2020.

3) Se non sbaglio il progetto è partito nel 2013 e solamente nel 2019 si è arrivati ad una piattaforma pilota da rilasciare in uso alle amministrazioni, a cosa sono dovute queste tempistiche?

S: Sicuramente il cambio dell'amministrazione da un punto di vista politico ha influito. Ovvero sulla scelta dell'amministrazione di investire sul digitale, strumenti ICT e quant'altro. Quindi, per come la vedo io e per quello che ho letto, c'è la volontà di sperimentare certi strumenti però dipende anche molto dall'amministrazione. Una volta che Crowdmapping Mirafiori si è esaurito con i fondi della progettualità studentesca si è dovuto ripensare questa cosa e avere altri fondi per poter sviluppare la piattaforma. Quando è entrato nel bando AxTO c'è stato un rallentamento di un anno e mezzo perchè era un bando triennale, 2016-2019, e c'era un'altra gestione amministrativa di chi si occupava dell'innovazione tecnologica, è cambiato il referente e cambiando il referente il progetto è stato lasciato alla deriva.

Sotto la pressione del Politecnico, che voleva continuare la sperimentazione e non lasciarla decadere, questa cosa è stata ripresa in mano e sono state trovate nuove dinamiche, attraverso un accordo di partenariato l'anno scorso, attraverso il quale la città si impegnava a dare disponibilità a continuare la sperimentazione e collaborare con il politecnico per sviluppare la piattaforma.

Nel frattempo sono nate una serie di piattaforme collaborative...

G: Questo è anche il motivo per la quale Miramap è molto diverso da quello da cui era partito e soprattutto perchè in sei anni sono nate mille iniziative di questo tipo a Torino.

S: Anche perchè era un asse cardine del programma Horizon 2020 e delle linee strategiche europee quello di potenziare gli strumenti tecnologici che permettessero di ... Quindi si è spinto in quella direzione. Poi adesso si è capito che non basta digitalizzare il paese e investire fondi e dare strumenti tecnologicamente avanzati, quanto devi capacitare le persone. Devi portare le persone a ridurre il divario digitale e creare delle skill digitali che permettano di utilizzare quegli strumenti.

Infatti nel rapporto DEI si diceva che in Italia, che è uno degli ultimi stati dell'UE, non è il non aver investito soldi in quella roba ma nel non rendersi conto che le persone e i tecnici che gestivano questi software, e che dovevano digitalizzare il paese, in realtà non avevano le competenze. Quindi bisogna prima colmare questo Gap. [...]

G: Volevo solo dire che anche a Torino sono partite altre iniziative nel frattempo come DecidiTorino, una piattaforma del comune che funziona un po'. In teoria l'idea era quella di fare una copia di quella di Barcellona o forse quella di Madrid [...], quella di Barcellona è stata poi utilizzata anche a New York. Si tratta comunque (parlando di DecidiTorino) di una piattaforma poco chiara e poco intuitiva. Poi ci sono numeri di utilizzo che rispetto alla scala della città non hanno valore. Poi c'è stata Co-City, Wegovnow, anche quello un flop. Wegovnow utilizzava First life quindi già in partenza aveva un problema tecnico di base. Anche per noi inserirci in questo panorama di fallimenti non è stato facile perchè la P.A. (non era motivata).

Quindi diciamo che dalla segnalazione, con Crowdmapping ma anche Miramap 1, siamo passati ad un altro tipo di coinvolgimento dei cittadini.

6) Quali sono le maggiori difficoltà che avete incontrato nella comunicazione con gli utenti finali?

G: Allora con i liberi cittadini, non ci siamo ancora interfacciate, abbiamo sempre parlato con case

del quartiere, associazioni, circoscrizione e comune. In realtà le associazioni incontrate sono sempre state ben disposte, propositive e interessate alla piattaforma anche per quello che interessa a loro ovvero coinvolgere un maggior numero di persone nelle loro attività.

S: Io ho trovato, come diceva Giulia, che le associazioni erano disposte e propositive nell'accogliere uno strumento nuovo. Non abbiamo ancora verificato le loro competenze digitali ma ci sembrava che riuscissero a parlare. Probabilmente hanno già avuto a che fare con gli strumenti digitali.

Le resistenze maggiori sono arrivate, secondo me, dalla circoscrizione e dalle case del quartiere, non tutte. Ovviamente loro sono già carichi di lavoro; sotto di organico in quanto i comuni stanno tirando i remi in barca e stanno facendo tagli strutturali e non ce la fanno a gestire queste cose. Quindi da una parte una resistenza nel voler adottare un altro strumento da tanti altri che sono usciti e ricominciare da zero. [...]

Poi invece c'è una differenziazione secondo me sulla questione delle competenze e dell'humus che trovi già lì. Le case del quartiere sono già digitalizzate, sono molto più giovani e dinamici nell'utilizzo degli strumenti social per pubblicizzare le loro attività, mentre la P.A. è ancora nella fase dell'anteguerra. Secondo me loro hanno problemi gravi di tipo strutturale. Ad esempio quando abbiamo fatto una riunione con tutto lo staff del comune c'era gente che ci diceva che il canale privilegiato di comunicazione è facebook cittadino per cittadino, senza nemmeno fare un gruppo, dare un'organizzazione [...] Loro danno la loro mail a tutti i cittadini ... follie ... Oppure danno il nome facebook...

G: Oppure ci sono gli uffici, gli URP...

S: Si però li smistano male, non hanno canali preferenziali ... ti rendi conto che c'è proprio un gap strutturale.

G: Poi diciamo che la casa del quartiere è un passo avanti perchè è un tramite tra cittadino e amministrazione. Non è una via di mezzo ma quasi. Per loro è anche più facile comunicare con i cittadini.

S: Le P.A. utilizzano anche loro per coinvolgere la cittadinanza, pubblicizzare le iniziative... O di di-

ventare partner perchè come diceva Giulia sono quelli che fanno il lavoro di coesione sul territorio tra pubblico e privato.

G: Sì, sul digitale diciamo che le amministrazioni sono ancora indietro.

7) Dove avete ricevuto i finanziamenti per portare avanti il progetto?

S: Mirafiori Crowdmapping parte con dei fondi della progettualità studentesca, dopo non saprei la prima fase come è stata sviluppata, immagino ci fosse Politecnico, città e istituto Boella e università. Loro sviluppavano la parte di informatica ma non so che tipo di fondi abbiano avuto. L'ultima fase è invece finanziata dai fondi AxTO (che usufruisce di fondi Horizon 2020 su un bando ministeriale).

8) I nuovi account e le attività vengono approvate da amministratori, vi è un sistema tramite la quale garantite l'immediata accettazione del contenuto, oppure vi saranno dei tempi di attesa variabili?

G: Allora in questo momento l'amministrazione siamo noi, è ancora in una fase sperimentale, quindi in questo momento posso dirti no. Noi vediamo l'iniziativa e all'istante l'approviamo o la rigettiamo.

S: Questo check che noi dobbiamo fare è per tutelarci. Una questione di tutela anche dei contenuti che tu vai a condividere sulla piattaforma. Abbiamo fatto delle scelte. Di non inserire tutti i progetti che possono avvenire nello spazio urbano ma definendo delle categorie dettagliate e precise, partendo dal piccolo per poi ampliarci e vedere se questa cosa funziona.

Per garantire questo tipo di coerenza anche sull'operato delle associazioni che rientrano effettivamente in quella categoria e operano in quel settore, abbiamo inserito, per fidelizzare, ma anche per sicurezza, i contenuti e quant'altro, la questione del check che deve dare l'amministratore.

In questo caso lo facciamo noi perchè non c'è un gestore super-partes che ha preso in carica la piattaforma. [...] (è possibile oviare al problema aggiungendo delle notifiche), c'è un messaggio di posta che informa di verificare l'accettazione. [...]

G: All'inizio avevamo anche pensato a renderlo più immediato ed automatizzato, però ci sono delle problematiche.

S: Avevamo pensato di farlo fare alle case del quartiere, che validavano i progetti delle associazioni in base al loro operato, quello che facevano, da quanto tempo erano attive, che progetti avevano portato avanti e se lo facevano in modo serio o meno. La problematica qual è? Se io associazione di tre persone faccio una workshop nello spazio urbano ma non (fornisco) nessun feedback su quello che sto facendo [...] le case del quartiere servono un po' come check perchè sono sul territorio e vedono delle dinamiche che sono negli spazi pubblici. [...]

G: Probabilmente poi sarà il comune. L'idea di avere più enti amministratori (come le case di quartiere) non era conveniente. Avere una sola persona, nelle vesti del comune, la P.A. nel senso più ampio, ci è sembrata l'idea migliore. Ovviamente questo è tutto da vedere perchè di fatto dobbiamo capire se il comune è disposto. [...]

9) Avete avanzato l'opzione di offrire dei benefit ai cittadini virtuosi, che risposta avete avuto dalle associazioni/enti e quali sono i possibili incentivi?

G: Devo dire che fin dall'inizio, quella del gaming è stata una caratteristica che abbiamo voluto tenere, perchè ci sembrava potesse funzionare. Abbiamo sempre trovato interesse su questo punto. Interesse che di fatto non è stato poi (tramutato in proposte). Tranne la circoscrizione 5 che ha detto "potremmo fare degli ingressi in piscina". Le case del quartiere ci hanno proposto delle ore gratis nei corsi che organizzano loro. Anche su questo sono ancora un po' latitanti, occorre vedere poi nel concreto cosa faranno. [...]

Intervista a Viviana Pitrolo, Assessore con deleghe: Urbanistica e Patrimonio - Sviluppo Economico e SUAP - Lavori Pubblici - Borgate

1) Potrebbe presentarsi e dire di cosa si occupa?

Ok, mi chiamo Viviana Pitrolo, faccio l'architetto e

in questo momento ho le deleghe del sindaco per quanto riguarda tutta la parte tecnica del comune, quindi dei lavori pubblici, pianificazione, edilizia privata, patrimonio, protezione civile e in più una delega per le borgate.

Quindi appunto nel ruolo di architetto svolgo diciamo tutta la direzione amministrativa della parte tecnica del comune.

2) Quali sono le difficoltà più grandi che incontra l'amministrazione in merito alla pianificazione?

Il comune di Scicli ha un piano regolatore datato, ormai e da anni sono decaduti i vincoli. Per cui è obbligato per norma di legge alla revisione del piano. Stiamo parlando all'incirca di un decennio. Il susseguirsi delle amministrazioni comunali non si è attenzionato questo aspetto, per cui siamo in forte ritardo dal punto di vista della pianificazione. In questo momento abbiamo dato gli incarichi per quanto riguarda gli studi di settore, quindi si stanno svolgendo lo studio agricolo, forestale e lo studio geologico e il passo imminente sarà quello di assegnare l'incarico tecnico per attuare la revisione del piano.

Purtroppo negli anni non è stata neanche svolta l'attività di pianificazione relativamente agli strumenti attuativi, quindi il comune di Scicli non è dotato di un piano particolareggiato.

3) Quali sono i punti di forza della città?

Ok, punti di forza Scicli ne ha tantissimi. Intanto la posizione geografica in cui si trova, perchè comunque siamo vicino al mare. Ha una costa molto lunga, sono quasi 17 km, tra l'altro fruibile perchè per lo più costituita da arenile, quindi a parte la zona di punta corvo poi per il resto ha ampie possibilità di fruizione. Ha delle bellezze architettoniche invidiabili. La sua fortuna è che negli anni, a mio avviso, il centro storico non ha avuto stravolgimenti. Adesso quello che gli altri ci ammirano, e per cui veniamo sempre scelti come set di film ha la sua integrità nell'evoluzione della città. Anche dal punto di vista paesaggistico sicuramente, le cave, che poi sono i canyon, danno ... Il problema è riuscire a mettere in rete tutti questi elementi, dare una giusta comunicazione a chi può essere un ipotetico fruitore, non parlo soltanto dal punto

di vista turistico ma anche dei cittadini, dare una giusta destinazione d'uso a parte degli immobili di proprietà comunale che oggi risultano in disuso.

4) Quali sono i punti di debolezza (criticità) del paese?

Quindi il punto di debolezza negli anni, che è quello su cui noi stiamo lavorando tantissimo, è proprio quello, penso sia l'argomento della tua tesi, la rigenerazione urbana. Rigenerazione urbana intesa in termini intanto di recupero ... nel senso lato di recupero. Non solo un recupero fisico ma anche nell'uso, che è poi quello che ne determina l'abbandono o il degrado di un'area. Su quello stiamo cercando molto di lavorare.

Il lavoro insomma che stiamo facendo ... l'idea di recupero del colle San Matteo e una destinazione d'uso della chiesa di San Matteo, Chiafura, fino a ieri c'è stato un dibattito cittadino aperto su quale destinazione d'uso dare a Chiafura. C'è stato un workshop nei primi di maggio, di tre giorni. Sono state date delle idee, tre idee. Stiamo facendo anche attività di recupero nella periferia. Anni fa il comune di Scicli ha partecipato a un bando che era stato redatto sulla scorta di quello che è il piano Kasa. A fronte di varianti urbanistiche era possibile edificare edilizia economia e popolare in aree dove non era prevista l'edificazione, quindi con bonus volumetrico come previsto dal piano Kasa, avendo però come compensazione dei lavori di urbanizzazione importanti.

Il quartiere Jungi in questo caso sta usufruendo di questo piano e quindi tutto l'ingresso della città è stato rivoluzionato.

L'edilizia prodotta avviene grazie ad investimenti privati che realizzano costruzioni in parte messe sul mercato a canone sostenibile, quindi rivolto a determinate categorie sociali e in parte rimane a propria disponibilità per immetterla sul libero mercato.

5) Le associazioni e i privati promuovono attivamente eventi e attività di valorizzazione a Scicli?

Sicuramente la presenza di associazionismo, la generalizzo così, a Scicli è molto forte. Agiscono prevalentemente in ambito culturale, quindi con ini-

ziative culturali. Ultimamente sulla scorta di quel regolamento si è aperta una finestra sulla possibilità di dare un contributo nella manutenzione e gestione di aree urbane, però ancora da questo punto di vista non c'è una partecipazione attiva particolarmente rilevante, a differenza invece della partecipazione nell'ambito culturale. Faccio un esempio: siamo in un comune che da un punto di vista delle finanze è in uno stato di pre-dissesto (probabilmente di intendeva post-dissesto) per cui qualsiasi introito dovrebbe essere utilizzato per coprire i finanziamenti fatti in passato, per cui è stato complicato destinare delle somme ad attività culturali o spettacoli in genere.

Devo dire che nelle ultime stagioni estive c'è stato comunque fermento a Scicli in quanto il privato, che può essere l'imprenditore o può essere l'associazione si è mostrato collaborativo e ha organizzato da sé però mettendosi in rete e riuscendo a costruire insieme un calendario di eventi.

6) Che ricadute ha portato l'adozione dei regolamenti sui beni comuni?

Nel 2017 abbiamo adottato due tipi di regolamento comunali che permettono una compartecipazione nella gestione dei beni patrimoniali del comune con i cittadini.

Sono due regolamenti: uno è il regolamento dei beni condivisi, ed è ... fa riferimento alla possibilità di adottare, da parte di cittadini e associazioni, un bene di proprietà comunale, per svolgere attività all'interno di questi beni e accollarsi la manutenzione ordinaria del bene. In più c'è un regolamento che invece è relativo alle aree verdi, alle piazze, bambinopoli... anche un'intera strada può essere adottata. Questo perché si è coscienti del fatto che la P.A. ha delle grosse difficoltà nella gestione di beni, soprattutto dal punto di vista manutentivo, a maggior ragione quando un bene non è fruito, e con questo parliamo in pieno di riuso e rigenerazione e sicuramente la collaborazione pubblico-privato potrebbe garantire questa empanse. Ci sono molti esempi in Italia, noi siamo fortemente in ritardo ma in Emilia Romagna, Lombardia, Piemonte ci sono esempi comunque consolidati di gestione mista.

Sulla scorta di questo noi siamo partiti con l'ado-

zione di questo regolamento però non nascondo che abbiamo grosse difficoltà nell'ambito della collaborazione. Non soltanto... Per due ordini di motivi: intanto una difficoltà di recepimento di questa possibilità da parte dei cittadini. Nonostante sia stata fatta comunicazione, etc. non c'è stato quell'impatto immediato in cui noi speravamo. Devo dire che negli ultimi mesi sono arrivate richieste di beni condivisi e lì ci siamo trovati ad affrontare un'altra difficoltà nel senso che gli uffici comunali non sono abituati a questo tipo di approccio. Quindi l'iter essendo nuovo ha bisogno di tempo.

7) Che applicazioni ha avuto/sta avendo lo studio condotto da CIRCES?

Nel 2010 è stato dato l'incarico all'università di Palermo per la redazione del Piano Particolareggiato del centro storico, subentrati noi nell'amministrazione abbiamo approfittato di una norma regionale che norma l'attività edilizia nell'ambito del centro storico per cui momentaneamente l'università di Palermo ha bloccato l'iter relativamente alla redazione del Piano Particolareggiato ma ha attuato quello che viene chiamato studio del centro storico. Che si tratta di una catalogazione per tipologie edilizie e già la norma fissa in base alla tipologia edilizia quali sono i tipi di intervento edilizi che possono essere attuati.

Sono cinque le categorie edilizie, mi pare, in cui è compresa anche la ristrutturazione urbanistica, quindi diciamo interventi abbastanza importanti nell'ambito del centro storico.

Lo stato dell'arte è che è stato definito lo studio, deve essere approvato in conferenza di servizi, e quindi dobbiamo convocare sovrintendenza e genio civile. Ottenuti i pareri di questi uffici, verrà portato in consiglio comunale e la cosa positiva è che non ha un iter di un piano, perché non è un piano, quindi diventa immediatamente attuativo, è come se fosse un regolamento.

Questo diciamo non norma dal punto di vista della pianificazione il centro storico però comunque dà uno strumento che sblocca un po' l'attività edilizia del centro storico e questo sicuramente con le finalità di recupero soprattutto del patrimonio architettonico minuto, quindi l'edilizia privata.

8) Che risultati stanno portando le politiche sovracomunali (provinciali e regionali) di valorizzazione?

Devo dire... allora non è un ambito di cui mi occupo io... insomma da scambi di dati e di esperienze ... Scicli ha preso parte negli anni diversi consorzi turistici, però diciamo in termini di ritorni legati al far parte di questo tipo o di consorzio non ne abbiamo avuti. Non so se per cattiva gestione dei consorzi o altri motivi ci sono state molte difficoltà. In questo momento si sta cercando di fare rete con i comuni del val di noto. Quindi non soltanto la provincia di Ragusa ma anche Siracusa e parte della provincia di Catania. Addirittura c'è stata una candidatura a capitale della cultura, non come singola città ma come sistema di città, come rete di città. Sicuramente la rete dà più possibilità e anche in termini organizzativi, no? Possiamo dare un'offerta migliore, non in competizione l'una con l'altra ma integrata.

Noi siamo carenti non soltanto nell'infrastruttura viaria ma anche in termini di servizi. Ad esempio la rete dei trasporti è molto deficitaria in questo senso. Anche tra la provincia stessa. Per raggiungere una città all'altra la cosa più semplice è essere muniti di un mezzo proprio piuttosto che affidarsi al trasporto pubblico. Sicuramente quella della mobilità è una problematica da affrontare, e affrontare in rete insieme agli altri comuni. [...] Abbiamo cercato di modificare un po' la tipologia di servizio, in base anche alle tratte, etc. , ma purtroppo, essendo un servizio regionale, anche quello in territorio comunale, è legato a quanto la regione stanziava per quel servizio e quindi deve... C'è una griglia in cui tutti gli elementi devono combaciare in termini di percorrenza, lunghezze di percorrenza, quindi di chilometraggio fatto... poi si riconduce tutto a una spesa, che è la spesa per la benzina, il costo dell'autista...

Quindi riuscire a combinare tutto questo è veramente complicato. Se avessimo in questo momento una situazione economica un po' più stabile si potrebbe prendere in considerazione di uscire dall'accordo con la regione e mettere a bando un trasporto urbano dove con una quota parte del comune e una quota parte dell'imprenditore che investe nel trasporto urbano cercare di

riuscire a dare un servizio migliore che al momento non riusciamo.

L'ideale sarebbe quello di affrontare il problema della mobilità anche come mobilità alternativa. I diversi comuni potrebbero essere raggiunti con mezzi pubblici e poi in ambito urbano ci si potrebbe benissimo muovere con una bicicletta e una mobilità più sostenibile.

Il nostro territorio, da un punto di vista orografico, teoricamente ce lo permette, però è comunque un fattore culturale perché non siamo abituati a muoverci in questo senso.

9) Qual è la posizione della Regione? Favorisce le politiche o le anestetizza?

Allora, io su questo sono molto critica. La mia opinione, che deriva dal mio vissuto personale sia in ambito professionale che nell'ambito amministrativo. Devo dire che la regione Sicilia avrebbe tutto un apparato di norme che garantirebbe lo sviluppo delle città e dei territori ma in realtà ha molte difficoltà nel metterle in atto perché ha delle grossissime carenze infrastrutturali che derivano sia da una dotazione di servizi della regione, che non riesce a garantire, sia proprio a una mancata efficienza di chi opera negli uffici regionali. Per carità questo avviene anche in ambito locale. Certe volte manca la formazione quindi non c'è una risposta immediata alle richieste dei cittadini i dei territori.

Quindi penso che siamo molto indietro nello sviluppo del territorio, e lo dico a 360 gradi nell'ambito dello sviluppo economico, che raggruppa gran parte delle attività che si svolgono nei territori. Nell'ambito dell'agricoltura non ci sono state adeguate politiche di tutela per i produttori agricoli e il nostro territorio ne piange tantissimo le conseguenze perché l'economia si è sempre basata sullo sviluppo agricolo e l'apertura dei mercati europei ha causato una grossissima crisi e si risente ancora in questi anni. Il turismo ha costituito una possibilità di svolta nell'imprenditoria però specialmente per la provincia di Ragusa non è aiutata anche dal punto di vista delle infrastrutture, sono difficili i collegamenti e una comunicazione mediatica non eccellente, noi dobbiamo tutti a Montalbano, non dobbiamo nasconderci. Però in

questo dobbiamo essere bravi a cavalcare l'onda che dura ormai da vent'anni, non è neanche poco, che potrebbe diciamo fermarsi però in questo dobbiamo essere bravi a dare alternative.

Mi ricollego al discorso che all'antico (?) ci sono attività mentre il nostro è un turismo di passaggio, non è un turismo che stanza per diversi giorni a Scicli, questo perchè, forse mancano le strutture un po' per poter ospitare un certo tipo di turismo che può essere più permanente... non c'è l'offerta, nel senso culturale, di attività per cui il turista dice "rimango qua".

Questa è una cosa sulla quale stiamo lavorando parecchio. Devo dire che molto si gioca sul ruolo della politica. Se hai un appoggio politico importante nell'ambito regionale potresti avere delle strade un po' più spianate, se non le hai, hai più difficoltà.

Questo non soltanto l'organizzazione degli uffici ma la politica fa il suo ruolo.

Intervista a Caterina Riccotti, Assessore con deleghe: Affari Sociali e Scolastici - Cultura - Turismo - Sport - Centri d'incontro - Politiche giovanili - Rapporti con il Consiglio Comunale.

1) Potrebbe presentarsi e dire di cosa si occupa?

L'intervistata, di nome Caterina Riccotti, possiede l'incarico di vicesindaco e di assessore con deleghe sopra descritte dal 2016, quando delle elezioni, in seguito allo scioglimento della giunta, hanno portato il partito Scicli Start, di cui fa parte C. Riccotti, all'insediamento al governo della città.

All'incarico istituzionale si aggiunge quello di esercizio della professione in quanto C. Riccotti esercita la professione di avvocato.

2) Quali sono i punti di forza della città?

Secondo C. Riccotti uno dei punti di forza maggiori della città è il suo capitale umano. Grazie a questo la città gode di una grande vivacità culturale e di un marcato associazionismo giovanile che consente di attivare il tessuto sociale della città. Al capitale umano si aggiunge il patrimonio storico-artistico e naturalistico che restituiscono al

territorio una forte identità e ci permettono di attrarre turisti "di qualità", ovvero interessati ad approfondire le risorse del territorio.

3) Quali sono i punti di debolezza (criticità) del paese?

Le debolezze della città derivano dalla mancata continuità politico-amministrativa della città. La politica infatti non ha supportato e coordinato efficacemente le politiche sul territorio determinando un indebolimento del tessuto sociale.

Per questa ragione la nuova giunta si è impegnata introducendo l'indice di benessere equo e sostenibile, con lo scopo di valutare lo stato ambientale e sociale del comune, introducendo all'interno del tema della cura dello spazio urbano il principio di sussidiarietà sancito dall'articolo 118 della Costituzione.

La rigenerazione urbana restituisce centralità ai beni comuni e alle aree rigenerate.

Scicli negli anni è stata lacerata da una mancanza di politiche di ampio respiro, occorre tornare a sentirsi comunità

4) Quali sono le iniziative in corso per favorire i giovani (abbandono scolastico/lavoro)?

Recentemente il comune ha partecipato e vinto un bando lanciato dalla Fondazione con il Sud allo scopo di intervenire sulle politiche per l'istruzione giovanile. Questo bando consentirà la formazione di figure per l'istruzione destinate alla formazione dei bambini.

A questo si aggiungono altre azioni come il Piano di zona allo scopo di intervenire sulla formazione al lavoro con l'organizzazione di laboratori e tirocini formativi.

Successivamente vengono messi in campo una serie di misure sociali che consentono la presenza di gruppi di sostegno genitoriale, sportelli per favorire il lavoro per sfruttare le opportunità del bando Resto al Sud.

Infine un nuovo regolamento che presto andrà in consiglio ha lo scopo di affidare i siti comunali per attività rivolte ai ceti in difficoltà.

In generale si aggiunge a queste azioni anche l'attivismo dell'amministrazione che ha consentito di creare nuove opportunità per i giovani laureati.

5) Vi sono iniziative per favorire un turismo più sostenibile? Ovvero un turismo che non "sfrutta" semplicemente il territorio?

Esistono alcune iniziative ancora in fase di studio per via del loro impatto economico che includono anche un nuovo piano di viabilità che includa delle azioni per la mobilità pedonale e ciclabile.

Per favorire la mobilità sovracomunale è invece stato previsto, per le stagioni estive, un servizio autobus che copre la fascia costiera da Santa Croce a Sampieri. Intervento reso possibile grazie alla collaborazione della Regione Sicilia.

Il servizio prevede poi anche delle fermate strategiche non direttamente sulla costa come Scicli, Ragusa, il castello di Donnafugata, etc.

Un'ulteriore azione ha visto nascere la Welcome Card che consente una visita a 13 siti storico-artistici inclusi nel pagamento di un solo biglietto.

A queste misure si vogliono associare anche politiche "esperienziali" e si è lavorato per la nascita di percorsi di fruizione dei cammini sacri, incentrati su percorsi religiosi e culturali in territorio comunale. Infine è stato redatto un bando per la fruizione del convento delle Milizie in collaborazione con associazioni per il cicloturismo, associazioni per la protezione ambientale, gruppi scout, etc.

6) Che risultati stanno portando le politiche sovracomunali (provinciali e regionali) di valorizzazione?

Il comune di Scicli, secondo quanto riportato da C. Riccotti, ha organizzato una serie di fiere per il turismo a livello nazionale e internazionale.

Negli ultimi anni la città ha visto crescere enormemente il turismo e ad esempio nel 2018 si sono visti circa 14000 accessi nel solo mese di Aprile.

Intanto stanno continuando le politiche di promozione e ne verranno realizzate due a breve, una a Siracusa e l'altra a Malta per promuovere un impegno integrato con altri comuni del Val di Noto.

7) Le associazioni e i privati promuovono attivamente eventi e attività di valorizzazione a Scicli?

Sotto il profilo culturale le associazioni del territorio vengono reputate molto attive a partecipative. L'amministrazione, purtroppo con fondi estrema-

mente limitati, cerca di supportare le associazioni locali per la valorizzazione del comune.

8) Quali sono le difficoltà più grandi che incontra l'amministrazione in merito ai nuovi interventi?

Come precedentemente riportato, uno dei primi obiettivi dell'amministrazione è il risanamento del bilancio comunale, di conseguenza una delle maggiori difficoltà sono le ristrettezze economiche.

Per questa ragione si è cercato di partecipare al maggior numero possibile di bandi che purtroppo nella maggior parte dei casi hanno iter molto lunghi e occorre quindi un intenso lavoro di pianificazione.

Altre problematiche sono di tipo burocratico, in quanto necessiterebbe un'importante opera di snellimento delle procedure che non facilitano gli interventi. Un altro problema è di tipo politico, ovvero l'ostruzionismo dell'opposizione in consiglio comunale che mira a danneggiare l'operato dell'amministrazione senza comprendere di danneggiare così la città.

L'ultima problematica è collegata allo stallo delle pratiche rinvenuto al momento dell'ingresso in giunta. Di fatti il primo compito è stato quello di far ripartire una serie di progetti importanti per la città che erano stati bloccati.

9) Qual è la posizione della Regione? Favorisce le politiche o le anestetizza?

Purtroppo anche la Regione versa in uno stato di criticità per quanto riguarda le risorse finanziarie. Tuttavia, sebbene il sostegno non sia economico, la regione cerca di offrire il suo supporto, nonostante le differenze politiche.

Si stanno portando avanti una serie di opere per la città come l'apertura del sito rupestre di Chiafura o l'acquisizione della Fornace Penna. Si indicano inoltre una serie di cantieri sociali avviati grazie al sostegno regionale.

Le uniche difficoltà denunciate riguardano talvolta le difficoltà comunicative dovute alla farraginosità dei procedimenti. Il vero anestetico per le politiche locali è invece la lontananza del governo a livello nazionale.

Intervista a Salvatore Bonaglini, fondatore dell'associazione Pro Loco Scicli

1) Potrebbe presentarsi e dire di cosa si occupa?

L'intervistato, di nome Salvatore Bonaglini, è il manager di una multinazionale operante nel settore della grande distribuzione. Dal 2018, mosso dalla voglia di rilanciare il comune di Scicli sotto il profilo del turismo, coinvolgendo in maniera diretta le associazioni che operano sul territorio, è presidente della Pro loco di Scicli, registrata ufficialmente nel 2019.

Il sig. Bonaglini non è originario della cittadina iblea ma vive direttamente il territorio da diversi anni, in quanto sposato con una donna originaria del comune ibleo.

2) Con quali associazioni collabora maggiormente?

L'associazione Pro loco di Scicli mette al centro l'importanza di un associazionismo strategico tra gli individui operanti sul territorio, di conseguenza coinvolge direttamente una moltitudine di associazioni, tra cui il Club Unesco di Scicli, Legambiente, Esplorambiente, FAI, Tanit, Agire, la Casa delle culture, il gruppo scout, etc., e rimane costantemente aperta alla nascita di nuovi rapporti di collaborazione.

3) E' semplice instaurare rapporti di collaborazione con altre associazioni e con le amministrazioni?

Il sig. Bonaglini afferma che, in una fase iniziale, ancora in parte non totalmente superata nel caso della Pro loco di Scicli, le associazioni possono sperimentare la diffidenza da parte di altre associazioni o dei cittadini in quanto si presume un indirizzo politico dell'organizzazione, cosa che nello specifico non interessa l'associazione del sig. Bonaglini. Successivamente, superati i sospetti iniziali, l'associazione ha sperimentato un clima di fiducia caratterizzato dall'enorme disponibilità di tutti gli individui particolarmente inclini a supportare le azioni dell'associazione. Riguardo alla collaborazione con l'amministrazione

ne è stato semplice instaurare dei rapporti con l'assessore alla cultura e al turismo (con deleghe agli Affari Sociali e Scolastici - Sport - Centri d'incontro - Politiche giovanili e Rapporti con il Consiglio Comunale) C. Riccotti, con la quale sono state condotte con interesse una serie di riunioni.

E' comunque fondamentale sottolineare che l'associazione nasce sotto forma di volontariato dei componenti che svolgono parallelamente altri lavori, di conseguenza l'impegno, in termini di tempo a disposizione, dell'associazione è limitato.

4) E' semplice invece ottenere la partecipazione dei cittadini?

Per il momento le iniziative della neonata associazione non hanno richiesto una partecipazione attiva della popolazione in fase organizzativa ma piuttosto una cooperazione tra le associazioni che hanno condotto all'organizzazione della competizione sportiva "Memorial Peppe Greco" (evento di grande portata), la sagra della seppia, la pulizia di alcuni siti storici oltre che un ruolo nella pubblicizzazione della città e delle sue iniziative.

Una iniziativa che ha coinvolto direttamente i cittadini ha visto la somministrazione di un sondaggio ai turisti che hanno visitato la città nei mesi tra Marzo e Settembre, in quanto il miglior modo per agire su un territorio si sviluppa a partire da una sua conoscenza oggettiva.

5) Qual è l'obiettivo della sua associazione riguardo al territorio?

L'obiettivo dell'associazione Pro loco di Scicli è quello di favorire lo sviluppo del territorio con particolare attenzione al suo sviluppo turistico. Inoltre si occupa dell'organizzazione di eventi per la promozione del territorio e al contempo presta la sua collaborazione alle associazioni locali, così da declinare l'individualismo alla quale molte associazioni sono spesso costrette.

6) Reputa maturo l'ambiente di Scicli riguardo i temi di cui si occupa la vostra associazione?

Secondo il sig. Bonaglini in città vi è una consapevolezza crescente riguardo le risorse del territorio, sebbene è discutibile sul fatto che ci si possa

ritenere maturi, in quanto una maturità seguirebbe la completa risoluzione di molte criticità urbane che invece si pongono come freno.

7) E' stato difficile imporsi nel territorio?

Non si ritiene vi sia stato un freno alle attività dell'associazione ma il sentimento di diffidenza iniziale che segue la nascita di una nuova associazione ha rappresentato, secondo il sig. Bonaglini, una fase di leggera difficoltà che, a ragione, si supera quando un'associazione dimostra qualcosa al territorio in cui si iscrive. Solo un attivismo propositivo può comportare un'imposizione delle associazioni sul territorio.

8) Quali sono, le intenzioni e gli obiettivi per il futuro della vostra associazione?

Le basi per il futuro dell'associazione vengono poste in questi giorni con la presentazione dei risultati del sondaggio sui turisti in visita a Scicli. Infatti le intenzioni future verranno alla luce a partire dalle maggiori criticità riscontrate. Sicuramente un obiettivo generale è quello di valorizzare nel migliore dei modi il territorio e incrementare i servizi al turismo, settore che ad oggi non esprime tutte le sue potenzialità.

Per raggiungere questo obiettivo è necessario promuovere un associazionismo intelligente in quanto ad oggi le associazioni fanno molto, se non troppo, in maniera individuale

9) Quali sono, secondo lei, i punti di forza della città?

Secondo il sig. Bonaglini i maggiori punti di forza sono legati alle risorse architettoniche del comune e la presenza di un ricco patrimonio costiero. Il riconoscimento Unesco del comune, con il suo importante patrimonio architettonico fatto da chiese e palazzi è un fattore da non sottovalutare, sebbene sia stato invece accantonato per mettere in luce l'immagine del "Comune del Commissario Montalbano". Il buono stato di conservazione di questo patrimonio, collegato alla dimensione delle aree pedonali è sicuramente un'ottima risorsa su cui puntare.

Secondo fattore principale è la prossimità del litorale. Infatti a circa 8 km dal centro è possibile usu-

fruire di un esteso e variegato panorama costiero. Infine un ultimo fattore è collegato alla scala del comune che aumenta fortemente la sua vivibilità.

10) Quali sono invece i punti di debolezza della città?

La criticità fondamentale pare essere, secondo il sig. Bonaglini la mancanza di una vision condivisa e piani di sviluppo sul medio-lungo termine. A questa problematica fondamentale si aggiunge la situazione di degrado nella quale versano spesso molti siti e la situazione riguardante la pulizia della campagne che contribuiscono all'incremento della percezione di degrado in città.

Inoltre un fattore da non sottovalutare è legato alla scarsità di servizi offerti, a partire dal ridotto quantitativo di parcheggi e dalla quasi assenza attrezzatura delle spiagge e dei siti naturali.

Le problematiche di tipo urbano vanno poi sommate a quelle di tipo sociale che vedono come determinante la mancanza di giovani e la scarsa partecipazione degli attori della città.

11) Quali sono, secondo lei, le aree più critiche della città?

Risulta complicato definire alcuni fattori fondamentali o tematiche più centrali. Non si ritiene vi sia una area particolarmente problematica che incide sulla qualità urbana ma bensì una sommatoria di problematiche minori che incidono complessivamente sullo stato generale; tra questi emergono le aree periferiche delle borgate e il degrado causato dai rifiuti, il sottoutilizzo di vari monumenti (convento della Croce, Villa Penna, etc.) e spazi urbani (Piazza Busacca, Chiafura, etc.) e la presenza di costruzioni fortemente degradanti come nel caso dell'ecomostro costruito sulla scogliera di Cava d'aliga.

12) Negli ultimi anni, riconosce a Scicli un trend positivo o negativo in merito alla situazione generale?

Secondo il sig. Bonaglini vi è stata sicuramente una grande evoluzione della città negli ultimi 10 anni, evoluzione sperimentata in prima persona e valutata senza preconcetti, essendo l'intervistato non originario della città. E' tuttavia vero che

lo sviluppo è fortemente frenato da una serie di esternalità negative, come quelle precedentemente descritte.

Se si vuole ambire ad uno sviluppo più concreto è necessario, secondo l'intervistato, valorizzare i giovani e il loro lavoro. Le tesi, e più in generale gli elaborati, che riguardano il territorio, come quella che sto conducendo è secondo il sig. Bonaglini un'occasione importante su cui puntare per valorizzare un territorio. Bisogna riflettere sui temi della Smart city che presuppone prima di tutto la presenza di una vision, azioni a medio e lungo termine coadiuvate da sistemi di gestione più efficienti.

Intervista a Alessia Gambuzza, co-fondatore dell'associazione Legambiente Kiafura di Scicli

1) Potrebbe presentarsi e dire di cosa si occupa?

L'intervistata, di nome Alessia Gambuzza, è laureata in scienze agrarie e svolge oggi la professione di agronomo.

Da questo viene accentuato il suo interesse per l'ambiente. Da circa 2 anni e mezzo è socio co-fondatore dell'associazione Legambiente Kiafura di Scicli, che si occupa di sensibilizzare sulle politiche ambientali e culturali.

L'associazione nasce nel 2016 quando, in seguito al rischio di una possibile apertura di una discarica per lo smaltimento di rifiuti a meno di 2 km dalla città.

Analizzando la documentazione, emerge che la discarica sarebbe infatti dovuta sorgere in un lotto non consono, con concreti rischi per la popolazione.

Tuttavia, non avendo potere legale, è necessario che il comitato spontaneo venga appoggiato da una associazione, che in quel momento fu Legambiente di Ragusa. Successivamente, in seguito al ricorso al TAR, e la vittoria della causa, venne decisa l'apertura di una effettiva associazione, ovvero Legambiente Kiafura.

2) Con quali associazioni collabora maggiormente?

L'associazione collabora con tutte le associazioni presenti, a seconda dei progetti da attuare.

Si registra comunque un'intensa attività con le associazioni Esplorambiente, Pro Loco Scicli, Filotea, Mediterranean Hope, Officinoff, Caritas, Libera, et. Insomma tutte le associazioni interessate alla tutela dell'ambiente e degli ambienti culturali.

3) E' semplice instaurare rapporti di collaborazione con altre associazioni e con le amministrazioni?

A. Gambuzza ritiene che quando si condividono gli obiettivi di un progetto non si guardano le differenze proprie di ogni individuo e di ogni associazione. Si collabora superando le differenze e le difficoltà per il raggiungimento di obiettivi comuni.

4) E' semplice invece ottenere la partecipazione dei cittadini?

Questo tema risulta invece più complicato secondo A. Gambuzza. Si fatica a coinvolgere la popolazione da tutti i punti di vista.

Nel caso delle manifestazioni contro l'inquinamento è più semplice coinvolgere la popolazione in quanto l'immagine che il proprio territorio possa essere inquinato arriva facilmente ai cittadini. Riguardo altri temi come ad esempio la solidarietà o il fenomeno migratorio si fatica molto di più.

5) Qual è l'obiettivo della sua associazione riguardo al territorio?

Legambiente è un'associazione che da 40 anni si occupa di ambientalismo e si basa su dati scientifici. L'obiettivo odierno rimane quello di promuovere un operato di denuncia e proposta di soluzioni riguardo alle problematiche, coinvolgente una fetta sempre maggiore di popolazione.

6) Reputa maturo l'ambiente di Scicli riguardo i temi di cui si occupa la vostra associazione?

L'ambiente culturale di Scicli viene considerato sufficientemente maturo, soprattutto riguardo ai temi ambientali.

Ad oggi la coscienza ecologica è molto più diffusa, e A. G. riconosce che probabilmente Greta Thunberg abbia fatto la sua parte, soprattutto nel coin-

volgimento della popolazione più giovane.

Le manifestazioni hanno raggiunto numeri decisamente più importanti, anche a Scicli.

E' stata organizzata una manifestazione per il Friday for future che ha coinvolto più di mille ragazzi che si sono organizzati con decine di cartelloni.

Non è stata semplicemente una giornata di sciopero ma anche di canti, balli, etc.

Non è chiaro quanto quello ambientale sia un tema che abbiamo fatto nostro, sicuramente non tutti, ma la partecipazione è sicuramente aumentata.

7) E' stato difficile imporsi nel territorio?

Legambiente è un'associazione che esiste ormai da molti anni, quindi molto conosciuta e di conseguenza più facilmente accettabile dalla popolazione. E' comunque da sottolineare Legambiente Scicli Kiafura non si occupa solo di denuncia ambientale, ma anche di politica.

8) Quali sono, le intenzioni e gli obiettivi per il futuro della vostra associazione?

Gli obiettivi per il futuro dell'associazione riguardano la partecipazione, ovvero associare il maggior numero di volontari, ad oggi circa 60.

I temi rimangono quelli della promozione culturale riguardo ai temi ambientali e si auspica ad utilizzare l'ambiente anche come opportunità di sviluppo.

9) Quali sono, secondo lei, i punti di forza della città?

Secondo A. G. la città di Scicli è da considerare nel suo complesso dotata di bellezza e sicuramente da valorizzare.

10) Quali sono invece i punti di debolezza della città?

I punti di debolezza della città sono molteplici. In particolare quelli legati ai temi di cui si occupa l'associazione Legambiente riguardano la cementificazione e la scarsa presenza di aree verdi e alberature. Assenti sono anche le piste ciclabili. In un comune che si sviluppa in pianura è un peccato non potersi muovere in bici o doversi muovere tra gli autoveicoli.

Altri problemi sono legati al numero inadeguato

di parcheggi e problemi legati alla viabilità.

In questo senso la città avrebbe bisogno di interventi radicali.

11) Quali sono, secondo lei, le aree più critiche della città?

A. G. ritiene che la periferia e il centro città siano poco valorizzate. La città si trova in uno stato di degrado che lei ricorda da anni.

La città avrebbe bisogno di interventi importanti, in particolar modo il quartiere di Jungi, e la creazione di spazi alla popolazione per lo svolgimento di spettacoli, concerti, etc.

12) Negli ultimi anni, riconosce a Scicli un trend positivo o negativo in merito alla situazione generale?

Dal suo punto di vista, si riconosce un trend positivo, purtroppo non legato all'impegno dei cittadini o dell'amministrazione.

Si ritiene che sia piuttosto una fortuna "piombata addosso" grazie agli indotti generati dall'incremento turistico che ha portato la fiction "Il Commissario Montalbano" e il riconoscimento Unesco. Il centro storico ha cambiato il suo volto, soprattutto grazie ai privati, con l'intenzione di attrarre turisti.

Tuttavia lo sviluppo turistico non viene sufficientemente guidato e si registra una carenza di programmazione sull'idea di città, che di fatti si traduce anche in un calo dei flussi turistici.

La fortuna di Scicli è legata esclusivamente alla sua bellezza e alle sue architetture barocche.

Lo sviluppo turistico è infatti poco orientato e risultano totalmente assenti i servizi al turismo sostenibile.

La città di per sé non è una città sostenibile, non c'è risparmio energetico e c'è una scarsa attenzione al riciclo e al corretto smaltimento dei rifiuti.

Il comune ha redatto un PAES in seguito a disposizioni di legge ma ci si chiede quanto questo rimarrà solamente sulla carta.

Intervista a Vincenzo Burrigato, presidente dell'associazione Tanit

1) Potrebbe presentarsi e dire di cosa si oc-

cupa?

Sono Vincenzo Burragato, amministratore delegato di Scicli Albergo Diffuso, mi occupo quindi di ospitalità turistica. Sono anche Presidente dell'Associazione culturale Tanit Scicli e del Centro Studi e Documentazione di Scicli.

2) Con quali associazioni collabora maggiormente?

Le associazioni con cui collaboro maggiormente sono le stesse citate sopra.

Con la prima ho aperto e gestisco il Museo dell'Antica Farmacia Cartia, la Chiesa di San Giuseppe e quella rupestre del Calvario oltre a ideare e organizzare passeggiate e percorsi culturali e cammini sacri. Con la seconda, invece, facciamo ricerche storiche e organizziamo convegni culturali.

3) E' semplice instaurare rapporti di collaborazione con altre associazioni e con le amministrazioni?

Con l'amministrazione odierna di Scicli è molto più semplice, mentre con le associazioni è difficile e faticoso.

4) E' semplice invece ottenere la partecipazione dei cittadini?

All'inizio molto. Se mantieni poi uno standard alto e sei attivo nella promozione delle tue attività, con i cittadini puoi avere un ottimo riscontro.

5) Qual è l'obiettivo della sua associazione riguardo al territorio?

Con Tanit promuoverlo a livello culturale e turistico. Con il Centro Studi scoprirne e conoscere la storia.

6) Reputa maturo l'ambiente di Scicli riguardo i temi di cui si occupa la vostra associazione?

Abbastanza maturo.

7) E' stato difficile imporsi nel territorio?

Molto, ma dopo cinque anni e mezzo (Tanit è nata il 28 marzo 2014) ci siamo riusciti. Con il centro studi, nato da poco, stiamo vivendo le stesse difficoltà.

8) Quali sono, le intenzioni e gli obiettivi per il futuro della vostra associazione?

Ampliare sempre più il raggio della fruizione turistica e della conoscenza culturale.

9) Quali sono, secondo lei, i punti di forza della città?

La nostra bellezza, la nostra accoglienza e vivacità culturale. Il nostro calore. Il clima spettacolare.

10) Quali sono invece i punti di debolezza della città?

Siamo troppo divisi: non sappiamo lavorare insieme.

11) Quali sono, secondo lei, le aree più critiche della città?

Le borgate marinare, il villaggio Jungi e il quartiere di San Giuseppe.

12) Negli ultimi anni, riconosce a Scicli un trend positivo o negativo in merito alla situazione generale?

L'ambiente politico, economico e culturale è molto positivo. Alla città manca un po' la convinzione nei propri mezzi e la voglia di mettersi in gioco. Inoltre, mi piacerebbe sentire meno le persone lamentarsi e non agire. Tra dieci anni Scicli sarà bellissima con ancora più monumenti fruibili, luoghi culturali per tutti, parchi per i bambini e una vivacità economica e d'impresa da far invidia ai paesi limitrofi.

Intervista a Giovanni Pisani, presidente del Club per l'Unesco di Scicli

1) Potrebbe presentarsi e dire di cosa si occupa?

L'intervistato, di nome Giovanni Pisani, è il presidente onorario del Club per l'Unesco di Scicli e si occupa, con il suo club, del coordinamento di eventi e progetti con obiettivo la salvaguardia e promozione dei beni culturali.

2) Con quali associazioni collabora maggior-

mente?

Il club è aperta a qualsiasi tipo di collaborazione e con qualsiasi associazione. Ultimamente alcuni progetti hanno interessato una maggiore collaborazione con le associazioni Pro Loco di Scicli, Legambiente e Esplorambiente.

3) E' semplice instaurare rapporti di collaborazione con altre associazioni e con le amministrazioni?

Negli ultimi anni è molto più semplice.

4) E' semplice invece ottenere la partecipazione dei cittadini?

Il coinvolgimento dei cittadini risulta invece più difficile. E' necessario sviluppare progetti anche in base agli interessi dei residenti. A livello culturale siamo ancora molto indietro, si veda ad esempio il teatro comunale di Scicli, uno dei primi della provincia, che è notevolmente sottoutilizzato dalla popolazione.

5) Qual è l'obiettivo della sua associazione riguardo al territorio?

L'obiettivo è, come detto precedentemente, quello della salvaguardia e promozione dei beni culturali di Scicli, che si traducono negli intenti di valorizzazione del patrimonio.

6) Reputa maturo l'ambiente di Scicli riguardo i temi di cui si occupa la vostra associazione?

La risposta alla domanda è da ricercare, secondo il sig. Pisani, nel coinvolgimento della cittadinanza. Come detto precedentemente infatti la partecipazione agli eventi è sempre limitata, vicina alle 40/50 persone nei casi più positivi.

Una maggiore partecipazione avviene per le manifestazioni più importanti come "Il Gioia" o "Le Milizie" che sono molto più sentite dalla popolazione e riconosciute.

7) E' stato difficile imporsi nel territorio?

Imporsi, secondo il sig. Pisani, non è stato difficile ma come precedentemente detto sul piano della partecipazione cittadina vi è ancora molto da fare.

8) Quali sono, le intenzioni e gli obiettivi per il futuro della vostra associazione?

Gli obiettivi per il futuro mirano ad una crescita culturale della città che avviene anche tramite la divulgazione della storia locale.

A questo si aggiunge l'obiettivo di creare una coscienza collettiva in grado di far emergere un gruppo che sollevi i residenti e le associazioni dall'abitudine dell'individualismo. E' importante definire degli obiettivi comuni e visualizzare una Scicli diversa tra 10 anni.

Per questa ragione in questo momento il club sta portando avanti due iniziative: una prima iniziativa riguarda l'organizzazione di un evento per la divulgazione storica della Scicli del '500 che ha visto nel prof. Pellegrino uno dei maggiori promotori ed esperti della contea di Modica.

Un secondo intervento riguarda una mappatura e descrizione del quartiere di Chiafura che raccolga le informazioni oggi molto frammentarie.

9) Quali sono, secondo lei, i punti di forza della città?

Scicli è da considerare un punto di forza nel suo insieme. Un sistema in cui entrano le risorse umane, la bellezza dei paesaggi, la geografia del territorio, la serenità, i colori, etc.

Caratteristiche che portano numerosi turisti ad innamorarsi della città.

10) Quali sono invece i punti di debolezza della città?

I punti di debolezza sono invece molti, a cominciare dai parcheggi, i servizi pubblici per cittadini e turisti, la logistica e soprattutto la cultura individualista che rallenta lo sviluppo della città.

11) Negli ultimi anni, riconosce a Scicli un trend positivo o negativo in merito alla situazione generale?

Il passi avanti sono stati sicuramente molti. Inizia ad esserci una "coscienza locale", sebbene vi siano notevoli carenze. Purtroppo, secondo il sig. Pisani, vi sono infinite idee ma poche azioni concrete e la città dovrebbe prendere esempio da realtà limitrofe che si impegnano per promuovere numerose iniziative.

