

## Il design per la valorizzazione territoriale. Il caso del Rione Sanità a Napoli

### 1. Territorio e design

□

Le riflessioni intorno al rapporto tra design e territorio sono state da sempre al centro del dibattito culturale e scientifico, ma solo recentemente è cambiata la prospettiva di osservazione: si è passati dall'osservare *il territorio come contesto del design* al considerare *il territorio come oggetto di design*. Due fattori principali sono alla base di questa diversa attenzione. Da una parte, l'evoluzione della disciplina del design che, ampliando progressivamente il concetto di prodotto verso dimensioni sempre più estese e sistemiche e interfacciandosi in presa diretta con i fenomeni di trasformazione culturale della società, ha enfatizzato il suo carattere di disciplina "multiverso" (Bertola P., Manzini E., 2004) per confrontarsi con ambiti e tematiche emergenti. Il design strategico, il design dei servizi e il design per lo sviluppo territoriale sono solo alcune delle declinazioni disciplinari, dove il focus di osservazione è ampliato verso sistemi di "prodotti" sempre più complessi e immateriali. Dall'altra, il cambiamento degli scenari economici e la ribalta sulla scena competitiva dei territori portano ad avvicinare il concetto di luogo al concetto di merce, in una prospettiva di crescita sostenibile e di riconversione non più centrata esclusivamente sulla produzione, ma orientata verso processi di terziarizzazione dell'economia. Le città e i territori emergono sempre più come importanti attori economici: diventano oggetto e soggetto di scambio, attrattori e amplificatori dei sistemi economici, culturali e produttivi ad essi collegati, valori da riconoscere, evidenziare e rivelare.

A livello della ricerca accademica di design, questo percorso di avvicinamento alle tematiche territoriali è iniziato nel 1998 con la ricerca Sistema Design Italia(1) che rilevava non solo la *dimensione territoriale* del design italiano, basata su un felice e sincronico connubio tra condizioni locali (produttive, organizzative, culturali, ecc.) e intuizioni e sensibilità creative, ma anche le sue *declinazioni territoriali*, svelando per ogni area del territorio nazionale i punti di forza, le specificità e i segnali più innovativi. Quella ricerca ebbe il merito di rilevare, soprattutto nelle aree più distanti dai sistemi produttivi *design oriented*, nuove forme applicative del design rivolte a valorizzare prodotti della cultura locale – il Limoncello, ad esempio -, o fare leva sulle risorse legate ai patrimoni ambientale, storico e culturale – la Fondazione Napoli Novantanove – o all'immaginario legato all'idea di luogo – il merchandising territoriale di Napolimania(2). Forme di design spesso spontanee, ovvero di "design di fatto", più che di "design palese", ovvero generato da un sistema strutturato e da attori riconosciuti effettivamente come designer. Questi esempi rappresentano ancora oggi un approccio originale nei confronti di tematiche legate allo sviluppo di aree territoriali deboli, successivamente approfondite con la ricerca Me.design(3) che intorno al concetto di "capitale territoriale" – ovvero un insieme articolato e complesso di risorse materiali e immateriali – ha posto le basi metodologiche per un approccio dedicato alla valorizzazione dei territori. Mentre i luoghi del mondo diventano sempre più simili tra loro per effetto dell'omologazione connessa a processi di globalizzazione e connessione sempre più spinti, e assistiamo a fenomeni di fondamentalismi identitari, di chiusura verso il cambiamento, di nostalgica recessione, ci chiediamo in che termini porre la domanda di identità territoriale e di sviluppo legata al design e quali alternative immaginare tra queste due estreme posizioni. In sintonia con quanto sostiene Ezio Manzini (2005) un "localismo cosmopolita" potrebbe rappresentare una terza via, ovvero un'intersezione equilibrata tra dimensione locale e dimensione globale, strettamente connessa ad una valorizzazione sostenibile delle risorse locali. In quest'ottica, sostiene sempre Manzini, il localismo cosmopolita è il risultato di una condizione di equilibrio tra il *radicamento* (in un luogo e nella comunità) e l'*apertura* (ai flussi globali di idee, di persone, di cose e

di denaro). Un equilibrio certamente molto delicato da raggiungere, ma che può generare un nuovo senso del luogo e della comunità (come nodi di una rete che generano e rigenerano il tessuto sociale e produttivo locale e che connettono quel luogo e quella comunità con il resto del mondo), e anche una nuova idea di benessere (la consapevolezza che alcune qualità locali possono concorrere alla possibilità di stare bene).

## 2. Riconoscere, raccontare e dare forma alle identità territoriali

□  
□

L'identità territoriale diventa quindi il punto di partenza di qualsiasi ipotesi progettuale di sviluppo dei luoghi. Un'identità che deve essere selezionata tra le diverse sfaccettature possibili che un territorio può esprimere, deve essere riconosciuta, rinnovata o "progettata", e quindi condivisa e partecipata in primo luogo dagli attori locali. Passa attraverso la consapevolezza (interna) e la riconoscibilità (interna e verso l'esterno). Per cui, il processo metodologico di design territoriale può essere sintetizzato attraverso tre fasi principali, che hanno come focus il tema della "personalità" di un luogo:

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

Per costruire l'identità di un luogo, per tracciare un quadro dei valori su cui puntare per proporre successivamente degli scenari di sviluppo e valorizzazione, è necessario anche rintracciare quelle diversità, rispetto ad altri contesti, che possano supportare un effettivo posizionamento competitivo rispetto ad un panorama di offerta che, in un territorio come quello italiano, ricchissimo di presenze storiche, artistiche, culturali ed ambientali, rischia di diventare sempre più saturo e indifferenziato. Il progetto dell'identità passa quindi da un'analisi critica dell'esistente, del proprio patrimonio di valori, materiali e immateriali, e da una reinterpretazione in una prospettiva di sviluppo sostenibile, ovvero di uso "rigenerativo" delle risorse, amplificandole attraverso la relazione tra livelli diversi, intrecciando ad esempio il piano dell'economia e della produzione con quello del tessuto sociale e culturale. Per trasformare le risorse di un territorio da "potenziali" ad "effettive", occorre intanto una particolare attenzione nel riconoscerle, attraverso una lettura del territorio che consenta anche di interpretare il senso intimo dei luoghi, un'osservazione che, come sostiene Giuliana Bruno nel suo "Atlante delle emozioni", comporti uno spostamento teorico dall'ottico all'aptico, dal *sightseeing* (sight=vista) al *siteseeing* (site=luogo), dal motion all'e-motion. Leggere il territorio, interpretarlo, visualizzarlo, costruire ambiti di senso e visioni condivise, promuovere forme di progettazione partecipata, trasformare le visioni in azioni e iniziative praticabili, progettare le interfacce dei servizi che ne derivano, promuovere e realizzare un'efficace comunicazione dell'intero processo, sono tutte *capabilities* del design strategico, del design dei servizi, del design degli scenari, del design della comunicazione e di prodotto. Il design può quindi partecipare ai processi di sviluppo locale, sia con un ruolo di regia complessiva dell'intero processo, sia nello specifico della realizzazione di azioni mirate, mettendo in campo con un set di competenze e di strumenti utili per un suo orientamento verso la sostenibilità e agendo con modalità e tecniche differenziate e flessibili, indispensabili nel confronto con tematiche legate ai territori, complesse, dinamiche e in continua evoluzione.

## 3. Un caso di successo bottom up: il Rione Sanità di Napoli

□  
□

L'esempio dell'esperienza del Rione Sanità a Napoli è particolarmente significativa perché:

- rappresenta un caso di successo che parte dal basso, dalla volontà di un gruppo di persone fortemente motivate a riscattare questa porzione di città;

- intreccia forme di “design palese” con forme di “design di fatto”;
- connette diversi livelli del capitale territoriale: il patrimonio culturale, sociale e produttivo.
- rappresenta la forza e l’urgenza di una domanda di progettualità che agisca sui sistemi territoriali nel loro complesso.

La situazione del rione Sanità è di enorme complessità. Un’enclave urbana ricchissima di patrimoni storico-artistico e religiosi, ma destinata per la sua stessa morfologia ad essere un’area chiusa, cresciuta ai margini delle antiche mura della città e incuneata tra le colline, con pochi punti di accesso: una realtà molto circoscritta, introversa, vissuta prevalentemente dai suoi abitanti, una condizione che nel tempo ha favorito una concentrazione della microcriminalità. Ma la Sanità è anche il luogo dove è nato Totò e dove sono stati girati molti film noti (tra cui l’*“Oro di Napoli”* di De Sica), dove sono le Catacombe di San Gennaro (il patrono della città) e quelle di San Gaudioso con un sistema sotterraneo articolato e complesso, dove si trova il palazzo settecentesco di Ferdinando Sanfelice, architetto noto per le soluzioni tipologiche e prospettiche dei cortili con le scale aperte, dove vi è una concentrazione di Chiese con straordinarie ricchezze storico-artistiche, dove ancora sopravvivono e con particolare vivacità tradizioni popolari, culturali e religiose. Qui, l’emergenza di un tessuto sociale fragile e di una stagnazione dell’economia di quartiere ha fatto sì che si attivassero processi spontanei di progettualità e di auto-organizzazione, partiti dal basso, cresciuti intorno alla Basilica di Santa Maria della Sanità, cuore del quartiere, e dalla infaticabile energia del parroco don Antonio Loffredo, a partire dal 2001. Può sembrare strano che tra tante ricchezze presenti nell’area si sia deciso di ripartire dal capitale umano, da quei giovani che pur vivendo una realtà così difficile sperano e credono in una possibilità di riscatto. Altra particolarità, decidere di partire dal contemporaneo piuttosto che dal passato. Ma procediamo con ordine. Le prime iniziative messe in campo partono da un’analisi lucida dell’esistente, oggettiva ma anche emozionale, ben sintetizzata da una frase che oggi ritroviamo nel sito del progetto in corso(4) e nella maggior parte dei prodotti comunicativi collegati: *“Sanità’, inafferrabile, incostante bellezza... è uno di quei posti dove l’umanesimo o diventa umanità, o muore”*. Una frase che ben rappresenta la difficoltà del presente, la bellezza decadente del contesto, la necessità di ricostruire l’anima del luogo, prima ancora di qualsiasi intervento materiale. Sebbene non condotta da designer, è una dichiarazione di un obiettivo identitario preciso da cui partire per la costruzione di scenari di sviluppo. Le azioni messe in campo sono tutte strumentali a rafforzare un senso di appartenenza sociale al luogo, all’osservare il contesto con occhi diversi, ad apprezzare le qualità umane sopite o latenti in tanti abitanti del quartiere, ad aumentare il senso di cooperazione e di comunità. Costruire un’alternativa all’ingerenza dei clan. Abbattere le barriere (fisiche e mentali) con la città. Aprirsi all’esterno e accogliere. Ecco che le prime iniziative puntano su due obiettivi principali:

- all’esterno: contrapporre alle crude immagini di cronaca una nuova immagine del presente, un’immagine di arte, di cultura e di rinnovamento;
- all’interno: alimentare una consapevolezza e un orgoglio locale, attraverso una conoscenza del patrimonio esistente e delle sue potenzialità di trasformarsi in risorsa effettiva, in motore per l’intero quartiere.

Iniziano le mostre e le installazioni permanenti di artisti contemporanei e designer nella Basilica di Santa Maria della Sanità, una pratica tuttora in corso: Gianni Pisani, con la tela raffigurante la Madonna della Sanità del 2003, e successivamente con *“L’Ultima Cena”* del 2008; Riccardo Dalisi, con l’altare in cristallo collocato al centro della chiesa barocca e l’istituzione nel quartiere di un laboratorio di arte povera in design; Anna Maria Bova con il mosaico *“croce fisso”* e, poi, la scultura conica in lamiera di metallo con tre croci (Golgota) per la Basilica di San Gennaro Extra Moenia. Affianco al richiamo suscitato da queste nuove opere, si attivano itinerari di visita alla Chiesa della Sanità e alle sottostanti catacombe di San Gaudioso, dove gruppi di giovani del quartiere accompagnano i visitatori come guide, organizzando anche serate con gruppi teatrali e degustazioni di prodotti locali. Quei ragazzi hanno poi nel tempo costituito un’agenzia di servizi, *“La Paranza”*, che oggi gestisce tutti i percorsi fruitivi e culturali del quartiere e la

struttura del bed & breakfast “La casa del Monacone”, collocata nella canonica della Basilica, appositamente ristrutturata su progetto di Riccardo Dalisi. Dal 2006 gli interventi diventano più strutturati attraverso la collaborazione tra l’Arcidiocesi di Napoli e l’Associazione L’Altra Napoli Onlus, e l’attivazione di condizioni per il finanziamento di progetti specifici, basati sempre sulla stretta integrazione tra interventi di recupero architettonico e sociale: dopo l’esperienza del recupero del Giardino degli Aranci, si avvia la ristrutturazione della Chiesa sconscacrata di San Vincenzo e Immacolata alla Sanità per ospitare in maniera stabile un laboratorio di teatro gestito da alcuni anni da un’associazione teatrale di ragazzi del quartiere; la creazione di un laboratorio musicale e di una Filarmonica, la Sanitansamble, composta da ragazzi della zona sul modello di fortunate iniziative nate in altre città difficili, come Caracas in Venezuela; e infine l’attuazione di un percorso di fruizione e di valorizzazione, “Il Miglio Sacro”, un itinerario che va dalla tomba di S. Gennaro al suo tesoro custodito nel Duomo e che attraversa l’intero quartiere connettendolo con la città. Un percorso realizzato attraverso interventi di recupero architettonico, come la riapertura delle Catacombe e il restauro della chiesa paleocristiana di San Gennaro Extra Moenia, chiusa da 40 anni, che ha consentito di ripristinare un ulteriore accesso a nord dell’area; iniziative culturali ed eventi, quali la videoinstallazione “Lux in tenebris. Illuminare il mistero di Elisabetta Valentini” nelle Catacombe di S. Gennaro; la messa in rete delle diverse emergenze artistico-architettoniche, integrando sistemi di servizi, di comunicazione e di accoglienza, anche attraverso l’uso di tecnologie Rfid; la collaborazione e creazione di cooperative di giovani del quartiere tra cui: la Paranza, per la gestione e la fruizione culturale del quartiere; gli Iron Angels, che hanno rinnovato la tradizionale lavorazione dei metalli realizzando oggetti su disegno di Dalisi e manufatti di arredo per i luoghi del quartiere recentemente riaperti al pubblico; la cooperativa dei giovani che hanno curato il delicato impianto elettrico e illuminotecnico delle Catacombe di S. Gennaro. L’esperienza intorno alla Chiesa della Sanità – dagli interventi di arte contemporanea e di design, alle operazioni di coinvolgimento sociale, alla proposta di nuove offerte di fruizione culturale, all’innesto con forme di riattivazione di economie locali – è molto esemplificativa di come un patrimonio storico, artistico e religioso possa essere motore di una rivalutazione di un intero quartiere, mettendo a sistema una serie di risorse esistenti ma a lungo sopite, un esempio molto interessante per spiegare alcune dinamiche di contaminazione tra livelli diversi: religione, arte, turismo, design, economie locali, tessuto sociale. Contaminazioni che generano crescita economica e sviluppo. In questo caso il design, quello palese, affianca questa iniziativa, la rende visibile e tangibile, comunicabile ed evidente. Interviene nell’ultima parte del processo, sostenendo e rafforzando gli assunti iniziali, affiancando le attività delle comunità creative che si sono formate, dando forma ai prodotti e alla comunicazione, lasciando segni tangibili negli interventi di ristrutturazione. Ma potremmo certamente definire un’attività di “design di fatto” tutto il processo di sensemaking dell’iniziativa e di creazione di consenso interno ed esterno. Resta la considerazione di fondo di come la necessità di progetto sia una condizione ineludibile per il futuro sociale, culturale e economico dei luoghi e di come gli enti deputati a questo, ossia le amministrazioni locali, siano spesso assenti e sordi. E, ancora, di come, sempre più, le modalità di partecipazione delle comunità locali siano centrali per la riuscita di qualsiasi ipotesi. Quello che sta accadendo nel Rione Sanità ne è una prova tangibile.

## Note

(1) La ricerca nazionale “*Sistema Design Italia. Il ruolo del disegno industriale per l’innovazione del prodotto. Sviluppo delle risorse progettuali del Sistema-Italia tra risorse locali e mercati globali*”, cofinanziata dal Ministero dell’Università MURST nel biennio 1998-2000 e coordinata dal prof. Ezio Manzini del Politecnico di Milano, ha visto la partecipazione di 17 sedi universitarie diffuse sul territorio nazionale, ricostruendo un quadro molto dettagliato dello stato dell’arte del design italiano, delle sue specificità e delle tendenze in atto. Da quella ampia partecipazione e da quell’esperienza collaborativa è poi nata l’omonima rete di ricerca universitaria di design SDI – Sistema Design Italia (<http://www.sistemadesignitalia.it/>).

(2) Per maggiori approfondimenti sugli esempi citati, cfr. Cristallo V., Guida E., Morone A., Parente M., *Design e sistema territoriale. Cinque casi studio di successo in Campania*, Libria, Melfi, 2002.

(3) La ricerca "*Me.design. Strategie, strumenti e operatività del disegno industriale per valorizzare e potenziare le risorse dell'area mediterranea tra locale e globale*", cofinanziata dal MIUR nel 2002-2004 e coordinata dal prof. Giuliano Simonelli del Politecnico di Milano, è stata condotta con le sedi universitarie di Milano, Genova, Napoli Federico II, Napoli SUN, Chieti, Reggio Calabria e Palermo.

(4) <http://www.catacombedinapoli.it/rioneSanita.asp>

## Bibliografia

– Bauman Z., *Intervista sull'identità*, Laterza, 2003.

– Bertola P., Manzini E. (a cura di), *Design multiverso. Appunti di fenomenologia del design*, Polidesign, 2004.

– Bertola P., Maffei S. (a cura di), *DRM Design Research Maps. Prospettive della ricerca universitaria in design*, Maggioli editore, 2009.

– Bruno G., *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*, Bruno Mondadori, 2006.

– Castelli A., Vignati A., Villari B., *Me.design. Il contributo del design allo sviluppo locale*, SDI DESIGN REVIEW n.02/2005, magazine on line sul sito <http://www.sistemadesignitalia.it/>

– Cristallo V., Guida E., Morone A., Parente M., *Design e sistema territoriale. Cinque casi studio di successo in Campania*, Libria, Melfi, 2002.

– Cristallo V., Guida E., Morone A., Parente M., *Design, territorio e patrimonio culturale*, Clean, Napoli, 2006.

– Fagnoni R., Gambaro P., Vannicola, C., *Me.design\_ forme del mediterraneo*, Alinea, Firenze 2004.

– Iaia G. (a cura di), *Il Miglio Sacro*, M. D'Auria editore, Napoli, 2009.

– Iaia G. (a cura di), *Lux in tenebris. Illuminando il mistero*, M. D'Auria editore, Napoli, 2010.

– Maffei S., Parente M., Villari B. (a cura di), *Il design per la valorizzazione dei beni culturali. Le premesse fondative della ricerca d.Cult.*, SDI DESIGN REVIEW n.03/marzo 2006, magazine on line sul sito

<http://www.sistemadesignitalia.it/>.

– Magnaghi A., *Il progetto locale*, Bollati Boringhieri, Torino, 2000.

– Manzini E., *Un localismo cosmopolita. Prospettive per uno sviluppo locale sostenibile ed ipotesi sul ruolo del design*, SDI DESIGN REVIEW n.02/2005, magazine on line sul sito

<http://www.sistemadesignitalia.it/>

– Meroni A. (a cura di), *Creative Communities. ?People inventing sustainable ways of living*, edizioni Polidesign, Milano, 2007.

– Parente M., Lupo E. (a cura di), *Il Sistema Design Italia per la valorizzazione dei beni culturali*, edizioni Poli.design, 2009.

## Sitografia

<http://www.catacombedinapoli.it/>

<http://www.altranapoli.it/>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)