

ADI

Associazione per il Disegno Industriale
delegazione Campania

PRODUZIONI URBANE

Napoli: design e manifatture sostenibili di prossimità

Appena dopo la Pasqua del 1996 Giusi Laurino immagina un laboratorio nel Centro di Napoli per realizzare diversi tipi di oggetti orientati al design e guidati da una espressività artistica, connettendo chi sa realizzare le cose del nostro quotidiano con l'immaginazione di un arcipelago di designer e artisti. Qualche anno dopo inventa la Fabbrica delle Arti, il fulcro che mancava per coordinare disegno, produzione e vendita di un universo di prodotti che, partendo dai materiali, lavorabili senza grandi infrastrutture produttive e quindi anche tradizionali, incrociasse le esigenze e i desideri di un mercato promettente, ma forse ancora non maturo.

Oggi il Centro Storico di Napoli, che fino agli anni '80 fa era la più grande azienda manifatturiera della regione, mentre ora si è trasformato in uno strambo villaggio turistico, può essere lo scenario di un nuovo sviluppo che tende a contenere le spinte degenerative dell'intrattenimento massiccio, promuovendo il ritorno di produzioni urbane compatibili e costruendo una "economia del reticolo" fondata su un network di fabbriche leggere perché sostenibili e design oriented, generanti alto valore aggiunto e capaci di ricadute sociali, di riuso degli edifici storici e di rigenerazione dell'identità della città.

Il primo presupposto delle produzioni urbane risiede nella diffusa disponibilità di volumi edilizi ancora inutilizzati perché stretti tra le rigide destinazioni d'uso bloccate dagli strumenti urbanistici e le sirene immobiliari che trasformano ogni unità edilizia in un B&B o in una pizzeria, dimenticando che, così perseverando, si distrugge il senso complessivo della fruizione turistica e culturale che a Napoli, oltre l'imponente valore monumentale, vive di tipicità "ambientali" altrettanto peculiari, oggi in pericolo per il decremento dei residenti e la monofunzione alimentare dei piani terra. In questa ipotesi anche una parte del Real Albergo dei Poveri potrebbe essere utilmente disponibile come Hub di progettazione, produzione e distribuzione.

Il secondo motivo di interesse sta nella certezza che non si potrà far diventare ogni edificio un museo per lo squilibrio economico che provoca insieme al carico gestionale sulle casse pubbliche che comporta, mentre è auspicabile un impiego per attività autosufficienti per la produzione e la manutenzione di prossimità, capaci di generare altri flussi economici nell'intera regione. Peraltro il lavoro nel centro storico trattiene i residenti che così ritrovano reddito e servizi e (in una visione non miope) attrae di più i turisti perché li richiama ciclicamente. Ciò vale soprattutto se i comparti produttivi interessanti sono la manifattura di piccola serie e di sostituzione di componenti, il complemento di arredo e l'arredo, nonché alcuni distretti della moda e degli accessori per la persona, unita alla riparazione nell'ambito dei materiali "naturalmente urbani" come il legno, la ceramica, le fibre, i metalli, i polimeri termoplastici e perfino la materia seconda ottenuta dal riuso e dal riciclo di vicinato.

Il terzo convincente motivo per promuovere la manifattura cittadina lo si ritrova nel contrasto alla desertificazione produttiva italiana (a fronte della concentrazione in Asia della "fabbrica del mondo") e quindi nella necessità di dare un'occasione agli imprenditori resistenti e ai tenaci artigiani che ancora provano un'avventura imprenditoriale, nonché ai numerosi gruppi di giovani autoproduttori e progettisti che gli affollati atenei della regione formano e che spesso sono costretti a trasferire in altre realtà le loro energie.

In sintesi la promozione di una serie cospicua di manifatture urbane nel perimetro cittadino può generare un magnifico emporio produttivo a cielo aperto dove aziende, designers e acquirenti "si sfiorano in un rapporto aptico" per generare economia con l'innovazione e per rispondere ai bisogni materiali e immateriali delle persone, in un quadro di scelte sostenibili per l'ambiente e la società, riutilizzando peraltro pezzi di città destinati, altrimenti, al folclore e alla museificazione.

prof. arch. Salvatore Cozzolino

(docente di Progettazione Architettonica e di Design Eco-orientato alla Vanvitelli, membro della Commissione Nazionale Ricerca di Impresa di ADI, consulente EuCromia di Sikkens Akzo-Nobel, già membro esperto della Commissione Edilizia del Comune di Napoli)

Per affrontare un tema così complesso e articolato come quello del manifatturiero leggero e dell'artigianato digitale, orientato alla creazione di ecosistemi aziendali competitivi, è necessario considerare diverse prospettive e proporre idee innovative che tengano conto delle condizioni giuridico-normative, procedurali, finanziarie, fiscali e urbanistico-ambientali.

1. Condizioni giuridico-normative

- **Semplificazione burocratica e procedurale:** la creazione di un **framework normativo specifico per il manifatturiero leggero e l'artigianato digitale**, che includa incentivi per l'avvio di attività, velocizzazione delle pratiche amministrative, e creazione di un **“fast-track” per le startup digitali** nel settore manifatturiero.
- **Regolamentazioni flessibili per l'innovazione:** Introduzione di un **sandbox normativo** simile a quello utilizzato nel fintech che permetta alle aziende manifatturiere leggere di sperimentare nuove tecnologie senza dover rispettare immediatamente tutte le normative esistenti, ma sotto supervisione e monitoraggio.
- Le normative che regolano il riuso degli edifici abbandonati devono essere semplificate. **normative ad hoc** per il recupero dei fabbricati storici, che riducano tempi e costi, magari tramite una **legge speciale** per la rigenerazione urbana della città storica, con particolare attenzione ai settori della creatività e della cultura.
- **Contratti di partenariato pubblico-privato (PPP):** Favorire l'uso di **contratti di PPP** che consentano una collaborazione efficace tra enti pubblici e privati per la rigenerazione degli edifici abbandonati. Questa forma contrattuale può prevedere incentivi per i privati che investono nella riqualificazione e gestione di questi spazi, rendendoli fruibili per attività produttive legate alla creatività e al patrimonio culturale.
- **Riforma delle leggi sul patrimonio culturale:** maggiore flessibilità nelle normative che regolano l'utilizzo del patrimonio storico, permettendo forme innovative di utilizzo, come **spazi ibridi** che combinano fruizione museale, attività culturali e artigianali, e co-working per settori legati all'innovazione e alla creatività.

2. Condizioni procedurali e formative

- Creazione di **hub digitali** dove i soggetti del manifatturiero leggero, le istituzioni e i centri di ricerca possano collaborare facilmente, scambiando risorse, know-how e facilitando l'accesso ai finanziamenti, con un focus particolare sul coinvolgimento delle PMI e delle startup locali per creare sinergie.
- **Collaborazione pubblico-privato per l'innovazione:** creare una **rete di collaborazione tra università, centri di ricerca e imprese** per stimolare lo sviluppo di nuove soluzioni tecnologiche applicabili al settore manifatturiero leggero e digitale.
- **Formazione continua per imprenditori e lavoratori:** Incentivare la formazione continua di imprenditori e lavoratori attraverso piattaforme di **e-learning** e corsi specializzati erogati da centri di ricerca e università, in collaborazione con il settore privato
- **Certificazione delle competenze per nuovi mestieri:** creazione di percorsi di formazione e **certificazione delle competenze** per nuove professionalità che possano contribuire alla gestione degli spazi rigenerati, come esperti in economia circolare, gestione di spazi culturali e di creatività, e tecnologie per il recupero del patrimonio storico.

3. Condizioni finanziarie e fiscali

- Creazione di **fondi dedicati** per sostenere le imprese manifatturiere leggere, in particolare nelle aree industriali critiche, con finanziamenti a tasso agevolato e contributi a fondo perduto per progetti innovativi.
- Promuovere **sgravi fiscali per le imprese che assumono giovani o riqualificano lavoratori** attraverso corsi di formazione legati all'innovazione tecnologica e digitale.
- Introdurre **crediti d'imposta** per le imprese che investono nella riqualificazione di edifici abbandonati o storici destinati a usi culturali, creativi o produttivi.
- **Agevolazioni fiscali** e finanziamenti per startup e PMI che operano nelle filiere creative e culturali, come sgravi fiscali per i primi cinque anni di attività, o accesso facilitato al microcredito per i giovani imprenditori che sviluppano progetti nelle aree rigenerate.

4. Condizioni urbanistico-ambientali

- **Spazi modulari:** favorire l'insediamento di laboratori di manifattura leggera in aree urbane o periurbane, prevedendo spazi modulari che possano ospitare imprese in fase di avviamento.
- L'introduzione di un **piano urbanistico speciale** che consenta la **coabitazione di funzioni** in spazi recuperati: musei, laboratori creativi, uffici e spazi residenziali.
- **Adattamento degli edifici abbandonati:** Prevedere norme che facilitino la **modularità degli spazi rigenerati**, rendendoli adattabili a diverse funzioni nel tempo (ad esempio, co-working temporanei, laboratori artigianali digitali, spazi per eventi culturali), in modo da rispondere a bisogni mutevoli del contesto urbano.

Proposte:

- **Creazione di “fabbriche diffuse”:** Invece di avere grandi stabilimenti, promuovere un modello di **produzione distribuita** in piccoli laboratori artigianali digitali connessi in rete. Questo ridurrebbe l'impatto ambientale e aumenterebbe la capacità produttiva, permettendo di ripopolare aree abbandonate.
- **Incentivare i modelli di co-working manifatturiero:** Spazi condivisi con attrezzature avanzate per piccoli artigiani digitali e produttori leggeri che possano usufruire di risorse altrimenti troppo costose, creando un ecosistema basato sulla **condivisione delle competenze e dei mezzi**.
- **Città storica come “hub di creatività”:** Trasformare alcune parti della città storica in **“hub di creatività e cultura”**, dove l'artigianato digitale, le arti creative e la fruizione del patrimonio culturale convivano in spazi multifunzionali. Ad esempio, vecchi edifici potrebbero diventare centri per la creazione artistica, con laboratori di design, esposizioni temporanee e spazi di co-working.
- **Utilizzo delle nuove tecnologie per la rigenerazione:** Sperimentare l'uso della **realtà aumentata (AR)** e della **realtà virtuale (VR)** per la fruizione del patrimonio storico all'interno di edifici rigenerati, rendendo l'esperienza museale e culturale più interattiva e coinvolgente.