

TRIESTE CLOUD CITY: LA CITTÀ DELLA CODA LUNGA

S. IACONESI*, O. PERSICO*

Vi è mai capitato di riprogettare in una settimana il sistema di comunicazione urbana di un'intera città coordinando un gruppo di 15 futuri designer e architetti - una città, fra l'altro, che avreste sempre voluto visitare ma dove la vita non vi aveva ancora portato?

A noi sì, circa un mese fa. La città in questione è Trieste e l'occasione è stata offerta da "Insegna Trieste", un workshop intensivo promosso da ISIA Firenze in collaborazione con l'Amministrazione Comunale che ha coinvolto cinque atenei: l'ISIA di Firenze e di Urbino (design), lo IUAV di Venezia e l'Università di Trieste (architettura), l'Università di Nova Gorica (new media art).

Il progetto ha preso da subito una piega interessante, trasformandosi in uno scenario di *near future* sulle smart city dove gli open data si mischiano con le reti wireless e le tecnologie ubique. Una città tanto più "smart" quanto più è capace di "farsi piattaforma": di espressione, di relazione, di comunicazione e opportunità per la pluralità di soggetti che la popolano, la attraversano e la usano.

In una parola: un nuovo "ecosistema digitale" urbano in cui agire e interagire, contribuire e condividere, produrre conoscenza e remixarla, fruire di informazioni e servizi, e crearne di nuovi. Il tutto accessibile sia dallo spazio fisico della città, sia da ogni angolo del pianeta, attraverso la rete.

1. La Città Piattaforma: teoria e pratica per una Human Centered Smart City

Lo scenario proposto è quello della HUMAN CENTERED SMART CITY, in cui

* Rispettivamente ingegnere robotico e dottoressa in Comunicazione, sono due ricercatori-artisti a cavallo appunto fra arte, ricerca, interaction design e comunicazione. Lavorano insieme dal 2006 sotto il marchio di AOS (Art is Open Source). Contribuiscono alla comunità scientifica attraverso l'insegnamento in diverse università, istituti e master. Insieme a Marco Stancati, direttore di questa Rivista, hanno realizzato laboratori creativi nei Master e nei corsi della Sapienza di Roma, Dipartimento CoRis. Definiscono la loro filosofia operativa uno "stato di workshop permanente".

la città diventa un luogo sensibile, attivo, polifonico, libero, resiliente, ricombinante, emergente; la sua intelligenza si basa prima di tutto sulle persone, sulle relazioni e le interazioni.

Il concetto di “Città Piattaforma” si è rivelato abilitante per questa visione.

Prendendo spunto dalle architetture delle tecnologie di Internet, si può infatti immaginare che una città si trasformi in una vera e propria piattaforma aperta, su cui costruire l'Ecosistema Digitale Pubblico. Qui, infrastrutture tecnologiche quali il Cloud Cittadino, la rete wi-fi e meshed, le reti di sensori capaci di registrare ed offrire alla consultazione i dati in tempo-reale sull'ambiente, la mobilità, la comunicazione digitale, l'uso dell'energia, e le forme di espressione, informazione e comunicazione digitale a disposizione delle persone come delle organizzazioni, diventano un sistema aperto e accessibile.

Nel progettare un “sistema di comunicazione urbana per la città”, ci siamo ben presto resi conto che ci sarebbe stato impossibile affrontare questo compito in maniera significativa senza assumere un approccio olistico, orientato all'innovazione radicale e sistemica.

È così che abbiamo affrontato il nostro compito servendoci di uno strumento complesso: l'Ecosistema Digitale (DE, Digital Ecosystem).

Nel DE, la Città Piattaforma prende corpo, realizzando un ambiente umano e tecnologico capace di aprirsi alla società civile per consentire di esprimere desideri, aspettative, visioni, opportunità, disponibilità, necessità e capacità, cercando collaborazione, aggregazione, iniziativa, sostegno, scambio. Un framework per l'espressione, l'informazione e la comunicazione, in cui sono disponibili, nell'ottica della piattaforma, strumenti per creare contenuti e per ascoltare la vita digitale pubblica.

Il DE è come un social network di nuova generazione, capace di uscire fuori dallo schermo e collegare tanto i “profili” dei cittadini quanto tutte le cose che ci sono e avvengono in città, permettendo al contempo di esprimersi (“ecco quello che mi piace fare a Trieste”), di coordinarsi (“chi vuole organizzare questa cosa con me in città?”), di fare business (“facciamo filiera su questo processo!”) e, più in generale, di trasformare saperi, capacità, opportunità e progetti in risorse disponibili per l'intero Ecosistema.

“Facebook” esce dallo schermo del computer (grazie alle tecnologie ubique e al Web 3.0) trasformandosi in un sistema umano che appartiene alla città e ai suoi cittadini, interconnettendo persone, cose, aziende e istituzioni nel creare benessere ed opportunità.

Infine, la trasparenza: nel nuovo ecosistema cittadino le informazioni sono distribuite sotto forma di Open Data, offerti in formati standard e accessibili che diventano una risorsa pubblica, un nuovo “commons digitale” a disposizione di tutti.

Ecco come si esprime FABIO OMERO (<http://www.fabioomero.it/>), assessore allo Sviluppo economico e Fondi comunitari, Turismo, Aziende partecipate e controllate del Comune di Trieste) e promotore del progetto con Elena Marchigiani

(assessore alla Pianificazione Urbana, Mobilità e Traffico, Edilizia Privata, Politiche per la casa, Progetti Complessi), secondo il quale la Città Piattaforma è anche un modo per rispondere alla crisi:

“Mi ha colpito che a distanza di pochi mesi ci siamo “imbattuti” in due mondi apparentemente tra loro distanti, ma che alla fine hanno parlato lo stesso linguaggio. Mi riferisco al dott. Mauro Bonaretti, direttore generale del Comune di Reggio Emilia, che in un seminario organizzato dal nostro Comune ha proposto il concetto di rete tra pubblico, impresa, lavoratori e terzo settore per affrontare in questa situazione di crisi il governo dell’economia, della società e del territorio con un’idea sistemica e integrata della città. E mi riferisco al workshop dell’Isia di Firenze e all’idea di Città Piattaforma emersa dai lavori: una città dove non solo le istituzioni, i grandi operatori e le piccole associazioni, ma gli stessi cittadini - nati, immigrati o solo in transito - mettono in rete i propri saperi, scambiano informazioni, rendono leggibile la città e in definitiva comunicano. Che poi queste reti intelligenti stiano dentro all’idea di smart city a cui il Comune - con grave ritardo... - sta lavorando, è solo un’altra coincidenza. Ma essendo la terza, non è più un caso, non è nemmeno più un indizio: è ormai una prova.”



2. Il workshop

Per entrare nel vivo del progetto, è interessante seguire lo sviluppo del workshop, che STEFANO MARIA BETTEGA, Direttore di ISIA Firenze, riassume così:

“L’esperienza triestina rappresenta una sperimentazione esemplare per molti aspetti. Didatticamente efficace: ibrida i saperi svincolandoli da una logica strettamente disciplinare; mette a confronto studenti provenienti da diverse strutture; obbliga alla finalizzazione del lavoro con il decisivo contributo di una committenza (l’amministrazione comunale di Trieste) che mai come in questo caso ha svolto ruolo di stimolo e indirizzo rispetto al rispetto del mandato progettuale. Le necessità della PA nel settore del design non sono ancora riconosciute in modo strutturato se non recentemente con il fenomeno Open Data. È merito degli amministratori triestini quindi l’aver intercettato un bisogno reale e intrapreso una strada innovativa che sono certo possa portare alla realizzazione di economie e all’ottenimento di risultati di qualità. Non si tratta qui di scavalcare il legittimo ruolo dei fornitori privati che possono essere facilmente integrati in un processo di ricerca e produzione che coinvolge in maniera attiva anche la componente accademica.”

SIMONE PATERNICH, docente ISIA e responsabile della collaborazione della città di Trieste con ISIA Firenze, sorride ricordando la genesi del nome: “Quando ad Aprile abbiamo incontrato gli assessori Omero e Marchigiani ci hanno illustrato la necessità del Comune di riprogettare la cartellonistica della città (le insegne), ma allo stesso tempo di evolvere l’idea stessa di insegna aprendola all’allestimento/arredamento urbano e alle tecnologie digitali. Da qui, nel titolo, l’abbinamento di “Insegna” (insegna come cartello e insegna come insegnare) al nome della città: Insegna Trieste.”

Il workshop, strutturato in 7 densi giorni, inizia con una serie di incontri in cui sono invitati a parlare esponenti dell’amministrazione comunale e regionale, dell’Agenzia Turismo Friuli Venezia Giulia (TurismoFVG <http://www.turismofvg.it/>), del Consorzio Promo Trieste (<http://www.promotrieste.it/>), del Gruppo Eurotech S.p.a. (<http://www.eurotech.com/>) e di progettualità cittadine di matrice associazionistica. Discussioni su temi come il turismo, la caratterizzazione e identità della città di Trieste, le strategie della comunicazione, gli approcci e i sistemi tecnologici (come il Cloud e la sensoristica di nuova generazione) hanno offerto elementi rilevanti per la comprensione della città, aiutandoci a chiarire le esigenze progettuali e il contesto locale. Trieste è stata dipinta come una “città priva di centro”: una città dove non esiste un attrattore unico capace di fungere da driver per il turismo e lo sviluppo (ad esempio: il Colosseo), ma una molteplicità di centri. Una città il cui valore sta principalmente nella qualità della vita (benessere diffuso), nell’attività di centinaia di associazioni culturali e grup-

pi di cittadini, nelle spiagge, nei castelli, nella diversità culturale, nel patrimonio ambientale ed enogastronomico. Sviluppare la capacità di passare nei prossimi anni da “un turismo” a “tanti turismi” è presentata come altamente strategica: operatori di grandi dimensioni (ad esempio: congressi di grandi dimensioni e tour operator), ma anche centinaia di nicchie diverse, per creare esperienze per turisti non convenzionali (una volta si chiamavano i “turisti fai-da-te), gli appassionati di sport, cucina, fantascienza o qualsiasi altro segmento sia possibile immaginare.

L’associazione Manifetso2020 (<http://www.manifetso2020.com>) - con Marco Svava e Marco Barbariol insieme all’architetto Claudio Farina - ci ha accompagnato in un peculiare tour cittadino in cui abbiamo avuto l’occasione di attraversare Trieste e i suoi “paradossi”, come hanno sottolineato gli organizzatori: enormi da opportunità per realizzare progetti come l’ex-opp (l’ex-Ospedale Psichiatrico di S. Giovanni <http://opp.dicar.units.it/>) e il complesso del Vecchio Porto (qui http://www.corriere.it/cultura/11_agosto_12/fasano-citta-proibita-trieste-sogna_0c34e7a4-c199-11e0-9d6c-129de315fa51.shtml un articolo del Corriere per i curiosi), fino alla possibilità di incontrare operatori della cultura e dell’intrattenimento ed esponenti dell’architettura e della progettazione. Non limitandosi a luoghi e monumenti, la concezione del tour ci ha consentito di accedere a una visione etnografica della città, con l’osservazione sul campo dei modi e dei ritmi della vita quotidiana triestina: dall’andare al mare al Pedocin (<http://www.comuniclab.it/41453/trieste-spiagge-separate>) o sui marciapiedi affollati di Barcole (<http://it.wikipedia.org/wiki/Barcola>), allo spritz, alle innumerevoli community e gruppi che riempiono la città.

A tour concluso siamo pieni di stimoli e informazioni e si entra nel vivo del workshop.

3. La progettazione

Per la progettazione abbiamo scelto un approccio basato sulle metodologie di co-creazione, usando una sequenza di esperienze costruttiviste, seguite da sessioni di progetto, disegno e sviluppo collaborativo.

Il primo passo è consistito nella definizione dell’obiettivo: un sistema di leggibilità e navigazione dello spazio urbano.

Il progetto è cominciato, quindi, dall’immaginare come fosse fatta l’architettura dell’informazione di una città come Trieste.

Di quali informazioni hanno bisogno le persone quando sono lontane dalla città? Quali mentre viaggiano per arrivare a Trieste? E quando giungono in città? Di quali informazioni necessitano quando vi si fermano per un minuto, un’ora, un giorno, un mese, un anno o per tutta la vita, seguendo le traiettorie del turismo, del lavoro, della famiglia, del desiderio, delle emozioni, delle passioni, o della scienza?

Come ci si orienta in città dal centro di una candida piazza, da dentro un parco, dalle mura di un castello, dal marciapiede del porto o da una larga strada che attraversa edifici di archeologia industriale abbandonati?

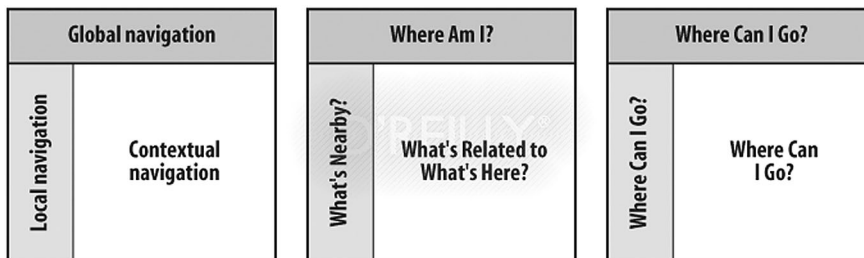
Come è fatto un sistema di navigazione della città, capace di rendere leggibili, visibili e accessibili e interattive queste tipologie di informazione e le loro declinazioni?

Per capirlo abbiamo applicato le metodologie dell'Architettura dell'Informazione (AdI) nella progettazione della nostra Human Centered Smart City: la Città Piattaforma.

Lavorando sull'AdI ci siamo confrontati innanzitutto con la necessità di descrivere una "città semantica" in cui ogni elemento fosse collegato agli altri attraverso legami di significato.

In maniera simile a come si fa progettando un sito web, ci si è domandati come poter realizzare un sistema di navigazione semantica per la città, articolato su tre livelli:

- "globale" (navigare la città secondo i grandi temi, quali i servizi, la cultura, l'ambiente, la storia, il divertimento...);
- locale (scelto un tema: cosa offre la città a riguardo?);
- e contestuale ("ok, sono qui: cos'altro c'è?", per trovare servizi correlati, cose compatibili o simili, o anche solo vicine).



Questa strategia determina una visione innovativa della città, in cui le informazioni digitali e fisiche si incontrano in uno spazio pubblico nuovo, pensato per visualizzare informazioni e relazioni attraverso una molteplicità di media, strumenti e modalità differenti. Ad esempio combinando i segni grafici "classici" (es: la cartellonistica) con le tecnologie, che si insinuano nel tessuto urbano in modi diretti (ad esempio attraverso l'uso delle app per smartphone, i chioschi digitali, i QRCode, gli RFID ...) e in altri più inaspettati, come ad esempio attraverso esperienze di interazione naturale e gestuale.

4. Risultati: il prodotto

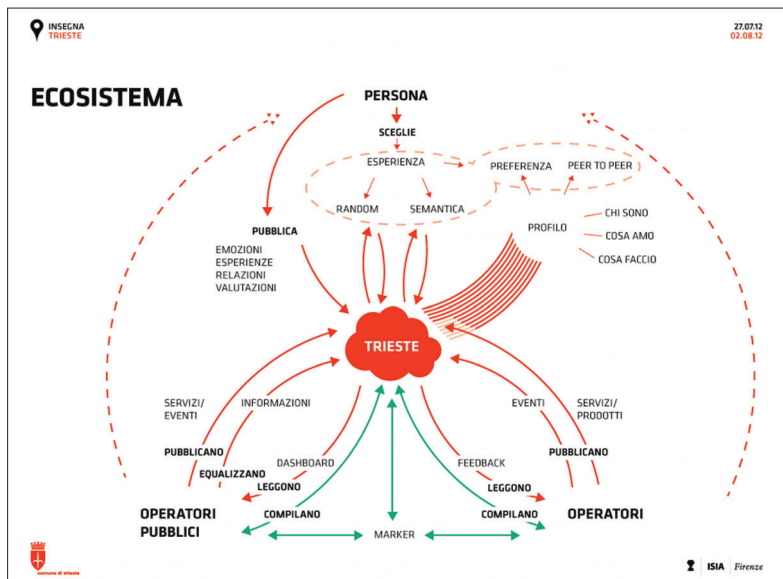
L'ultima parte del workshop è stata, infatti, dedicata alla progettazione di alcuni concept che rappresentassero la visione globale del progetto.

Il risultato non poteva che avere una forma Ecosistemica.

Già dalla definizione del target è emersa la metafora della “Città della Coda Lunga”.

Le caratteristiche stesse della città, assieme all’idea del passaggio “dal turismo ai turismi”, ci hanno portato a configurare il nostro target come la somma delle infinite nicchie, grandi e piccole, che generano la domanda e l’offerta di mercato, proprio come teorizzato a suo da Anderson nel suo noto articolo “The Long Tail”. Trieste come “Amazon”, dunque: una piattaforma in cui operatori di ogni dimensione possano trovare uno spazio di esistenza e azione.

Tutto ciò è abilitato dall’esistenza dell’Ecosistema Digitale (DE) che, come detto in precedenza, è stato immaginato come un social network pubblico di nuova generazione che esca dallo schermo del computer, capace di interconnettere persone, organizzazioni, luoghi e processi della città.



Accedendo alla piattaforma gli operatori possono pubblicare tutte le loro iniziative all'interno dell'ecosistema: ogni elemento pubblicato - tra alberghi, iniziati-

ve, eventi, ristoranti e quant'altro - viene corredato da un insieme di informazioni e meta-dati, che consentono di classificarlo nello schema dell'Architettura dell'Informazione della città.

Gli operatori, inoltre, possono indicare le relazioni che intercorrono tra i vari elementi, contribuendo alla formazione della Città Semantica.

All'altro capo del diagramma, le persone (tra cittadini, residenti e turisti) possono beneficiare di diverse modalità per navigare la città, inclusa una modalità "casuale", per perdersi in maniera intelligente nella città: avete presente Stumbleupon? Pensatelo applicato ad una intera città che, se volete, potete navigare randomicamente.

Nel corso dell'esperienza in città, le persone possono di nuovo partecipare all'arricchimento dell'ecosistema, pubblicando valutazioni, feedback, emozioni o altri contenuti quali video e immagini.

L'ecosistema fornisce infine agli operatori (ad esempio il Comune) anche una modalità di fruizione dashboard, tramite cui osservare la vita della città e modulare i parametri di comunicazione e interazione, al fine di ottimizzare le esperienze e coinvolgimento dei cittadini.

Una volta definito il framework generale, abbiamo progettato diversi modi in cui l'ecosistema si manifestasse nello spazio fisico della città.

Siamo partiti dalla **segnalética urbana**, capace di offrire alla vista una rappresentazione chiara del sistema di navigazione urbana. I segni grafici utilizzati, inoltre, sono usabili attraverso smartphone. Sono, infatti, dei QRCode e dei Marker per accedere alle informazioni digitali in tempo reale associate a luoghi ed eventi all'interno dell'ecosistema.

Abbiamo poi immaginato diversi tipi di **esperienze interattive**.

Alcune, come il grande schermo urbano mobile che permette di interagire con l'ecosistema digitale, sono da considerarsi dei landmark mobili della città, e uniscono alla suggestione visionaria la possibilità di attivare interessanti dinamiche di spostamento e diffusione dei centri di interesse della città, sì da creare dinamiche di sviluppo diffuso (pensate ad un "Colosseo mobile" che l'amministrazione può spostare da una zona all'altra della città).

Altre, realizzano funzioni più espressamente dedicate alla pubblica utilità, fornendo esperienze interattive che consentano di utilizzare le informazioni in tempo reale in maniera accessibile ed usabile.

E, infine, gli **"Experience Spot"**.

Questi dispositivi a basso costo sono disseminati per la città e permettono di realizzare micro-esperienze sensoriali, capaci di ospitare informazioni utili tanto quanto piccoli segreti, sorprese e giochi.

Distribuendo i piccoli supporti fisici degli Experience Spot e mettendoli in rete, la Città Piattaforma consente di ricombinare relazioni sociali e di creare reti distribuite in modo diffuso sul territorio triestino. Tutti i supporti sono collegati tra loro e hanno la possibilità di scambiare e di pubblicare informa-

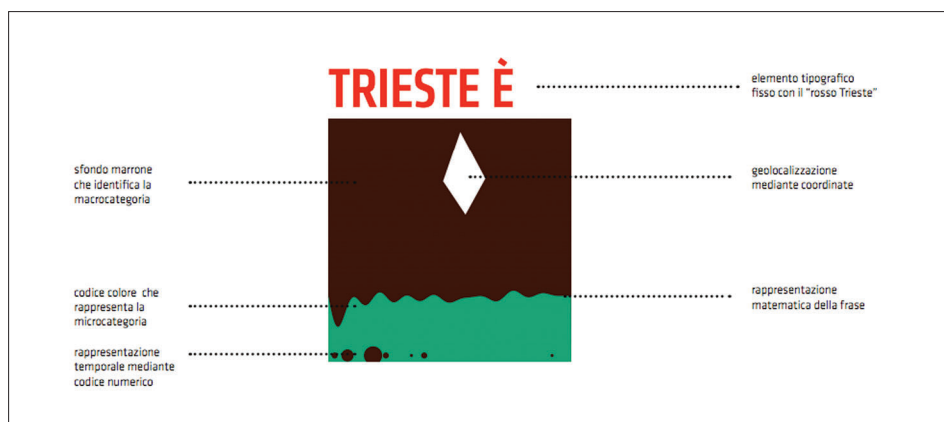
zioni in tempo reale, determinando una nuvola di dati che si estende su tutta la città.

Inoltre, un apposito Kit consente alle persone di progettare nuove micro-esperienze, e di distribuirle sul territorio, anche organizzando innovativi modelli di business.

Ma non solo: l'uso dei kit è insegnato a scuola: giocando da piccoli, e fino all'Università dei saperi e della ricerca, si impara ad usare la città, i suoi dati, le sue informazioni e l'intelligenza espressa dalla sua popolazione per inventare, costruire, visualizzare, remixare, attivare coordinare luoghi, risorse, visioni, desideri, emozioni ed aspettative.

Il cerchio si chiude con la presenza di un **logo generativo**, a ripensare radicalmente il concetto di identità visiva della città.

Ad ogni elemento pubblicato nell'ecosistema viene associato in maniera automatica un segno, un marker univoco che permette sia di identificare l'elemento (due differenti elementi avranno marker differenti), sia di utilizzarlo per accedere in Realtà Aumentata alle informazioni digitali associate all'elemento e aggiornate in tempo reale.



Il marker è un segno grafico generativo che codifica in maniera visuale le principali informazioni dell'elemento pubblicato: il titolo, la location, la dimensione temporale e la sua caratterizzazione all'interno della Architettura dell'Informazione della Città.

Un logo, ogni volta differente e unico, emerge dalla vita dell'ecosistema diventando una nuova risorsa per i suoi attori.

Ciò significa che, ad esempio, un operatore può usarlo come certificazione (essere parte dell'ecosistema digitale di Trieste) e in altri modi interessanti. Pensiamo

ad un evento: il marker-logo è fatto per essere facilmente riconoscibile da una app e viene stampato sul materiale informativo (poster, locandine etc). Inquadrandolo con lo smartphone, si accederà alle informazioni aggiornate in tempo reale in base al cloud cittadino e alle conversazioni sui social network che parlano di quell'elemento dell'ecosistema (che siano recensioni su Trip Advisor, conversazioni su Facebook/Twitter, o immagini su Instagram e così via). Il tutto previsto a livello di piattaforma cittadina.

5. Perché questa esperienza è importante

Dall'analisi e dal racconto di questo progetto emergono una serie di modalità estremamente innovative sui modi di concepire, vivere, utilizzare una città, mettendo in luce alcuni elementi rilevanti nella definizione smart city, qui presentata nell'accezione di "human centered smart city":

- l'idea di **Ecosistema Digitale** come nuova infrastruttura pubblica cittadina: un ambiente umano e tecnologico accessibile in maniera ubiqua, che diventa un framework di espressione e di ascolto alla base della vita e dei processi della città;
- l'idea di **Città Piattaforma** in cui non solo è possibile accedere ed utilizzare informazioni e servizi, ma soprattutto **attivare** i cittadini e gli operatori al fine di crearne e realizzarne di propri, sia direttamente che attraverso remix/ricombinazione di informazioni, servizi, competenze ed opportunità presenti nella città;
- la **Città-Cloud** che, al pari di un sistema come Amazon, consente a operatori grandi, piccoli o piccolissimi di utilizzare e coordinare l'ecosistema per creare impresa, cultura, emozione, poesia, politica, divertimento. Non un centro singolo, ma le molteplicità potenzialmente infinite che riescono ad esprimersi attraverso la città-Piattaforma;
- la **città Open Source**, nel senso che l'amministrazione rilascia le API (Application Programming Interfaces) cittadine e un vero e proprio kit per lo sviluppo software (SDK), offerto ai cittadini come strumento per la libera creazione di applicazioni, esperienze, operazioni creative ed artistiche, di servizi, culture, coordinamenti, filiere nuove e inaspettate. Un elemento talmente importante da essere integrato nell'intero ciclo di vita scolastico, proprio come si impara a leggere, a scrivere e a far di conto.

E sull'immagine di una classe di bambini intenta a smontare e rimontare il nuovo SDK cittadino insieme ai propri maestri, vi lasciamo con una frase di WILLIAM MITCHELL, nel suo bellissimo *The City of Bits*

“Le strutture civiche e le disposizioni spaziali che emergono nell’era digitale modificheranno in profondità la nostra possibilità di accedere ad opportunità economiche e ai servizi pubblici, le tipologie e il contenuto del discorso pubblico, le forme dell’attività culturale, l’esercizio del potere, e le esperienze che danno forma e tessuto al nostro quotidiano.”¹

RIASSUNTO

Riprogettare in una settimana il sistema di comunicazione urbana di un'intera città: Trieste. È la sperimentazione nella quale si sono cimentati Salvatore Iaconesi e Oriana Persico, raccogliendo l'opportunità offerta da “Insegna Trieste”, un workshop intensivo promosso da ISIA Firenze in collaborazione con l'Amministrazione Comunale che ha coinvolto cinque atenei: l'ISIA di Firenze e di Urbino (design), lo IUAV di Venezia e l'Università di Trieste (architettura), l'Università di Nova Gorica (new media art) .

Il progetto si è rapidamente trasformato in uno scenario di *near future* sulle smart city dove gli open data si mischiano con le reti wireless e le tecnologie ubique. Una città tanto più “smart” quanto più è capace di “farsi piattaforma”: di espressione, di relazione, di comunicazione e opportunità per la pluralità di soggetti che la popolano, la attraversano e la usano.

In una parola: un nuovo “ecosistema digitale” urbano in cui agire e interagire, contribuire e condividere, produrre conoscenza e remixarla, fruire di informazioni e servizi, e crearne di nuovi. Il tutto accessibile sia dallo spazio fisico della città, sia da ogni angolo del pianeta, attraverso la rete.

SUMMARY

To redesign within one week the urban communication system of a whole city: Trieste. This is the experiment Salvatore Iaconesi and Oriana Persico have engaged in, by seizing the opportunity offered by “Trieste Teaches,” an intensive workshop promoted by ISIA [School of Industrial Design] of Florence in collaboration with the Town Council, which involved five universities: ISIA of Florence and Urbino (design), IUAV [Venice University Institute of Architecture] of

¹ Per chi fosse interessato ad aggiornamenti in tempo reale, è attiva una pagina FB creata durante il workshop: <http://www.facebook.com/pages/InsegnaTrieste/398349886889330>

Venice, and the University of Trieste (architecture), the University of Nova Gova (new media art).

The project quickly became a near future scenario on smart cities where open data mix with wireless networks and ubiquitous technologies. A city all the more “smart” as it is capable of becoming a “platform:” for expression, relationships, communication and opportunities for the number of people that inhabit it, cross it, and use it.

In one word: a new urban “digital ecosystem” where one can act and interact, contribute and share, create knowledge and remix it, enjoy information and services, and create new ones. All this is accessible from both the physical city itself, and any corner of the world, through the network.