



SID Società Italiana di Design  
*Italian Design Society*

# DesignIntorno

Atti della Conferenza annuale  
della Società Italiana di Design

A cura di  
Nicolò Ceccarelli  
Marco Sironi

Alghero, 4 e 5 luglio 2022

**SID** Società Italiana di Design  
*Italian Design Society*

# Design**Intorno**

**Atti della Conferenza annuale  
della Società Italiana di Design**

A cura di  
Nicolò Ceccarelli  
Marco Sironi

**Alghero, 4 e 5 luglio 2022**

**SID** Società Italiana di Design  
*Italian Design Society*

**Consiglio direttivo**

*presidente*

Raimonda Riccini

*vice presidente*

Daniela Piscitelli

*segretario*

Giuseppe Di Bucchianico

*consiglieri*

Niccolò Casiddu

Lorenzo Imbesi

Pier Paolo Peruccio

Lucia Pietroni

Lucia Rampino

Maurizio Rossi

# DesignIntorno

**Atti della Conferenza annuale della Società Italiana di Design**

A cura di

Nicolò Ceccarelli

Marco Sironi

**Progetto grafico e impaginazione**

laboratorio *animazionedesign*, Dadu, Alghero

Marco Sironi, Viola Orgiano, Roberta Ena, Paola Dore



Copyrights

CC BY-NC-ND 3.0 IT

*È possibile scaricare e condividere i contenuti originali a condizione che non vengano modificati né utilizzati a scopi commerciali, attribuendo sempre la paternità dell'opera all'autore.*

dicembre 2023

Società Italiana di Design, Venezia

[societaitalianadesign.it](http://societaitalianadesign.it)

ISBN 9788894338072

# Indice

## **#OUVERTURE**

- p. 9 **Dell'intorno. O dell'insieme aperto**  
R. Riccini
- 11 **Introduzione**  
N. Ceccarelli, M. Sironi
- 13 **Intorno a "Design Intorno"**  
N. Ceccarelli
- 16 **Cartoline da Alghero**  
M. Sironi
- 21 **Cercare e trovare un maestro**  
M. Brusatin
- 27 **Speculations**  
Pete Thomas

## **#INTERMEZZO** / per Stefano Asili

### **#TRACK 1 : fare esperienza**

- 41 **Riancorarsi al territorio: il progetto come "campo relazionale" e ambiente interattivo**  
L. Decandia

### / progetti

- 46 **Design per il paesaggio naturale. Strategie di interazione semiotica tra uomo e ambiente**  
V. P. Bagnato
- 53 **HMI design for a self-driving car. Integrated communication between the urban environment and a vehicle**  
F. Caruso, V. Arquilla, F. Gaetani, F. Brevi
- 66 **Forme della tipografia nello spazio pubblico. Lettering urbano a Venezia**  
P. L. Farias, E. Bonini, Lessing, F. Bulegato
- 77 **MEET. Multifaceted Experience for Enhancing Territories**  
A. Bosco, S. Gasparotto
- 87 **Quartieri sani e inclusivi. Il design per lo sviluppo di strategie e scenari progettuali per città prossime e in salute e per l'invecchiamento attivo della popolazione**  
S. Viviani, D. Busciantella Ricci
- 95 **Scenari e strumenti per XR senza visore. Un sistema gestionale per installazioni immersive museali, fuori dalla bolla**  
V. Malakucz
- 106 **Gli spazi e i tempi della fabbricazione digitale. L'impresa Maker nella Regione Lazio e il rapporto con il territorio**  
L. D'Elia
- 115 **SiRobotics. Progettazione HCD di un robot umanoide assistenziale**  
C. Porfirione, F. Burlando

/ idee

- p. 125 **Design Sistemico per la Civiltà dell'Acqua**  
C. Padula
- 133 **EMPS. Exhibit museale per la pre-diagnostica posturale e la promozione della salute**  
G. Nichilò, G. Pontillo
- 139 **SWAPHYPE. Servizio compensatore di pratiche di riuso**  
C. Olivastrì, G. Tagliasco, X. Ferrari Tumay, D. Schillaci
- 146 **Tipografia italiana e paulistana dei primi del '900. Proposta di un archivio aperto per una comparazione di documenti**  
F. Mariano Cruz Pereira, E. Lessing, P. Farias
- 153 **Geografie, relazioni e ritual personas. Strategie e strumenti di progettazione partecipata per l'heritage made in italy**  
F. Delprino, L. Parodi, O. Tonella, S. Pericu

**#TRACK 2 : intrecciare saperi**

/ progetti

- 166 **Intessere reti di territorio: esperienze di dialogo con l'intorno, tra digitale e formazione**  
I. Fiesoli, E. D'Ascenzi, D. de Spirito, M. Sottani
- 179 **Archivio e direttore creativo. Heritage come progettazione**  
D. Colussi
- 186 **Smart & green design. Per un arredo urbano interspecie**  
A. Morone, I. Caruso, S. Parlato, S. Iole, G. Nicolau Adad
- 198 **Meta 4.0. Possibilità e potenzialità della progettazione 4.0**  
L. Casarotto, P. Costa, A. de Feo
- 208 **Design con il Mediterraneo. Progettare in un nuovo intorno.**  
M. Marseglia, F. Cantini, E. Matteucci, M. Vacca, A. Tanzini
- 219 **Produzione additiva per il merchandising museale. Prospettive progettuali nella valorizzazione del patrimonio**  
I. Caputo, M. Oddone
- 228 **SPHead. Smart Personal Health-care Devices. Soluzioni integrate per il monitoraggio dello stato di salute degli anziani nelle RSA**  
A. Giambattista, L. Di Lucchio, C. Gironi
- 237 **Moowe. Un servizio inclusivo per l'orientamento di persone con disabilità visive a Venezia**  
M. Manfroni, C. M. Priola, L. Casarotto, P. Costa
- 248 **Inter-connessioni urbane. Rigenerazione di spazi dimenticati all'interno del Comune di Borgo San Lorenzo (FI)**  
F. Armato, P. Bagheri Moghaddam, M. Corti, L. Petriani
- 257 **L'identità svelata. Il design narrativo e lo spazio urbano**  
S. Follesa, P. Yao, A. Cheng

/ idee

- 267 **Design per la sostenibilità socio-ambientale come medium culturale per lo scaling-out dell'agroecologia**  
M. Manfra

- p. 272 **Circular Made in Italy.**  
Una strategia di Design per un'innovazione sostenibile di identità e cultura materica dei territori nazionali a partire da scarti  
F. Papile, L. Trebbi, V. Coraglia, T. Leone, F. Cantini
- 280 **Color Hub.**  
Riscoprire la tradizione tintoria attraverso una visione cross-settoriale  
A. Pereno
- 287 **Promuovere la cultura della sostenibilità.**  
Design Sistemico per uno sviluppo territoriale sostenibile, in sinergia con il Distretto UNESCO  
A. Aulizio
- 295 **Meta-artigianato e design da collezione.**  
Nuovi scenari di promozione, commercializzazione e consumo nella transizione digitale  
S. Gabbatore, L. Abbate, C. Germak
- 303 **Tessuti riciclati sostenibili basati sulle tende beduine tradizionali**  
G. M. Cito, O. Alazhari
- 315 **Il gioiello 4.0.**  
Gli impatti dell'artigianato tecnologico nel distretto orafo vicentino  
E. Cunico
- 323 **230 Miglia Blu.**  
Disegnare un legame lungo 230 miglia passando dal mare  
L. Inga
- 333 **Intercultural craft.**  
Progettare un ponte tra le conoscenze e le culture tradizionali  
M. Vacca, F. Ballerini
- 343 **I "Cadernos de refêrencias" di Hudinilson Jr.**  
Una proposta di rimediazione digitale  
S. Rossi
- #TRACK 3 : generare conoscenza**
- 352 **Generare conoscenza: partecipazione, progettazione e terza missione**  
A. Calosci
- / progetti
- 357 **Innovare lo scenario della pubblicazione scientifica in design.**  
Progettare "living publications"  
E. Lupo
- 370 **Polemica e design.**  
Il dissenso nella pratica critica e come pratica progettuale  
I. Patti
- 378 **Aura educational tool.**  
Design per l'insegnamento attivo di tecnologia e sostenibilità  
A. Morone, I. Caruso, S. Parlato, I. Sarno, G. N. Adad
- 388 **Design for Social Impact.**  
Riflessioni in itinere sull'esperienza didattica di un laboratorio interdisciplinare sui temi del design per l'impatto sociale  
C. Campagnaro, V. Bosso
- 400 **Progettazione e riciclo di imballaggi cellulosici.**  
Aumentare la consapevolezza dei designer di imballaggio sul loro ruolo nella progettazione in una prospettiva di economia circolare  
R. Santi, A. Marinelli, F. Papile, B. Del Curto
- 408 **Turning Design Research to Care.**  
Ricerca sperimentale per la progettazione di una educazione sostenibile e inclusiva  
A. Pollini, G. A. Giacobone

- p. 417 **Design Education per l'Economia Circolare.**  
**Approccio co-disciplinare nell'acquisizione di hard e soft skills**  
S. Barbero
- 426 **Il laboratorio Living Hub.**  
**La tecnica della simulazione al servizio del progetto HCD**  
I. Nevoso, A. Vacanti
- 436 **Good Plastic.**  
**Strumenti per l'innovazione sostenibile e la comunicazione dei prodotti in materiali polimerici**  
P. Costa, L. Badalucco, L. Casarotto
- 445 **Databook design per fare innovazione.**  
**Uno strumento di ricerca e analisi per attivare progettualità sostenibili**  
S. Cretaio, S. Degiacomi, L. Moiso, C. Marino, C. Remondino, P. Tamborrini
- 456 **Pensiero, Produzione ed Educazione Responsabili.**  
**Il progetto di Winter School internazionale**  
L. Succini, E. Formia, V. Gianfrate, E. Ciravegna, R. M. León Morán
- 466 **Progettare per la società liquida.**  
**Uno sguardo verso una differente prospettiva human-centered**  
G. Mincoletti, F. Petrocchi, S. Imbesi, M. Marchi, G. A. Giacobone
- / idee
- 476 **Interior design come piattaforma collaborativa.**  
**Uno spazio data-driven per la conoscenza condivisa sulle risorse materiali**  
L. Calogero, M. De Chirico, A. de Feo
- 485 **Soluzioni sostenibili per il design digitale.**  
**Sensibilizzare sull'impatto ambientale del web attraverso l'info-design**  
S. Melis, D. Murgia, P. Dore
- 497 **"Rin/tracciare" la rete della vita.**  
**Tecnologia ed ecologia verso bio-futuri preferibili**  
C. Rotondi
- 506 **Design per le Comunità.**  
**Strumenti di comunicazione collaborativi per il progetto sociale di prossimità al rione Sanità di Napoli**  
I. Caruso, S. Parlato, I. Sarno, G. Nicolau Adad
- 516 **Your Only Thing Is Space.**  
**Le interfacce digitali come dispositivi di potere sui luoghi: un framework di ricerca**  
M. Ciaramitaro
- 524 **Patient-Centered Data.**  
**Analisi e visualizzazione di dati patient-centered per la comunicazione medico/scientifica**  
R. Angari
- 534 **Gender-complexity by design.**  
**Decostruire il binarismo di genere attraverso il design di packaging innovativi e sostenibili**  
C. Marino, C. Remondino
- 542 **Trouble #1. Design history.**  
**A new sight on design through gender studies and intersectionality**  
S. Iebole, V. Piras, L. Chimenz
- 551 **Complex and Multidisciplinary Identities.**  
**Nuovi processi per la costruzione di identità complesse e democratiche**  
A. Liçaj, D. Giorgetta

**#FINALE** / album della Conferenza 2022



**#OUVERTURE**



# Dell'intorno. O dell'insieme aperto

Raimonda Riccini

Presidente SID  
raimonda@iuav.it



Quando i curatori della Conferenza SID 2022 hanno proposto il tema “Design *Intorno*”, lo abbiamo accolto con grande convinzione ed entusiasmo. L'idea alla base della proposta ci è sembrata particolarmente appropriata. Tutti condividiamo infatti l'importanza dei territori, delle competenze locali, delle tradizioni del saper fare per il design in generale. In special modo il design italiano ha saputo storicamente trasformare, se mi concedete un'immagine botanica, le sue radici profondamente ancorate alle culture e ai saperi locali in alberi frondosi che spaziano in alto e lontano. Connettere al suo contesto il design significa dunque riportare l'attenzione su pratiche e relazioni che lo rendono vitale, lo collocano all'interno delle dinamiche sociali, lo interpretano come il principale fattore della cultura materiale contemporanea. Ma quello che abbiamo considerato il pregio maggiore della proposta è stato sicuramente l'approccio adottato, tutt'altro che nostalgico, anzi connotato da un forte timbro innovativo e sperimentale, strettamente collegato alle potenzialità delle tecnologie digitali.

Un ulteriore valore della proposta, almeno dal mio punto di vista, sta nell'aver espanso il concetto di *Intorno*, portandolo in altre dimensioni teoriche e di ricerca. Per me particolarmente suggestivo è aver connesso l'idea di *Intorno* da un lato alla nozione di ambiente, così come è venuta maturando negli anni Sessanta del Novecento, quando il termine *Intorno* veniva mutuato dallo spagnolo *entorno* che significa, appunto, ambiente. È proprio in quel periodo che si delinea, attorno ai problemi sistemici del modello capitalistico-industriale (inquinamento, rifiuti, traffico urbano), un'idea dell'ambiente fondato sulle relazioni complesse tra gli esseri umani, il loro agire economico, produttivo, culturale, e il loro contesto di vita. Tutto questo ebbe una grande importanza nella riflessione sui modelli didattici e metodologici della progettazione, nelle sue articolazioni del design, dell'architettura, dell'urbanistica.

Dall'altro lato l'idea di *Intorno* viene messa in relazione alla dimensione globale del mondo contemporaneo. Se qualche decennio fa potevamo accontentarci di rappresentare questa relazione attraverso il binomio locale-globale e viceversa (anche nella sua versione “gergalizzata” di globale), ora questo binomio ha perso quasi del tutto la sua valenza. Non c'è dubbio che nello scenario contemporaneo l'espansione delle tecnologie digitali e la loro penetrazione capillare ha messo radicalmente in discussione la nostra percezione della prossimità, della vicinanza e della lontananza, della storia, del presente e del futuro, costringendoci a ripensare l'idea stessa dello spazio-tempo.

Tutto questo ci fa dire che *Intorno* non è un concetto chiuso, limitato a ciò che ciascuno di noi avverte come percepibile, fisicamente e culturalmente, in uno spazio finito (intorno a me), oltre il quale si può andare soltanto con l'immaginazione e il pensiero. Ce lo conferma anche, in topologia, la stretta relazione che esiste tra il concetto spaziale di intorno e quello di insieme aperto.

*Intorno* è dunque uno spazio che contiene l'insopprimibile tensione a uscire dal proprio ambito ristretto, a superarne i limiti. Il che mi pare anche una delle caratteristiche peculiari del design.

Possiamo dunque dire che, se letti in questa chiave, i contributi, le ricerche, le idee presentate, con le loro numerosissime sfaccettature e coloriture, durante la Conferenza SID di Alghero mostrano con grande chiarezza quanto e come il design sappia ben interpretare le nuove sfide del mondo di oggi.

C'è poi un ultimo elemento di questa edizione della Conferenza SID che mi preme sottolineare, un elemento che caratterizza non soltanto i contenuti scientifici, ma il modo e lo stile di svolgimento delle due giornate di Alghero. Favorite forse da un'insularità che tende da sempre a farsi autonoma e dalla bellezza del contesto naturale, sono emerse modalità di confronto meno vincolate alle liturgie accademiche e forse per questo molto produttive. Senza rinunciare all'approccio scientifico, i curatori hanno affidato all'*Intorno* il compito di produrre conoscenza, di sviluppare connessioni e cortocircuiti. L'immagine della terra di Sardegna, con le sue risonanze arcaiche, diventa così capace di innestarsi nelle dinamiche contemporanee e nella dimensione digitale. Questo assunto è rafforzato dalla mostra sui lavori di Stefano Asili, i cui splendidi "giochi di stile" ispirati alle scritture simboliche della tradizione sarda entrano in risonanza con la ricerca contemporanea del design programmato e del basic design. La scelta dei relatori, infine, diventa il modo per portare alla luce le relazioni del design con la profondità della cultura antropologica e della riflessione teorica. Su questa linea di riflessione sulla natura del progetto e delle sottili connessioni tra metodo e poesia, si iscrive anche il contributo del nostro nuovo Socio onorario Manlio Brusatin.

Anche per tutto questo voglio esprimere il mio personale ringraziamento alla sede di Alghero, e in particolare a Nicolò Ceccarelli e Marco Sironi, per aver mostrato, con allegria e partecipazione, come sia possibile reinterpretare ogni volta la Conferenza SID, restituendo alla comunità nazionale un accresciuto bagaglio di conoscenze ma anche di relazioni e di spunti per il domani.

Milano, 29 settembre 2023

# Inter-connessioni urbane

## Rigenerazione di spazi dimenticati all'interno del Comune di Borgo San Lorenzo (FI)

**Francesco Armato**

francesco.armato@unirc.it

Università Mediterranea  
di Reggio Calabria

**Martina Corti**

martina.corti@stud.unifi.it

**Lucetta Petrini**

lucetta.petrini@stud.unifi.it

**Paria Moghaddam Bagheri**

paria.bagheri@unifi.it

Università degli Studi  
di Firenze

È ormai nota la preponderante presenza del digitale nella vita di ognuno di noi. Sarebbe opportuno analizzare l'innovativo e stretto rapporto fra 'quello che già c'è ed il nuovo, definendo nuove interconnessioni transdisciplinari con valori aggiunti per ciascun settore in atto, e concentrarsi su un design che punti allo sviluppo sociale al fine di valorizzare il territorio, utilizzando metodologie innovative e riferendosi anche ad approcci interdisciplinari per una maggiore sostenibilità dei risultati.

Cambiamenti sostenibili attraverso una progettazione diretta allo 'sviluppo locale' (Magnaghi, 2010) e *Urban Interaction and repair*, permettono di applicare un design dove tutti possono partecipare alla progettazione della città intesa come laboratorio in cui il 'design degli esperti' incontra il 'design diffuso' (Manzini, 2015). Da una prima analisi condotta nel centro storico del Comune di Borgo San Lorenzo (FI), sono stati individuati i bisogni latenti della comunità correlati alla mancanza di relazione con percorsi 'dimenticati'.

Il progetto prevede così lo sviluppo di una rete reale e di una virtuale, radunando le esperienze conoscitive per aiutare l'uomo ad abitare (Norberg-Schulz, 1979). Un'azione propositiva per attivare e rigenerare gli spazi dello stare insieme, connettendo la fisicità del luogo ed il suo fruitore attraverso un progetto di piccola scala, mediante interventi puntuali e disseminati sul territorio, *Urban Acupuncture* (Casagrande, 2009; Lerner, 2014).

*It is by now well known the predominant presence of digitalization in everyone's life. Thus, there is a need to analyze the innovative and close relationship between 'what is already present' and 'the new', defining new transdisciplinary interconnections with added values for each sector in place, and focus on a design that aims at social development in order to enhance the territory, using innovative methodologies and also referring to interdisciplinary approaches for greater sustainability of results.*

*Sustainable changes through design directed to 'local development' (Magnaghi, 2010) and Urban Interaction and repair, allow applying a design where everyone can participate in the design of the city understood as a laboratory where 'professional design' meets 'collective design' (Manzini, 2015).*

*From an initial analysis conducted in the historic center of the municipality of Borgo San Lorenzo (FI), the latest community needs related to the lack of relationship with 'forgotten' routes were identified.*

*Thus, the project envisions the development of a physical and a virtual network, gathering cognitive experiences to help people inhabit their place (Norberg-Schulz, 1979). A purposeful action to activate and regenerate the spaces of togetherness, connecting the physicality of place and its user through a small-scale project of a double reality, via acupuncture interventions scattered across the territory, Urban Acupuncture (Casagrande, 2009; Lerner, 2014).*

### Introduzione

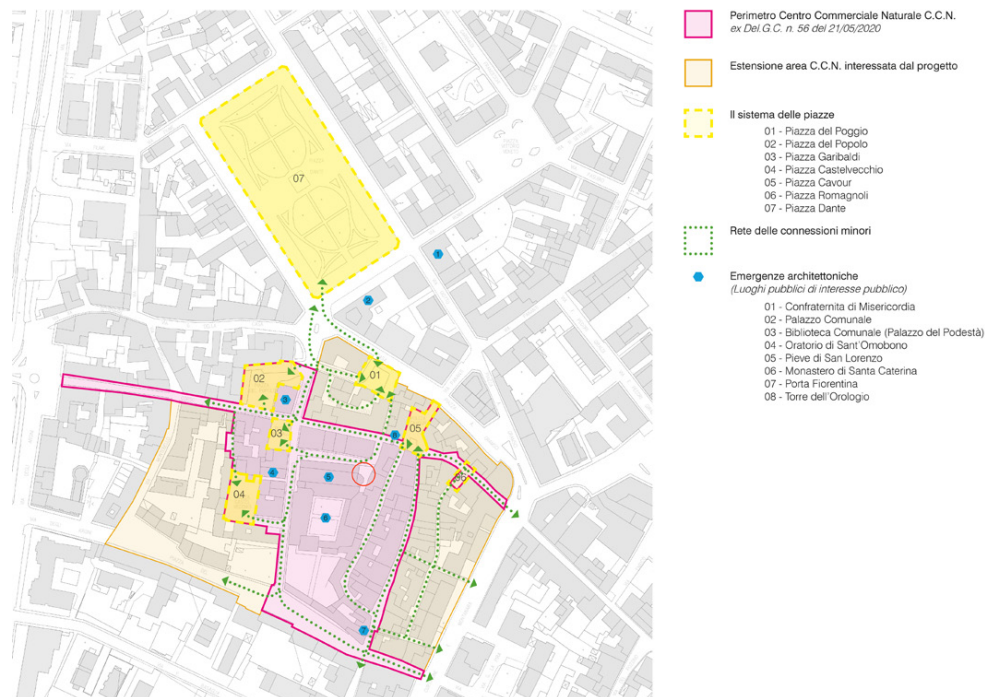
Il progetto di ricerca, denominato 'INTER-CONNESSIONI URBANE', si propone di sviluppare ed indagare, in accordo con l'amministrazione locale, una ricerca sulle tematiche fisico-sociali di alcuni 'percorsi dimenticati' all'interno del tessuto urbano del Comune di Borgo San Lorenzo (BSL) - (FI)<sup>1</sup>.

Questi 'percorsi dimenticati', individuati in piccoli vicoli e/o ritagli di spazi abbandonati o sottoutilizzati che congiungono Piazza del Poggio, Piazza del Popolo, Piazza Garibaldi, Piazza Castelveccchio, Piazza Cavour, Piazza Romagnoli e Piazza Dante (Fig. 1), verranno riletti attraverso l'utilizzo delle tecnologie dell'Industria 5.0, al fine di sviluppare una rivitalizzazione urbana in grado di incentivare una migliore rete di connessioni minori, favorendo così la comunità ed incrementando i servizi ricreativi, divulgativi e formativi. Difatti, dall'esperienza pandemica, le abitudini sociali, economiche e di mobilità sono cambiate notevolmente e ciascun individuo ha appurato la fondamentale importanza che

**Parole chiave:**

Rivitalizzazione Urbana, Social Innovation Design, Community, Condivisione, Sostenibilità.

Fig. 1 - Planimetria del luogo di interesse, individuato nel centro del Comune di Borgo San Lorenzo (FI).  
By Comune di Borgo San Lorenzo.



ricoprono vivibilità e vitalità di un qualsiasi spazio esterno. In un'ottica post-pandemica contemporanea, siamo costretti così ad avvicinarci non solo alle tematiche dell'innovazione tecnologica ed economica, ma anche a tutte quelle tematiche inerenti ad una maggiore coesione sociale ed inclusione intergenerazionale.

L'intervento progettuale 'INTER-CONNESSIONI URBANE' prevede lo sviluppo di una rete duale, fisica e digitale, in grado di migliorare e rafforzare lo sviluppo locale, radunando esperienze conoscitive in grado di aiutare l'uomo ad abitare. Focalizzarsi, infatti, sulla concretizzazione di una doppia rete, atta a riattivare il senso di vicinanza e condivisione, permetterà di sprigionare la voglia di conoscenza l'uno dell'altro e consentirà di percepire gli attuali 'percorsi dimenticati' del centro storico come spazi fisici aumentati.

Gli obiettivi del bando di ricerca prevedono la stimolazione culturale del territorio per la riattivazione di un metabolismo urbano positivo, in grado di valorizzare l'identità e le competenze conoscitive territoriali, aumentando di conseguenza il fenomeno della coesione sociale, scarsamente diffuso a livello territoriale.

## Borgo Prossima | Partecipa al Piano<sup>2</sup>

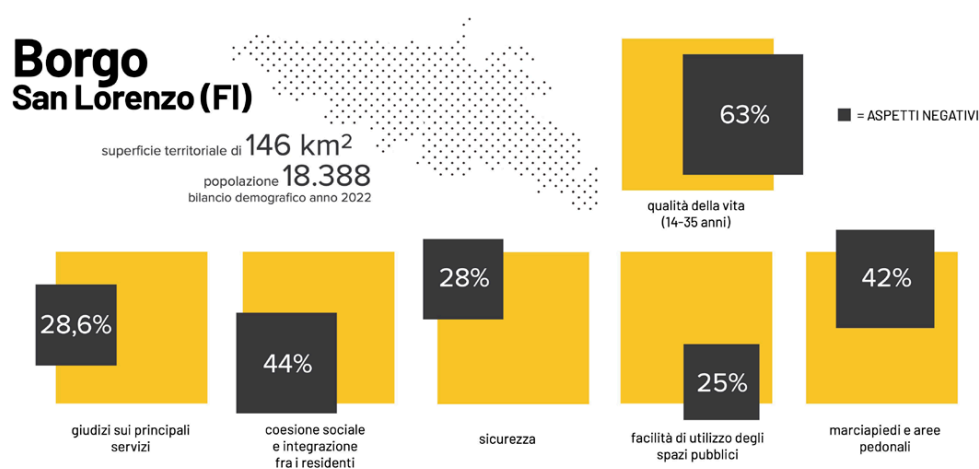
*«Il mondo di oggi è popolato da persone insicure: il ritmo convulso delle sollecitazioni, che spingono d'improvviso ad abbandonare vecchie vie per imboccarne delle nuove, rende quanto mai incerto e precario il concetto di identità. La società di oggi è popolata da 'cacciatori di identità' [...]»  
(Raimondi & Fenocchio, 2004, p. 18).*

Grazie al Percorso Partecipativo 2021 del Comune di Borgo San Lorenzo 'BORGHO PROSSIMA | Partecipa al Piano', concluso ad Aprile 2022 ed attuato per coinvolgere la cittadinanza nella scrittura del Piano Operativo Comunale (POC), è stato possibile il reperimento di alcuni indicatori fondamentali per sopperire alla necessità di trasformazione, valorizzazione e tutela del territorio comunale, tracciando un'articolata rappresentazione di proposte e bisogni impliciti di più di 10.000 persone grazie alla

somministrazione di un questionario. I risultati emersi hanno permesso di individuare le criticità riscontrate a livello comunale, che si afferiscono a situazioni di fragilità fisica, socio-demografica ed economica, alla sicurezza urbana ed alla rarefazione commerciale (Fig. 2). Difatti, da una prima indagine secondo la logica di un'analisi SWOT, è emerso che i residenti del Comune di BSL giudicano negativamente la qualità della vita – intesa come fattore di aggregazione e coesione sociale, sicurezza, servizi, barriere architettoniche, ... – arrivando a stimare un grado di insoddisfazione che risulta essere tra i più alti mai rilevati (dato stimato al 63%). E se il giudizio sui luoghi di aggregazione sociale nel capoluogo non è particolarmente positivo, le frazioni si caratterizzano per un giudizio ancor più negativo: la mancanza di servizi di base nei centri abitati più piccoli è sia causa che effetto del loro spopolamento.

Inoltre, insufficiente risulta essere anche il livello di soddisfazione per quanto riguarda i servizi per i turisti, così da non valorizzare appieno l'attrattività turistica e sociale del Comune.

Fig. 2 - Indicatori degli aspetti negativi riscontrati dai residenti del Comune di BSL, grazie alla somministrazione del questionario per il Percorso Partecipativo 2021 del Comune di Borgo San Lorenzo 'BORGO PROSSIMA | Partecipa al Piano'. [www.borgoprossima.it](http://www.borgoprossima.it)



L'analisi dei bisogni mette così in luce la scarsità di spazi di aggregazione sociale e culturale sul territorio di interesse. Ciò premesso determina così la necessità di un cambiamento, una rivitalizzazione urbana incentrata su uno sviluppo sostenibile delle reti minori del centro comunale, grazie al recupero di aree abbandonate o sottoutilizzate, massimizzando l'impatto sulla comunità, ampliando la sfera di ciò che viene considerato bene pubblico ed aumentando la qualità della vita dei cittadini.

## Urban Acupuncture: nuovi strumenti di innovazione urbana

Il progetto di ricerca prevede l'utilizzo dell'*Urban Acupuncture* (Casagrande, 2009; Lerner, 2014), una nuova metodologia di innovazione urbana che affonda le sue radici sulla pratica dell'agopuntura, originaria della medicina cinese. Difatti, se consideriamo, metaforicamente, la città un organismo vivente paragonabile al corpo umano ed interveniamo sulle parti che attualmente evidenziano una sofferenza 'socio-economica-aggregativa', possiamo curare il malessere in atto, innescando un processo di risanamento e di riequilibrio. La metafora dell'Agopuntura urbana è, dunque, quella di disegnare le forme sostenibili e disseminarle sul territorio urbanizzato, *Local Bio-Urban*, considerando le città come organismi viventi con differenti flussi energetici.

Il termine, *Urban Acupuncture*, è stato coniato dall'architetto italo finlandese Marco Casagrande come una nuova strategia progettuale di piccola scala (Fig. 3). Mentre Jaime

Fig. 3 - Taipei Organic Acupuncture  
By Marco Casagrande.



Lerner architetto ed ex sindaco di Curitiba, Brasile, è stato uno dei precursori di questa filosofia progettuale, concependo questo metodo come la soluzione futura per rendere gli spazi pubblici aperti momenti di progettazione collettiva.

L'*Urban Acupuncture* è condivisione attiva per raggiungere un cambiamento sostenibile, una progettazione diretta allo 'sviluppo locale' (Magnaghi, 2010) e con l'*Urban Interaction and repair*, permettono di applicare un design dove tutti – persone singole, gruppi, imprese, associazioni, enti locali – possono partecipare alla progettazione della città intesa come laboratorio in cui il 'design degli esperti' incontra il 'design diffuso' (Manzini, 2015).

Il progetto INTERCONNESSIONI URBANE prevede lo sviluppo di una massima inclusione che non esclude l'altro, dove le conoscenze e culture possano mischiarsi e amalgamarsi, dove ognuno possa acquisire nuovi modi di vedere e 'consultare' lo spazio intorno;

« [...] Inclusione qui non significa accaparramento assimilatorio né chiusura contro il diverso. Inclusione significa piuttosto che i confini della comunità sono aperti a tutti, anche e soprattutto a coloro che sono reciprocamente estranei e che estranei vogliono rimanere» (Ampola & Corchia, 2010, p. 157). Tutto questo è applicabile tramite una progettazione *Bottom Up* che coinvolge tutta la popolazione, che vive quotidianamente il territorio, tutti gli *Stakeholders*, tenendo così conto di tutte le esigenze, bisogni ed opinioni.

Per Michele De Lucchi, prevedere nuovi spazi funzionali ed emotivamente ricchi e sostenibili per le società del futuro è l'idea di mettere insieme le cose, più cose con funzioni e attori diversi (designer, architetti, antropologi, sociologi, psicologi, biologi, ...) per creare nuovi imprevisi, trovando le ragioni e i giusti pretesti dello stare insieme. Difatti, non possiamo progettare se prima non lavoriamo sulle passioni e sulle emotività delle persone, conoscere e capirne i bisogni, i desideri, gli hobby ed i sogni di chi deve dividere lo spazio con gli altri; mentre iniziamo a condividere le emozioni, iniziamo anche a stare bene insieme.

## Progetto di Temporary Design per Borgo San Lorenzo

Negli ultimi anni, i bilanci delle città e gli investimenti in infrastrutture permanenti su larga scala sono diminuiti e nuovi approcci al miglioramento urbano, guidati dalle comunità, si stanno mobilitando per rivitalizzare gli spazi dimenticati. Difatti, il *Temporary Design* sta gradualmente trasformando gli spazi delle nostre città, proponendo una nuova riflessione intorno al tema delle trasformazioni urbane.

Dal *Tactical Urbanism* al *Temporary Use*, dall'*Everyday Urbanism* ai *Guerrilla* e *DIY Urbanism*, movimenti come il *Placemaking* e l'Urbanistica tattica utilizzano un approccio incentrato sulla comunità per progettare ambienti fisici per le persone, mediante strutture, prodotti, situazioni ed eventi che appaiono e scompaiono rapidamente, ma che sono progettati per investire e radicarsi in una comunità, in uno spazio pubblico o in un insieme di idee. Uno dei vantaggi dell'impiego del *Temporary Design/Temporary Urbanism*, come strategia di riqualificazione 'elastica' degli spazi dimenticati di Borgo San Lorenzo, viene riscontrato nell'utilizzo di un processo migliorativo della città stessa. E a tal proposito, come notano Haydn e Temel (2006), un progetto temporaneo, grazie alla sua intrinseca flessibilità, ha la capacità di cambiare direzione se la strada intrapresa non funziona come desiderato. Questo può avere benefici significativi per l'aspetto sociale degli schemi; la capacità di mutare, anche in corso d'opera, può garantire che le reti sociali di cambiamento siano mantenute e rafforzate, mentre il programma si rivitalizza e si rimodella continuamente, a differenza di un sistema più rigido - *Top down* - che potrebbe fallire e perdere l'interesse della comunità locale.

Azioni a breve termine incentrate sul territorio comunale, per catalizzare cambiamenti a lungo termine (Lydon & Garcia, 2015), si possono riscontrare in: coperture del paesaggio - erba sintetica, zolle, alberi in vaso -, arredi - balle di fieno, panche, ... -, barriere - muri in jersey, fioriere, pneumatici, ... -, trattamenti superficiali - gesso spray, pittura a tempera. Come afferma Lydon: «The appeal of these kinds of interventions is a kind of made-by-hand aesthetic. [...] It feels very human. It speaks to people who are not designers in a very important way. Most people who engage with these spaces don't read Landscape Architecture Magazine. They don't understand an axial or an aerial plan. But they get the immediacy and the human quality and the materiality» (citato in O'Connell, 2019, p. 91). Tramite queste pratiche, slarghi, edifici dismessi, terreni abbandonati e spazi pubblici fragili di interesse vengono così trasformati in luoghi di cittadinanza attiva, creando impatti positivi e nuove economie informali per migliorare la coesione commerciale e sociale di BSL.

Dunque, gli interventi urbani temporanei ed il *Temporary Design* possono catalizzare spazi pubblici sottoutilizzati, ad esempio trasformando parcheggi in *Parklets*, vicoli e/o spazi verdi inospitali in *Pocket Parks* (Armato, 2017), rafforzando le reti comunitarie, aumentando la resilienza e rendendo così le persone più felici.

Gli usi temporanei generano un valore non più individuale bensì sociale, attraverso la riscoperta degli spazi della quotidianità ed un senso di cittadinanza attiva legato allo spazio civico, inteso come bene comune. Che sia un'idea generale o un approccio pratico per migliorare un quartiere, la città o la regione toscana, il *Placemaking* e l'Urbanistica tattica possono ispirare le persone a reimmaginare e reinventare collettivamente gli spazi pubblici come cuore della comunità borghigiana.

Rafforzando il legame tra le persone ed i luoghi che condividono, entrambi gli approcci si riferiscono a un processo collaborativo con cui è possibile plasmare lo spazio pubblico per massimizzare il valore condiviso. Non si tratta di promuovere una migliore progettazione urbana, ma di facilitare modelli creativi di utilizzo, prestando particolare attenzione alle identità fisiche, culturali e sociali che definiscono gli spazi di Borgo San Lorenzo e ne supportano la continua evoluzione.

## Metodologie

Una rivitalizzazione degli spazi di aggregazione sociale non può avere struttura *Top-Down* e che faccia così riferimento ad un qualche progetto che sia 'confezionato' esclusivamente senza interpellare la comunità che ne usufruirà (Ryan, 2013).

L'attivista Jane Jacobs già molti anni fa affermava che la gente non ha bisogno solamente di spazi verdi, ma di luoghi che potessero sollecitare la voglia di vivere all'aria aperta per conoscersi e sviluppare un controllo sociale sul territorio. Jacobs affermava, infatti, che solo in questo modo potesse esistere una qualche comunità responsabile, oltre che partecipativa, e con l'obiettivo di raggiungere il consenso con una larga partecipazione, pubblica e privata.

Attraverso un'attenta ricerca scientifica, incentrata sui bisogni effettivi e/o latenti dei residenti del Comune di Borgo San Lorenzo, è stata resa possibile l'individuazione di alcuni casi studio specifici atti al miglioramento urbano.

Dunque, in riferimento all'*Urban Acupuncture*, sono stati presi in analisi gli Orti Urbani e le fattorie urbane collettive a Taipei, Taiwan - progetto di Marco Casagrande. Il progetto urbano nasce per sanare una condizione già in atto nella città di Taipei a Treasure Hill, i cosiddetti orti anarchici, una vera guerriglia verde all'interno degli spazi liberi delle aree periferiche e industriali, prevedendo la riappropriazione del territorio da parte degli abitanti per la coltivazione di piante ed ortaggi per alimentarsi - definendo così il *Spontaneous Green Space*, ovvero il riappropriarsi del 'Genius Loci' (Norberg-Shulz, 1979). Il progetto sopraccitato tende ad essere gestito dal basso ed è poco costoso, sottraendo in maniera esemplare notevole spazio al cemento e concorrendo al recupero ed al rinnovamento urbano. Ciò rappresenta così un 'micro-design' realizzato da persone comuni che può essere applicato al Comune di BSL facendo forza su piccoli nuclei di pressione, così come accade per gli aghi sull'organismo non sano.

Un altro esempio dimostrativo è rappresentato da 'Needle Scampia' a Napoli, che descrive un processo di agopuntura urbana finanziato dal Ministero per i beni e le attività culturali (MIBACT) - 'Creative Lab. 2a edizione, 2020. Il progetto si divide in tre fasi, dove la prima fase è riferita al *Crowdmapping* (realtà condivisa), la seconda fase è rappresentata da un vero e proprio Design (progettazione dell'arredo) e la terza è l'autocostruzione dell'idea condivisa: il progetto attraverso un'analisi approfondita per individuare un perimetro ben preciso in termini di obiettivi, tempi e costi, tenendo conto della natura sociale ed economica del territorio. Gli studenti della facoltà di architettura e di scienze sociali dell'Università di Napoli, Federico II, insieme ai giovani e agli abitanti di Scampia - in un rapporto *Win-Win*, dopo le due fasi del processo di rigenerazione, dove hanno visto partecipare anche fotografi, agronomi ed esperti di comunicazione - hanno realizzato così un prodotto, un'opera leggera in legno con l'inserimento di una piantumazione di permacultura per i fabbisogni della popolazione, quali cibi.

Un ulteriore progetto di ricerca-azione può essere riscontrato all'interno del quartiere Pigneto (Roma), dove è stata sviluppata l'iniziativa denominata 'KIUI - Kit' che rappresenta un'interazione urbana istantanea coordinata dal collettivo Orizzontale - associazione di giovani architetti il cui lavoro verte sulla rigenerazione urbana di aree periferiche e marginali e sulle nuove forme di interazione tra abitanti e beni comuni urbani -, con l'utilizzo di materiali di scarto e l'uso di spazi residuali; il progetto è stato finanziato dalla Commissione Europea, attraverso il programma *Youth Action*, ed è stato realizzato in un arco temporale di sei mesi (autunno 2011- primavera 2012).

Dalla letteratura, emergono inoltre numerosi esiti positivi apportati da interventi minuti come anche nel caso dei *Parklets*, quegli spazi di aggregazione che vanno ad occupare, uno o due posti auto, collocati lungo i marciapiedi. Piccoli luoghi d'incontro, concepiti per la collettività, voluti e realizzati dalla stessa comunità attraverso una progettazione partecipata che parte dal basso ed è condivisa con l'amministrazione locale.



Un esempio di successo può essere riscontrato nel caso di *Albury City* in Australia, dove a fine 2021 venne messo in atto un programma finanziato dal Governo di *New South Wales* (NSW), dal titolo *Streets as Shared Spaces*, che prevedeva la realizzazione di piccoli spazi pubblici all'aperto da installare lungo i marciapiedi per incentivare ed attivare la socializzazione e l'economia durante la pandemia, Covid-19. Le persone così avevano meno possibilità di contagiarsi incontrandosi all'aperto, il tutto grazie ad una semplice iniziativa sviluppata attraverso l'ascolto degli abitanti residenti nell'area d'intervento che affermavano: «vogliamo che le nostre strade diventino più attraenti e che ci stimolano ad utilizzare il nostro corpo, camminare, per gli spostamenti» (King, 2022).

Conseguentemente, i possibili interventi mirati di rigenerazione urbana per gli spazi dimenticati e inabitati del Comune di Borgo San Lorenzo sono diversi e possono essere definiti come 'atti pubblici' attraverso l'ECO/AGRO/CULT urbano, attraverso l'auto-costruzione di orti, di giardini condivisi ed autogestiti, di spazi *Open Source* con l'integrazione di installazioni *Site-Specific* semi-permanenti al fine della riattivazione di questi specifici spazi e/o percorsi.

Quanto descritto rappresenta così la reale speranza che questi piccoli interventi, che possono definirsi come 'Primi Aghi', possano essere e rappresentare la possibilità di un inizio futuro per una nuova esperienza di vita condivisa, di incontro, di svago e di iniziative culturali. Dunque, il concetto chiave alla base per la rivitalizzazione degli spazi dimenticati del Comune di Borgo San Lorenzo può essere riscontrato anche nel *Tactical Urbanism*, che rappresenta l'azione che porta ad una trasformazione *Low-Cost* e *Low-Tech* e che si origina dal basso; il punto di forza e fondamentale diviene così la collaborazione e la condivisione di tutte le parti che partecipano dall'idea di partenza all'auto-realizzazione.

Difatti, come nota Jane Samuels già nel 2005, gli abitanti sono in grado di auto-promuovere i propri desideri e le condizioni di vita attraverso strumenti e processi di cui loro stessi ne riconoscono l'importanza ed il valore. La metodologia del *Tactical Urbanism* può essere pertanto integrata con gli abitanti del Comune di BSL come una vera e propria azione quotidiana in grado di sprigionare nei cittadini la voglia di mettersi in discussione, 'sporcandosi le mani' per Ri-fare piccole porzioni di città, per determinare Micro-trasformazioni degli spazi, prendendosene cura come se fosse l'area di pertinenza della loro abitazione e definendo così un design di prossimità (Manzini, 2015).

## Risultati attesi

Il progetto di ricerca INTER-CONNESSIONI URBANE è finalizzato così al rafforzamento competitivo delle strutture urbane coinvolte, attraverso l'applicazione delle nuove metodologie dell'Agopuntura urbana e dello scenario della *Collaborative Industry* dell'Impresa 5.0, intervenendo sulle fasi di progettazione, di produzione e di comunicazione. Attraverso l'applicazione ed attuazione di determinate metodologie, i centri di interazione eco-sociale, le imprese e/o cooperative sociali ed i residenti potranno beneficiare dei servizi proposti ed utilizzare strumenti comuni (e.g. piattaforma digitale), implementando la loro rete di conoscenze ed organizzazione, l'approvvigionamento e la gestione degli spazi condivisi.

«Lo spazio della città può essere abitato in diversi modi, nel nostro attuale quotidiano la tecnologia occupa un posto rilevante, basti pensare alla realtà aumentata o alla realtà virtuale che mediante un *Device*, *Smartphone* o *Tablet* e un *Software* dedicato ci permette di osservare, sovrapporre e indagare luoghi lontani restando seduti sul sofà di casa, ma esiste un modo più autentico, quello della percezione tattile reale che ci dà la possibilità di immergerci direttamente con il nostro corpo nello spazio, incontrare la gente, sentire i suoni, gli odori, toccare il mondo intorno a noi» (Armato, 2020, p. 40).

È ormai noto quanto sia preponderante e rilevante la presenza del digitale nella vita di

ognuno di noi. Proprio per questo occorre analizzare l'innovativo e stretto rapporto fra 'quello che già c'è' ed il nuovo, definendo così nuove interconnessioni transdisciplinari con valori aggiunti per ciascun settore in atto. Occorre, dunque, concentrarsi su un design che punti allo sviluppo sociale al fine di valorizzare il territorio, utilizzando metodologie innovative e riferendosi anche ad approcci interdisciplinari per una maggiore sostenibilità dei risultati ottenuti.

Pertanto, il progetto di ricerca, in fase di sviluppo, prevederà l'incremento di un sistema integrato, fisico-digitale, che darà la possibilità di ampliare la percezione e l'essere nello spazio' in modo sostenibile e responsabile, per migliorare la *Governance* dell'ambiente. Tutto ciò sviluppando un servizio basato sulla progettazione/gestione/acquisto dei beni/servizi di qualità/conoscenza, che permetterà di vivere esperienze di collettività integrata: la comunicazione digitale verrà intesa come appropriazione del territorio fisico, attraverso la condivisione di dati ed informazioni per stimolare *Come Out & Play Festival - Red Swing Project - Playing Out - Shopping Together*. Un esempio interessante, difatti, può essere letto nella piattaforma 'MiraMap' (2016), strumento IT governativo della città di Torino e la fondazione Mirafiore, un progetto sociale di partecipazione e connessione tra cittadini ed amministratori, attuato dal Dipartimento di Architettura e Design (DAD) del Politecnico di Torino.

INTER-CONNESSIONI URBANE prevederà, dunque, lo sviluppo di una mappa digitale in grado di coniugare la modalità *online* ed *offline* attraverso un'interattività georiferita utilizzata dai cittadini per evidenziare proposte o problemi che riguardano lo spazio pubblico con un sistema *Back-office* che è a disposizione del personale amministrativo del Comune. In questo modo i cittadini saranno in grado di partecipare in modo attivo alla vita di Borgo San Lorenzo, attraverso una co-progettazione e/o co-produzione. I risultati attesi del progetto si sviluppano così operando a livello sistemico e strategico su due macro tematiche di interesse:

- l'attivazione, la gestione ed il controllo di una rete urbana e digitale, il tutto grazie all'Agopuntura urbana e mettendo in atto le ultime tecnologie in esistenza;
- il rafforzamento del processo della rigenerazione urbana per l'inclusione sociale ed il rafforzamento delle competenze relative all'*Employability* per i giovani, grazie all'integrazione di sistemi interattivi abilitanti 5.0 ed offrendo possibilità operative.

Nel dettaglio, per quanto riguarda le soluzioni tecnologiche, il progetto prevede quindi lo sviluppo di una rete reale e di una virtuale, in grado di raccogliere esperienze cognitive per aiutare l'uomo ad abitare (Norberg-Schulz, 1979). Concentrarsi, infatti, sulla concretizzazione di una doppia rete, fisica e digitale, atta a riattivare il senso di vicinanza e condivisione, permette di liberare il desiderio di conoscenza dell'altro. Le strategie dello *Storytelling* digitale permetteranno un racconto dell'immaginario collettivo dei miti e delle leggende al fine della condivisione delle storie contemporanee di BSL. Le strategie progettuali sono così in grado di adottare ed intrecciare i metabolismi materiali ed immateriali, attraverso un sistema di una doppia rete. Essi si intersecano con un incentivo socio-economico per lo sviluppo di nuove reti di approvvigionamenti della forza economica di BSL.

Sei 'percorsi e/o spazi dimenticati', ubicati nel luogo di interesse, verranno dunque rivitalizzati attraverso l'uso di prodotti urbani connessi tra loro digitalmente ed in grado di accogliere servizi ricreativi, divulgativi e/o formativi a favore della comunità. Gli spazi dimenticati definiranno così i nodi principali di un percorso pedonale – storico, informativo e culturale – favorendo lo sviluppo locale ed incentivando l'aspetto socio-economico, al fine di ospitare eventi (*Workshops*, mostre temporanee, incontri formativi, attività artistiche, artigianali e culturali), organizzati dalla stessa *Community* di Borgo San Lorenzo e condivisi attraverso un'apposita piattaforma digitale, basata su un sistema condiviso di *Open Collaborative Calendar*.

Il progetto è stato così articolato su tre diverse strategie – *Design for recycle*, *Design for reuse*, *Communication design* – e propone di attuare un cambio di paradigma per sperimentare nuovi metabolismi tra materia e conoscenze tacite e/o tradizionali, al fine di attivare traiettorie progettuali innovative e nuovi racconti, fortificando e dettando una migliore coesione sociale fra gli abitanti del Comune in questione. Tutto ciò in favore di una maggiore sostenibilità inclusiva ed economica del territorio in analisi.

## Bibliografia

- Ampola, M., Corchia, L. (2010). *Dialogo su Jürgen Habermas. Le trasformazioni della modernità* (Vol. 1, pp. 1-424). ETS.
- Armato, F. (2017). *Pocket Park*, una stanza a cielo aperto. Palermo: Navarra Editore.
- Armato, F. (2020). Design, indagare gli spazi misurabili. *AND Rivista Di Architetture, Città E Architetti*, (38), pp. 46-57. Ultimo accesso: 3/09/2022 <https://www.andarchitettura.it/index.php/and/article/view/405>
- Casagrande, M. (2009). Guandu: River Urbanism. *Taiwan Architect Oct*.
- Haydn, F., Temel, R. (2006). *Temporary urban spaces: Concepts for the use of cityazine. spaces*. Basel: Birkhäuser.
- King, M. K. (2022). *Parklet a new drawcard in our CBD*. Albury City. Ultimo accesso: 13/09/2022 <https://www.alburycity.nsw.gov.au/news/2022/may/parklet-a-new-drawcard-in-our-cbd>
- Lerner, J. (2014). *Urban Acupuncture*, USA: Island Press.
- Lydon, M., Garcia, A. (2015). *Tactical Urbanism—Short-term Action for Long-term Change*. USA: Island Press\_Center for Resource Economics.
- Magnaghi, A. (Ed.). (2010). *Montespertoli. Le mappe di comunità per lo statuto del territorio*. Firenze: Alinea Editrice.
- Manzini, E. (2015). *Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation*. USA: MIT press.
- Norberg-Schulz, C. (1979). *Genius loci: Towards a phenomenology of architecture*. USA: Rizzoli Intl Pubns.
- O'Connell, K. (2019). Get It Done. *Landscape Architecture Magazine*, 109(4), pp. 84-95.
- Raimondi, E., Fenocchio, G. (2004). *Dal neorealismo alla globalizzazione*. Milano: Mondadori.
- Ryan, C. (2013). Eco-Acupuncture: designing and facilitating pathways for urban transformation, for a resilient low-carbon future. *Journal of Cleaner Production*, 50, pp. 189-199.
- Samuels, J. (2005). *Removing unfreedoms. Citizens as Agents of Change in Urban Development*. United Kingdom: ITDG.

## Note

- 1 Protocollo d'intesa (giugno, 2022), Comune di Borgo san Lorenzo e Dipartimento DIDA, Scuola di Architettura, Università di Firenze.
- 2 "Borgo Prossima", è un Percorso Partecipativo (2021) che ha coinvolto i cittadini nella scrittura del nuovo Piano Operativo, il progetto prevedeva il coinvolgimento di tutti i giovani che abbiano delle idee per rianimare gli spazi abbandonati o sottoutilizzati presenti sul territorio comunale e delle frazioni.