



Tesi triennale
Dicembre 2022

Candidata: Rossana Lo Vecchio
Relatrice: Prof.ssa Beatrice Lerma



Politecnico
di Torino



**Politecnico
di Torino**

POLITECNICO DI TORINO

Corso di Laurea in Design e Comunicazione

A.a. 2021/2022

Sessione di Laurea Dicembre 2022

MEMORIA VIVA

Un progetto di valorizzazione territoriale
per Mili San Pietro

Relatore:
Prof.ssa Beatrice Lerma

Candidato:
Rossana Lo Vecchio

abstract

Il presente lavoro di tesi vuole indagare il ruolo che il Design può ricoprire nell'attività di **valorizzazione territoriale**. In questo senso si cerca, inizialmente, di dare una definizione ad una parola così "ricca" come quella di **territorio**, servendosi di concetti quali field, habitus e capitale. Risulta chiara, quindi, la connessione del territorio con il **patrimonio**, materiale e immateriale, l'**identità** del luogo e la **relazione con le persone** che lo vivono. Fondamentale il concetto di **comunità** e di come essa possa essere coinvolta nei processi decisionali con una **progettazione partecipata**, avente l'obiettivo di favorire l'**empowering** delle persone, in modo da innescare un cambiamento duraturo ed uno **sviluppo sostenibile** dell'area. L'ambito di ricerca si sposta, poi, in una specifica area della Sicilia nord-orientale, **Mili San Pietro**, all'interno del Comune di Messina. Partendo da una prima fase di ricerca in cui viene indagata la storia del luogo, la sua geografia, l'economia, la demografia, si passa alla definizione degli **elementi degni di essere valorizzati**. Vengono identificati i **siti attrattivi** e il **patrimonio naturalistico**, le **tradizioni** radicate nella comunità, i **prodotti tipici** e il **know-how locale**. Attraverso schedature, mappature e letture critiche dei dati raccolti e dei casi studio, infine, vengono delineate le **linee guida progettuali** e due possibili proposte di intervento con l'obiettivo di **valorizzare il luogo nel rispetto delle tipicità locali**.

introduzione

“Memoria Viva. Un progetto di valorizzazione territoriale per Mili San Pietro”, è il titolo di una tesi che si è sviluppata a partire dalla **volontà di studiare qualcosa che sentissi “mio”**. Niente, per un persona, è più identitario del territorio di provenienza e, per questo, ho scelto il mio piccolo paesino nel comune di Messina come luogo di indagine. Con la consapevolezza, avvalorata da un **brainstorming** iniziale, che potesse fornire interessanti proposte progettuali per uno **sviluppo e valorizzazione del territorio** stesso. Pur avendo vissuto da sempre quei luoghi, la prima fase di tesi ha riguardato un’approfondita **ricerca** che consentisse la **ricostruzione dello scenario** all’interno del quale intervenire.

Le problematiche sociali, incrementate da anni di isolamento causa pandemia, il sentimento di sfiducia per un territorio che non offre molto e la voglia o la necessità di lasciarlo, hanno fatto del target specifico di riferimento del progetto, i **giovani della comunità** di Mili San Pietro.

La rilettura postuma del primo brainstorming e la successiva **analisi SWOT**, hanno consentito di individuare più oggettivamente altre criticità di cui tenere conto e, insieme all’**analisi dei casi studio su come il design può operare nel valorizzare i territori**, sono state utili a delineare le **linee guida progettuali**.

Il lavoro di tesi si conclude, quindi, raggiungendola **fase metaprogettuale di due diversi proposte di intervento**, che guardano alla valorizzazione territoriale da due punti di vista differenti.

Il concept “Museo diffuso del saper fare” punta a **valorizzare il know-how locale** e a renderlo fruibile anche ai visitatori esterni. Si basa, perciò, su uno **sviluppo locale che abbia ricadute positive sulla comunità, ma mosso dalle visite e dal turismo**.

Il concept “Museo a cielo aperto”, invece, ha come obiettivo la **valorizzazione dei materiali e delle tecniche produttive** più utilizzate nell’area. Le installazioni hanno voluto **intercettare i bisogni della comunità** che vive il territorio quotidianamente ed è indirizzato , quindi, all’utilizzo primario da parte degli abitanti.

Indice

ABSTRACT

INTRODUZIONE

PATRIMONIO
E IDENTITÀ
TERRITORIALE

01

pag. 12-13

1.1 Definizione di territorio

pag. 14-17

1.2 Definizione di patrimonio

pag. 18-21

1.3 Tra tangibile e intangibile

pag. 22-25

1.4 L'identità territoriale

IL TERRITORIO
OGGETTO DELLO
STUDIO
Mili San Pietro

02

pag. 28-33

2.1 Cenni storici

2.1.1 La Città di Messina

2.1.2 Il Casale di Mili San Pietro

pag. 34-37

2.2 La geografia

pag. 38-39

2.3 La demografia

pag. 40-63

2.4 Gli aspetti culturali

2.4.1 I siti attrattivi

2.4.2 Eventi e tradizioni

2.4.3 I piatti tipici

2.4.4 Il paesaggio naturale

2.4.5 Il know-how

pag. 64-65

2.5 L'economia

LA VALORIZZAZIONE
TERRITORIALE

03

pag. 68-70

3.1 Lo sviluppo sostenibile

pag. 71-81

3.2 Il concetto di comunità

3.2.1 La progettazione con,
per e guidata dalla comunità

3.2.2 La co-progettazione e il
metodo Politecnico

3.2.3 La coprogettazione e il
progetto di tesi

DESIGN COME
RISORSA PER LA
VALORIZZAZIONE
del territorio

04

pag. 84-129

4.1 Criteri di scelta e
schedatura dei casi studio

pag. 130-131

4.2 Lettura critica

pag. 132-133

4.3 Mappatura dei casi studio

LA PROPOSTA
PROGETTUALE

05

pag. 136-143

5.1 Analisi qualitativa del
contesto

5.1.1 Alcune criticità



01 Patrimonio e identità territoriale

1.1 Definizione di territorio

Le definizioni che è possibile trovare della parola **“territorio”** sono molto varie e, lo stesso sostantivo, assume significati diversi a secondo del punto di vista con il quale lo si guarda.

Concetto interessante legato alla concezione di territorio che si vuole dare, è quello del **milieu**.

In questo senso, il territorio, è rappresentato come uno specifico insieme di **condizioni naturali e socio-culturali** che, nel corso del tempo, hanno definito le **peculiarità e caratteristiche** del luogo stesso.

“Il milieu è un insieme permanente di caratteri socio-culturali sedimentatisi in una certa area geografica attraverso l’evolvere storico di rapporti intersoggettivi, a loro volta in relazione con le modalità di utilizzo degli ecosistemi naturali locali”¹

G. De Matteis (1994)

Questa definizione mette in primo piano alcuni dei temi fondamentali nella caratterizzazione di un territorio e, in particolare, il fatto che sia un processo che **evolve nel tempo**, l’importanza dei soggetti e delle loro **relazioni**, il rispetto degli **ecosistemi naturali** locali. Dematteis stesso (1985), infatti, dirà “la terra diventa territorio quando è tramite di comunicazioni, quando è mezzo e oggetto di lavoro, di produzioni, di scambi, di cooperazione”². Quest’ultima affermazione mette ancora più marcatamente l’accento sull’importanza e **responsabilità** che l’uomo deve assumersi nel plasmare il territorio in cui vive.

Altri concetti come quelli di habitus, field e capitale proposti dal sociologo Bourdieu possono, poi, andare a definire una visione più chiara di territorio inteso in questi termini.

L’autore definisce **“l’habitus”** come struttura, al contempo, strutturata e strutturante in virtù del fatto che il concetto si fonda sull’impiego di “schemi incorporati, costituitisi nel corso della storia collettiva e che vengono poi acquisiti nel corso della storia individuale”³. L’habitus rappresenta, dunque, le **credenze e abitudini** in base alle quali una persona interpreta il mondo e ne definisce una visione personale.

Caratteristica dell’habitus è il suo essere **mutevole**, poiché influenzato e condizionato dal **“capitale”**, che Bourdieu identifica in 4 categorie: **sociale, culturale, economico e simbolico** e che, come specificità e valori della comunità cui apparteniamo, definiscono il territorio.

Il **“field”**, invece, è il **campo di azione** all’interno del quale i soggetti interagiscono e vivono, nel tentativo di acquisire le diverse forme di capitale ed è, quindi, un concetto strettamente collegato a quello di habitus.

Un territorio, secondo quanto teorizzato da Bourdieu rappresenta un **field all’interno del quale coesistono diverse tipologie di habitus, influenzati dall’esperienza personale e dal capitale collettivo**. Comprendere questi concetti nel caso specifico di analisi sarà fondamentale per una completa definizione dello scenario. La conoscenza del territorio deve, infatti, prevedere uno studio delle caratteristiche storiche, morfologiche, identitarie, sociali di quel luogo.

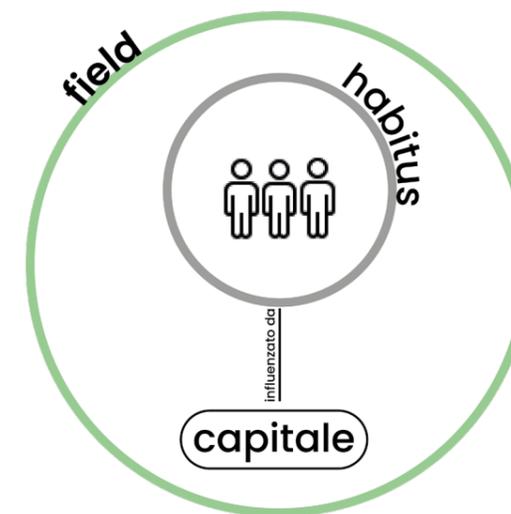


Fig. 1: rappresentazione dei tre concetti chiave che costituiscono il territorio secondo Bourdieu

3. Bourdieu, P., (2001). La distinzione. Critica sociale del gusto, Il Mulino, Bologna, p. 467

1. Dematteis, G., (1994). Possibilità e limiti dello sviluppo locale, Sviluppo locale, n° 1, p. 15

2. Dematteis, G., (1985). Le metafore della terra. La geografia umana tra mito e scienza, Feltrinelli, Milano, p. 74

1.2 Definizione di patrimonio

Trovare una definizione per patrimonio culturale ha dato luogo, nel tempo, ad una serie di dibattiti che hanno portato alla formulazione di **diversi concetti** evolutisi nel tempo insieme al progredire della società e della sua **sensibilità**.

Partendo dall'etimologia di patrimonio, questo deriva dal latino *patrimonium*, derivato, a sua volta, dal termine di *pater* - «padre» e dal suffisso *-monium* - «compito, dovere». Rappresentava, dunque, l'insieme dei **possedimenti** che il pater familias aveva il compito di mettere insieme per i suoi figli. Il termine fa riferimento, implicitamente, al **tempo** e alla **tradizione**: il patrimonio viene accumulato nel tempo per assicurare ricchezza ai discendenti, ai quali viene trasmesso.

Ogni epoca ha prodotto, con il susseguirsi del tempo, una sua specifica definizione e, soprattutto dopo la II Guerra Mondiale, quando gran parte del patrimonio culturale internazionale venne distrutto, la questione divenne sempre più pressante.

Enti come l'**Unesco** nacquero proprio all'indomani della Grande Guerra per contribuire alla **ricostruzione** del mondo, promuovere la **pace** e la **cooperazione** fra i popoli, per poi estendere il suo campo di interesse a tutti gli aspetti della **cultura**, dell'**educazione** e della **scienza**.

Negli anni Cinquanta, da un'idea maturata all'interno dell'Unesco, nacque l'**ICOMOS**, l'International Council on Monuments, associazione dei professionisti che lavorano per la conservazione del patrimonio culturale. L'associazione ha emanato nel tempo una serie di principi e di Carte internazionali sulla protezione del patrimonio culturale che hanno portato progressivamente all'introduzione della **World Heritage List**.

Proprio in occasione della 12esima Assemblea generale dell'ICOMOS nel 1999 è stata data una definizione di patrimonio culturale che rappresenta ancora oggi un importante concetto di riferimento internazionale.

“Il patrimonio culturale è un concetto ampio che include l'ambiente naturale così come quello culturale. Comprende paesaggi, luoghi storici, siti e ambienti costruiti dall'uomo, così come la biodiversità, le collezioni, le pratiche culturali del passato e del presente, le esperienze di vita e la conoscenza. Esso registra ed esprime i lunghi processi di sviluppo storico, che formano l'essenza delle diverse identità nazionali, regionali, indigene e locali ed è parte integrante della vita moderna. E' un punto di riferimento dinamico e uno strumento positivo per la crescita e il cambiamento. Il patrimonio culturale specifico e la memoria collettiva di ciascuna località o comunità non è sostituibile ed è una base importante per lo sviluppo presente e futuro”⁴

4. Definizione di patrimonio data alla dodicesima Assemblea generale dell'ICOMOS tenutasi in Messico nell'Ottobre 1999

La commistione tra presente e passato della definizione sopracitata di patrimonio culturale è ripresa anche da Tunbridge e Ashworth (1996) secondo cui il processo di definizione dei beni culturali viene dalla necessità di **ritrovare** la propria **identità** nel presente.

“L’interpretazione del passato nella storia, i manufatti e gli edifici sopravvissuti, le memorie individuali e collettive vengono tutti utilizzati per rispondere a bisogni attuali sia sociali, identitari che economici. Così il patrimonio culturale da una parte è il materiale indispensabile per costruire e definire l’identità sociale, etnica e territoriale degli individui dall’altra è una risorsa economica che può essere utilizzata all’interno degli schemi di produzione e commercializzazione delle industrie creative” ⁵

5. Tunbridge J.E., & G.J., Ashworth, (1996), citato da Battilani, P., (2017). Si fa presto a dire patrimonio culturale. Problemi e prospettive di un secolo di patrimonializzazione della cultura. Storia e Futuro, n° 45

E’ però necessario, in questo contesto, ponderare con attenzione l’entità del ritorno economico che dal bene si vuole ottenere, con il rischio che quest’ultimo venga considerato alla stregua di un qualsiasi bene materiale. Diversi paesi, con una cultura fortemente industriale e capitalista, sono diventati fautori della **mercificazione** dei beni culturali e modelli da imitare, vista la loro capacità di renderli produttivi economicamente. Questo punto di vista sul patrimonio culturale si è rapidamente diffuso ovunque, per un patrimonio che è arrivato, così, a perdere la sua “sacralità” nella visione collettiva. In quest’ottica, è, poi, autentico il rischio che il bene culturale venga, nei casi peggiori, **abbandonato** a se stesso in quanto considerato **improduttivo**.

Questa rappresenta una triste prospettiva sul destino dei beni e del patrimonio collettivo che, però, negli ultimi anni sta interessando diversi professionisti nell’intenzione di invertire la rotta, e con la consapevolezza che materie quali il Design possano contribuire a fare la differenza per uno sviluppo e una fruizione sostenibile.

Fig. 2: scorcio dell’isola di Panarea nell’arcipelago delle Eolie (patrimonio UNESCO dal dicembre 2000), in provincia di Messina (a destra)



1.3 Tra tangibile e intangibile

La definizione di patrimonio data dall'ICOMOS nel 1999 deriva da rielaborazioni iterative del significato di patrimonio culturale, che si è ampliato progressivamente fino ad includervi anche il **patrimonio intangibile**.

Questo, ha suscitato critiche e dubbi sul **rischio di banalizzare** qualcosa di così importante. Come affermava Lowenthal (1996), storico e geografo americano,

“All'improvviso l'heritage è dappertutto - nei notiziari, nei film, nel mercato e include tutto dalle galassie ai geni. E' il punto focale del patriottismo, è un richiamo fondamentale del turismo. Difficilmente ci si muove senza imbattersi nel patrimonio culturale. Ogni eredità è protetta. Dalle radici etniche ai parchi storici tematici, da Hollywood all'Olocausto, il mondo intero è occupato a lodare o lamentare un qualche passato, sia esso realtà o fiction”¹⁶.

Non si può dire che, oggi più che mai, il rischio e la critica mossa da studiosi come Lowenthal non abbiano trovato riscontro nella realtà delle cose.

In riferimento all'etimologia della parola, però, il patrimonio riguarda anche tutte le **tradizioni, conoscenze e competenze trasmesse dai nostri antenati** quali **espressioni orali, arti performative, pratiche sociali, riti e feste, conoscenza della natura** o dell'universo e **artigianato tradizionale**. E, davanti ad un mondo sempre più vittima della globalizzazione, ci si accorge come le pratiche citate poc'anzi a rappresentare il patrimonio culturale immateriale, possano rivestire un ruolo fondamentale nel **mantenimento della diversità culturale e dello scambio fra i popoli**.

Nel 2003 l'UNESCO ha adottato la Convenzione per la Salvaguardia del patrimonio culturale immateriale, nella quale vengono identificate una serie di attività per **l'identificazione, la protezione, la promozione e la valorizzazione del bene culturale immateriale**, a testimonianza del fatto che favorire la trasmissione del patrimonio culturale immateriale fra le generazioni rappresenta uno dei suoi obiettivi primari.

Il riconoscimento dell'esistenza di un patrimonio intangibile, porta alla luce alcune nuove riflessioni come quella sul rapporto fra quest'ultimo e il patrimonio tangibile. Nell'ambito della cultura italiana, il legame fra tangibile e intangibile è particolarmente importante e nel 2004 la normativa del Codice per i Beni Culturali e il Paesaggio **subordina il riconoscimento del patrimonio intangibile all'individuazione di un patrimonio materiale da tutelare** (manufatti, monumenti o paesaggi) a cui esso sia collegato. Queste considerazioni ci svelano come le due dimensioni, tangibile e intangibile, convivono e coesistono in continuo scambio e sovrapposizione.



Fig. 2: L'Opera dei pupi siciliani, dichiarata patrimonio immateriale UNESCO nel 2008

6. Lowenthal, D., (1996). Possessed by the past. The heritage crusade and the spoils of history, New York, ix - prefazione

All'interno della definizione di bene culturale rientra anche il concetto di paesaggio. In questo senso Biasutti (1962) fa una distinzione tra paesaggio sensibile e paesaggio geografico:

“Il paesaggio sensibile o visivo, costituito da ciò che l'occhio può abbracciare in un giro di orizzonte o, se si vuole, percettibile con tutti i sensi; un paesaggio che può essere riprodotto da una fotografia [...] o dal quadro di un pittore, o dalla descrizione, breve o minuta, di uno scrittore [...]. Il paesaggio geografico è una sintesi astratta di quelli visibili, in quanto tende a rilevare da essi gli elementi o caratteri che presentano le più frequenti ripetizioni sopra uno spazio più o meno grande, superiore, in ogni caso, a quello compreso da un unico orizzonte” ⁷.

7. Biasutti R., (1962). Il paesaggio terrestre, Utet, Torino, pp. 1-3 e 5

Si può dire che il **paesaggio sensibile dipende dall'esperienza individuale**, per cui la visione finale risulta permeata da fattori quali stati emotivi e simbolici legati alla memoria personale, alle abitudini. Il **paesaggio geografico**, invece, è quello **determinato dalla storia** e riconoscibile grazie alle sue peculiarità nella **collettività**, è ciò che conferisce una particolare **identità** a uno spazio fisico.

Secondo la definizione del Codice dei beni culturali e del Paesaggio, esso è “una parte omogenea di territorio i cui caratteri derivano dalla **natura**, dalla **storia umana** o dalle reciproche **interrelazioni**”. ⁸

8. Codice dei beni culturali e del paesaggio (decreto legislativo n. 42 del 2004), art. 131

In quest'ottica, il paesaggio risulta essere parte integrante del patrimonio culturale e, come tale, è associato nella Costituzione italiana e, in particolare, nel suo Art. 9, alla tutela del patrimonio storico e artistico della Nazione.

Al pari del patrimonio artistico e monumentale, un paesaggio di interesse storico è assunto **come fonte di benessere per la collettività**.

Per questo motivo è necessario cercare di **preservare la memoria storica** e i tratti peculiari dei singoli territori, tutelare e **valorizzare il know-how** locale, proteggere e **difendere l'ambiente** e il suolo.



Fig. 3: paesaggio con vista lungo uno degli itinerari escursionistici della vallata di Mili

1.4 L'identità territoriale

Ne "Intervista sull'identità", Bauman parla dell'**identità** come della **questione all'ordine del giorno** nelle società occidentali contemporanee, evidenziando come quest'idea sia **nata dalla crisi dei sistemi di appartenenza** e d'inclusione, **in seguito** all'affievolirsi delle strutture delle comunità locali e **alla globalizzazione**.

9. Bauman, Z. & B. Vecchi (A cura di), (2009). Intervista sull'identità, (F. Galimberti, trad. it.), Laterza, Roma-Bari, p. 21. [Pubblicazione originale: Bauman, Z., (2004). Identity: conversations with Benedetto Vecchi, Polity Pr, Cambridge]

"Globalizzazione significa che lo Stato non ha più il potere o la volontà per mantenere inespugnabile il suo matrimonio con la società" ⁹

E' innegabile affermare che il **patrimonio culturale sia responsabile di definire l'identità di luoghi e territori**.

A questo proposito il geografo Edward Relph nel suo libro "Place and Placeless" del 1976, poneva l'attenzione su un fenomeno emergente in quegli anni come quello della **perdita di identità dei luoghi** e di una progressiva omologazione causata dallo sviluppo globale.

In quegli anni anche il mondo dell'architettura aveva individuato il contesto di analisi e si era interrogato sulla perdita di relazione tra assetto urbano e originalità del contesto. Nel 1972 il famoso libro di Robert Venturi "**Learning from Las Vegas**" è illuminante da questo punto di vista, evidenziando come **ci si stava muovendo verso l'ibridazione delle forme e dei contesti culturali**.

Las Vegas diventerà il simbolo di una **città senza radici**, cresciuta in modo rapido spinta da un fortissimo capitalismo e dalle economie commerciali. Dall'altra parte, tutto questo è diventato anche un tratto distintivo della città che così si è caratterizzata, aprendo la strada al **movimento post-modern**.

A partire dagli anni '80 si assiste poi all'affermazione del **place branding**, nato dalla consapevolezza che, **per attrarre visitatori e investitori**, fosse necessario **valorizzare gli elementi caratterizzanti e unici di un determinato luogo**.

Da un lato questo approccio ha, quindi, **favorito la conservazione di elementi identificativi** di uno spazio o di una comunità ed il suo riconoscimento internazionale ma, dall'altro lato, **ha attuato una tipologia di valorizzazione spesso non sostenibile**, favorendo forme di capitalismo e turismo di massa che possono rappresentare una minaccia per le tradizioni e le specificità locali, in quanto capaci addirittura dell'annullamento delle stesse.

Alla fine degli anni '90 cominciano ad essere evidenti quegli elementi di **disconnessione tra trasformazione antropica dei luoghi e comunità che li abita**, favorendo la diffusione del movimento del placemaking, definito come "il modo in cui tutti i bisogni umani riescono a trasformare i luoghi in cui ci si trova, in luoghi in cui vivere".

Viene ritenuta **fondamentale la partecipazione delle persone per la progettazione di spazi a misura d'uomo**. Questo movimento porterà anche alla nascita di organizzazioni no-profit come Project for Public Space, oggi considerata come fulcro del movimento globale del **placemaking**.

Il movimento evidenzia come, nel tempo, l'attenzione si sia spostata da una mera ideazione e distribuzione di elementi sul tessuto urbano, alla **centralità dei bisogni dell'uomo e delle esperienze**, fino ad arrivare alle attuali applicazioni del **design per i territori e del design per l'innovazione sociale**.

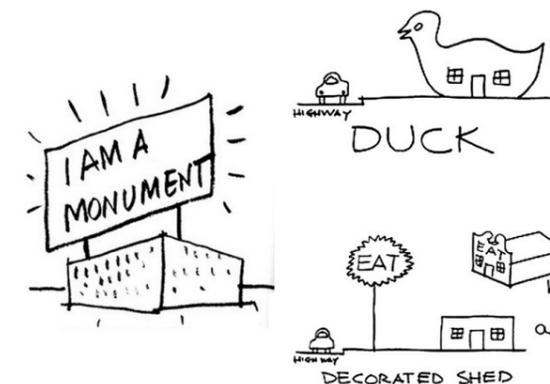


Fig. 4: Schizzi di Robert Venturi estratti dal libro Learning from Las Vegas

L'identità, che deriva dai singoli luoghi e in cui le persone che li abitano si riconoscono, svolge un'importante **funzione simbolica** che li muove, come vedremo più avanti, nella possibilità di svolgere azioni per lo sviluppo locale.

Il tema del sentimento di identità associato a un luogo è stato affrontato anche dal saggista francese Barthens, il quale, alla domanda su come si possa leggere un luogo, risponde "leggere una regione è, inizialmente, percepirla con il corpo e la memoria, secondo la memoria del corpo"¹⁰.

Pone dunque l'accento sul concetto delle **esperienze personali** associate alla conoscenza del luogo che, una dopo l'altra, **vanno a costituire un'infinita sovrapposizione di storie ed esistenze come ossatura del territorio.**

10. Barthens, R. (1998).
Lumière du Sud-Ouest.
In Barthens R., *Incidents*.
(p.10). Parigi: Seuil



Fig. 5-6: banda del paese sul sagrato della Chiesa parrocchiale datata intorno agli anni '50 (in alto), vista dell'antico insediamento abitativo in contrada Insoldi (a destra)





02

Il territorio oggetto dello studio
Mili San Pietro

2.1 Cenni storici

2.1.1 La Città di Messina

Il territorio di Mili San Pietro si trova all'interno del Comune di **Messina**, alle porte settentrionali della Sicilia. La posizione dell'isola **al centro del Mediterraneo** ha segnato, nei secoli, la sua evoluzione e, il susseguirsi di **innumerevoli dominazioni** e contaminazioni, ne ha determinato la storia. Terra di **incontro** e **confronto** di popoli diversi, le cui tracce sono visibili ancora oggi. Dal punto di vista morfologico, la Sicilia, è caratterizzata per la maggior parte da territorio collinare con pochissime zone pianeggianti. Proprio un territorio movimentato come quello dei monti Peloritani circonda la Città di Messina, il cui omonimo stretto, separa la regione dall'Italia peninsulare.

Le origini della città si fanno risalire al 757 a.C. quando coloni greci provenienti da Calcide la fondarono con il nome di **Zancle** che significa **falce**, per la conformazione semicircolare dell'insenatura su cui si estendeva. Intorno al 500 a.C. ricevette il nome di **Messana** quando il popolo greco dei Messeni, chiamati a sconfiggere i Sami che volevano il controllo della città, decisero di fondare, insieme agli Zanclei, un solo popolo. Da qui si susseguirono, come in tutta la Sicilia, una serie di **dominazioni** fra cui quella di romani, bizantini, saraceni e normanni.

11. Fonte:
www.messinafortificata.it



Fig. 7: vista sulla città di Messina

All'inizio del XV secolo Messina è una città molto vivace e **prospera** dal punto di vista sociale, economico, culturale e artistico soprattutto con la figura di *Antonello da Messina*. La città passò poi sotto la **dominazione spagnola** e le ampie libertà municipali, di cui godette fino a quel momento, furono considerate dagli spagnoli come una **minaccia** per la stessa corona. Il tentativo di sopprimerle provocò una **sommossa popolare** e nel 1674 il Senato messinese decise di chiedere aiuto alla Francia, che inviò la sua flotta. La **disfatta** si ebbe, però, nel 1678 quando, anche personalità importanti come *Filippo Juvara*, sono costrette ad **abbandonare la città**. Messina inizia, quindi, il suo **declino** aggravato, nel XVIII sec., da epidemie e calamità naturali culminate nel disastroso **terremoto** del 28 dicembre 1908, quando la città e gran parte della sua popolazione vennero spazzate via dal maremoto provocato.

- 757 a.C. Fondazione ad opera di coloni greci con il nome di Zancle
- 500 a.C. circa Occupazione da parte de Messeni riceve il nome di Messana
- dal 214 a.C. al 1060 d.C. Dominazioni diverse tra cui cartaginesi, romani, bizantini, saraceni
- 1086 d.C. Conquista ad opera del Conte normanno Ruggero
- 1282 d.C. Conquista ad opera di Carlo d'Angiò, dopo la rivolta del Vespro
- 1672 d.C. Rivolta antispagnola con l'intervento del re di Francia Luigi XIV
- Dal XIX sec. Decadenza accentuata da terremoti ed epidemie

Il territorio extraurbano messinese è, da sempre, stato caratterizzato dalla presenza dei suoi **Casali**, inizialmente feudi di nobili e ricchi casati e, successivamente, possedimenti della città stessa.

La decisione di **ricostruire la città sulle sue macerie** dopo il terremoto del 1908, portò molti abitanti provenienti dai Casali a lavorare in città. Solo durante la Seconda Guerra Mondiale i Casali **furono riscoperti**, quando la popolazione in massa trovò riparo dai continui bombardamenti nei villaggi collinari. La città di Messina conta, ancora oggi, **quarantotto Casali** dislocati lungo il suo territorio di 212,2 km², dal versante ionico a quello tirrenico.

La storiografia locale attribuisce l'origine dei Casali all'**età delle invasioni saracene** tra XVIII e IX secolo: il periodo di forte **tensione e instabilità** aveva portato gli abitanti a spostarsi dalle pianure più vicine al mare e alle vie di comunicazione, che i romani avevano privilegiato, alle zone collinari più strategiche e naturalmente inclini alla **difesa dalle invasioni**.

L'ipotesi non risulta essere documentata ma è possibile considerare interessanti elementi come la toponomastica e lo studio dei culti locali, di provenienza soprattutto greca¹¹.

12. Fonte: Chillemi, F., (2015). Messina. I quarantotto Casali. Libreria Ciofalo Editrice, Messina

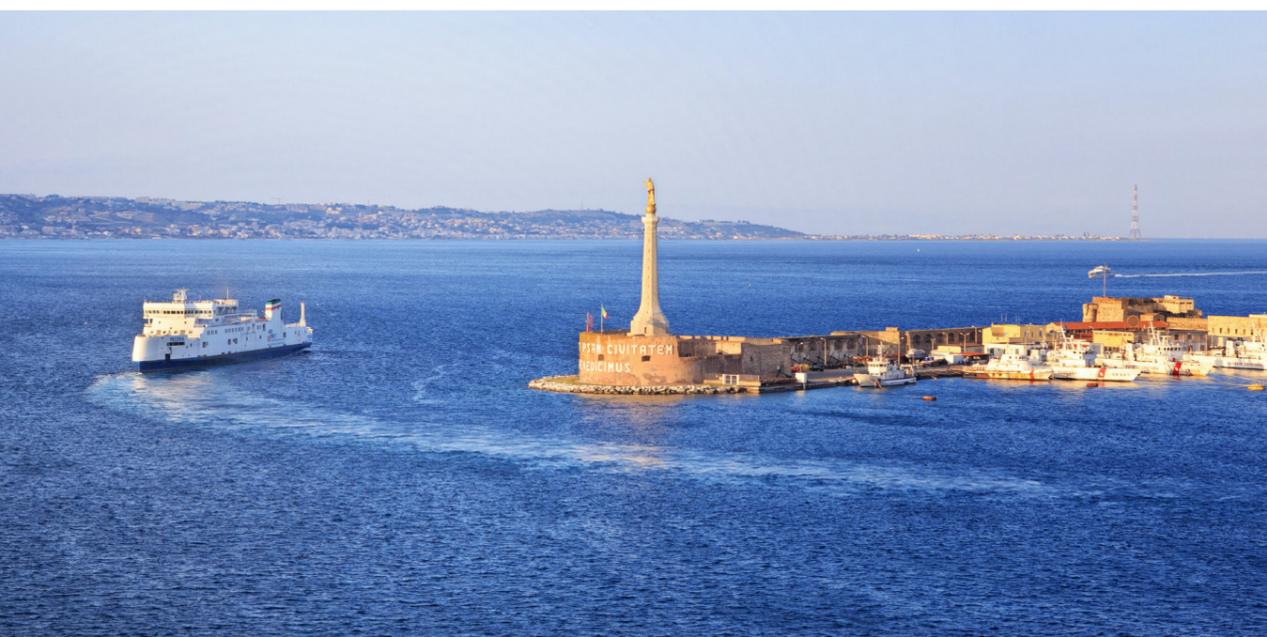


Fig. 8: vista sul porto di Messina con la statua della Madonna della Lettera

Le prime testimonianze dei villaggi rurali, che ci assicurano una diffusa presenza umana sul territorio, risalgono al **periodo normanno** quando, nelle valli, vennero edificati **monasteri basiliani**.

I monaci avrebbero infatti garantito la cura e la coltivazione dei territori concessi loro dai sovrani e potrebbero aver **favorito l'insediamento rurale** nelle valli, soprattutto sulle zone nelle immediate vicinanze dei torrenti.

Messina conobbe in età normanna un **periodo di grande espansione** per la sua posizione sulla rotta verso la Terrasanta e per la **produzione della seta** ed è da considerare come, già in quell'epoca, i casali traessero gran parte del loro sostentamento da questa pregiata produzione.

Produzione diffusa anche nel villaggio di Mili San Pietro, dove i monaci abitanti la valle si davano all'**allevamento del baco da seta**, testimoniato dalla presenza, un tempo, di filande, in quella che ancora oggi è denominata Via Filanda.

Non è possibile datare le strutture produttive con precisione ma, molto spesso, mulini, fornaci e senie sono giunti a noi in conformazioni ottocentesche, senza escludere la possibile presenza di manufatti più antichi andati perduti.

Risulta, poi, altrettanto impossibile datare l'imponente attività di costruzione di terrazzamenti agricoli che hanno consentito la fruizione di territori molto impervi fino ad altezze notevoli.

Nel tempo, le valli, furono oggetto di azioni di **disboscamento** ad opera dei pastori che impedirono lo sviluppo della vegetazione. Il territorio rimase, dunque, incolto e incline a **fenomeni erosivi** che cominciarono a registrarsi dall'800 fino ai giorni nostri, con esiti spesso disastrosi.

Secondo un rapporto dell'Istituto Superiore per la Protezione e la Ricerca Ambientale, infatti, 17mila persone all'interno del territorio messinese, vivono in zone a rischio frane¹².

12. Rapporto "Dissesto idrogeologico in Italia" (2021), Istituto Superiore per la Protezione e la Ricerca Ambientale [ISPRA]

2.1.1 Il Casale di Mili San Pietro

Dal punto di vista storico, non esistono notizie certe sulla fondazione del villaggio di Mili San Pietro ma si può vedere come, i **primi insediamenti** nell'area, avvennero **nella parte alta e impervia** del paese in mezzo alle campagne e in una zona, oggi, difficile da raggiungere e denominata contrada Insoldi. Questo è testimoniato dalla presenza di ruderi ancora visibili di piccole casette rurali.

Notizie più certe ci giungono, invece, dal periodo normanno. Documentate, nel caso specifico, dalla presenza della **Chiesa arabo-normanna e relativo Diploma fondativo del monastero**, dove il Granconte Ruggero d'Altavilla lasciava la cura dell'edificio e delle terre confinanti all'abate Michele.

Il suddetto Diploma ci dà, poi, delle indicazioni che possono portarci ad affermare che la zona fosse già popolata prima del 1091, anno di fondazione della Chiesa. Il Conte, infatti, in alcuni passaggi, fa riferimento ad "un'antica Chiesa" presente sul territorio donato, ad "alcuni proprietari" che avrebbero dovuto obbedire ai monaci e ad "un mulino", edificato ad opera di un abate. Rappresentano tutti indizi convincenti del fatto che sul territorio esistessero già **nuclei abitativi prima dell'avvento dei normanni**.

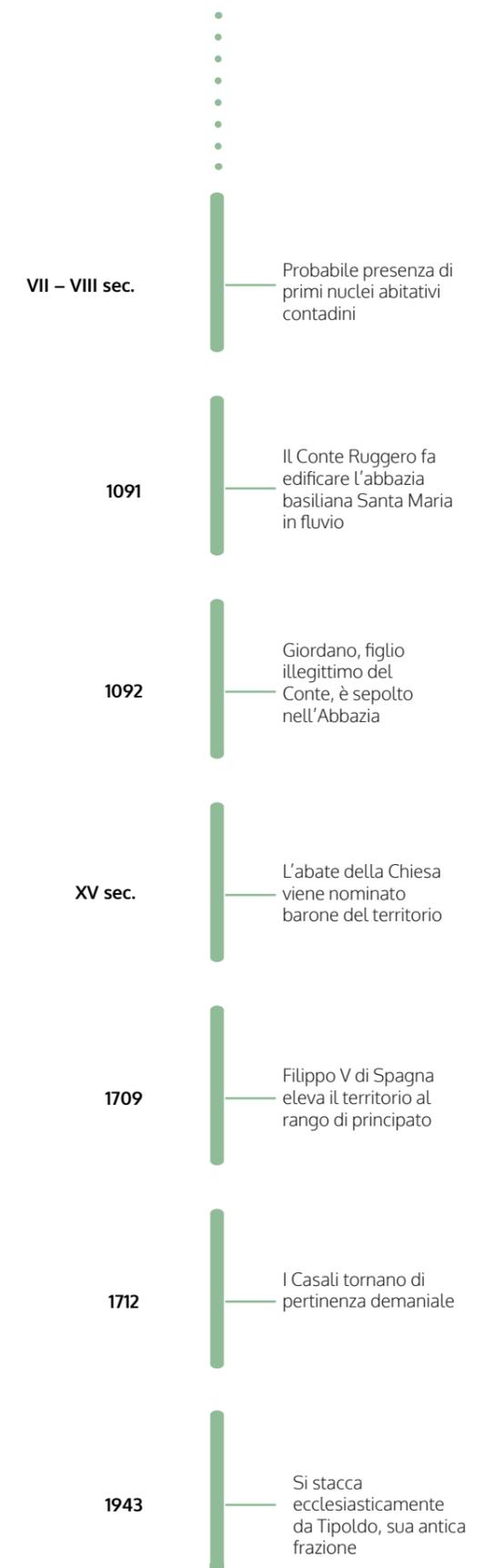
13. Fonte:
www.milisanpietro.it



Fig. 9-10: una delle caratteristiche vie del paese (a sinistra), fontana Rocca a Mili S. Pietro (a destra)

L'abate della Chiesa fu, più tardi, barone di Mili e alla sua figura è legata la presenza di un **castello**, oggi scomparso, nell'omonimo rione del paese.

Con privilegio del 9 ottobre 1709, il re di Spagna Filippo V elevò l'antica baronia di Santo Stefano e Santa Margherita al rango di principato, includendovi anche il territorio di Mili. A seguito della rivolta antispagnola della città di Messina e, come tutti i casali collinari del territorio, Mili San Pietro tornerà di **dipendenza demaniale** nel 1712. Dopo il declino dell'attività e della struttura monasteriale, le terre in questione cominciarono ad essere acquistate da ricchi possidenti che diedero inizio alla pratica del **latifondo**. Le terre venivano coltivate dai contadini locali, i quali si impegnavano a corrispondere il frutto del proprio lavoro ai proprietari terrieri, che iniziarono a stabilirsi nel villaggio. Ancora oggi, infatti, tra un groviglio di vie strette, scalinate e case addossate le une alle altre, è possibile intravedere diversi **palazzetti**, per lo più giuntici nel loro assetto otto-novecentesco, appartenuti ai ricchi possidenti e poi passati agli odierni abitanti del villaggio. Altra caratteristica del posto sono le **fontane**, testimonianza dell'abbondante presenza e ricchezza di acqua sul territorio, proveniente da fonti montane¹³.



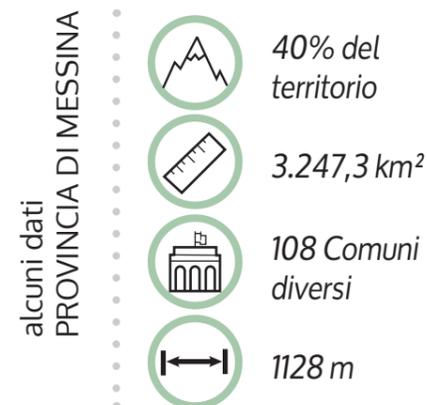
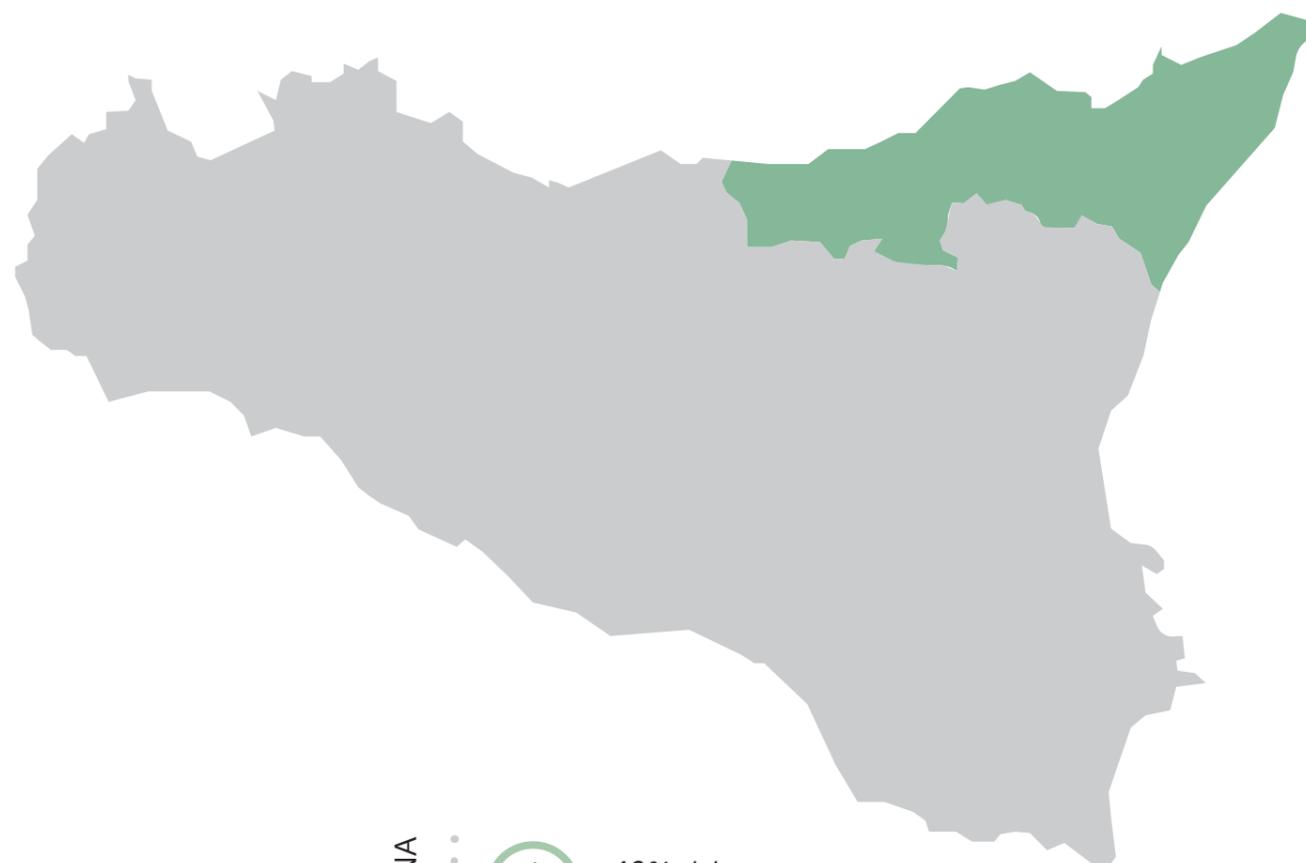
2.2 La geografia

La Sicilia rappresenta la regione italiana **più estesa** con i suoi 25.711 km². E' bagnata a nord dal Mar Tirreno, a ovest dal Canale di Sicilia, a sud-ovest dal mar di Sicilia, a sud-est dal canale di Malta, a est dal mar Ionio e a nord-est dallo stretto di Messina. Presenta, inoltre, alcuni **arcipelaghi** come le Eolie, le Egadi, le Pelagie e le isole di Ustica e Pantelleria.

La morfologia della regione è caratterizzata dalla massiccia presenza **collinare** per il **61%**, **montuosa** quasi per il **25%** e **pianeggiante** per la quota restante (**14%**). Il Monte Etna, vulcano attivo, rappresenta il punto più elevato della Sicilia con i suoi 3.326 metri.

La maggioranza dei fiumi siciliani sono a carattere torrentizio, in quanto d'estate sono quasi perennemente in secca e presentano portata limitata. Gli unici corsi d'acqua di importanti dimensioni sono l'Imera Meridionale, il più lungo dell'isola, e il Simeto.

Geologicamente, il versante nord appartiene alla stessa placca tettonica della penisola italiana (la placca eurasiatica), mentre il versante sud appartiene a quella africana; il movimento della placca africana sotto quella euroasiatica ha portato alla creazione dei rilievi montuosi della regione, nonché ad attività sismiche sia di origine vulcanica che tettonica.



Messina è una delle città metropolitane della Sicilia, insieme a Palermo (capoluogo della regione) e Catania.

La sua provincia si estende per **3.247,3 km²** ed è costituita da **108** diversi **Comuni**. Il **40%** del suo territorio si trova al di **sopra dei 700 m s.l.m** e la vetta più alta si registra a **1128 m**. All'interno della sua provincia ricadono l'arcipelago delle Eolie, 2 Parchi naturali protetti e 11 riserve naturali orientate¹⁴.

14. Report "La città in cifre" (Agosto 2020). Messina: Dipartimento Servizi al Cittadino - Servizio Statistica

La Città di Messina è suddivisa in **6 Circoscrizioni**. Il territorio oggetto di studio riguardante il villaggio di Mili San Pietro ricade nella **I Circoscrizione** comunale, che presenta una superficie di **64,2 km²**.

Il villaggio confina a nord-ovest con il Comune di Rometta, a nord-est con i villaggi di Tipoldo e Larderìa, a sud-est con il casale di Mili San Marco e a sud-ovest con i territori di Galati Sant'Anna e Santo Stefano. L'area occupata dal territorio comunale di Messina rappresenta una **zona complessa**, in cui si susseguono morfologie territoriali molto diverse tra loro. I pianeggianti ambienti costieri evolvono rapidamente verso le aree più aspre ed accidentate dei monti Peloritani. Nelle zone collinari come quella presa in esame si individuano, a varie quote, superfici sub-pianeggianti degradanti che determinano un impianto territoriale a **terrazzamenti**, a volte **poco accessibili, poco estesi e discontinui**.

Dal punto di vista altimetrico, il territorio di Mili San Pietro, si trova a **199 m s.l.m.** Il **torrente Mili**, che **taglia a metà il villaggio**, presenta un bacino ad estensione e portata variabile, nasce presso le Coste della Reina a 957 m. s.l.m. fino a Mili S. Pietro a 262 m. s.l.m., dove iniziano le briglie e le opere di regimazione¹⁵.

Il villaggio **dista 16km dalla città** di Messina ed è raggiungibile, oltre che in auto, attraverso gli autobus dell'azienda di **trasporto pubblico locale**.

In auto è raggiungibile in circa 20 minuti dal centro cittadino mentre, con il trasporto pubblico, vi si impiega circa un'ora in quanto il collegamento alla città non avviene attraverso un unico mezzo ma è necessario attendere un secondo pullman sulla strada litoranea. La lunghezza delle linee di autobus, Tram e **piste ciclabili** della città si mantiene costante dal 2016, con la **totale assenza** di queste ultime nella zona sud della città dove si colloca il villaggio di Mili San Pietro.



15. Relazione paesaggistica Torrente Mili (Aprile 2017). Messina: Dipartimento protezione civile e difesa del suolo

2.3 La demografia

Riguardo all'analisi demografica, si segnalano i dati relativi alla popolazione residente nella città di Messina e nella I Circoscrizione della città in cui rientra il territorio di Mili S. Pietro (insieme ad altri 20 Casali della zona Sud di Messina). Questo perché dati ufficiali per il solo territorio di Mili San Pietro non sono, purtroppo, disponibili. La popolazione si attesta, comunque, attorno alle 600 unità.

Nell'ultimo censimento ISTAT 2020 il Comune di Messina conta **222.329 abitanti** con una densità abitativa di 1.051,34 ab/km², non molto alta se si pensa che Messina è la terza provincia siciliana più estesa per territorio.

Gli abitanti presentano **età media di 45,6 anni**, di poco inferiore al valore nazionale che si attesta intorno ai 45,9 anni, ma **in aumento** rispetto al valore dell'anno precedente della città che era di 44,8 anni. La fascia di età più rappresentativa della popolazione riguarda quella tra i 50 e i 59 anni, che è rappresentata da quasi 35.000 persone. **Le famiglie** sul territorio cittadino **sono 98.258** con dimensione media di 2/3 persone, del tutto in linea con i dati nazionali.

Come su tutto il territorio italiano, anche nel Comune di Messina la **differenza fra nascite e morti è estremamente negativa** attestandosi sulle -1253 unità nel 2020. Il dato degli **iscritti per nascita è il più basso degli ultimi decenni**, rispetto al 2008 si registrano 485 nati in meno, pari a -22,5%.

L'emigrazione resta piaga di queste terre e, infatti, nel 2020 sono state 2.840 le persona a raggiungere altri Comuni Italiani e, 404 l'Estero. Il problema riguarda soprattutto i giovani con il **51% degli emigrati di età compresa tra 15 e 39 anni**.

Interessante constatare come, invece, **il 39% degli immigrati è nato a Messina**, indicazione della volontà di ritornare alla propria terra per una popolazione che, seppur lontana, vi è sempre rimasta legata¹⁶.

16. Il Censimento permanente della popolazione in Sicilia (2020). ISTAT

Analizzando invece i numeri per la I Circoscrizione della città, di cui fa parte il territorio di Mili S. Pietro, **gli abitanti sono 22.363**, risultando così essere la Circoscrizione meno popolosa di Messina.

Interessante notare come, nonostante rappresenti la seconda Circoscrizione più grande del Comune per superficie, vi si registri **la più bassa densità abitativa** che si attesta su 348,33 abitanti per km².

Le famiglie sono 9.150 e l'**età media** dei residenti si attesta sui **44,3 anni, valore più basso rispetto a quello dell'intero Comune**. La I Circoscrizione rappresenta, infatti, il quartiere con la più alta percentuale di popolazione al di sotto dei 5 anni (4,23%).

La I Circoscrizione presenta, inoltre, la **più bassa concentrazione di cittadini stranieri della città (1,84%)**, dato che, invece, si attesta sul 5,27% della popolazione totale nel territorio cittadino¹⁷.

17. Report "La città in cifre" (Agosto 2020). Messina: Dipartimento Servizi al Cittadino - Servizio Statistica

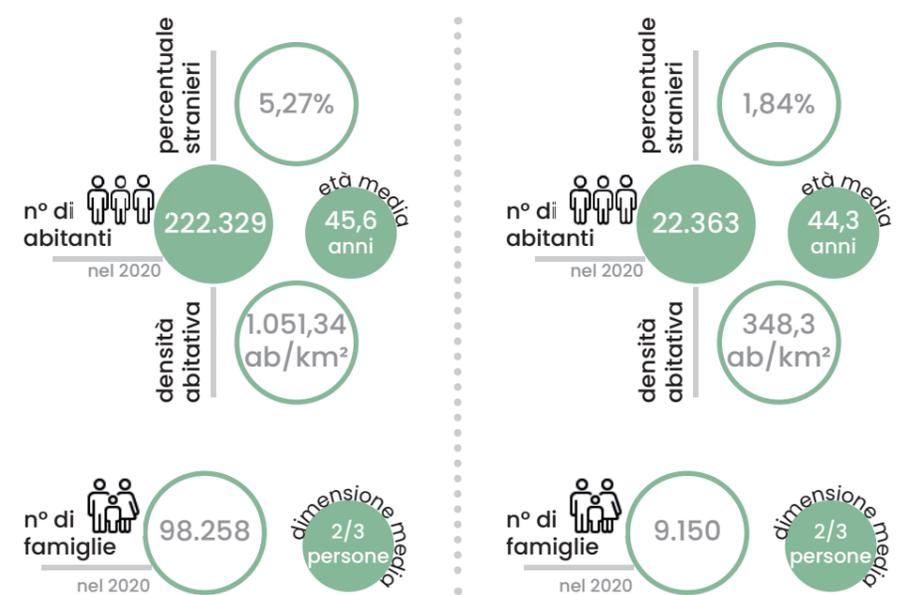


Fig. 12: rappresentazione dei dati demografici riferiti alla Città di Messina
Fonte: censimento ISTAT (2020)

Fig. 13: rappresentazione dei dati demografici riferiti alla I Circoscrizione del Comune di Messina
Fonte: report "la città in cifre" (2020), Servizio Statistica comunale



Fig. 11: rappresentazione dei dati riferiti all'emigrazione nella Città di Messina

2.4 Aspetti culturali

2.4.1 I siti attrattivi

Mili San Pietro è un villaggio circondato dal verde, caratterizzato da un **fertile territorio** su cui la macchia mediterranea cresce spontanea e rigogliosa. Da qui il grande **valore paesaggistico** del territorio, oltre a quello **storico** che contraddistingue l'area, grazie alla presenza di tracce riguardanti la dominazione normanna.

Il più importante sito attrattivo presente è rappresentato, infatti, dalla **Chiesa Santa Maria in fluvio di Mili**. Collocata su di un'ansa del torrente Mili alle porte del nostro villaggio, la Chiesa con annesso monastero, rappresenta un importantissimo bene architettonico di testimonianza storica.



Fig. 14: vista sulla via Nordicica di Mili San Pietro

L'abbazia fu **costruita nel 1091** per volere del **Granconte Ruggero d'Altavilla**, nel tentativo di costruire o ridare splendore ai templi cristiani dell'isola dopo la sua conquista.

I monaci basiliani che la abitarono, cattolici di rito greco, trascorrevano le giornate tra la preghiera, il lavoro nelle rigogliose campagne circostanti e la copiatura di testi sacri.

L'edificio è visibile già dalla strada e vi si accede attraverso una scalinata che conduce nel primo grande cortile davanti al quale si palesa l'**arco di ingresso dell'abbazia di epoca barocca con stemma dell'ordine basiliano**, da cui si dipartono le possenti mura di cinta.



Fig. 15: Arco di ingresso all'abbazia di epoca barocca

Oltrepassato l'arco si apre il primo cortile interno: sulla sinistra, oltre una serie di gradini, troviamo la Chiesa del monastero, mentre sulla destra si sviluppa l'impianto monasteriale che va a creare un secondo cortile alle spalle della chiesa oltre un piccolo arco.

Gli ambienti del piano terra del monastero venivano utilizzati per le attività produttive come la **produzione del vino e l'allevamento del baco da seta**, mentre al piano superiore si trovavano le celle dei monaci. La Chiesa, a navata singola, è conclusa da un **presbiterio tripartito**, introdotto da un **arco trionfale** e da due archi laterali da cui originano **tre absidi**. Di questi, solo quello centrale sporge all'esterno in un profilo semicircolare, quelli laterali restano inglobati nel muro, presentandosi come nicchie strette e alte.



L'edificio mostra chiari **segni di trasformazione**, il soffitto a travature lignee, infatti, reca la data 1511 quando la **navata fu estesa di circa un terzo**. Il portale principale, invece, presenta un **architrave marmoreo** su cui sono scolpiti al centro una Vergine con il bambino, mentre le lesene presentano una decorazione **di gusto rinascimentale**. Le lesene sono sormontate da un capitello su cui sono scolpiti una coppia di delfini e una testa di cherubino nella parte sommitale.

Al centro della Chiesa, sul pavimento, si apre una botola che conduce alla **cripta sotterranea**. Essa si compone di due piccole stanze sulle cui pareti si aprono dodici nicchie in cui venivano lasciati i monaci ad essiccare.



Fig. 16-17: interno della Chiesa con vista sulla travatura del tetto datata 1511 (in alto), particolare di cupole e abside sul versante posteriore dell'Abbazia (in basso)

All'esterno spiccano le **tre cupole** che si originano da archetti aggettanti tra l'arco trionfale e quelli laterali creando, all'interno, un impianto decorativo e strutturale rinvenuto nelle chiese arabe e, in particolare nell'architettura coeva del Mahgreb. Il lato meridionale della chiesa presenta un **motivo decorativo fatto di lesene**, che si concludono ad **archi intrecciati**. Al di sopra del sistema di lesene si susseguono una serie di finestre, alternativamente cieche e aperte, con arco rincassato.

Negli anni '20 l'intervento di restauro del Valenti, nel tentativo di riportare la Chiesa alla sua facies normanna, ci ha **privato delle decorazioni in stucco e di altri elementi che potevano documentarne la trasformazione nel tempo**. Interventi che negli anni si sono verificati nell'ottica di preservare la Chiesa, ma non il monastero circostante, a causa del fatto che quest'ultimo sia in mano a privati.



Fig. 18-19: unico residuo di stucco barocco all'interno della Chiesa (in alto), vista sul cortile a lato della Chiesa che conduceva al secondo cortile interno oltre l'arco. Visibili i lavori di intervento per la messa in sicurezza del monastero (in basso)

Per 15 anni la struttura è rimasta chiusa al pubblico a causa della parte di monastero **pericolante** addossata al corpo della Chiesa. E' tornata finalmente fruibile nel maggio 2022 grazie all'intervento di messa in sicurezza finanziato dalla Regione Siciliana e, grazie ai fondi de PNRR, è previsto un progetto di restauro per la chiesa. Così il sito si aggiunge al progetto "Itinerari Culturali del Medioevo Siciliano", che ha portato alla realizzazione di un itinerario, denominato "Le chiese basiliane", che prevede quattro tappe sul territorio messinese: Santi Pietro e Paolo a Casalvecchio Siculo, San Filippo di Fragalà a Frazzanò, Santi Pietro e Paolo a Itala, Santa Maria a Mili San Pietro.

Negli ultimi mesi sono stati previsti degli eventi di apertura al pubblico della Chiesa, il cui successo riscosso ha evidenziato quanto questo monumento possa essere motore di **opportunità e rilancio** per tutto il territorio e la sua comunità ma, allo stesso tempo, hanno messo in evidenza i limiti di intervento dovuti allo **stato di degrado** in cui verte.



Fig. 20-21: dettaglio delle lesene e aperture sulla facciata esterna della chiesa (a sinistra), dettaglio del frontone barocco dell'ingresso principale (in alto a destra)

Fig. 22-23: interno della chiesa con abside tripartita (in basso), ingresso principale dell'Abbazia (a destra)



La Chiesa parrocchiale di S. Pietro Apostolo contiene al suo interno alcuni pezzi molto antichi. La prima attestazione di una chiesa nell'area risale al XVII secolo quando la stessa reggeva **sei chiese suffraganee**, per la maggior parte chiesette rurali, probabilmente istituite dai monaci basiliani per le celebrazioni del periodo dell'anno in cui si spostavano nelle campagne per occuparsi del nutrimento del baco da seta.

Tra il XVIII - XIX secolo la chiesa, come tutto il villaggio, fu **ripetutamente colpita dalle alluvioni**. In un'occasione l'edificio fu riempito di terra e detriti, tanto da consigliarne la completa riedificazione.

Nel 1936, inoltre, fu **demolita** l'intera struttura per **essere ricostruita tra il 1950 e il 1954** nelle modalità in cui la si trova oggi. La chiesa, a navata unica, custodisce al suo interno **diverse opere** tra cui un'acquasantiera rinascimentale, una tavola cinquecentesca raffigurante San Gorgio e il drago, una tavola raffigurante la Madonna del Rosario, una pala d'altare raffigurante la Madonna tra i Santi Pietro e Paolo del 1801, un simulacro in pietra calcarea cinquecentesco della Madonna col Bambino, oltre che diverse statue lignee raffiguranti Santi datate tra il '700 e il '900.

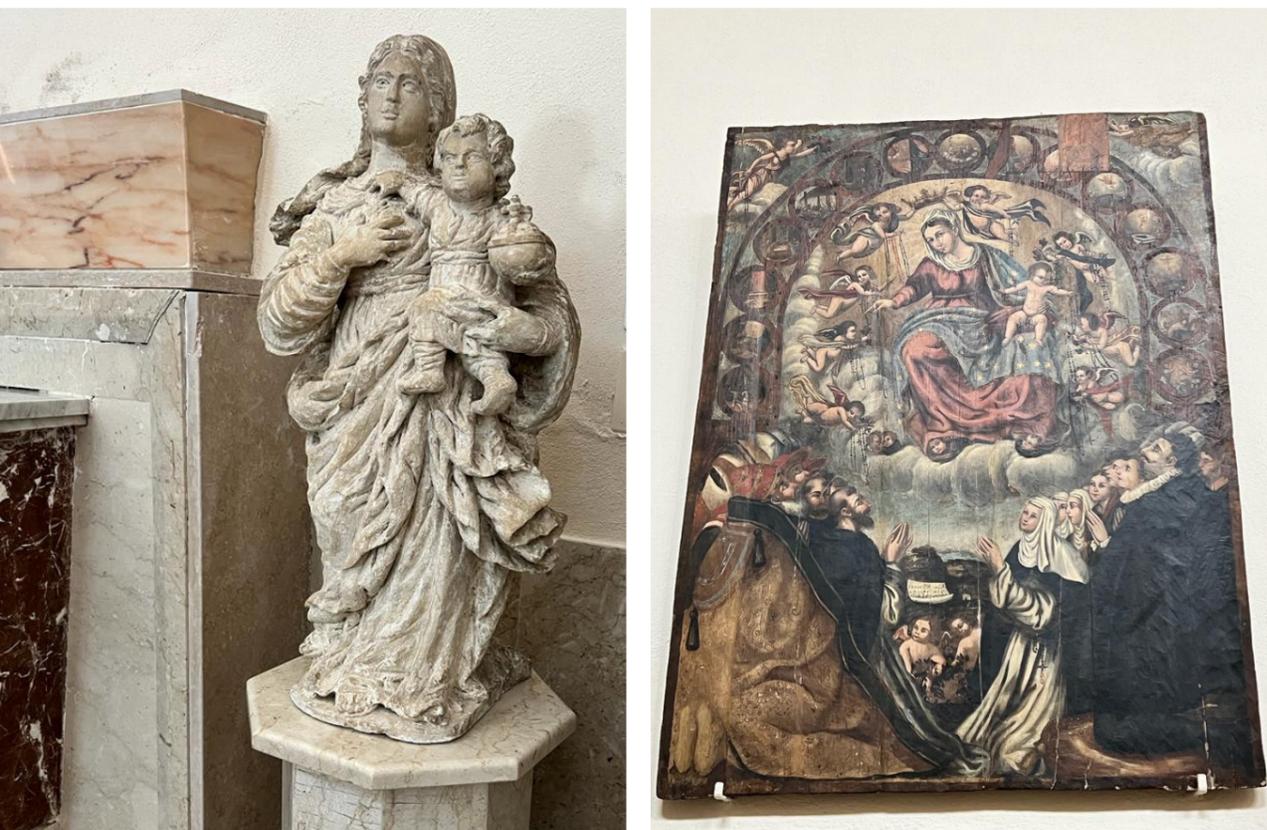


Fig. 24-25: statua in pietra calcarea cinquecentesca (a sinistra), tavola raffigurante la Madonna del Rosario del 1688 (a destra)

Tra le diverse chiesette rurali presenti sul territorio, il Santuario di San Sostene, è l'unica che oggi si presenta in buono stato. Sorge a circa 401 m s.l.m., in **una posizione che domina il paese e la vallata di Mili**. E' raggiungibile attraverso una strada carrozzabile di alcuni chilometri, oppure attraverso un sentiero percorribile a piedi che parte dal torrente e arriva in cima al colle. La chiesa, un tempo, sorgeva in un punto più a monte rispetto a quello attuale e le sue origini, così come quelle del culto del santo cui è intitolata, derivano dalla **storica presenza dei monaci greci** nella vallata.

L'attuale struttura risale, come primo impianto, alla **fine dell'Ottocento**, poi **ristrutturata** intorno agli anni '80 del Novecento.

Nel santuario è conservata la **statua marmorea** del Santo, compatrono del paese, **datata 1634**. Dalla piazzetta antistante la chiesa si può, inoltre, godere di una **straordinaria veduta** sulla vallata di Mili e le alture circostanti e sull'intero stretto di Messina¹⁸.

18. Fonte: www.milisanpietro.it



Fig. 26: veduta dal colle sul quale è situato il Santuario (a sinistra)

Fig. 27-28: Santuario di S. Sostene (in alto a destra), veduta della chiesa parrocchiale con annesso campanile (in basso a destra)

2.4.2 Eventi e tradizioni

Gli eventi e i riti della tradizione del villaggio sono legati, per la maggior parte, ad **attività religiose**.

Le feste patronali sono un evento annuale molto sentito dalla comunità locale. San Pietro, patrono del Villaggio, viene ricordato nel giorno del 29 giugno con la tradizionale messa e successiva processione per le vie del paese.

Compatrono del paese, S. Sostene Martire, gode tradizionalmente di festeggiamenti prolungati che culminano nella S. Messa e processione nel giorno della **prima Domenica di settembre**. Nel corso della settimana si susseguono vari eventi promossi dalla comunità fra cui, l'ormai famosa **sagra delle bracirole messinesi**, che attira molti visitatori dalle comunità vicine.

Tradizioni legate ai festeggiamenti sono **la novena** al santuario di S. Sostene in collina nei 9 giorni precedenti la festa, la cui tradizione di essere raggiunto a piedi in quei giorni è viva ancora oggi, il passaggio della **Tafaria** per le vie del paese per la questua della domenica mattina, la preparazione della **carne infornata** e i particolari artifici pirotecnici quali la **"batteria"** al rientro della processione nella Chiesa parrocchiale.



Fig. 29: processione di S. Sostene del 4 Settembre 2022

Il **presepe miloto** è una manifestazione organizzata dall'associazione giovanile CTG Lag operante sul territorio, giunta ormai alla sua 22esima edizione. Nelle caratteristiche vie del paese, gli angoli più suggestivi vengono abbelliti da **presepi realizzati dalle famiglie del paese**. Vengono organizzate, durante il periodo natalizio delle giornate di visite ai presepi accompagnate dalla musica tradizionale della zampogna, fino all'elezione del presepe più bello. Si sono verificate, poi, negli ultimi anni, diverse **iniziative nate dal basso**, dalla comunità stessa, nel tentativo di abbellire e rendere più pulito e curato il villaggio. La prima occasione è stata quella del **recupero di vecchie sedie**, trasformate in porta vasi e poste nei vicoli del paesino che si è ritrovato pieno di fiori e piante. In ultimo, lo scorso inverno, l'abbellimento **a tema natalizio** con decorazioni autoprodotte e luci. Rimane evidente il fatto che la **collaborazione** e il **senso di comunità** sono fortemente radicati all'interno di un contesto così ristretto in cui tutti si conoscono e si identificano fortemente nel luogo che abitano.



Fig. 30-31: uno dei presepi adibiti in occasione della manifestazione Presepe Miloto 2021 (in alto), le vie del paese decorate con le sedie recuperate come fioriere (in basso)

Nel 2017, nel tentativo di **porre l'attenzione sulla Chiesa normanna e lo stato di abbandono** in cui versa, una parte consistente degli abitanti del villaggio, si è organizzata in un'associazione di **rievocazione storica**. Alcune donne, abili nel lavoro di sartoria, si sono impegnate nella realizzazione di **abiti medievali**, indossati, poi, nei vari eventi a cui hanno partecipato gli abitanti della comunità di tutte le fasce di età, dagli anziani ai bambini. In occasione del Cultural Day, organizzato da un'associazione messinese nel mese di maggio e per soli due anni, causa Covid-19, è stata promossa una giornata interamente dedicata alla **scoperta e alla valorizzazione** dell'antica Chiesa normanna di Santa Maria. Il programma era ricco di **visite guidate, degustazioni e cortei storici** in cui rivivere il momento della consegna dell'abbazia da parte del Conte Ruggero all'abate Michele.



Fig. 32-33: scatti della manifestazione di revocazione storica con gli abitanti del villaggio impegnati nella rappresentazione della consegna dell'Abbazia normanna da parte del Conte Ruggero all'abate Michele, in occasione del Cultural Day 2018 e 2019 (a sinistra)

Fig. 34: veduta delle arcate e cupole dall'interno dell'Abbazia (a destra)



2.4.3 I piatti tipici

La cucina messinese, come quella siciliana in generale, è frutto della **contaminazione di tradizioni e usanze diverse** nel corso dei secoli, con l'utilizzo di prodotti e modalità d'uso importati anche da culture lontane.

La cucina siciliana era già nota fin dall'epoca greca quando i cuochi siciliani erano molto richiesti. Tra di loro, Miteco Siculo, è l'autore di quello che è considerato il primo libro di cucina della storia. E proprio i **greci**, da cui arrivarono le prime contaminazioni quali l'utilizzo della **ricotta** e un migliore metodo di coltivazione delle **vigne**, introdussero l'**origano**, i **dolci alle mandorle** e il **miele** ma, soprattutto, l'**ulivo**.

I **bizantini** contribuirono ad inserire l'uso delle spezie ed erbe aromatiche nella cucina, come ad esempio i **chiodi di garofano** e la **cannella**.

Gli **arabi** introdussero le **arance**, i **limoni**, la **canna da zucchero**, il **riso**, lo **zafferano**, il **sesamo** e rivoluzionarono il settore dei dolci.

I **normanni** introdussero, invece, lo **stoccafisso**, diventato un elemento fondamentale per alcuni piatti anche della tradizione messinese.

Gli **spagnoli** introdussero le **spezie dalle Indie occidentali** con cui le suore dei monasteri rivitalizzarono la pasticceria con l'introduzione della **frutta "Martorana"**. Nell'800, tra le famiglie aristocratiche siciliane, c'era la tendenza ad accogliere i *monsù*, cuochi di origine francese, esperti nell'elaborazione di piatti sontuosi. Fu grazie a loro che **la cultura gastronomica popolare e quella baronale si fusero**, rendendo la cucina siciliana eterogenea.

Se ne origina, dunque, anche a Messina un **panorama gastronomico molto vario**, che va dai piatti di pesce povero della tradizione a piatti di carne, diffusi soprattutto nelle zone più collinari dei casali o nelle zone della provincia più vicine alle montagne.

Si arriva poi ad una massiccia tradizione dolciaria che, in alcuni casi, è rappresentata dalla rivisitazione locale di prodotti diffusi in tutta la Sicilia, mentre in altri casi, da prodotti tipici del territorio messinese.

I piatti tipici di Mili S. Pietro e delle zone collinari limitrofe sono **prodotti semplici che derivano dalle attività produttive più diffuse sul territorio**. In ogni caso, però, le tipicità della città di Messina come, ad esempio, **il pesce stocco a' ghiotta**, **il bianco e nero**, **la pignolata**, **la focaccia** e **i pidoni messinesi**, sono diffusi su tutto il territorio comunale e preparati in ogni casa, anche nel villaggio di Mili San Pietro.

La **carne infornata** è un piatto di carne di capra cotta in forno a legna sopra alcune tegole in terracotta. Il forno viene chiuso sigillando la porta con l'argilla per evitare perdite di calore e vi si lascia cuocere la carne per delle ore, senza che venga mai aperto fino all'intiepidimento dello stesso.



La **minestra di erbe selvatiche** si realizza mettendo a bollire erbe spontanee come silene, finocchietto o tarassaco che vengono raccolte nelle campagne locali in alcuni periodi dell'anno, soprattutto dopo l'estate e per tutto l'inverno.



La **mostarda d'uva**, viene preparata a partire dal mosto portato a bollore in una pentola con l'amido per farlo addensare e aromatizzato con cannella e gherigli di noci, fino a raggiungere la consistenza finale simile ad un budino.



Le **bracirole messinesi** sono degli involtini di carne di vitello ripieni di mollica di pane fresco, prezzemolo, aglio e parmigiano e cotte tradizionalmente sulla brace. La sagra delle bracirole è diventata una tipicità del luogo nel periodo della festa in onore del compatrono S. Sostene.



2.4.4. Il paesaggio naturale

Il ricco patrimonio paesaggistico si snoda attraverso i pendii della valle tra la ricca **macchia mediterranea** di erbe spontanee, suggestivi **scorci sul mare o sulle colline**, **sentieri** escursionisti in mezzo alla natura. Questi ultimi vengono usati per attività quali trekking organizzati, con la possibilità di itinerari diversi di difficoltà e lunghezza variabile. Come detto, la zona rappresenta un terreno molto fertile ed è facile imbattersi in piantagioni di **ulivo**, alberi di **agrumi** e **viti**.

Oltre a questo, le erbe e piante che crescono spontaneamente sono visibili un po' ovunque lungo il territorio. Secondo i ricercatori, infatti, la Sicilia è una delle regioni meglio note dal punto di vista etnobotanico e, per la ricchezza di specie (circa 3.000), è uno dei territori con la più alta **biodiversità** vegetale nell'intero Mediterraneo. I monaci abitanti il monastero di Milì San Pietro conoscevano bene queste piante per nutrirsi e curarsi e le coltivavano nel loro hortus simplicius. Nel passato più recente, il riconoscimento di queste piante era legato alle necessità quotidiane delle persone. Lo sviluppo socio-economico e l'abbandono degli antichi stili di vita hanno, però, **limitato queste conoscenze** esclusivamente a un ristretto numero di persone, soprattutto **anziani**. Verranno di seguito indicate quelle più comuni e conosciute per usi curativi, alimentari o semplicemente decorativi.



La **Centranthus ruber**, detta comunemente **valeriana rossa**, è una pianta della famiglia delle Valerianaceae. Pianta che non passa inosservata per i suoi splendidi fiori lilla, che punteggiano le campagne. Veniva utilizzata per le sue **proprietà sedative e antispasmodiche** e per **stimolare la produzione latteina negli ovini**.

La **nepetella** è una pianta appartenente alla famiglia delle Lamiaceae caratterizzata da foglie piccole e ovali con margini lisci o dentellati. Dalle generazioni passate veniva utilizzata per **disinfettare le ferite, attenuare dolori somatici** di origine nervosa o contro le punture di insetti. Le proprietà terapeutiche sono riconosciute sia per l'uomo che per gli animali; si utilizzava, ad esempio, per **curare la mastite bovina o ovina**.



L'**antirrhinum**, conosciuto col nome popolare di "**bocca di leone**" della famiglia delle Srofulariaceae, è una pianta erbacea perenne, originaria dell'Europa meridionale e del Nord Africa. Il suo nome comune è legato alla forma del fiore, formato da una corolla a due lobi, che si chiudono come fossero due labbra. Oltre alle **caratteristiche estetiche**, presenta anche **proprietà medicinali lenitive, emollienti e antinfiammatorie**; grazie alla presenza al suo interno di sostanze come mucillagini e glicosidi viene utilizzata per **curare scottature solari ed eritemi**.





Foeniculum vulgare, il **finocchietto selvatico** è una pianta aromatica ampiamente utilizzata nella cucina popolare. I suoi **semi** vengono raccolti in autunno e sono aggiunti, ad esempio, alla carne suina nella preparazione della salsiccia. Con il **fusto** è, poi, allestito il **cercine** posto alla superficie del contenitore delle **olive in salamoia**, che aromatizza il liquido e garantisce che le olive rimangano sommerse. La pianta ha anche un'**azione fitoterapica** e veniva utilizzata nel trattamento delle difficoltà digestive.



L'**origano** è una pianta aromatica appartenente alla famiglia delle Lamiaceae. Cresce spontaneamente nella zona delle campagne più a monte del villaggio. La presenza del beta-cariofillene conferisce alla pianta **proprietà antinfiammatorie** e veniva utilizzato per calmare i dolori muscolari e le artrosi. Sono presenti, inoltre, il timolo e il carvacrolo, fenoli che fanno dell'origano un **antisettico naturale**. L'elevato contenuto di vitamine C ed E con **proprietà antiossidanti** aiuta ad aumentare le difese immunitarie dell'organismo.

Arundo donax, la **canna comune** è una pianta erbacea, graminiforme ed elofita appartenente alla famiglia delle Poaceae. È ampiamente diffusa sul territorio, in particolare lungo le zone più umide vicine al corso del torrente e, di conseguenza, da sempre largamente utilizzata dagli abitanti del luogo. Nel tempo, **ha perso il suo valore economico**, poiché tutti i manufatti da essa ricavati sono stati sostituiti con oggetti diversi o prodotti da materiali nuovi. Nella sezione successiva si parlerà di questo materiale e di come veniva utilizzato per la realizzazione di prodotti di vario genere.

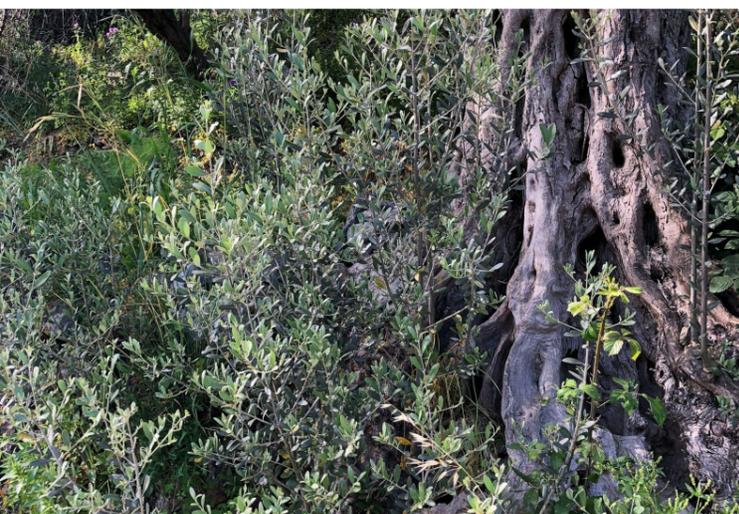


La **Dittrichia viscosa**, detta comunemente **inula viscosa** è una pianta cespugliosa e generalmente sempreverde. Risulta essere di **importanza strategica in apicoltura**, infatti fornisce riserve di polline e nettare nel periodo in cui le altre fioriture sono scarse o assenti. Inoltre, è un esempio dell'importanza della biodiversità ambientale: è stato dimostrato un abbattimento degli attacchi di mosca olearia negli uliveti in presenza di questa pianta.





Il **rovo comune** cresce spontanea sul territorio come pianta **selvatica perenne**, in grado di propagarsi con grande facilità nella sua conformazione cespugliosa e molto **difficile da sradicare**. I suoi frutti, le **more**, sono annoverate tra i frutti di bosco, sono frutti ricchissimi di **sali minerali** e **vitamine** e sono conosciute, inoltre, per le loro **proprietà antiossidanti e digestive**.



L'**ulivo** è una coltivazione molto diffusa sul territorio, non solo per la produzione di olio. Come verrà spiegato nella sezione successiva, ad esempio, i suoi **polloni** venivano intrecciati nella realizzazione dei panieri. Nell'ottica di **ridurre al massimo gli sprechi**, le vecchie generazioni, utilizzavano il residuo dell'olio di oliva chiamato **morchia**, per la preparazione del **sapone**, indicato per l'igiene personale anche in caso di **allergie o stati infiammatori**, vista la sua composizione totalmente naturale. Il sapone era realizzato sia con un procedimento a caldo che con uno a freddo, unendo alla morchia della soda caustica e acqua distillata.



2.4.5 Il know-how

Il know-how locale è legato ad aspetti caratteristici del territorio, come l'utilizzo dei **materiali naturali erbacei e legnosi** più presenti o lo sfruttamento di materiali e tecniche derivati dalle attività più diffuse, quali la **pastorizia**. Ha a che fare, soprattutto, con la realizzazione di **oggetti tradizionali**, di **strumenti della musica popolare siciliana**, con le **antiche usanze** degli abitanti e con la **conformazione territoriale**.

Partendo dai materiali vegetali visti precedentemente e, in particolare, dalla **canna comune**, questa si prestava alla realizzazione di svariati oggetti, grazie alle sue proprietà di **flessibilità e resistenza**.

Il fusto veniva ridotto a **sottili listelli, intrecciati** insieme a virgulti di altre piante quali l'ulivo, per ottenere vari tipi di contenitori. In particolare, con le canne si ottenevano i laterali dei recipienti, mentre con i polloni venivano realizzati il fondo, l'orlo e i manici degli stessi. L'**abilità e la manualità dell'artigiano** erano fondamentali, in quanto la forma veniva data senza l'utilizzo di nessuno strumento particolare.

Fra i recipienti tradizionali più realizzati c'erano i **cofani**, di forma tronco-conica e capacità di circa 50 litri per il trasporto a spalle; i **panieri**, di minore capacità (circa 20 litri) e caratterizzati da un unico ampio manico ad arco; la **cavagna**, un tradizionale contenitore per la ricotta, la cui forma ogivale ne agevola il trasporto¹⁹.

19. Lavorazione delle fibre naturali, disponibile in www.latrinakria.it



Dal fusto lasciato integro, si ricavano oggetti utilizzati, ad esempio, in **campo agricolo** come sostegno per la crescita in altezza degli ortaggi.

Sottili fasce di canna venivano, poi, utilizzate in ambito domestico, dopo essere state intrecciate fra loro, per la realizzazione della cosiddetta **passulara**, utilizzata per l'essiccazione al sole di fichi o pomodori.



La canna era spesso il materiale utilizzato per la copertura dei **tetti delle case rurali**. Venivano legate in modo da ottenere delle ampie stuoie, adagiate sullo scheletro del tetto. Al di sopra delle stuoie di canna veniva steso un impasto di gesso ed infine, venivano posate le tegole.

Altro utilizzo della canna era quello della realizzazione dello **zufolo** (friscalettu). Questo strumento musicale era ottenuto da una sezione di fusto lunga circa 30 cm, tagliato a forma di becco di flauto su un'estremità. Veniva praticato con un coltello un foro rettangolare sulla parte alta vicino all'imboccatura dello strumento e, per tutta la lunghezza, sei fori circolari, ottenuti con un ferro rovente. Rimanendo sul tema della musica popolare, con la canna veniva realizzata la **doppia ancia della zampogna** (ciaramedda), altro strumento fortemente diffuso nella zona. Tipicamente la sacca veniva realizzata in pelle di capra dai musicanti stessi, che spesso erano pastori.



Fig. 35: i panieri intrecciati della tradizione (a sinistra)
Fig. 36-37: la "passulara", strumento fatto di canne per essiccare al sole (in alto). la zampogna, strumento della musica popolare (in basso)

Passando alle realizzazioni e il know-how legate alle usanze popolari, è opportuno citare la tecnica del **ricamo**. Come nella maggior parte dei paesi siciliani, fino a tempi abbastanza recenti, quello del corredo era un punto fondamentale nella vita di ogni ragazza. Il **corredo** della futura sposa veniva strutturato in base alle condizioni economiche della famiglia e, alla vigilia delle nozze, veniva esposto alla presenza dei rispettivi parenti. Il corredo consisteva, spesso, in biancheria ricamata, per cui la tecnica era tramandata alle donne sin da bambine. In paese, ad esempio, le bambine dai 5/6 anni venivano mandate 'a **maistra** dove sarte o ricamatrici esperte insegnavano loro l'arte del cucire e del ricamo. Arte che risultava importante anche in **ambito religioso**, con le signore che spesso confezionavano tovaglie riccamente decorate per gli altari della chiesa parrocchiale, molti dei quali lì ancora conservati ed utilizzati.

Vista, invece, la conformazione del territorio collinare in forte pendenza, si è resa necessaria la realizzazione di **terrazzamenti** per consentire l'**insediamento abitativo** in alcune zone, o lo **sfruttamento agricolo** del suolo. Si tratta di muretti a secco che necessitano di grande maestria realizzativa perché possano conservarsi integri nel tempo. Le tecniche di costruzione dei terrazzamenti variano a seconda dei luoghi e dipendono dalla morfologia e geologia dei luoghi, dalle condizioni climatiche e dalle tipologie di colture praticate. La tecnica consiste nel trasporto e nel successivo accumulo di terra in ripiani sovrapposti, sostenuti da muretti fatti di **pietra posata a mano** e scelta appositamente per garantire la **stabilità** dell'insieme, senza l'utilizzo di alcun tipo di collante. L'ampiezza della porzione di terreno (**Lenza**) così ottenuta dipende dalla pendenza del versante, dallo spessore della coltre e dall'altezza dei muri di sostegno. Recentemente, lo sviluppo che ha caratterizzato la società e determinato l'abbandono progressivo dell'economia rurale, ha comportato profondi cambiamenti sul paesaggio. L'abbandono dei terrazzamenti risulta, inoltre, essere particolarmente rischioso a causa della possibilità che si verifichino fenomeni di **dissesto idrogeologico**, quali le frane, o incendi.



2.5 L'economia

Il villaggio di Mili San Pietro non vive, oggi, di autosostentamento a causa della **scarsità delle produzioni e delle attività commerciali**. La maggior parte degli abitanti del villaggio si sposta verso la città per le attività lavorative.

Le attività commerciali e produttive presenti sono tutte a conduzione familiare, impiegando da 1 alle 6 persone. Tre realtà riguardano l'**allevamento** e la produzione di **prodotti di origine animali** quali latticini (formaggi, latte, ricotta) e uova. Lungo la via principale del villaggio è presente un bar-tabacchi, **unico luogo dove la comunità può usufruire di determinati servizi**, altrimenti raggiungibili solo in altri villaggi limitrofi o nel centro cittadino. Oltre al panificio, che sforna biscotti, brioche e pezzi della rosticceria tradizionale, è presente una piccola bottega alimentare, importante in quanto **il primo supermercato più vicino si trova a circa 5 km di distanza dal villaggio**. L'officina di autoriparazione fornisce ulteriore servizio alla comunità. Il frantoio del villaggio è gestito da una famiglia e rimane aperto stagionalmente solo nel periodo di raccolta delle olive, quando **la maggior parte delle famiglie produce l'olio** per uso personale o per vendita su piccola scala.

Il turismo si riduce, oggi, ad **attività escursionistiche** promosse da associazioni operanti sul territorio, grazie alla presenza di sentieri lungo il corso del torrente, dove è possibile osservare **ruderi di antichi mulini**, o nelle campagne ricche di vegetazione e di **punti panoramici**.



Fig. 37: animali al pascolo in una delle attività produttive della zona

Per quanto riguarda, invece, la provincia di Messina **il maggiore settore produttivo è rappresentato da quello terziario**, soprattutto con il mondo del commercio e dei servizi. **Il settore secondario è scarsamente presente**, fatta eccezione che per l'edilizia. **L'agricoltura rappresenta solo il 3% dell'economia totale**, questo dovuto soprattutto alla conformazione morfologia dell'area fatta di strette fasce di terra su terrazzamenti poco o difficilmente accessibili per la grande distribuzione agricola.

Vista la posizione strategica, invece, **le attività del settore marittimo rappresentano un settore fondamentale per la città**, incidendo sull'economia totale della provincia per il 23,6%²⁰.

Secondo i dati dell'Osservatorio Turistico Regionale del 2018, le presenze in città erano state state 65.062 con **un'altissima percentuale di italiani (81%), prevalentemente provenienti dalla Sicilia (44,12%)**. Nell'anno 2018 le strutture ricettive del territorio del Comune risultano in aumento (+14,3%), in modo più marcato rispetto ai valori della Regione (+6,0%).

Il tasso di turisticità, invece, che rappresenta l'effettivo peso del turismo rispetto alle dimensioni della zona, dimostra come **il flusso turistico nell'area sia fortemente sbilanciato verso la provincia di Messina** con un tasso molto più elevato (15,25), rispetto alla Regione Sicilia (8,27) e allo stesso Comune (0,76).

Settore importante per la città di Messina, all'interno del comparto turistico, è quello **crocieristico** che negli ultimi 5 anni, tolto il periodo pandemico, mostra comunque una certa stazionarietà. Il porto ha visto, nel 2018, l'attracco di ben 172 navi con quasi 9000 imbarchi e sbarchi. In generale, per una molteplicità di diversi fattori e contrariamente a quanto si possa pensare, **il turismo non rappresenta per la Sicilia uno dei settori fondamentali e, anzi, costituisce solo il 4% del PIL regionale**²¹.

20. Report "L'economia del mare in provincia di Messina" (Maggio 2021), Messina: Camera di commercio

21. Report "La città in cifre" (Agosto 2020). Messina: Dipartimento Servizi al Cittadino - Servizio Statistica



03 La valorizzazione territoriale

3.1 Lo sviluppo sostenibile

Secondo il pensiero di importanti scienziati, viviamo, oggi, nell'**era dell'Antropocene**, termine coniato nel 2000 dal chimico e premio Nobel olandese Paul Crutzen.

Secondo l'etimologia della parola, Antropocene significa "era dell'uomo", ad indicare l'**impatto** enorme che le opere dell'uomo hanno avuto sull'ecosistema naturale terrestre. Questi impatti sono testimoniati dai notevoli cambiamenti che interessano il nostro pianeta dal punto di vista del **clima**, della **biodiversità**, della **struttura chimica**, e che stanno portando la Terra a limiti oltre i quali potrebbero verificarsi **pericolosi squilibri**.

Nell'ottica di portare la progettazione in un contesto così delicato come quello territoriale, è importante tenere conto delle criticità e della salvaguardia del territorio stesso, per una progettazione che sostenga uno **sviluppo dell'area sostenibile**.

Il termine "sostenibile" in questa accezione vede la luce nel 1972, anno in cui il Club di Roma pubblicò il libro "I limiti dello sviluppo" in cui denunciava la necessità di invertire la rotta rispetto ai modelli di crescita economica tradizionalmente perseguiti per non rischiare di portare all'**esaurimento** le risorse naturali terrestri.

Il termine sviluppo sostenibile vide l'introduzione solo otto anni dopo nella pubblicazione *World Conservation Strategy: Living Resource Conservation for Sustainable Development* dove si legge²²:

"Gli esseri umani, nel ricercare lo sviluppo economico e il godimento delle ricchezze della natura, devono venire a patti con la realtà della limitatezza delle risorse e della capacità biologica degli ecosistemi, e devono tener conto dei bisogni delle generazioni future"

22. Sachs, J., (2015). L'era dello sviluppo sostenibile, Università Bocconi Editore, Milano, p. 5



Fig. 38: i 17 obiettivi per lo sviluppo sostenibile posti in Agenda 2030

Nel tempo l'espressione fu ripresa e parafrasata in diverse occasioni e Summit mondiali, per primo quello dell'ONU sullo sviluppo sostenibile del 2002 a Johannesburg, dove assunse un'impostazione più pratica, tralasciando la questione intergenerazionale e concentrandosi maggiormente sul **nesso tra sviluppo economico, inclusione sociale e sostenibilità ambientale**.

Più di recente, il 25 settembre 2015 è stata approvata dall'Assemblea Generale dell'ONU e sottoscritta dai governi dei 193 Paesi membri delle Nazioni Unite l'**Agenda 2030** per lo sviluppo sostenibile. Quest'ultima consiste in una lista di 17 Obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile inquadrati all'interno di un programma d'azione più ampio costituito da 169 traguardi, ad essi associati, da raggiungere in ambito ambientale, economico, sociale e istituzionale entro il 2030. Le azioni attuate dai diversi Stati devono avere l'obiettivo di **porre fine alla povertà, lottare contro l'ineguaglianza, affrontare i cambiamenti climatici, costruire società pacifiche che rispettino i diritti umani**²³.

23. Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile (2015). Agenzia per la coesione territoriale. Disponibile in: www.agenziacoesione.gov.it

Certamente, oltre all'attuazione di policy e sistemi di buona governance da parte dei Paesi e delle grandi industrie, si tratta di una tipologia di sviluppo fondato sulla **consapevolezza** e la **presa di responsabilità** anche **del singolo e della comunità in cui vive**, con l'intento condiviso di raggiungere il **benessere comune**.

Da un punto di vista progettuale, il concetto di sviluppo locale tende a tradursi nella **valorizzazione delle caratteristiche radicate nel territorio** quali la sua storia, cultura, conoscenza e che fungono da collante per le risorse locali, siano esse materiali o umane.

La valutazione di questi fattori, insieme a quelli geografici, economici, demografici già raccolti e ad un'analisi qualitativa finale, verrà utilizzata nel tentativo di promuovere un **progetto che sia "vicino" al territorio e alle persone beneficiarie dell'intervento, nel rispetto dell'ambiente e della vocazione economica del luogo**.

3.2 Il concetto di comunità

Il riferimento al concetto di comunità è particolarmente importante nelle pratiche di Design per il territorio, in quanto il **senso di comunità** delle persone che lo vivono **può essere motore importante a favore del cambiamento**²⁴.

Il concetto di comunità nasce intorno al 1800 per indicare le relazioni che nascono spontaneamente e legate all'appartenenza a un determinato territorio, in opposizione al concetto di società che rappresentava, invece, l'esistenza di relazioni artificiali e opportunistiche.

Il senso di comunità è diventato, col tempo, uno dei pilastri della Psicologia di Comunità. Esso è rappresentato come **sentimento di appartenenza, sensazione di poter contare sull'altro e convinzione che i bisogni dei membri saranno soddisfatti attraverso il loro impegno a stare insieme**.

Le persone in cui è forte il senso di appartenenza ad una determinata comunità, tenderanno ad **identificarsi** con quel gruppo non solo per questioni geografiche, ma anche per la **condivisione di valori, ideali** che delineano un profilo comportamentale che bisognerebbe perseguire. L'identificazione in un gruppo fa sì che le persone siano più **sensibili alle problematiche** che riguardano il proprio contesto sociale e consente la creazione di un **senso di connessione tra i membri**, tradotto in forme di impegno civile a favore degli altri, con la consapevolezza che le proprie azioni possono attuare dei **cambiamenti positivi** nel contesto a favore del benessere collettivo.

24. Ciampolini, T., (2019). Comunità che innovano. Prospettive ed esperienze per territori inclusivi. Franco Angeli, Milano, pp.16-20



Queste interconnessioni non fanno altro che accrescere la **capacità di adattamento** delle persone in circostanze sfavorevoli, per arrivare a quelle che vengono definite **comunità resilienti**, in cui la partecipazione attiva dei membri consente una più facile metabolizzazione e il superamento del problema.

Nel campo del Design, le comunità sono diventate sempre più protagoniste con approcci quali la **co-progettazione e co-produzione**, nei quali i finali beneficiari dell'intervento sono coinvolti nella progettazione dello stesso a partire sin dalle primissime fasi.

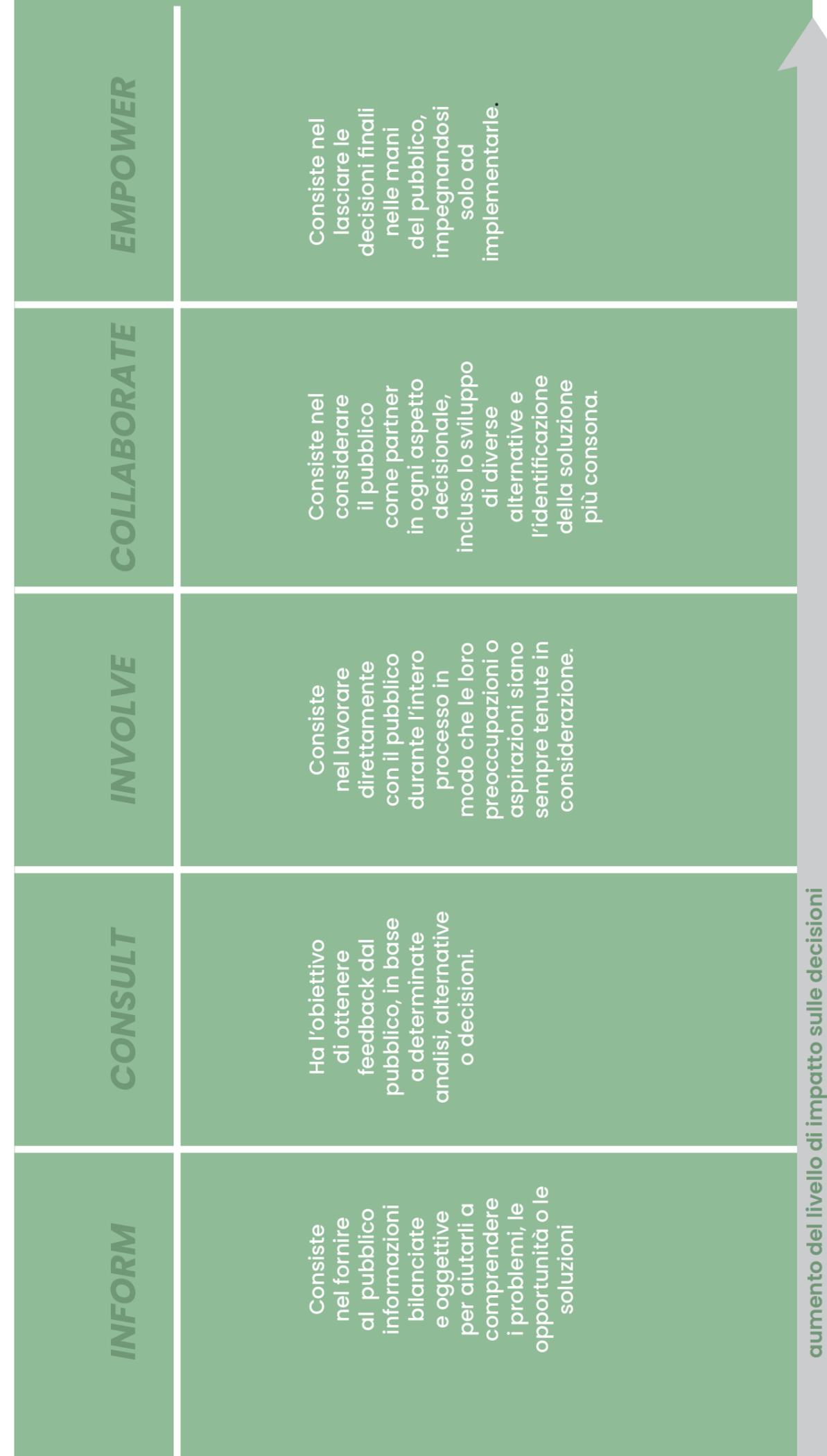
Questi approcci cercano di sviluppare **soluzioni** di innovazione territoriale che siano **il più vicino possibile ai reali bisogni delle persone**, componendo un team di progetto costituito non solo da designer, ma anche da esperti extra disciplinari e utenti finali.

Fra i vantaggi di questo approccio, alcuni aspetti sono da sottolineare:

- la **condivisione di competenze e risorse** (materiali e immateriali),
- la **possibilità di analizzare i problemi da più punti di vista**,
- la **promozione di fiducia** tra le parti interessate che favorisce le relazioni,
- l'**aumento della portata del progetto attraverso la sensibilizzazione di pubblico e attori**.

Cinque sono i livelli identificati dall'International Association for Public Participation²⁵ che vanno a definire lo **Spettro della Partecipazione**, il quale identifica i diversi **gradi con cui il pubblico o la comunità può essere coinvolta nei processi decisionali**.

25. L' Association for Public Participation (IAP2) è l'organizzazione internazionale preminente che promuove la pratica della partecipazione pubblica attraverso lo sviluppo professionale, la certificazione, gli standard di pratica, i processi di advocacy in collaborazione con partner strategici in tutto il mondo. Disponibile in: www.iap2.org



Fonte: International Association for Public Participation (2018)

3.2.1 La progettazione con, per e guidata dalla comunità

Come ricordato da Villari (2019), nell'ambito del Design **community-based** possono essere individuati diversi approcci di intervento²⁶.

Il primo è quello del design **con** le comunità, in cui designer e utenti finali co-progettano e si impegnano ad ideare soluzioni innovative per generare valore in un determinato contesto locale o sociale.

Si tratta, dunque, di un approccio basato sui temi della **partecipazione e collaborazione**, considerando le **competenze delle persone come risorsa chiave** del processo progettuale.

Un esempio di questa tipologia di approccio è il caso studio **Campus**, un **progetto di ricerca-azione** del Politecnico di Milano con l'obiettivo di **mettere in relazione gli spazi e le metodologie universitarie con il territorio su cui si inseriscono**.

Ha ideato linee guida per la progettazione e realizzazione di orti urbani condivisi, uno spazio multiforme di scambio e tecniche di storytelling che coinvolgano i più giovani del quartiere.

26. Villari, B., (2019). Design e valore territoriale. Il progetto con, per e guidato dalle comunità in: Parente, M. & Sadini, C., D4T Design per i territori. Approcci, metodi, esperienze. ListLab, Milano, pp. 63-71

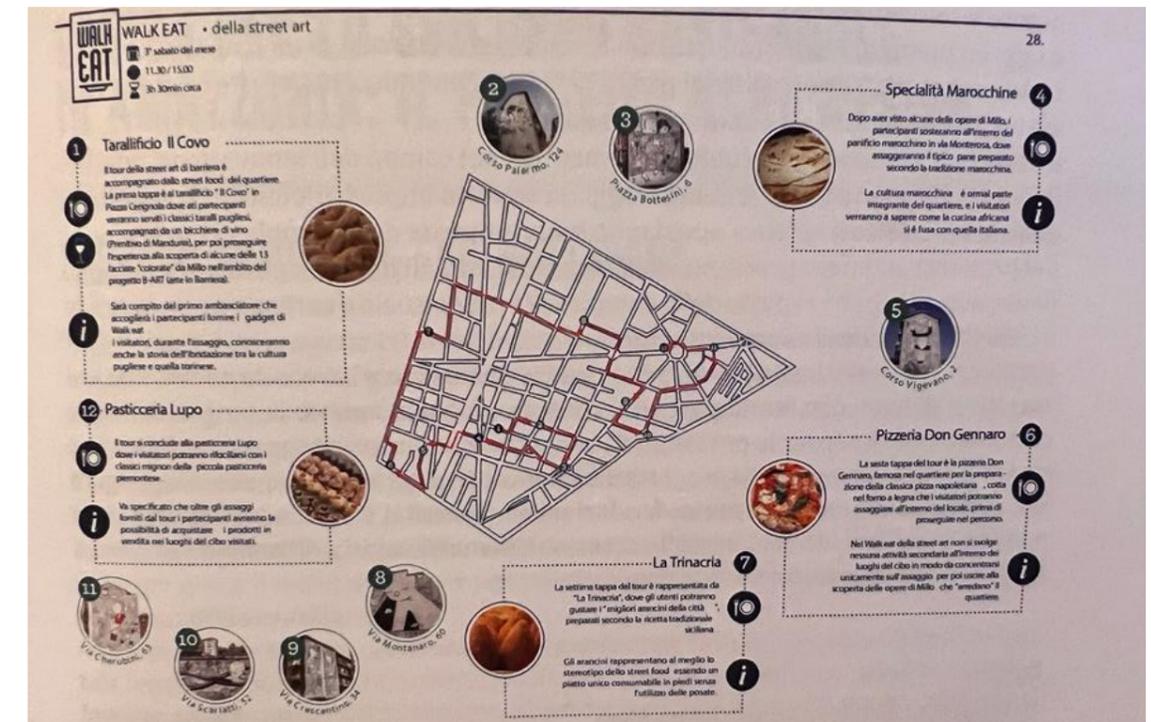
L'approccio del design **per** le comunità ha l'obiettivo finale di creare valore per una determinata comunità, non adottando necessariamente processi collaborativi e inclusivi nella progettazione.

Spesso si tratta di **interventi di progettazione sistemica per la valorizzazione territoriale**.

Ad esempio, il progetto **Walk Eat** nell'ambito del Politecnico di Torino, si propone di **esaltare le qualità culinaria di un quartiere multiculturale** cittadino come quello di Barriera di Milano.

Il progetto nasce con il presupposto di **creare una rete di connessione tra gli abitanti** offrendo uno scambio culturale veicolato dal cibo, eliminando i pregiudizi. L'iniziativa comprende una serie di tour enogastronomici tematici basati sull'architettura, la street art o i tour per bambini.

Le ricadute principali di questo progetto riguardano la messa in risalto del ricco patrimonio culturale e sociale, agendo non solo dal punto di vista economico ma soprattutto sociale.



27. Manzini, E., (Aprile 2006). Sustainable design. Diffuse creativity and new ways of doing things, *Experimenta*, n° 55

Il design **guidato** da comunità fa riferimento ad **iniziative promosse da comunità specifiche in grado di produrre innovazione** per lo sviluppo territoriale.

Manzini si riferiva a questa tipologia di gruppi come a **comunità creative**²⁷, che sanno utilizzare il capitale creativo collettivo per generare soluzioni che promuovono un forte valore sociale. In questi processi la figura del designer non è necessariamente presente, ma i cambiamenti sono attuati e promossi da specifiche **comunità che diventano esse stesse attuatrici del cambiamento**.

Un esempio di sviluppo locale guidato dalla comunità è quello dell'associazione **Il Paese dei Babaci**, nata in provincia di Asti. Con l'intenzione di **ravvivare** il piccolo paesino di Maranzana che andava spopolandosi, un gruppo di donne della comunità ha cominciato a realizzare alcuni pupazzi di pezza che rappresentassero le personalità e le storie di vita vera più conosciute del borgo. Posizionati lungo le vie del paese, in poco tempo sono diventati motivo di attrazione per molti turisti.



3.2.2 La co-progettazione e il metodo Politecnico

Flaviano Celaschi, nel 2008, descrive il Design come una disciplina che si trova, su un ideale piano cartesiano, **al centro tra quattro tipologie di conoscenza**: le *humanities* e la tecnologia/ingegneria su un asse, e l'arte e l'economia su un altro asse perpendicolare al primo, rappresentando il mezzo per catalizzare contenuti come **"sintetizzatore di effetti"**.

Individua così quattro attributi, che derivano dall'incontro tra due delle quattro conoscenze enunciate precedentemente, e che rappresentano il **risultato dell'azione di sintesi del progetto**:

- la **forma**, dove la creatività dell'arte incontra la fattibilità della tecnologia/ingegneria
- la **funzione**, dove lo sviluppo prestazionale ingegneristico incontra l'utilità dell'economia.
- il **valore**, dall'incrocio tra la ricerca del profitto dell'economia e la ricerca degli interessi delle «humanities»
- il **senso**, laddove l'ermeneutica della cultura umanistica incontra l'intuizione dell'arte

Evidenziata, dunque, l'interdisciplinarietà del Design, il suo ruolo dovrebbe essere quello di **garantire l'equilibrio tra le quattro componenti**, per evitare la predominanza di una rispetto alle altre.

Al contrario, nel caso in cui il progettista non tenga conto delle conoscenze da cui dovrebbe attingere, si manifesterebbe il caso in cui il **design si trasformi da strumento o processo, in fine o risultato**.

Tra le due azioni contrapposte, si trova un'area di **"equilibrio sostenibile"** in cui il Politecnico si propone di sensibilizzare i suoi studenti a ricercare ed operare²⁸.

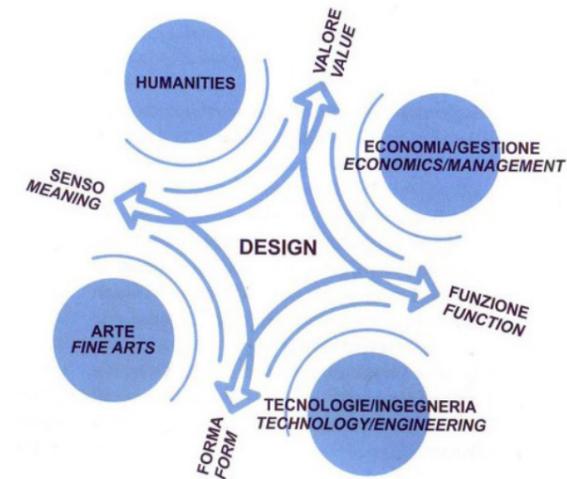


Fig. 39: rappresentazione degli attributi risultanti dall'attività di progettazione, in relazione alle discipline principalmente coinvolti secondo F. Celaschi

28. Celaschi, F., (2008). Design come mediatore tra i bisogni in: Germak, C., L'uomo al centro del progetto, Allemandi, Torino, pp. 23 - 28

A questo proposito, durante il corso di Social Design, si è visto come, all'interno di **progetti socialmente coinvolti** e nei casi di co-progettazione, il design può spingersi oltre questo concetto di "equilibrio sostenibile" e **oltre la mediazione tra i quattro saperi individuati**.

Non si tratta, quindi, solo di mediare, ma anche di condividere istanze di **miglioramento della società**, di **co-costruire metodi e processi partecipativi**, di **lavorare fianco a fianco nei luoghi del progetto**.

Si arriva così, ad esempio, alla definizione della **Design Anthropology**, un approccio al progetto che coniuga nel concreto entrambe le metodologie disciplinari ed, in particolare, la matrice osservativa e analitica dell'antropologia e quella concreta e pratica del design, consentendo uno sviluppo progettuale multidisciplinare.

Il discorso non riguarda soltanto l'antropologia, ma anche altre discipline quali la psicologia, la sociologia, il diritto, l'ecologia, le scienze cognitive e l'elenco potrebbe essere lunghissimo.

Si tratta in ogni caso di discipline che, da un lato, consentono di **indagare e comprendere meglio i fenomeni e i problemi**, dall'altro, **aiutano a relazionarsi più efficacemente con le persone per e con le quali si progetta**.

Per questo, i tavoli di co-progettazione coinvolgono spesso un vasto e variegato insieme di **professionisti provenienti da diversi ambiti lavorativi** e con cui il designer deve saper collaborare²⁹.

29. Buchanan, R., (1992). Wicked Problems in Design Thinking, *Design Issues*, 8, n. 2, pp. 5-21

Nello sviluppo del prodotto, l'approccio metodologico insegnato al Politecnico, si basa su **due macrofasi**, successive alla lettura e comprensione del brief: il **metaprogetto** e il **progetto**.

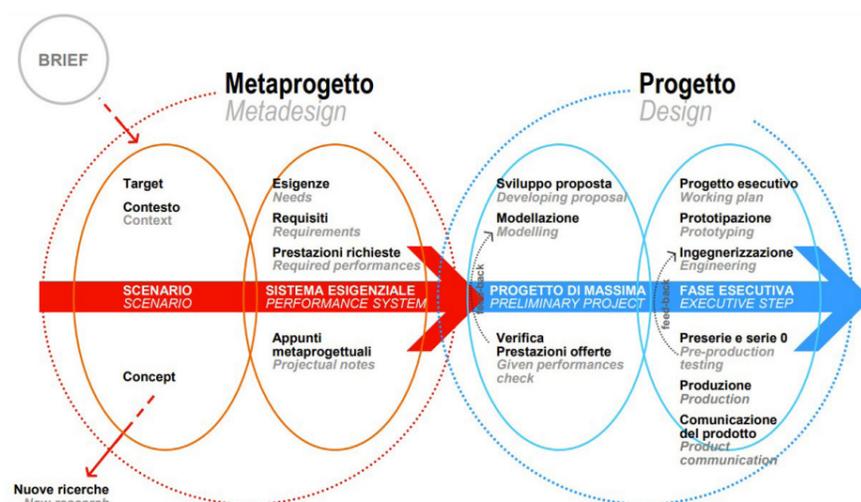


Fig. 40: rappresentazione dell'approccio metodologico alla progettazione insegnato al Politecnico

Nella prima fase di sviluppo metaprogettuale si andrà a definire lo **Scenario** all'interno del quale si è proiettati. Lo scenario può essere più o meno definito ma dovrebbe contenere **informazioni e analisi relative al committente, i suoi prodotti, lo stato dell'arte del mercato, le caratteristiche del target cui ci si rivolge, qualche cenno storico sul prodotto/servizio oggetto dell'analisi e un'analisi normativa**, se necessario. L'analisi dello Scenario, che rappresenta il contesto attorno al quale si svilupperà il prodotto, metterà in evidenza il **sistema di valori e opportunità** necessari alla definizione di un **Concept**, che rappresenta l'**idea fondante del progetto**, ed è coerente con le linee guida emergenti dall'analisi dello Scenario.

La seconda fase metaprogettuale riguarda la definizione del **Sistema esigenziale dell'utenza**, che non riguarda solo l'utilizzatore finale (target), ma anche ogni altro singolo attore che entrerà in contatto con il prodotto nelle diverse fasi di realizzazione e vita. Ogni Esigenza emersa si traduce in uno o più **Requisiti** che il prodotto deve possedere e che verrà soddisfatta da una specifica **Prestazione** del prodotto.

La prima fase progettuale riguarda lo **sviluppo di un progetto di massima**, in cui viene condotta la modellazione del prodotto, reale o virtuale, utile per verifiche interne con il team di lavoro o per un confronto con la committenza e come feedback per la progettazione.

L'ultima fase del processo è quella dello **sviluppo del progetto esecutivo**, comprendente l'elaborazione tecnico-grafica del sistema costruttivo e il dimensionamento dei componenti, le caratteristiche dei materiali e delle finiture previste. Si procede con la **Prototipazione** di un oggetto semi-industriale o artigianale funzionante per definire il processo e le tecniche produttive finali e per arrivare, poi, all'**Ingegnerizzazione**, attività di verifica e ottimizzazione costruttiva del progetto esecutivo condotta per ogni singolo componente del prodotto. Con i **Testing sulla Preserie** è possibile avere dei feedback sul prodotto e correggere eventuali criticità emerse prima della produzione finale.

L'ultima fase è quella della **Comunicazione del prodotto**, facente parte del piano di Marketing per l'introduzione del prodotto sul mercato, che può essere accompagnata da azioni quali:

- Costruzione di un'identità di prodotto (marchio, grafica, packaging)
- Campagna ATL-Above The Line (Tv, radio, giornale, internet)
- Promozione BTL-Below The Line (eventi, partecipazione a fiere)³⁰

30. De Giorgi, C., Bozzola, M., Campagnato, C., (lezione del 24 marzo 2020). Laboratorio di Concept Design, Design I. Politecnico di Torino

Volendo applicare la co-progettazione a questo modello metodologico, risulta evidente quanto, soprattutto nella prima **fase metaprogettuale**, sarebbe utile un lavoro svolto a stretto contatto con il target e la comunità di persone, più in generale.

Questo, innanzitutto, **per garantire una maggiore comprensione del contesto per una definizione dello scenario che sia il più accurato possibile**, visto il confronto con chi effettivamente vive il luogo regolarmente.

Ascoltando i diversi punti di vista sulle criticità, le esigenze e i bisogni espressi direttamente dal target durante la co-progettazione, **sarà più facile definire le esigenze progettuali e le linee guida da rispettare**, così come **indirizzare il concept verso una soluzione che sia condivisa da tutti**. Toccherà poi al designer trasformare le esigenze espresse in requisiti che siano coerenti e possano essere assolti dalle caratteristiche prestazionali del prodotto.

Terminata la fase metaprogettuale, durante quella del Progetto può essere ancora possibile integrare la co-progettazione nel metodo di sviluppo del prodotto. In particolare, **il target potrebbe essere coinvolto in prima persona nella realizzazione del modello reale o virtuale**, qualora ne avesse le competenze, ma potrebbe essere fondamentale per il designer, soprattutto, **ricevere un feedback da chi rappresenterà poi l'utilizzatore finale del prodotto**. Questo perché possano essere condotte le azioni necessarie per eventuali aggiustamenti prima di procedere alla prototipazione e ingegnerizzazione del prodotto finale.

3.2.3 *La co-progettazione nel progetto di tesi*

Sebbene durante lo sviluppo della tesi si arriverà alla definizione di un concept di progetto, questo rappresenta una **prima suggestione a fronte di un'approfondita analisi e conoscenza del contesto** in cui si intende operare. Ma, ponendo il caso di dover portare il progetto ad una fase esecutiva, si prevede di usufruire dell'attività di co-progettazione, per quanto attività articolata, sin dalle primissime fasi.

I vantaggi di una progettazione partecipata a stretto contatto con gli utenti finali sono già stati esposti nel corso di questo capitolo.

Voler intraprendere un percorso di progettazione partecipata ha come primo **obiettivo quello di sensibilizzare la comunità e renderla partecipe della realizzazione di qualcosa che possa considerare come "proprio"**.

Si avrebbe la possibilità, così, di **guardare il problema da più punti di vista, di entrare ulteriormente in empatia con le persone del luogo, di capire il loro pensiero sulle possibilità di sviluppo del territorio** accettando, dunque, la messa in discussione dei concept proposti, che potrebbero essere rivisti per adattarli alle nuove esigenze emerse.



04 Design per la valorizzazione del territorio

4.1 Criteri di scelta e schedatura dei casi studio

I casi studio individuati rappresentano una raccolta di progetti che, per motivi e con modalità differenti, dimostrano quanto il design possa svolgere un ruolo importante nell'attività di **valorizzazione del territorio**³¹.

Il design può svolgere, infatti, svariati ruoli in questo senso :

- Design come **documentatore** del patrimonio, svolgendo in chiave **critica** il lavoro di documentazione che si articola nell'**osservazione** filtrata da un processo interpretativo design-oriented e nella **ricostruzione della rete di relazioni, vincoli e opportunità**.
- Design come **interprete** dei saperi, in quanto la traduzione e la **codificazione** del patrimonio **immateriale** può essere oggi importante leva di valorizzazione.
- Design come **narratore** del patrimonio, occupandosi di **interpretare e rappresentare i codici simbolici e la vita della comunità**. Oggi di grande importanza considerare i social network e le nuove tecnologie e come questi possano giocare un ruolo chiave nel trasferimento del patrimonio.
- Design come **facilitatore** di processi partecipativi, entrandovi come **mediatore**, suggerendo **scenari percorribili** che portino benessere per la comunità.
- Design come **formalizzatore** di spazi, prodotti, artefatti comunicativi, per cui anche la progettazione più **tangibile** deve essere considerata elemento importante per la valorizzazione. Progettazione che, spesso, incorpora elementi immateriali fortemente **identitari** del luogo in nuovi oggetti, comunicazioni o forme spaziali.

Ciascun caso studio è presentato mediante delle **immagini** esplicative, alcune **informazioni chiave** che riguardano l'anno, il luogo e i fondatori/designer/enti promotori dell'intervento. Un **testo descrittivo** andrà, invece, ad approfondire le informazioni sul progetto, su quale fosse l'obiettivo da raggiungere e in che modo abbia contribuito alla valorizzazione locale. Sono state individuate **sette categorie** all'interno delle quali si può agire per promuovere la valorizzazione, ciascuna delle quali verrà rappresentata, insieme all'indicazione del **ruolo del Design**, da un'**icona** attribuita, all'occorrenza, a ciascun caso studio.

31. Trocchianesi, R., (2019). Reciprocità e interpretazioni tra dimensione tangibile e intangibile del patrimonio culturale: ambiti di intervento e dimensioni progettuali in: Parente, M., & Sadini C., D4T Design per i territori. Approcci, metodi, esperienze, ListLab, pp. 124-132

Titolo		Design come documentatore/interprete/narratore/facilitatore/formalizzatore
Informazioni		Icona
Studio/designer/ente/fondatore Anno Luogo		
Immagini		
Testo descrittivo		

Di seguito vengono riportati i criteri in base ai quali sono stati classificati i casi studio e le motivazioni per le quali sono stati scelti



Attività culturali

Possono riguardare eventi, mostre, spettacoli di diverso tipo ma sempre incentrati sulla valorizzazione di caratteristiche identitarie del luogo.



Recupero edifici

Ridare valore ad un edificio abbandonato o degradato, trasformandolo in risorsa, può rappresentare un valore non solo economico, ma soprattutto paesaggistico.



Recupero del saper fare

Salvaguardare i valori e i saperi immateriali è, oggi, fondamentale nel tentativo di mantenere l'identità e custodirne le specificità perché siano tramandate.



Product Design

La progettazione di oggetti, spesso nel merchandising, che richiamino le caratteristiche specifiche del luogo possono contribuire alla sua notorietà al di fuori dello stesso.



Arredo urbano

Consiste nella progettazione di arredi o soluzioni affinché un centro urbano sia riqualificato, in questo caso con elementi che possano esprimerne l'identità.



Comunicazione o narrazione

Riuscire a comunicare un territorio nelle sue specificità e narrarne la storia, la vita della comunità attraverso interventi grafici, di storytelling o di citybranding.



Gamification

Rendere più appetibili al grande pubblico elementi del patrimonio culturale, in modo da promuoverne la conoscenza ed arrivare, attraverso nuovi mezzi di comunicazione, alle nuove generazioni.

Circling the Avenue

Studio: BO Landscape Architecture,
Lemon Collection Ltd.

Anno: 2017

Luogo: Hadera, Israele

Design come formalizzatore



descrizione

Il progetto consiste nella **trasformazione** dell'area di mezzo di grandi viali alberati, dedicata al passaggio pedonale, **in uno spazio per il gioco e la socializzazione**.

Negli anni '30 i grandi viali alberati europei divennero modello per la pianificazione urbana in Israele. Di recente le file di alberi cominciano ad essere intervallate dalla realizzazione di **zone per il riposo, per la crescente necessità di vivere la vita all'area aperta**, attrezzate con **panchine, tavoli e piattaforme per esposizioni temporanee** all'aperto. Il design in questione include molti elementi per il **gioco** come tronchi di legno da attraversare o scalare, altalene fissate agli alberi presenti e piccole colline d'erba, oltre che a diversi **elementi per la seduta e il relax**.

obiettivo

Il fine è quello di **ridisegnare diverse zone della città** perché diventino **luogo di incontro** per i cittadini. Si tratta, quindi, di un progetto di **valorizzazione urbana** per consentire una **migliore fruizione degli spazi e creare servizi** ai cittadini in aree altrimenti inutilizzate.

Giochi di strada

Ente: Accademia Abadir, con architetti
e designer coordinati da G. Laboratore

Anno: 2014

Luogo: Catania

Design come formalizzatore e narratore



descrizione

Si tratta di un **workshop** organizzato dall'accademia Abadir e realizzato con la partecipazione di 25 giovani architetti e designer che ha portato alla realizzazione di un **parco giochi di strada** per i bambini della scuola elementare di Librino, **quartiere ai margini della periferia** catanese. Il progetto consiste nel realizzare un percorso pedonale che raccorda l'Istituto scolastico "Vitaliano Brancati" con l'area sportiva di San Teodoro e gli orti urbani limitrofi. Si tratta di un **intervento ready made** realizzato con **strumenti a bassa tecnologia e di facile reperibilità** quali stencil e vernici. I **classici giochi di strada** sono **rivisitati** o ne vengono inventati di nuovi adatti alla fantasia dei bambini e alla loro voglia di **divertirsi ovunque** si trovino.

obiettivo

L'obiettivo del workshop è stato quello di generare e sviluppare un progetto di **riqualificazione attraverso la decorazione urbana**. Il progetto risulta significativo anche nella sua **componente sociale**, fornendo un servizio in una zona difficile della città.

Il salotto dell'albicocco

Studio: Atelier Panda

Anno: 2010

Luogo: Sesto San Giovanni (MI)

Design come formalizzatore e narratore



descrizione

Il progetto nasce in seguito all'iniziativa Microgiardini Urbani promossa dal Comune di Sesto San Giovanni. Un albicocco ultratrentennale è diventato il fulcro del **progetto di valorizzazione urbana**, raccorda il lungo sentiero d'accesso, in ghiaia colorata, all'ampia "stanza all'aperto". In corrispondenza delle fronde dell'albero sono poste alcune **sedute** visto che rappresenta l'area più fresca e ombreggiata del giardino, la piccola **collina erbosa** rappresenta un pendio ripido per il gioco, mentre nell'ultimo settore, il più appartato e soleggiato, è presente un **orto aromatico**. Le sedute in acciaio verniciato sono mobili così da permettere una **costante riconfigurazione del giardino** per adattarsi ai cicli giornalieri e stagionali.

obiettivo

Il Giardino dell'Albicocco si propone, mediante un processo di valorizzazione urbana per **strappare all'abbandono e al degrado alcuni spazi pubblici** comunali, di **intensificare i rapporti e le relazioni tra le persone** che abitano la comunità.

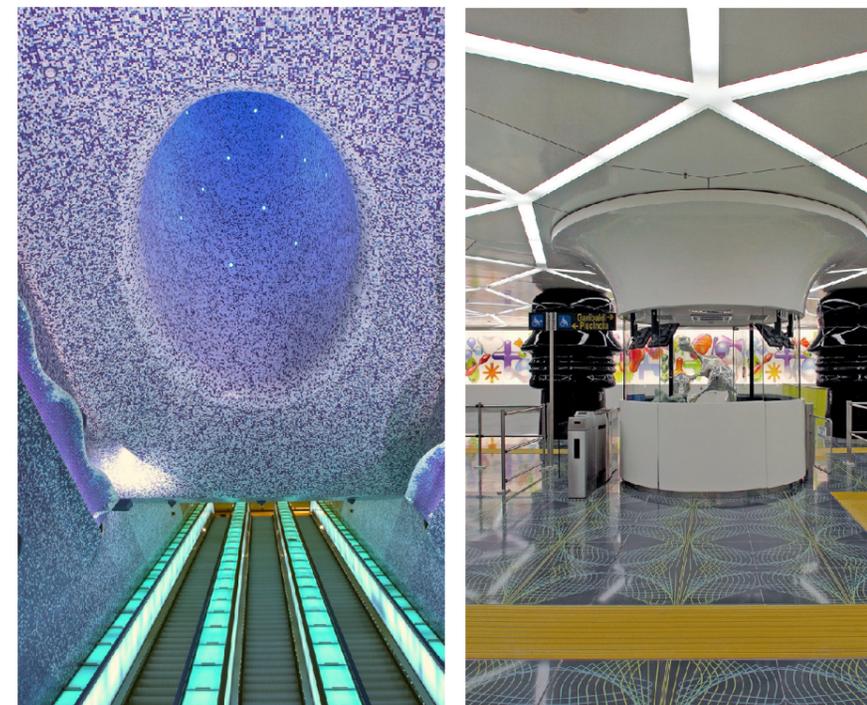
Metro art

Ente: Comune di Napoli

Anno: 2001

Luogo: Napoli

Design come formalizzatore



descrizione

Metro Art Napoli – Le Stazioni dell'Arte è il risultato di un progetto promosso dall'amministrazione comunale per **riqualificare ampie aree cittadine, conferendo valore artistico ai luoghi della mobilità pubblica**.

Le opere appartengono ad **architetti e designer italiani e internazionali** quali Álvaro Siza, Oscar Tusquets e Alessandro Mendini.

Un vero e proprio **museo diffuso aperto al pubblico** che percorre l'intera area urbana, pensato per **valorizzare sia l'interno delle stazioni, sia gli spazi antistanti**, aprendosi al contesto e abitando i diversi quartieri. Le opere sono interventi specifici, che **si integrano con le caratteristiche di ciascuno spazio** alternando linguaggi differenti come **scultura, pittura murale, installazione, mosaico e fotografia** che ha permesso la creazione di un grande **patrimonio pubblico, appartenente alla città ed accessibile a chiunque** in modo semplice, al prezzo di una corsa in metro.

obiettivo

Quest'operazione **ha riscattato** quelli che vengono definiti "**non-luoghi**" contemporanei per un intervento a **vantaggio dell'intera collettività**.

Fiumara d'arte

Fondatore: Antonio Presti
Anno: 1986
Luogo: Tusa (ME)

Design come *formalizzatore*



descrizione

Fiumara d'Arte è un **parco di sculture** che nasce nella zona dei monti Nebrodi lungo il letto di un antico fiume scomparso. Contro le opere della Fiumara viene avviata un'intricata vicenda processuale per presunto abusivismo edilizio, risoltasi solo nel 2006. **Una curva gettata alle spalle del tempo**, di P. Schiavocampo, e il **Labirinto di Arianna** di I. Lanfredini sono **installazioni ambientali percorribili** di dimensioni monumentali. **38° Parallelo - Piramide** di M. Staccioli è collocata in cima a una collina, le sue **coordinate geografiche coincidono con il trentottesimo parallelo**. **La materia poteva non esserci** di C. Consagra è la prima commissionata dal mecenate, è composta da due elementi addossati, uno bianco e uno nero, che **simboleggiano la contrapposizione tra il bene e il male**. **Finestra sul mare** di T. Festa è una enorme finestra azzurra che incornicia il mare, mentre il monolite nero inserito al suo interno **rappresenta la tensione tra finito e infinito**.

obiettivo

La volontà era quella di **rivalutare una zona dall'elevato valore paesaggistico, unendo arte e natura** per un'arte fruibile da chiunque.

Farm Cultural Park

Fondatori: F. Saieva e A. Bartoli
Anno: 2010
Luogo: Favara (AG)

Design come *formalizzatore, narratore e facilitatore*



descrizione

Il progetto sorge all'interno del Quartiere Bentivegna di Favara, costituito da sette piccoli cortili che ospitano diverse **case** per la maggior parte **abbandonate**. Nel tempo, Farm ha acquisito alcune delle abitazioni presenti nel centro storico di Favara, **trasformandole in luoghi espositivi** di arte contemporanea, **spazi d'incontro**, **cucine a vista** per workshop e pranzi, **cocktail bar**, **shop vintage**. Sono presenti, inoltre, il centro di architettura contemporanea Sicily Foundation, un complesso di residenza per artisti, designer, architetti e curatori, una scuola di specializzazione in Hotellerie d'avanguardia, un centro di grafica e web design, librerie e l'albergo e 1 day suite spa Hotel Belmonte Farm Hotels. Da individuale, questo sogno, si è trasformato nel tempo in collettivo, condiviso con una piccola **comunità di cittadini attivi che partecipa e progetta insieme**.

obiettivo

Farm nasce con la volontà di **trasformare un centro storico abbandonato e sovvertire l'identità di una cittadina** da sempre associata alla mafia, all'abusivismo e al malaffare **in un luogo di arte, cultura e sperimentazione**.

RespirArt

Fondatori: B. Calamari e M. Nones

Anno: 2011

Luogo: Pampeago (TN)

Design come *formalizzatore, interprete e narratore*



descrizione

RespirArt si snoda fra le Dolomiti del Trentino tra i 2000 e i 2200 m. Un percorso ad anello di tre chilometri guida alla scoperta delle **installazioni artistiche**. Le opere sono state **lasciate ai mutamenti dovuti agli agenti atmosferici** che le completano, plasmandole e mutandone i colori.

Dal 2022 è possibile ascoltare le **opere sonore** con un sistema audio attraverso lo smartphone che si connette all'installazione artistica per **un'esperienza ancora più immersiva** sviluppata con la tecnica del **3D Sound**. Sorvolando il parco durante la salita in seggiovia, è possibile lanciare una manciata di semi estratti dal fieno dei prati alti della Val di Fiemme, più ricchi di specie floreali, contribuendo ad **arricchire di specie autoctone i prati più poveri, rispettando gli equilibri ambientali**.

obiettivo

Lo scopo principale era quello di valorizzare l'ambiente naturale e **favorire il turismo montano**, allo stesso tempo dimostrando la possibilità di **mantenere e conservare il delicato equilibrio tra attività dell'uomo e natura**.

Maua

Studio: BePart

Anno: 2017

Luogo: Palermo, Torino, Milano

Design come *formalizzatore, narratore e facilitatore*



descrizione

Maua è un **museo diffuso e a cielo aperto** per scoprire opere di **street art e murales** sorprendenti nei quartieri di Palermo, Milano e Torino. Si tratta di un **progetto partecipato**, che in ogni città ha coinvolto e sia **abitanti dei quartieri, che street artist e creativi digitali**.

Infatti, recandosi davanti all'opera, l'esperienza continua in forma digitale: inquadrata con lo smartphone, **l'opera si trasforma in un lavoro di digital art, animata in realtà aumentata**.

obiettivo

L'obiettivo è quello di **recuperare lo spazio urbano e salvarlo da degrado e vandalismo**, nel tentativo di rendere le **opere d'arte accessibili ad un pubblico ampio** attraverso **modalità innovative di fruizione e valorizzazione**, aperte al territorio.

Les carrières de Lumières

Ente: Culturespaces

Anno: 2012

Luogo: Baux-de-Provence, Francia

Design come formalizzatore



descrizione

Il museo in questione nasce dal **recupero di una ex cava di marmo** abbandonata, dislocata ai margini di un villaggio da 350 abitanti.

La società privata francese Culturespaces che prese in concessione questo luogo abbandonato, lo trasformò in uno spazio dedicato alle **mostre immersive**.

Sulle facce delle grezze pareti di roccia chiara vengono proiettate le opere dei **più grandi pittori di tutti i tempi**.

La prima mostra di apertura fu dedicata a Gougain e Van Gogh e, **ogni anno, vi è l'esibizione di un pittore diverso**.

Nel tempo, il museo è diventato **uno dei principali poli turistici e culturali della Francia** con quasi un milione di biglietti staccati all'anno.

obiettivo

L'intervento ha voluto **rivalutare un'area abbandonata ma dalle grandi potenzialità** come le cave di marmo, per creare un'**offerta innovativa** che favorisse un processo di **attivazione umana ed economica** per tutto il territorio.

Mateus Grou Parklet

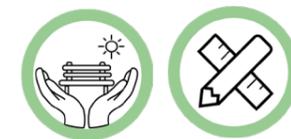
Studio: Zoom- Urbanismo

Arquitetura e Design

Anno: 2015

Luogo: São Paulo, Brasile

Design come formalizzatore e facilitatore



descrizione

Questo parklet è il risultato di una **fitta collaborazione collettiva della comunità locale**. Infatti, il tutto è nato grazie alla realizzazione di un laboratorio a cui hanno preso parte **residenti, imprese locali e bambini** con l'obiettivo di **confrontarsi sulle idee e sui desideri emersi** riguardo il progetto.

Le principali **esigenze** individuate sono state la realizzazione di una biblioteca collaborativa, stand per concerti ed esibizioni, attrezzature pensate per gli animali domestici, rastrelliere per biciclette, ombrelloni per ripararsi dal sole e infine fioriere con piante aromatiche.

Il progetto è diventato, così, un **luogo d'incontro per la comunità**, la cui forma su più livelli, favorisce una **fruizione flessibile**, lo scambio e un'importante **interazione tra i frequentatori dello spazio**.

obiettivo

Il progetto è il risultato di una **progettazione partecipata** con la comunità residente, perchè il risultato fosse **il più vicino possibile alle esigenze degli abitanti** e fosse, da essi, **ben accolto** una volta terminato.

Flora aromatica Santa Luce

Fondatore: Mario Rosario Rizzi
Anno: 2018
Luogo: Pisa

Design come *interprete e narratore*



descrizione

Il progetto si basa su attività quali la **riconversione di un'area agricola** attualmente dedicata in prevalenza alla coltivazione convenzionale di grano, in colture officinali aromatiche pregiate con metodo biologico e biodinamico, **la creazione di una nuova filiera produttiva delle erbe officinali**, per la loro trasformazione a mezzo distillazione per corrente di vapore, in oli essenziali puri 100%, **uno sviluppo economico integrato** nelle Valli dei Profumi che, valorizzando l'identità del territorio e i suoi valori paesaggistici, permetta un **collegamento tra ruralità, prodotti tipici e sviluppo turistico, attraverso la promozione del territorio, la commercializzazione e l'utilizzo dei prodotti cosmetici** per la vendita diretta, anche all'interno di strutture ricettive e la produzione di servizi legati al benessere.

obiettivo

Lo scopo ultimo è, quindi, quello di **promuovere uno sviluppo locale sostenibile da ogni punto di vista** passando, di conseguenza, per la **valorizzazione del territorio, del suo know-how e delle attività produttive.**

TerraViva

Ente: Società di Scienze Naturali del VCO
Anno: 2015
Luogo: Viganella (VB)

Design come *facilitatore, interprete e narratore*



descrizione

Il progetto si propone di realizzare interventi di **recupero strutturale sugli appezzamenti utilizzati per l'agricoltura**, avviamento di pratiche colturali antiche in grado di **mantenere la biodiversità, monitorare l'evoluzione delle potenzialità naturalistiche dell'area** per mettere a punto e diffondere un sistema di **buone pratiche** che coniughi le esigenze di tutela della biodiversità con quelle agronomiche, **avviare un processo di filiera corta** per la commercializzazione dei prodotti e la creazione di un Laboratorio didattico sperimentale, finalizzato a migliorare le ricadute ambientali e la conduzione di attività didattiche di campo su opere di recupero, coltivazione e valutazione della biodiversità. Le attività didattiche di campo verranno integrate con lezioni negli istituti scolastici della Valle Antrona.

obiettivo

Il fine ultimo dell'attività è l'attivazione di un progetto di **recupero ambientale ed economico** dei tradizionali terrazzamenti, attraverso il **coinvolgimento della comunità locale e dei portatori di interesse.**

Ecomuseo delle miniere di Gorno

Ente: Comune di Gorno e Regione Lombardia
Anno: 2013
Luogo: Gorno (BG)

Design come formalizzatore e narratore



descrizione

L'Ecomuseo riprende e vuole riscoprire l'attività principale della comunità di Gorno, che ha contribuito a conformare il paesaggio stesso e, cioè, l'attività estrattiva.

Questa attività è stata, però, sempre legata anche al mondo rurale e montano. Proprio per indagare e valorizzare questo ricco patrimonio culturale e paesaggistico si è intervenuto sul tema dell'interazione fra l'uomo, il lavoro, la montagna e la sua spiritualità.

Sono stati quindi individuati degli itinerari diversi che indagano ognuno di questi ultimi temi. Inoltre, sul sito del museo è possibile fare un tour virtuale dello stesso e della miniera.

obiettivo

Il progetto nasce con l'intento di rinsaldare il legame della comunità locale con le proprie radici, la propria storia e le proprie tradizioni.

Ecomuseo sottomarino

Ente: Comune di Cannes
Anno: 2021
Luogo: Cannes

Design come formalizzatore



descrizione

L'ecomuseo si compone di sei statue realizzate dall'artista britannico Jason deCaires Taylor in un materiale marino ecologico con pH neutro che offre un rifugio alla vita sottomarina con l'intento di ripopolare progressivamente l'area intorno alle opere. Immerse a una distanza che va da 84 a 132 metri dalla riva, e a una profondità variabile da 3 a 5 metri, le sculture sono accessibili a un gran numero di bagnanti, dotati semplicemente di maschera e boccaglio. Rappresentano i volti di sei abitanti della città e riprendono la tematica della maschera, la quale evoca il misterioso personaggio della Maschera di ferro, che fu imprigionato sull'isola di Santa Margherita e rende omaggio, contemporaneamente, alla settima arte, il cinema, di cui Cannes è emblema nel mondo.

obiettivo

Si propone quindi di unire la valorizzazione di aspetti simbolici della città mediante un progetto sostenibile che mira, allo stesso tempo, a favorire le biodiversità naturali.

écomusée du marais salant

Ente: Conservatoire du littoral, échappées Nature
Anno: 1997
Luogo: Loix En Ré, Francia

Design come formalizzatore e narratore



descrizione

Si tratta di un luogo dove poter scoprire la storia delle saline francesi e la produzione del sale. Sono disponibili, oltre alle classiche visite guidate, attività quali la visita musicale e poetica: una passeggiata tra le saline accompagnati da racconti e canzoni scritte ed interpretate da Clémentine Mallein. Per approfondire la conoscenza delle saline acquisita durante la visita, è possibile partecipare ai pomeriggi in salina che permettono di scoprire la flora e la fauna specifica delle paludi e le sue caratteristiche diverse a seconda della stagione.

Per i bambini dai 6 ai 12 anni sono previste attività come caccia al tesoro, manipolazione dell'argilla e degli strumenti utilizzati dal salinaio e piccoli esperimenti.

obiettivo

Il fine ultimo della realizzazione dell'ecomuseo è quella di **mantenere viva la memoria di attività tradizionali** come quella della produzione del sale.

Ecomuseo Terra del Castelmagno

Ente: Associazione culturale "La Cevitou" e Regione Piemonte
Anno: 2007
Luogo: Val Grana (CN)

Design come formalizzatore e narratore



descrizione

Rappresenta un progetto integrato rivolto verso tutte quelle **attività che caratterizzano l'economia di valle**: l'architettura, la lavorazione del legno, l'estrazione delle ardesie, la coltivazione e macinazione di cereali e castagne, le fucine e la vecchia centrale idroelettrica, le feste tradizionali, la lingua e la produzione del Castelmagno, formaggio italiano a denominazione di origine protetta.

Sono integrate **tecnologia, gamification e storytelling**. L'Ecomuseo realizza, in collaborazione con la Cooperativa Produttori Alta Valle Grana, infatti, **attività didattiche, visite guidate e laboratori di caseificazione** all'interno del caseificio di Pradleves. Nei due locali dedicati sono stati allestiti due spazi distinti, con attrezzature multimediali oppure destinate a laboratorio manuale per lo sviluppo di alcune fasi della produzione. Sono presenti, inoltre, diversi **percorsi in bike tra la natura e tra le viuzze di borghi antichi** dove si possono incontrare i "Babaciu", dei pupazzi di paglia che rappresentano antichi mestieri e tradizioni.

obiettivo

È un museo nato dalla volontà di **ripristinare antichi percorsi di collegamento, recuperare luoghi in abbandono, valorizzare attività tradizionali e far scoprire la specificità del territorio**.

Samsø Museum

Ente: Comune di Samsø
Anno: 1920
Luogo: Tranebjerg, Danimarca

Design come *formalizzatore e narratore*



descrizione

Samsø Museum vuole **comunicare la storia e la cultura** di Samsø attraverso le mostre e le attività promosse.

La parte principale del museo è collocata in una **vecchia latteria** del 1911; qui è presente una **mostra sulle vicende cittadine durante l'era vichinga**, un **breve filmato sulla storia cittadina** e un negozietto dove **acquistare prodotti artigianali** della tradizione.

La latteria ospita anche un'ala dedicata alle **attività per i bambini**, dove possono **imparare giocando con diversi periodi storici e monumenti attraverso lo storytelling o esperimenti**.

A 50 metri dalla latteria troviamo il Samsø Museumsgård, ospitato in una **vecchia fattoria**, dove tutto è adibito e ambientato come in una fattoria del 1850 per poter **vivere una reale esperienza culturale**.

obiettivo

Come ogni altro ecomuseo, anche il Samsø Museum, ha come obiettivo quello di **mantenere viva la memoria del luogo** e lo fa promuovendo **attività innovative in cui immergersi in prima persona**.

Mare Memoria Viva

Enti: Associazione CLAC e Comune di Palermo
Anno: 2014
Luogo: Palermo

Design come *formalizzatore, narratore e facilitatore*



descrizione

L'Ecomuseo si trova nell'area di un'ex stazione ferroviaria di fine '800 ed è definito come uno **spazio di comunità e cultura, creato insieme agli abitanti delle borgate marinare** della città di Palermo.

Ospita una **narrazione corale, audiovisiva e multimediale di storie, memorie, fotografie e video**: ci sono storie di vita, di resistenza, di viaggio, di vacanze, di lavoro, di mafia e abusi; ci sono ricordi, foto sbiadite, luoghi dimenticati, opere di artisti, immagini del presente, fiabe, mappe e visioni del futuro.

Le attività proposte riguardano **attività culturali e di educazione non formale, esplorazioni urbane, workshops, mostre, conferenze e incontri pubblici** su temi di interesse collettivo: *cittadinanza, arte, educazione, scienze del mare, migrazioni, ambiente, placemaking*.

obiettivo

Attraverso la ricerca e le pratiche artistiche **si vuole scoprire il legame tra luoghi e persone**, infatti, l'obiettivo è **lavorare sul senso di comunità e supportare azioni di cittadinanza attiva e sviluppo locale a base culturale**.

Ecomuseo di Rožnov pod Radhoštěm

Ente: Comune di Rožnov

Anno: 1925

Luogo: Rožnov pod Radhoštěm (CZ)

Design come *formalizzatore e narratore*



descrizione

L'ecomuseo è **il più antico museo di questo tipo in Europa centrale**.

Il museo è composto da tre parti: la prima è la Cittadina di legno, la parte più antica che **mostra lo stile di vita di una piccola città dalla metà del XIX secolo**; la seconda è la Valle del mulino, dove si trovano alcuni **edifici tecnici alimentati ad acqua**: la gualchiera, la segheria e il mulino; la terza e ultima parte è la più grande ed è il Villaggio valacco. **Le fattorie, le casette dei pastori, il mulino e la fucina sono sparsi nell'aspro paesaggio**.

Gli interni delle case **mostrano il modo di vivere della metà del XIX secolo di diverse classi sociali**. I campi, i giardini e gli alberi da frutto ricordano le **coltivazioni di una volta**. Ci si può imbattere anche nella promozione di **eventi e feste legate alle tradizioni antiche** come la Notte di S. Giovanni per celebrare il solstizio d'estate.

obiettivo

Nella realizzazione è stata posta grande attenzione alla **ricostruzione delle tecniche tradizionali dimenticate, dell'arte popolare e dei costumi**, nonché della **vita sociale e delle attività economiche delle generazioni passate** che si è cercato di valorizzare.

Made in Cloister

Fondatori: D. de Blasio e R.Impronta

Anno: 2012

Luogo: Napoli

Design come *formalizzatore*



descrizione

Il progetto nasce dal **restauro del chiostro cinquecentesco** della Chiesa di Santa Caterina a Formiello. Si tratta di un **raro esempio del Rinascimento napoletano e di archeologia industriale**, che versava in uno stato di totale abbandono.

La storia del luogo e la sua posizione hanno definito il progetto di riconversione che si è basato sul recupero di una parte del patrimonio culturale della Città di Napoli per destinarla al **rilancio delle tradizioni artigianali**, cercando di rinnovarle attraverso la **realizzazione di progetti con artisti e designers internazionali**.

Presente un "project space" dedicato alla **ricerca, sperimentazione ed esposizione delle opere di giovani artisti**.

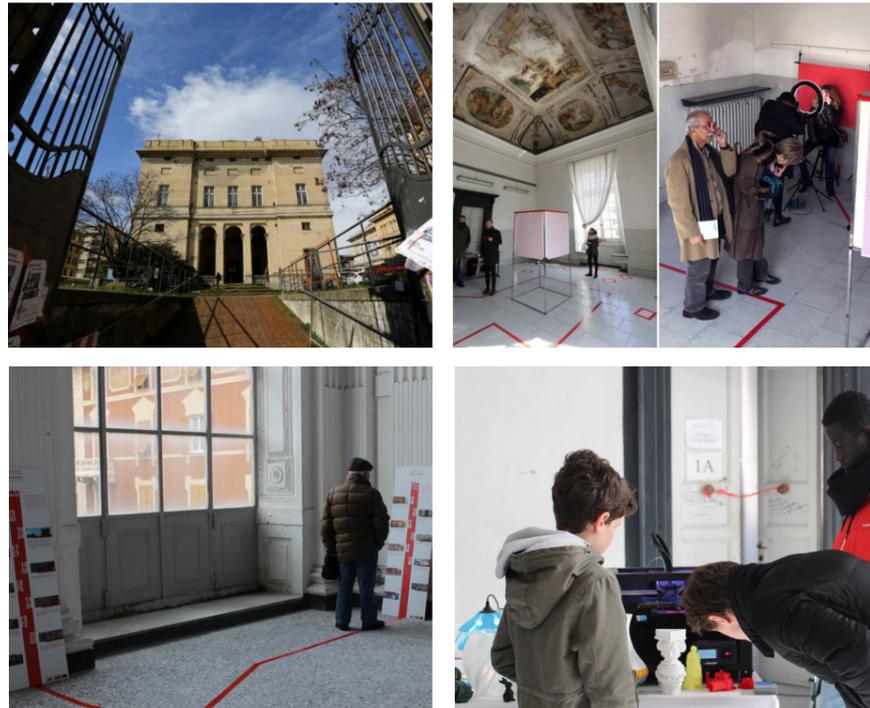
obiettivo

Il risultato è un **recupero coerente con la vocazione del territorio**, unitamente al **rilancio del know-how locale** della valorizzazione attraverso il **coinvolgimento della cittadinanza** per la realizzazione di un **modello di sviluppo sostenibile**.

Fabric{action}

Ente: CLM in Design del Prodotto e dell'Evento, Lab Re-Cycle (DAD)
Anno: 2018
Luogo: Genova

Design come *formalizzatore*



descrizione

Rappresenta un **evento di riuso temporaneo** di Villa Grimaldi, dopo che quest'ultima si è aggiudicata i fondi del bando della riqualificazione urbana delle periferie del Comune di Genova.

Il progetto si compone di un **allestimento raccontante la storia di Sampierdarena, quartiere semi degradato della città** ricco di dimore storiche. Il percorso, partendo dal passato, è suddiviso in un'Area Exhibit, un'Area Make con laboratori tenuti da diverse realtà genovesi di **divulgazione sulle nuove tecnologie** (stampa 3D, Arduino, realtà aumentata), un'Area Talk con interventi di diversi personaggi, un'Area Sguardi e Visioni con composizione di **occhiali modulari che svelano disegni e parole non percepibili a occhio nudo** per esprimere la propria visione del futuro per Sampierdarena.

obiettivo

Si vuole cercare di **innescare un processo dal basso di valorizzazione e comunicazione del patrimonio storico-artistico**, in un'ottica di riqualificazione urbana.

Mare culturale urbano

Fondatori: A. Capaldi, B. Sicca, P. Aniello
Anno: 2014
Luogo: Milano

Design come *formalizzatore e facilitatore*



descrizione

Mare culturale urbano è un **centro di produzione artistica** attivo nella zona ovest di Milano.

Si articola in uno **spazio polifunzionale** ottenuto dalla **valorizzazione e recupero di una vecchia cascina** in cui sono stati ottenuti e attivati un **ristorante**, una **birreria artigianale**, un **coworking** e **sale prova per attività culturali**.

Tutto l'anno la cascina si anima con **concerti, cinema, festival e attività per bambini**.

Dopo il successo di questa prima esperienza, **lo stesso progetto è stato riproposto in altri quartieri periferici** della città.

obiettivo

Il progetto nasce dal sogno di un mondo in cui **le persone vivano attivamente il proprio contesto cittadino e collaborino** alla creazione di un **benessere culturale e sociale condiviso**.

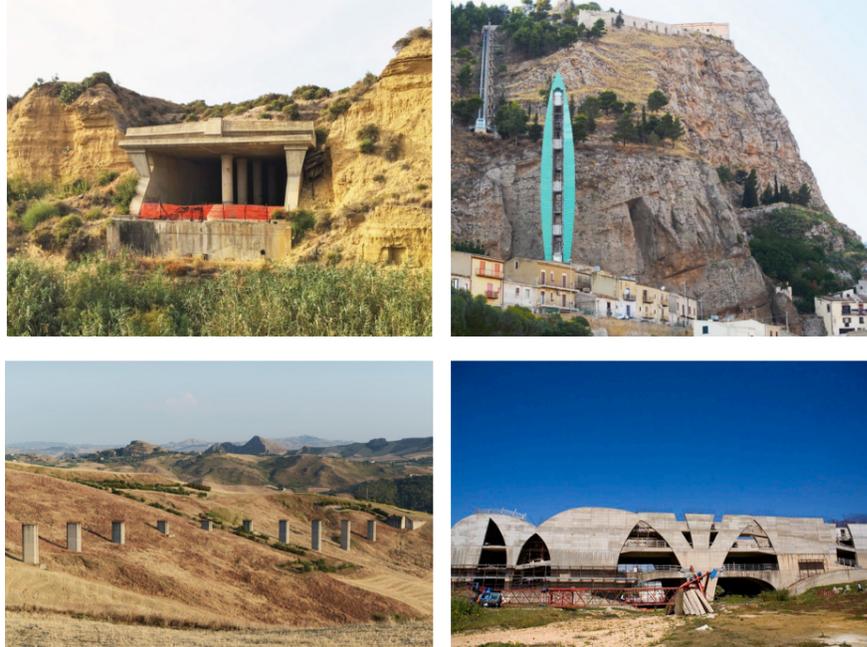
Incompiuto Siciliano

Studio: Alterazioni Video

Anno: 2017

Luogo: Milano

Design come formalizzatore, narratore
e documentatore



descrizione

Lo studio ha condotto un **lavoro di identificazione, mappatura e ricerca sull'Incompiuto**. Con questo termine sono identificati i manufatti architettonici e infrastrutturali che punteggiano tutto il territorio italiano, la cui costruzione è rimasta sospesa.

Si tratta prevalentemente di **opere pubbliche**: per motivi differenti la loro **costruzione si è interrotta, lasciando solo rovine abbandonate**, ancora prima di qualsiasi loro utilizzo.

Alterazioni Video propone una serie di **operazioni culturali e artistiche**, a posteriori, **che legittimano questi oggetti** come, ad esempio, film documentari, che interrogano protagonisti e utilizzatori; installazioni artistiche, con diverse mostre temporanee nei musei italiani, e un'ampia opera di documentazione con un libro edito nel 2018.

obiettivo

Obiettivo è quindi trasformare **scempi paesaggistici**, quali edifici incompiuti, in **motivo per la valorizzazione territoriale**, con la volontà di **muovere le coscienze** di chi fruisce dell'opera.

Mappa E.C.H.I

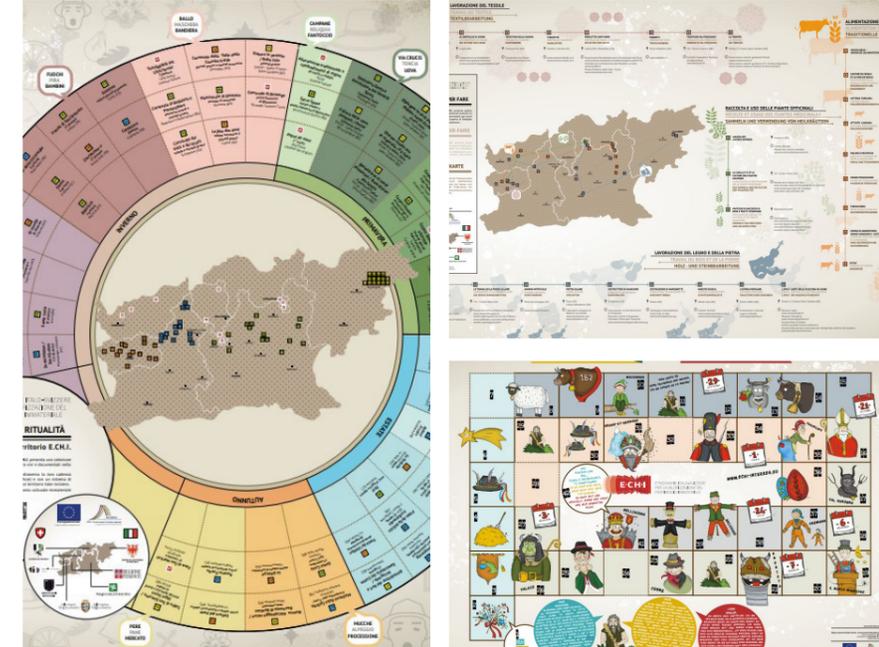
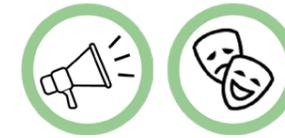
Ente: Regione autonoma Valle

D'Aosta

Anno: 2013

Luogo: Valle d'Aosta

Design come formalizzatore, interprete
e narratore



descrizione

La mappa **illustra le ritualità, il know-how e l'identità del territorio** frontaliere italo-svizzero.

Tre sono le mappe illustrate disponibili: quella **delle ritualità** presenta una selezione di **70 eventi rituali e festivi** ancora vivi. Le feste e i riti sono indicati attraverso la loro cadenza temporale (date mobili e date fisse) e con un sistema di numeri e colori localizzati sul territorio italo-svizzero.

La **mappa del saper fare** presenta **quattro itinerari tematici** di saperi tecnici tradizionali praticati sul territorio per permettere agli utenti di costruire percorsi didattici **alla scoperta di botteghe, musei, associazioni, centri di documentazione**.

La **mappa degli incontri**, dedicata ai più piccoli, presenta **40 personaggi alpini** che si rincorrono, attraversando **villaggi magici** come Macugnaga, Andrista, Brissago, Ortisei, in un susseguirsi di storie straordinarie.

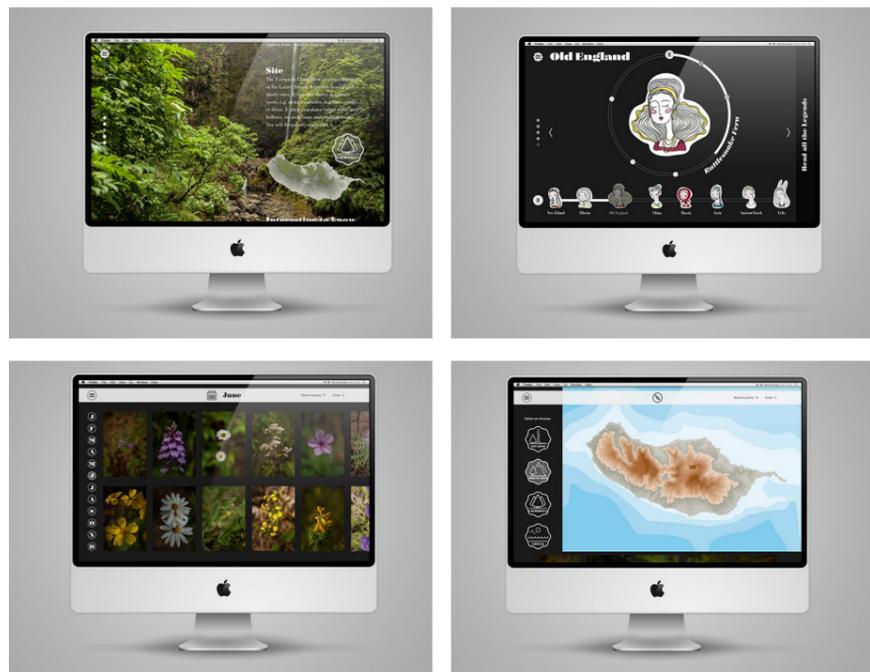
obiettivo

Il progetto **si rivolge principalmente ai turisti** della zona, cui dona una **ricostruzione completa e illustrata** della storia, del know-how e delle tradizioni del territorio, per **facilitarne la fruizione e la scoperta**.

Biscouting

Designer: C. Landi
Anno: 2015
Luogo: Funchal, Portogallo

Design come *formalizzatore e narratore*



descrizione

Biscouting si propone di **comunicare e promuovere il territorio** valorizzandone il **patrimonio naturale e in particolare la flora tipica** del luogo.

Il suo valore aggiunto sta nella modalità di fruizione dei contenuti che consiste in una **piattaforma web-based** in cui la user experience è **progettata pensando all'utente finale**, a ciò che vuole sapere dell'ambiente naturale tipico di un'area geografica, ma soprattutto "come" lo vuole scoprire.

Il progetto cerca di portare gli utenti sul territorio **alla scoperta delle sue bellezze naturali** e, contemporaneamente, **raccogliere e mettere a disposizione i contenuti informativi** che ci si aspetterebbe di trovare in un **atlante botanico**.

obiettivo

L'obiettivo è quello di essere **capace di assolvere ad una funzione didattica** ma anche di **offrire l'opportunità a realtà piccole** e poco comunicate **di trovare un proprio spazio nel mercato turistico**, mediante la segnalazione sulla piattaforma in base alla geolocalizzazione.

Lacuna/ae

Fondatore: E. Milner
Anno: 2016
Luogo: Venezia

Design come *formalizzatore, narratore e documentatore*



descrizione

Il paesaggio contemporaneo è depositario di **segni complessi e relazioni non sempre comprese**. Lacuna/ae è un **progetto fotografico sull'identità e l'architettura moderna** a Venezia.

Si propone di investigare le **relazioni tra gli uomini, il luogo che abitano, il paesaggio e le trasformazioni storiche**.

Alcune delle aree interessate dal progetto sono state **costruite ex-novo in zone che un tempo erano paludose**; altre sono state **costruite a partire da vecchi enormi complessi industriali**. Infatti, tra il IX e il XX secolo, Venezia era un importante polo industriale.

obiettivo

L'obiettivo del progetto fotografico non è quello della mera documentazioni visuale, nè questa una qualche funzione topografica, ma vuole diventare un modo affinché **lo spettatore assuma un ruolo attivo nel cogliere le associazioni, le relazioni** che collegano i diversi **segni dispersi nel paesaggio e che caratterizzano l'identità** di quei luoghi.

'U Game Street Food

Startup: 'U game
Anno: 2016
Luogo: Palermo

Design come *formalizzatore*



descrizione

'U Game è una startup che sviluppa **format di gioco** per la **fruizione del patrimonio culturale materiale e immateriale**. Ha creato negli anni differenti format, che permettono a cittadini e visitatori di **fruire in modo inedito gli spazi urbani e il patrimonio culturale della città**.

In 'U Game Street Food 50 squadre si sono **sfidate** e hanno dovuto **superare prove** legate al tradizionale cibo di strada palermitano e alle storie metropolitane, **esplorando** vicoli, monumenti, mercati.

obiettivo

Obiettivo è **far conoscere in modo ludico e creativo la città** e la sua eno-gastronomia, puntando a potenziare la **componente emozionale** dell'esperienza. Allo stesso tempo le **narrazioni interattive e ludiche** prodotte permettono alle istituzioni culturali di diversificare la propria offerta di servizi di fruizione e di **rivolgersi a nuovi target di pubblico**.

Plug Social TV

Studio: Plug
Anno: 2012
Luogo: Milano

Design come *formalizzatore, facilitatore e narratore*



Plug
29 settembre 2016 · 🌐
Fai forgiare a Efesto gli oggetti degli Dei. Ma prima devi recuperare il materiale necessario! Vieni a giocare a #originiforgiatura #ArtiGianni #seguiPAAI #PAAILitta La Fucina di Efesto FabLabMilano Camp US



descrizione

Il progetto consiste nella realizzazione di una **televisione di quartiere** che utilizza i **social media** per distribuire i **contenuti prodotti da un processo di ascolto e partecipativo con i cittadini** dei quartieri Dergano e Bovisa di Milano.

Il progetto si posiziona all'interno di un processo più ampio che si propone di **promuovere attività partecipative** come workshop ed eventi, la **realizzazione di format narrativi transmediali basati su mondi narrativi di finzione**, ispirati alla realtà.

Il format propone anche **attività di gamification** per coinvolgere la popolazione, in cui i **cittadini diventano protagonisti dei giochi e dei vari spin-off** che, a secondo del tema, spostano avanti o indietro nel tempo le storie della comunità locale.

obiettivo

Si tratta di un progetto il cui obiettivo è quello di **dare voce alle persone** che vivono i luoghi più marginali della città, **valorizzandone le storie e le esperienze**, in un **processo progettuale partecipato** in ogni sua fase.

The Great Palermo

Designer: We Are Müesli

Anno: 2016

Luogo: Palermo

Design come *formalizzatore, interprete e narratore*



descrizione

The Great Palermo è un **gioco narrativo** per la valorizzazione del **patrimonio culturale tangibile e intangibile**.

Si tratta di una **ballata interattiva** su street food, folklore e cultura della città di Palermo, dove **esplorare luoghi e giocare con i racconti di una moderna visual novel**.

In particolare, **ogni piatto viene associata ad un luogo d'interesse culturale della città**. Si ripercorrono così le storie della nascita della **Frutta Martorana** alla *Chiesa della Martorana*; il **pane con le pannelle** nella *chiesa arabo-normanna di San Giovanni degli Eremiti*; il **pane con la milza** alla *discesa Caracciolo* che conduce al famoso *mercato cittadino della Vucciria*; non solo street food, ma anche il **pesce** nella *spiaggia di Sferracavallo* e i **babbaluci** (lumache) ai piedi del *Santuario di Santa Rosalia*, protettrice della città.

obiettivo

L'obiettivo è quello di permettere al giocatore di **ripercorrere i segreti, le tradizioni e i costumi della città**, attraverso le storie per scoprire lo street food palermitano in un moderno utilizzo dello **storytelling**.

Father and Son

Designer: Tuo Museo

Anno: 2017

Luogo: Napoli

Design come *formalizzatore e narratore*



descrizione

Consiste in un **videogame** per **esplorare** le diverse collezioni museali e sbloccare contenuti inediti, se si visita il Museo Archeologico Nazionale di Napoli. Il protagonista attraversa **diverse epoche storiche** rappresentanti i tre principali nuclei tematici delle collezioni permanenti del MANN: quella pompeiana, quella Farnese e quella egizia.

Inizia come l'avventura di un ragazzo alla ricerca di tracce della vita di suo padre, diventando poi una **storia senza tempo**, dove il presente e il passato si alternano nell'incontro di dieci diversi personaggi e di storie che attraversano le epoche, ma con chiari **riferimenti alla vita attuale**. Sono riprodotti, inoltre, 3 km di strade della città di Napoli e le sale del Museo.

obiettivo

Rappresenta una nuova forma di **storytelling** e un modo nuovo di raccontare il museo, infatti l'obiettivo è quello di **raggiungere e coinvolgere con maggior efficacia nuovi pubblici internazionali** nelle attività di arte e cultura.

Porto Citybrand

Studio: White Studio
Anno: 2014
Luogo: Porto

Design come *formalizzatore e narratore*



descrizione

La città di Porto, nel 2014, richiedeva un **nuovo sistema visivo** che rappresentasse l'**identità del luogo**, che potesse organizzare e **semplificare la comunicazione delle istituzioni con i cittadini**.

Per rispondere al brief e definire il nuovo **citybranding** è stato prodotto un nuovo **sistema di icone, illustrazioni e pattern, accompagnato da una font bold in blu**.

Dal punto di vista estetico, l'**ispirazione viene dalle piastrelle sparse per la città chiamate Azulejos**, antiche mattonelle blu e bianche che narrano la storia della città. Per le icone geometriche, una griglia sottesa permette di **collegarle tra loro per formare infinite composizioni e pattern**. Si tratta quindi di un **sistema molto flessibile** che consente l'**utilizzo delle singole icone o di una rete di simboli per restituire la complessità della città di Porto**.

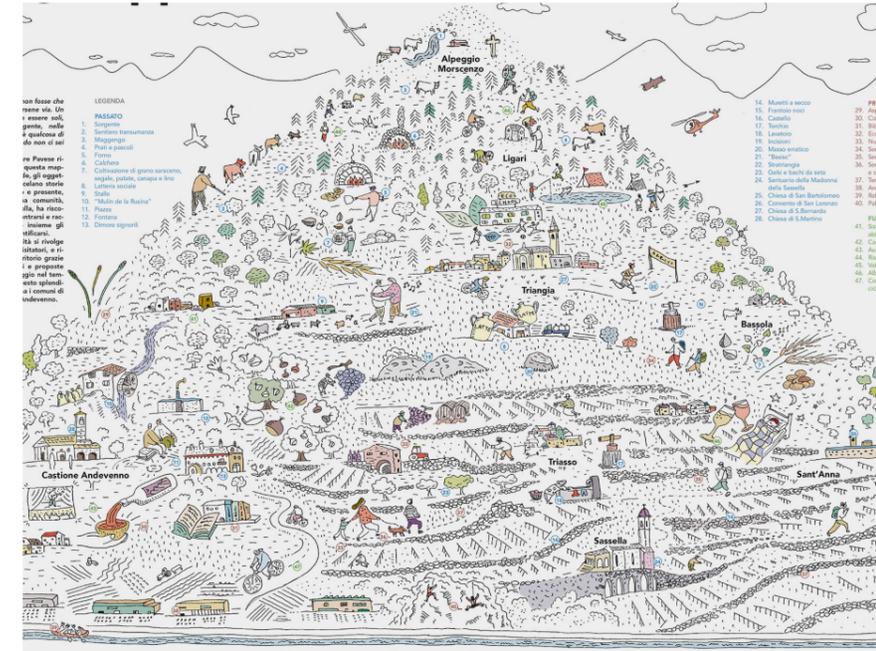
obiettivo

Il progetto è riuscito a trasmettere la **vera essenza** e l'**anima della città** e ha contribuito a restituirne un'**univoca rappresentazione nel mondo** con l'obiettivo ultimo che diventasse **una città per tutti**.

Mappa di Comunità del Monte Rolla

Studio: Plum Design
Anno: 2017
Luogo: Milano

Design come *formalizzatore, narratore e interprete*



descrizione

Il progetto nasce in **collaborazione con l'ecomuseo** presente sul territorio che si rivolge a tutti, abitanti e visitatori.

Si tratta di una mappa illustrata del luogo per **definire patrimonio e valori, risorse tangibili e intangibili** degne di nota.

Definisce il territorio grazie all'individuazione degli **elementi del passato, la descrizione degli elementi presenti e le proposte per il futuro**.

Alla realizzazione della mappa **hanno partecipato gli enti e le associazioni attive localmente** ma anche i **residenti** in partecipazione attiva, compresi i bambini, utile **per evidenziare problematiche e urgenze ed acquisire dati, ricordi, proposte**.

Contemporaneamente sono state realizzate delle **interviste audio e delle registrazioni dei suoni della natura e delle attività agricole e tradizionali del territorio** che sono andate costruire una mappatura preziosa e variegata del territorio.

obiettivo

Il progetto propone di essere un **viaggio nel tempo e nei luoghi** del monte che domina il Comune di Sondrio per **promuoverne la conoscenza e renderlo più fruibile** anche per i visitatori.

Jam

Designer: M. Aldasio
Anno: 2014
Luogo: Funchal, Portogallo

Design come *narratore e interprete*



descrizione

Il tema centrale del progetto è quello della **sostenibilità**, con particolare attenzione per la **produzione solidale** e la **filiera corta**.

Il format, infatti, prevede la **realizzazione di piccoli eventi satellite** che vadano ad **inserirsi all'interno di più ampie manifestazioni tipiche del territorio**. Gli spazi dedicati a sagre, feste e fiere della tradizione possono infatti accogliere al loro interno questa iniziativa, **riducendone così i costi di gestione**. Inoltre, ulteriore vantaggio di un format che prevede l'accostamento a tali manifestazioni è dato dalla **popolarità** di cui queste ultime godono nonché dalla **curiosità** che normalmente suscitano tra i partecipanti, aspetto questo che li rende **potenti attrattori**. Il format di Jam prevede **diverse modalità di comunicazione del "prodotto tipico"**: classiche **degustazioni, show-cooking, workshop**, o attraverso il concept più innovativo del **walking gourmet**, che unisce i sapori tipici con il territorio di provenienza.

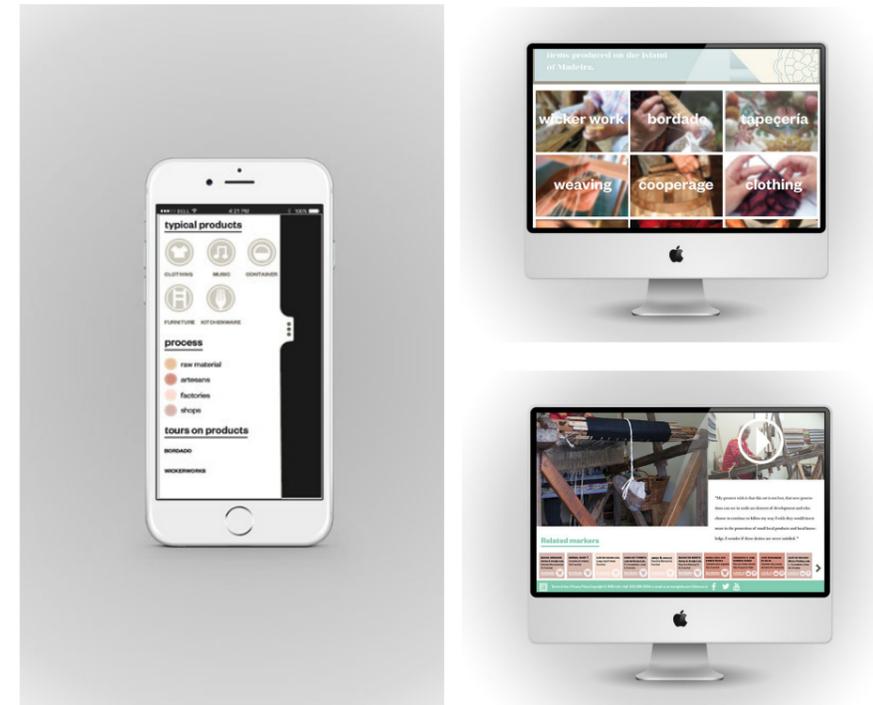
obiettivo

Jam nasce dalla **volontà di valorizzare il territorio e i prodotti tipici dell'eno-gastronomia** locale realizzati da comunità sociali o piccole imprese agricole, **unendo tradizione e innovazione**.

mArt

Designer: M. Aldasio
Anno: 2014
Luogo: Funchal, Portogallo

Design come *narratore e interprete*



descrizione

Si tratta di un **servizio che vede coinvolte le piccole realtà produttive locali, gli artigiani e le istituzioni ad esse collegate**, con lo scopo di creare una fitta **rete** che possa trasformarsi in un punto di forza per il territorio stesso. Si tratta infatti di un **portale digitale** che si fonda sulla geolocalizzazione di queste realtà e sull'indagine delle tecnologie utilizzate, al fine di **creare un archivio consultabile**.

È progettato per **suggerire itinerari**, adattabili alla durata di permanenza e/o ai mezzi di trasporto disponibili, lungo i quali rintracciare i **"saperi artigianali"** e **acquistare prodotti locali**. In tal modo si propone di raggiungere un più ampio bacino di utenti, turisti e non. Uno dei punti di forza di mArt è la sua **modularità**: si tratta infatti di un **format adattabile a molteplici contesti**, differenti sia in termini di area geografica che di tipologia di prodotti.

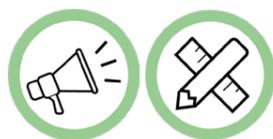
obiettivo

Il progetto nasce dall'idea di **valorizzare i prodotti locali** tipici di un'area geografica e contemporaneamente, con essi, di **comunicare il territorio e il legame profondo tra persone, cultura e saper fare**.

Colore e saper fare

Designer: Alice Dolci
Anno: 2015
Luogo: Lisbona, Portogallo

Design come formalizzatore e interprete



descrizione

E' nato nell'ambito del progetto di Mobilità Transnazionale DESIGN+CONTEXT 2.0, che riguarda il **design per la valorizzazione dell'ambiente, delle identità territoriali e del patrimonio culturale**. Nove giovani designer hanno svolto un tirocinio di tre mesi presso tre centri di ricerca portoghesi per sviluppare **concept di progetto innovativi e adatti ad essere replicati in diverse aree geografiche**. Il progetto consiste in un "kit" contenente un **campionario fotografico** raffigurante gli "elementi minimi" di un'area geografica (in questo caso della città di Lisbona), che spesso vengono ignorati visitando un luogo, insieme a dei **timbri** per riprodurli, alcuni **inchiostri** colorati e dei frammenti di **tessuto** così da poter creare il proprio **pattern personalizzato**.

obiettivo

Il progetto vuole **restituire valore** a tutti quegli **elementi** che caratterizzano una città ma che vengono spesso **dati per scontati** e all'**identità** di alcuni distretti produttivi, in particolare quelli del **comparto tessile**.

Moulding Tradition

Designer: Formafantasma
Anno: 2010

Design come formalizzatore, interprete e narratore



descrizione

Progetto che nasce e trae ispirazione dalle tradizionali realizzazioni in **ceramica siciliana**, denominate Teste di Moro. Il risultato è una collezione di **minimali vasi** in ceramica decorati con i **ritratti** di un emigrato, dischi, che riprendono la **forma delle boe**, incisi con la **percentuale di rifugiati** che immigrano ogni anno e **nastri intessuti con notizie sull'immigrazione illegale** pubblicate durante il periodo di produzione del progetto.

obiettivo

Il progetto vuole **mettere in discussione il concetto di identità nazionale**, unendo il **recupero di know-how** della produzione ceramica di Caltagirone (importata dai mori in Sicilia durante le dominazioni) al **tema dell'immigrazione e dello storico incontro tra le correnti culturali di Nord Africa e Italia**.

Souvenirs Ex-voto

Studio: Studio Nucleo
Anno: 2017
Luogo: Torino

Design come formalizzatore e interprete



descrizione

Il progetto è stato realizzato in occasione della mostra PARA20SACRI, curata da Gianluigi Ricuperati, che si propone di **mettere in relazione gli oggetti sacri della tradizione italiana con il design, l'illustrazione, la grafica**. Il progetto riguarda la **reinterpretazione** di dieci tipici oggetti religiosi in una produzione limitata da 1000 pezzi prodotti da piccole realtà dell'artigianato italiano. Tra gli altri studi interessati nel progetto, Studio Nucleo ha realizzato e reinterpretato cinque oggetti sacri, la cui suggestione deriva da **immagini selezionate all'interno di libri sacri del periodo del Rinascimento e Barocco**. I prodotti realizzati sono souvenir in cui la **tradizione degli oggetti in argento si fonde con la modernità del materiale come la resina** in cui sono inglobati.

obiettivo

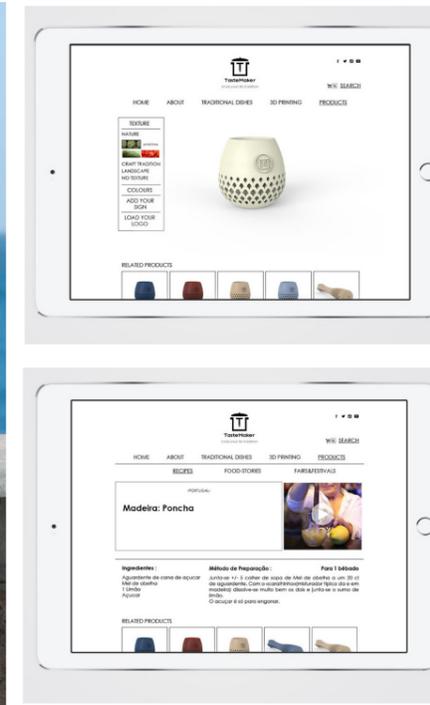
Obiettivo è la **valorizzazione del territorio italiano e delle sue tradizioni mediante la promozione del Made in Italy e del lavoro artigiano universalmente riconosciuto**

1. Esibizione per la valorizzazione del Made in Italy promossa da Rinascente. Il progetto è stato curato da Gianluigi Ricuperati per l'Institute for Production of Wonder, Torino (2018)

TasteMaker

Designer: E. Furlanetto
Anno: 2015
Luogo: Funchal, Portogallo

Design come formalizzatore e interprete



descrizione

TasteMaker affronta il tema della valorizzazione territoriale attraverso il **progetto di oggetti icona iconici** che uniscono **sapere artigianale, tradizione eno-gastronomica locale e patrimonio culturale**.

Si tratta infatti di strumenti tipici, utilizzati per la preparazione o il consumo di piatti locali, ri-disegnati per diventare contemporaneamente **strumento di promozione del territorio**: da souvenir a veicolo di valori tradizionali e identità.

Attraverso un sito web dedicato, l'utente potrà visionare gli "oggetti icona" e approfondirne il legame con il luogo, **acquistare uno o più utensili per riprodurre le ricette della tradizione** e assicurarsi così un "assaggio" del territorio.

Gli oggetti sono pensati per essere realizzati attraverso la tecnologia della **stampa 3D**, che permette di offrire un **prodotto personalizzabile** a differenti livelli.

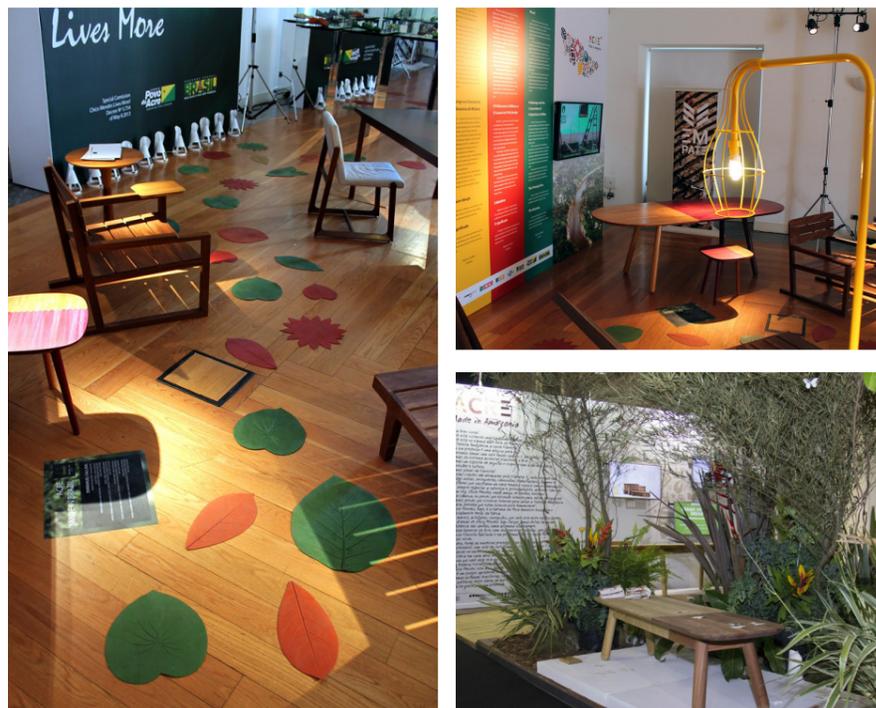
obiettivo

Il souvenir si trasforma in un prodotto di importante valorizzazione territoriale, **unendo le forme archetipe tradizionali con una tecnologia contemporanea e innovativa** come la stampa 3D.

Acre. Made in Amazonia

Enti: Poli.design, Istituto Dom Moacyr, Stato dell'Amazonia
Anno: 2012
Luogo: Amazonia

Design come formalizzatore e interprete



descrizione

Il progetto vuole essere il punto di partenza per uno **sviluppo produttivo** dell'Amazonia, **sostenibile sia in senso ambientale sia sociale**.

I concept delle diverse linee della collezione di complementi di arredo sono stati elaborati in team da **studenti della facoltà di architettura** del Politecnico di Milano, **artisti e artigiani del legno**.

Insieme hanno **identificato le diverse anime delle cultura locale** ed **elaborato una raccolta con i simboli visuali** che è stata poi di ispirazione nella progettazione dei mobili e nella loro comunicazione.

Ogni linea **esprime l'identità del luogo**, a partire dal nome, tradizionale e simbolico che rimanda a personaggi archetipici della popolazione locale.

obiettivo

L'obiettivo è creare una collezione di mobili e complementi d'arredo in grado di **identificare e trasmettere un sistema design legato al territorio**, alla sua **identità culturale e sviluppo industriale**.

Workshop 5,8km

Design come formalizzatore e interprete



Ente: Dipartimento DADU - Università di Sassari, progetto Neo-local Design
Anno: 2017
Luogo: Ittiri, Sassari



descrizione

Il workshop si concentra sulla **rivalutazione** della Ferula Communis che era **utilizzata dalle vecchie generazioni** per la realizzazione di piccoli sgabelli e oggetti proto-artigianali, vista la massiccia diffusione sul territorio, mentre oggi è vista come **pianta infestante**.

Ha coinvolto diversi studenti di design, guidati dal designer slovacco Tibor Uhrin, esperto nelle lavorazioni del legno, e Marco Sironi (Uniss). Si sono confrontati con la ferula in maniera molto **sperimentale**, per **testarne le proprietà e le possibilità di lavorazione** (taglio, foratura, giunzione, flessione) traendone spunti per la realizzazione di una piccola serie di **prototipi** che sono iniziali suggerimenti per una valorizzazione.

obiettivo

Il workshop, nel corso di una settimana, ha posto la sfida di **riscoprire un materiale dimenticato**, per trasformarlo **da rifiuto in risorsa** e **recuperare il know-how** tradizionale legato alla lavorazione del materiale stesso.

Genius Loci

Designer: Ugo La Pietra
Anno: 1990-2010

Design come formalizzatore e interprete



descrizione

La ricerca di Ugo La Pietra è illuminante in relazione alla dicotomia e al **rapporto tra design e territorio**.

In seguito alla sua ricerca della differenza scopre un'Italia frantumata in tanti territori, **luoghi caratterizzati da attività tradizionali legate alla cultura materiale**.

Così Ugo La Pietra ha realizzato e coordinato, a partire dagli anni Novanta, la mostra Genius Loci, **collezione di oggetti realizzati in vari territori italiani con materiali specifici e tradizionali**.

Nella collezione troviamo, ad esempio, **Mosaico di Spilimbergo**, una coppia di colonne realizzate da Giovanni Trivisanutto decorate con la tecnica del **mosaico**; Marmo di Carrara, vasi realizzati da AMA mediante **incisione di marmo bianco**; **Rame smaltato**, posacenere realizzato da Rosanna Migliore.

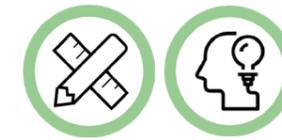
obiettivo

Il fine era quello di portare la **cultura progettuale del design** ad avvicinarsi alla **cultura artigianale locale**, facendo realizzare i prodotti da artigiani del posto e valorizzando, così, il **know-how locale**.

Sunflower chair

Designer: R. Mango
Anno: 1954

Design come formalizzatore e interprete



descrizione

Per Roberto Mango **il luogo e il territorio rappresentavano** quello che considerava **il contesto dell'agire progettuale**, era fondamentale riuscire a **"sentire" l'ambiente per coglierne il mood, le relazioni, i colori, il paesaggio, il valore**.

La sedia Sunflower con la sua **forma conica, in vimini, è ispirata alle nasse per la pesca**. Il designer riesce a coniugare un **materiale e una tecnica facente parte del know-how tradizionale** dell'artigianato, alla **produzione seriale a basso investimento**.

Apprezzata per la sua **essenzialità e funzionalità**, Sunflower Chair, presenta quel **carattere spiccatamente popolare in controtendenza con l'estetica industriale** diffusa largamente negli anni '50-'60 in tutto il mondo.

obiettivo

La Sunflower Chair rappresenta la volontà del designer di **rendere omaggio alla sua città, ad una delle attività economiche più importanti del luogo** come la pesca, valorizzando così l'uso di **tecnologie e materiali tradizionali**.

4.3 Lettura critica

La schedatura dei casi studio è stata impostata in modo da poter **mettere in evidenza eventuali relazioni tra le diverse categorie di intervento** attuabili per la valorizzazione di un determinato luogo, individuate precedentemente.

Così è stato possibile individuare **8 aree di relazione**, ed in particolare:

1. Comunicazione e recupero del saper fare
2. Comunicazione e Gamification
3. Comunicazione e attività culturali
4. Design di prodotto e recupero del saper fare
5. Attività culturali e recupero di edifici
6. Attività culturali e recupero del saper fare
7. Valorizzazione urbana e attività culturali
8. Valorizzazione urbana e recupero del saper fare

Analizzando i casi studio si è notato come la **comunicazione**, sia che interessi ambiti come il visual design che ambiti quali la gamification, si pone l'obiettivo di **narrare** un luogo, di **renderne al pubblico una specifica immagine**, di **fornirne il suo riconoscimento** ai più. Per fare questo e per raccontare quindi l'**identità** del luogo, si serve degli elementi caratterizzanti dello stesso come potrebbero essere il suo **know-how** specifico o la sua **storia** o ancora la sua **architettura o skyline**. Il tutto si traduce spesso in un'attività di **storytelling** che può confluire in gioco "educativo" per scoprire le tipicità, in progetti fotografici, in storytelling turistico con l'obiettivo di sviluppare immagini vive nella mente di chi legge o guarda, pur non avendo mai visitato il luogo specifico.

La realizzazione di un **prodotto**, in tutti i casi in cui rappresenta il fine dell'intervento, è fortemente **legato alla valorizzazione del know-how** locale. Questo può essere spiegato sia nella volontà di valorizzare l'identità del luogo, **mettendo in primo piano le persone che lo vivono e le loro conoscenze**, ma può essere visto anche come una tipologia di **progettazione sostenibile**. Sostenibilità che può essere vista nell'utilizzo di **materiali locali**, favorevoli sia a livello **economico** per la riduzione di costi ingenti come quelli di trasporto, che a livello **ambientale** per il rispetto dell'ecosistema.

Quando le **attività culturali**, che includono iniziative ed eventi quali mostre, musei a cielo aperto, ecomusei, hanno a che fare con la valorizzazione di un territorio, il riferimento al **saper fare locale**, così come alle **risorse culturali, storiche, ambientali, sociali**, è inevitabile. Le modalità utilizzate per la valorizzazione in questo senso, sono sempre strettamente **legate al contesto**. Si tratta di streetart nel contesto di quartieri periferici e di installazioni in legno locale in contesto montano, ad esempio. Gli interventi, spesso, prendono luogo in **ambienti ed edifici recuperati dal degrado e dall'abbandono**, fatto che contribuisce inoltre ad accrescere il decoro urbano del luogo. Con queste due visioni si può capire come spesso le attività culturali si fondano con la valorizzazione urbana e possano contribuire al decoro paesaggistico del luogo.

4.4 Mappatura dei casi studio

GAMIFICATION

The Great Palermo

Father and Son

U'Game

Plug

FOTOGRAFIA

Porto Citybranding

Mappa Monte Rolla

Colore e saper fare

Mappa E.C.H.I

Incompiuto Siciliano

Lacuna/ae

VISUAL DESIGN

ECOMUSEI

del Castelmagno

delle miniere del Gorno

Mare Memoria Viva

di Cannes

Samsøe Museum

di Rožnov pod Radhoštěm

du marais salant

EXHIBIT DESIGN

MAUA Museum

Il salotto dell'albicocco

Farm CulturalPark

Giochi di strada all'aperto

RespirArt

Metro Art

Mateus Grou Parklet

Fiumara d'Arte

Circling the Avenue

Made in Cloister

Les carrières de Lumières

Fabric Action

al chiuso

SERVICE DESIGN

mArt

Taste maker

Biscounting

PRODUCT DESIGN

Moulding Traditions

Genius Loci

Acre

Sunflower chair

Souvenir Ex-voto

Workshop 5,8km

Legenda aree di relazione

(da "lettura critica", ¶ 4.3)

- Comunicazione e recupero del saper fare
- Comunicazione e Game Design
- Comunicazione e attività culturali
- Product Design e recupero del saper fare
- Attività culturali e recupero del saper fare
- Attività culturale e recupero di edifici
- Valorizzazione urbana e attività culturali
- Valorizzazione urbana e recupero del saper fare



05

La proposta
progettuale

5.1 Analisi qualitativa del contesto

Nei precedenti capitoli, si è cercato di descrivere il territorio di Mili San Pietro e le sue caratteristiche per delineare un quadro completo dello **scenario** progettuale. Da qui, si passerà all'analisi qualitativa dello stesso mediante strumenti che possano portare alla **definizione di una proposta di intervento**, insieme alle linee guida del progetto. Per farlo ci si servirà di strumenti quali il brainstorming e la SWOT analysis.

Il **brainstorming** è una delle diverse tecniche che possono essere utilizzate per favorire il flusso di **idee creative** in un gruppo di persone. Si tratta di uno strumento largamente utilizzato nel campo del design, nello sviluppo di nuove proposte volte alla risoluzione di un problema.

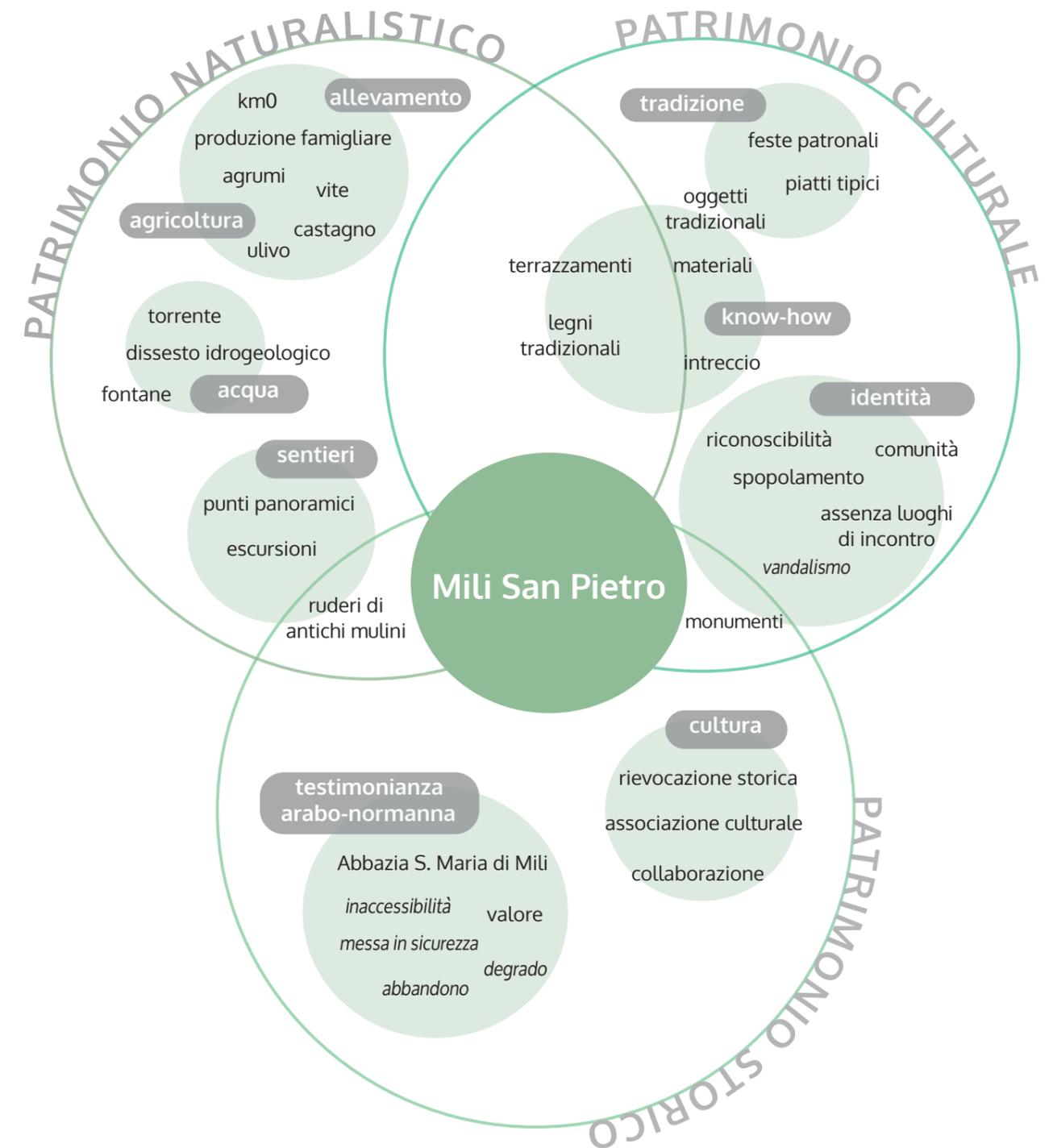
La **SWOT analysis** è uno strumento, mutuato dal campo dell'economia, utile nella fase di **sintesi** per individuare fattori, interni ed esterni, che possano influenzare un progetto, organizzazione o attività.

Si procede con il brainstorming partendo dall'annotazione di **parole libere** che vengono evocate intorno al **tema centrale**, che è Mili San Pietro.

Successivamente, le singole parole, vengono raggruppate in **sottocategorie** che andranno a delineare nuovi **sottotemi** strettamente connessi a quello principale.

Il tutto è riassunto e reso graficamente nella **mappa cognitiva** riportata di seguito.

BRAINSTORMING



La SWOT analysis è una matrice 2x2 che consente di **ragionare sull'obiettivo progettuale tenendo conto delle variabili interne** che dipendono, cioè, dal sistema **e quelle esterne**, che non possono essere controllate direttamente ma che è possibile tenere sotto controllo, in modo da sfruttare i fattori positivi e limitare i fattori che rischiano di compromettere gli obiettivi prefissati.

I fattori interni sono rappresentati da **Strenghts**, ossia, punti di forza interni al contesto da valorizzare e **Wicknesses**, cioè punti di debolezza che rappresentano i limiti da considerare, mentre quelli esterni sono rappresentati da **Opportunities** e quindi le opportunità offerte dal contesto a favore dello sviluppo e **Threats**, ossia, minacce o rischi da valutare e affrontare.



- importante **valore ambientale e paesaggistico**
- esistenza di **sentieristica** per attività escursionistiche
- disponibilità di **risorse idriche**
- elevata **identità** in cui le persone si riconoscono
- **tradizioni** radicate nella comunità
- presenza di **piccole attività a conduzione familiare**
- forte **senso di comunità e collaborazione**

- **mancanza di servizi e infrastrutture**
- limiti sul piano della comunicazione e **scarsa notorietà del territorio**
- **assenza** di vere e proprie **reti** per lo sviluppo di progettualità condivisa
- beni culturali e naturali nel **degrado**
- vulnerabilità a **incendi e dissesto idrogeologico**
- progressivo **spopolamento**
- **sbilanciamento** nella distribuzione delle diverse fasce di età
- **mancanza strutture ricettive** e offerta turistica organizzata
- **emigrazione**
- **assenza di luoghi di aggregazione**

- valorizzazione delle **risorse ambientali, culturali, storiche**
- diffusione di **nuove tecnologie di comunicazione**
- recupero di **prodotti e tecniche tradizionali**
- **sviluppo sinergico di diversi settori economici** come l'artigianato, il turismo, l'agricoltura
- **aumento** della domanda di **turismo ambientale, enogastronomico, rurale**
- possibilità di **ripartire dagli eventi già promossi**
- possibilità di **riconvertire edifici abbandonati**
- **uso pedonale** della quasi totalità **delle strade**

- costante **impoverimento di servizi e interventi pubblici**
- **vandalismo**
- **carenza della manutenzione** territoriale
- **estinzione di saperi e prodotti tipici**
- **assenza di dati**, statistiche e studi sull'area
- **difficoltà all'ottenimento di fondi e finanziamenti pubblici**
- essere **parte di un Comune molto grande**

5.1.1 Alcune criticità

Dalla lettura del brainstorming e dell'analisi SWOT ottenute, possono essere individuati alcuni temi quali **l'emigrazione e lo spopolamento dell'area, il sentimento di sfiducia e gli atti di vandalismo, il rischio idrogeologico del territorio**. Di seguito di cercherà di approfondire e spiegare le cause che portano all'affermazione di determinate criticità.

Come già accennato nella sezione sulla demografia, la città di Messina e, di conseguenza, anche il villaggio di Mili San Pietro, soffrono della piaga dell'**emigrazione**. Questo può essere considerato **fenomeno di massa** a partire dalla seconda metà del XIX secolo, **dopo l'Unità di Italia**, quando migliaia di persone lasciavano la propria terra, con l'America come meta preferita. Questo periodo storico è conosciuto a livello internazionale con il nome di "**grande depressione**" o, in Italia, come "crisi agraria" quando, a causa dell'introduzione di nuovi sistemi produttivi, all'unificazione dei mercati, ed a una prima forma di "globalizzazione", si verificò il calo dei prezzi delle merci e dei salari nel settore industriale, finanziario, e soprattutto agricolo. Per spiegare il fenomeno c'è da considerare anche il fattore politico con la "**questione meridionale**" nata all'indomani della riunificazione, per **un popolo che non si riconosceva in un governo che non era stato in grado di capire e rispondere alle loro esigenze**.

Con il **boom economico** che ha investito l'Italia a partire dagli anni '60 del Novecento, l'esodo della popolazione meridionale comincia a rivolgersi verso le **grandi città settentrionali industrializzate**, che potevano offrire maggiori opportunità di lavoro. Così, come quello che succede ancora oggi, **i cittadini lasciavano la propria terra, convinti di poter trovare condizioni di vita migliori e maggiori opportunità lavorative altrove**³².

Questo si traduce, soprattutto nei piccoli villaggi come quello di Mili San Pietro, nel progressivo **spopolamento**. Infatti, la popolazione si fa sempre più anziana con la conseguente impossibilità di un ricambio generazionale, per intere fasce d'età che mancano poiché emigrate per studio o lavoro. A questo si può collegare poi il progressivo **abbandono delle abitazioni**, soprattutto nella parte alta del paese raggiungibile solo a piedi attraverso lunghe scalinate. Le case abbandonate vertono nel **degrado** e, oltre a poter rappresentare un pericolo per eventuali crolli, non fanno altro che **intaccare il decoro urbano** in strade e viuzze che, non essendo più popolate, vertono nell'incuria e nella sporcizia.



EMIGRAZIONE

Il bisogno di **salvaguardare e rispettare il territorio dal punto di vista ambientale** è evidente nel contesto locale specifico, colpito da numerose **alluvioni**, nel tempo.

Difficile trovare una singola causa per calamità di questo tipo, è possibile parlare di disboscamento, di progressivo **abbandono dell'attività agricola** nell'area. Non sono più molte, infatti, le persone che si dedicano alla coltivazione del terreno, che per le generazioni passate rappresentava, invece, spesso l'unica fonte di sostentamento per la famiglia. L'abbandono delle campagne, con la progressiva crescita incontrollata di erba, arbusti e rovi, mette il territorio a forte **rischio incendi** e, per il possibile **decadimento degli antichi terrazzamenti**, a rischio alluvioni e frane.



RISCHIO IDROGEOLOGICO

32. "Storia dell'emigrazione siciliana", disponibile in: www.siciliaineuropa.eu

È grande la convinzione, soprattutto nei giovani, di **vivere in un luogo che non offra nulla**, poiché **mai opportunamente valorizzato**, poiché, trovandosi all'interno di un Comune molto grande, è **spesso rimasto inascoltato** e poiché, negli anni, ha subito la **perdita di servizi molto importanti** per i cittadini. Esempio ne sono la chiusura delle poste negli anni '80, fino a quella della scuola elementare, avvenuta a seguito di un incendio doloso nel 2016 e mai ricostruita.

A questo c'è da aggiungere il fatto che **non ci sia un luogo di aggregazione** per i giovani, che si ritrovano a giocare per la strada o nelle piazze in qualsiasi periodo dell'anno. Luoghi che spesso coincidono con gli oratori parrocchiali, con le associazioni sportive o culturali, con edifici comunali che, però, qui mancano.

Tutto ciò spesso sfocia in **sentimenti negativi e atti vandalici**. L'emergenza Covid con i periodi di confinamento vissuti, non hanno fatto altro che confermare quanto **l'aggregazione sia un bisogno primario per l'uomo**, soprattutto in un'età importante per lo sviluppo della personalità come l'adolescenza.

Dall'indagine promossa da Istituto degli innocenti, Ministero del Lavoro e Centro Nazionale di Documentazione per l'infanzia e l'adolescenza è emerso il **bisogno dei ragazzi di poter fruire di luoghi di ritrovo**, centri per i più giovani dove praticare sport e partecipare ad attività ed eventi culturali. Infatti, il 45% dei ragazzi intervistati vorrebbe un luogo dove svolgere **attività sportive**, e poco meno di un ragazzo su tre gradirebbe un'offerta di **corsi creativi** (teatro, pittura, fotografia, cucina, ecc.) o **concerti**³³.

33. Essere ragazze e ragazzi nelle città riservatarie della Legge 285/97: la voce dei protagonisti (2019). Centro nazionale di documentazione per l'infanzia e l'adolescenza



Fig. 7: scuola in fiamme il 12 aprile 2016



Fig. 47: alluvione dell'1 marzo 2011

5.2 Linee guida del progetto

Nei capitoli precedenti si è svolta una ricerca sul significato di territorio e degli altri concetti ad esso collegati, come l'identità, il patrimonio, la comunità. Si è cercato di spiegare quale possa essere il ruolo del design in relazione al tema della valorizzazione territoriale e, successivamente all'analisi di quanto raccolto, si vanno adesso a definire le **linee guida che l'attività progettuale deve perseguire**.

Sostenibilità del processo in riferimento a tutti i campi esposti sul tema dello sviluppo locale sostenibile ed, in particolare, a quello ambientale, economico e sociale.



Valorizzazione dei materiali e delle tecniche tradizionali, così come del contesto e delle specificità, cercando di apportare miglioramento al panorama urbano.



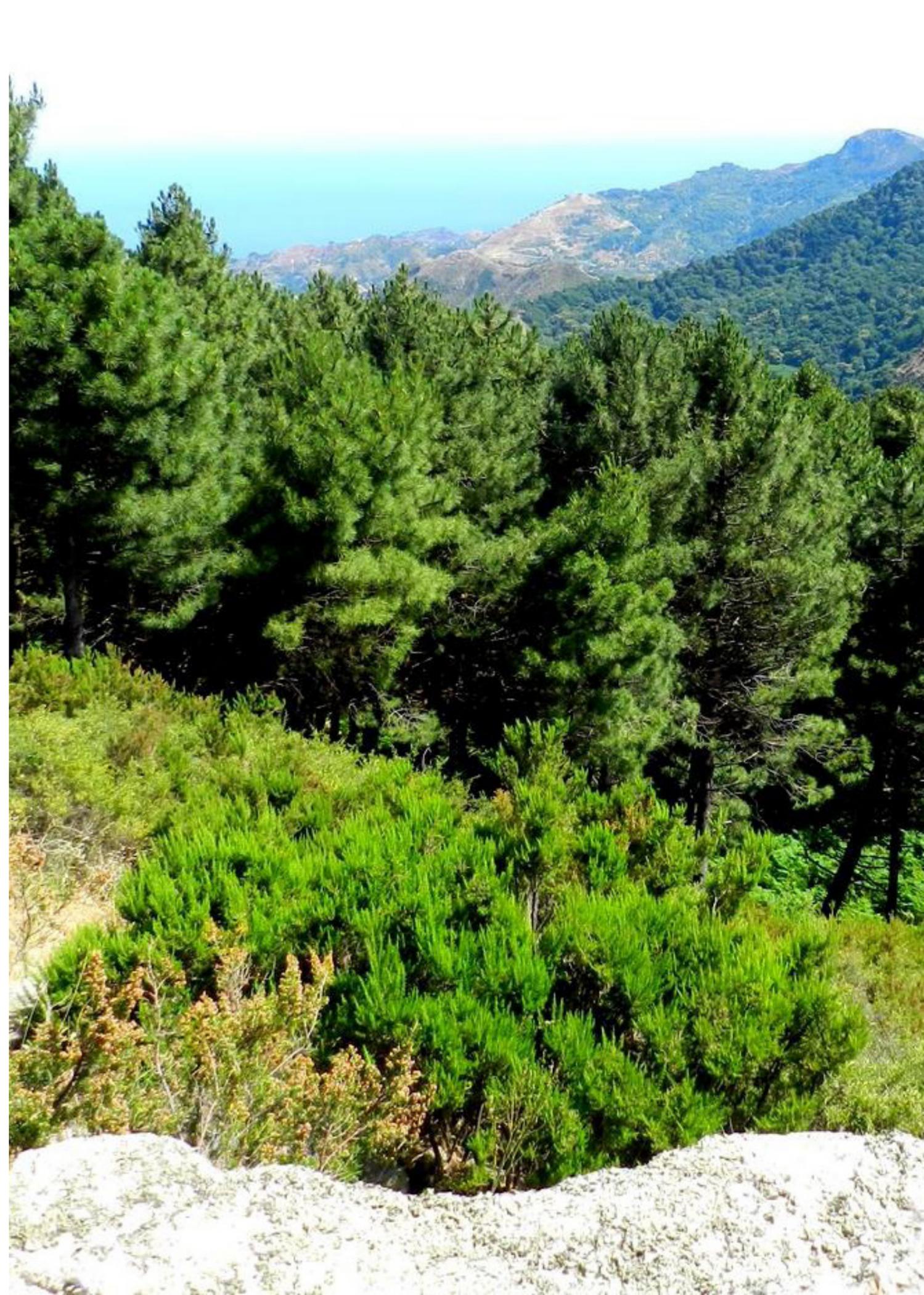
Partecipazione della comunità, non solo come utente finale, ma come attore nelle diverse fasi del progetto e della sua realizzazione.



Promozione non solo del progetto, ma anche del territorio e del suo patrimonio materiale e immateriale per accrescerne la notorietà.



Interattività del progetto, perché gli utenti finali non siano solo fruitori passivi dello stesso, ma possa promuovere emozioni ed esperienze.



5.3 Scenario

5.3.1 Target e stakeholder

Dopo aver ampiamente analizzato il contesto, è opportuno fare riferimento agli **stakeholders** e agli **attori** che dovranno essere **coinvolti nel progetto** per arrivare alla definizione del target di riferimento. Il **target** rappresenta, infatti, l'insieme di **utilizzatori finali del prodotto e/o servizio** derivati dalla progettazione.

Gli attori individuati andranno a ricoprire funzioni diverse e dovranno, per questo, essere **trattati diversamente in relazione al progetto**. Si individuano, quindi, **tre macrocategorie** in cui suddividerli ed, in particolare, attori finanziatori, attori partecipanti e altri attori da coinvolgere.

1. Attori finanziatori

In questa categoria confluiranno gli **enti capaci di promuovere economicamente il progetto**, nell'ottica di aderire a **programmi finanziari a favore di comunità resilienti, della promozione della cultura locale o di iniziative giovanili**. A tal proposito vengono riportati alcuni esempi di iniziative di questo tipo.



Unione europea
Stato italiano
Regione Sicilia

“**Cultura Crea**” è un programma nato con l'obiettivo di **favorire la nascita e la crescita di imprese, sia imprenditoriali che no profit, nel settore dell'industria culturale e turistica**. Si rivolge, dunque, a tutte quelle realtà che puntano a valorizzare le risorse culturali nelle regioni Basilicata, Calabria, Campania, Puglia e Sicilia. E' promosso e finanziato dall'Unione Europea e dal Ministero della Cultura nell'ambito del Il Fondo europeo di sviluppo regionale (FESR).

“**Resto al Sud**” sostiene la **nascita e lo sviluppo di nuove attività imprenditoriali e libero professionali** nelle regioni del sud Italia per **scoraggiare i fenomeni emigratori**. Il progetto è finanziato da diverse banche italiane.

PNRR, acronimo di **Piano Nazionale di Ripresa e resilienza**, permette di accedere ai fondi del Next Generation EU (NGEU), lo **strumento introdotto dall'Unione europea per la ripresa post pandemica**. Le aree di intervento del fondo sono: Digitalizzazione, innovazione, competitività, cultura e turismo; Rivoluzione verde e transizione ecologica; Infrastrutture per una mobilità sostenibile; Istruzione e ricerca; Coesione e inclusione; Salute.

2. Attori partecipanti

Fanno parte della categoria gli stakeholders che è necessario **coinvolgere nelle fasi di realizzazioni del progetto**, poiché ognuno possa apportare il proprio **motivo di cambiamento**. Di seguito verranno esposte le motivazioni e il modo in cui questi attori sono chiamati a partecipare.



Comunità
Artigiani
Associazioni

La **comunità di Mili San Pietro**, dovrà non solo essere informata, ma anche essere messa in condizione di **partecipare** alla realizzazione del progetto per aumentare in loro il **senso di responsabilità** della buona riuscita e del mantenimento dello stesso.

Rappresenta, inoltre, il target generalistico dell'intervento all'interno del quale è racchiuso il **target specifico** prescelto, individuato nei **giovani della comunità**.

Gli **artigiani e i possessori di attività commerciali** di Mili San Pietro, il cui apporto sarà fondamentale nella realizzazione del progetto. Essi infatti garantiranno l'**approvvigionamento delle materie prime e metteranno il loro know-how a disposizione della comunità**.

Le **associazioni**, giovanili e non, già operanti sul territorio, avendo fondato la loro **attività in favore dello sviluppo del territorio**, potrebbero essere coloro che si fanno **promotori** del progetto, **lavorando in sinergia** per raggiungere l'**obiettivo comune**.

3. Altri attori coinvolti

Questa categoria racchiude gli stakeholders che **non avranno necessariamente un ruolo attivo** per la realizzazione del progetto, ma che ne dovranno essere informati in relazione alla **responsabilità**, alla situazione o al **ruolo istituzionale** che ricoprono.



Curia
Turisti
Comune di Messina
Proprietari case disabitate

Il **Comune di Messina** dovrà essere **informato** per il ruolo di istituzione che riveste, in quanto il **luogo oggetto del progetto rientra nel suo territorio**. Pertanto eventuali richieste di autorizzazioni e permessi dovranno essere rivolte al Comune e da esso approvate.

La **Curia**, in quanto **responsabile** della Chiesa normanna Santa Maria dovrà essere **informata** delle eventuali attività da realizzarsi nel luogo per averne l'approvazione. La Curia stessa ha **delegato la parrocchia di Mili San Pietro** e, in sua rappresentanza, il parroco della comunità che possiede le chiavi dell'Abbazia, dell'**individuazione delle attività da svolgere nel luogo**, che dovranno sempre, però, essere **approvate** dal Vescovo di Messina.

I **proprietari delle case ormai disabitate** dovranno essere **ben informati** del progetto e degli obiettivi che si intende raggiungere perché anche dalla loro **disponibilità** dipenderà la riuscita dello stesso. Infatti è previsto che alcune delle attività siano ospitate in casa disabitate o abbandonate, per cui sarebbe necessario provvedere alla **concessione dell'utilizzo da parte dei proprietari**, in uno **scambio di vantaggi** visto che tenere chiuse queste case è solo deleterio per il loro stato di conservazione.

I **turisti**, che in buona parte sono rappresentati dalle **persone originarie del villaggio ed emigrate altrove**, vivono in prima persona il luogo e devono essere **informate** sia **perché rispettino il progetto** e le scelte operate, sia perché possono essere importanti nella **promozione** dello stesso **al di fuori della comunità**.



MAPPATURA STAKEHOLDER

modello di salienza

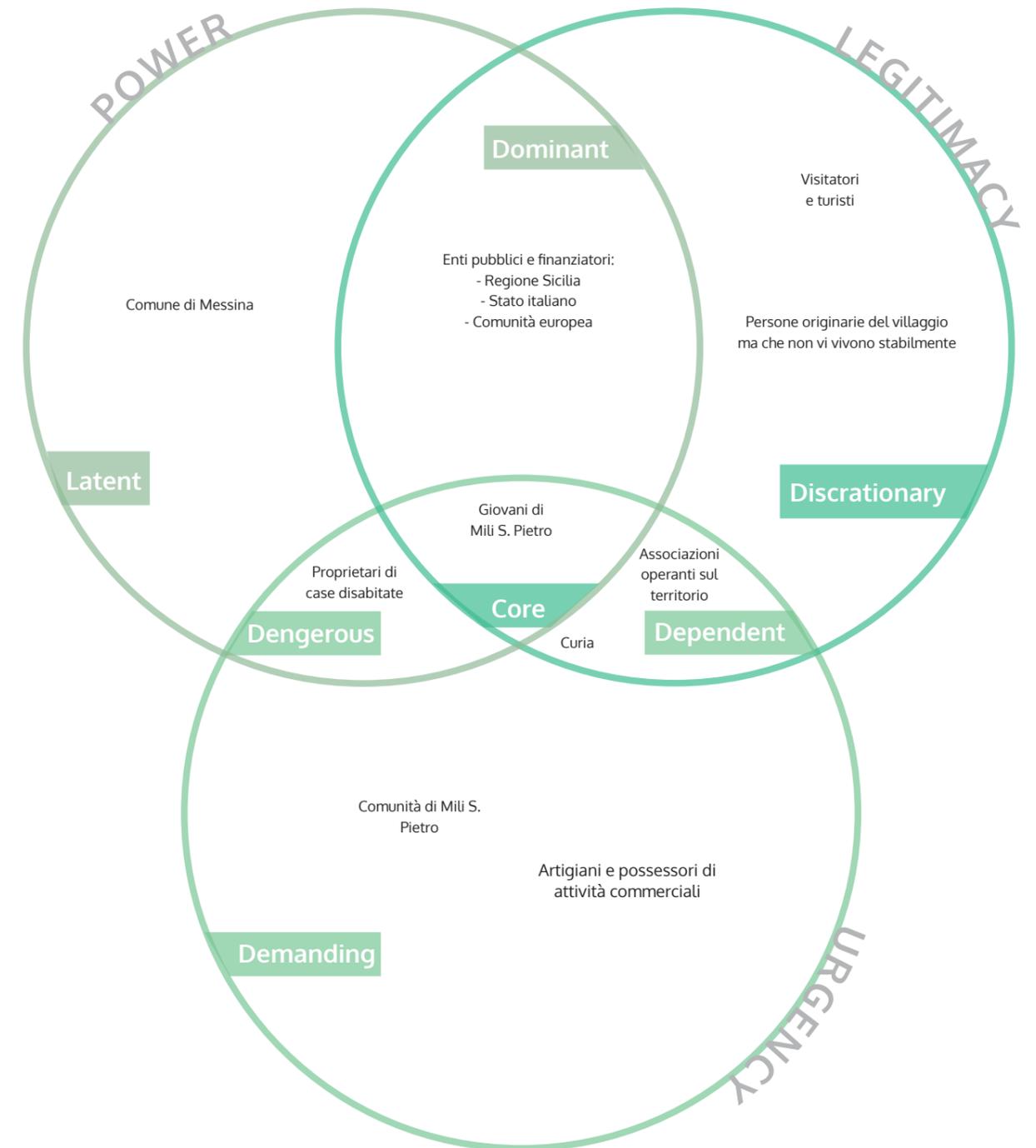
La rete di attori coinvolti sarà di seguito rappresentata mediante la mappatura del **modello di salienza**. Essa consiste nella distribuzione degli stakeholders all'interno di 3 attributi differenti, per **misurare il livello di priorità che si vuole attribuire alle richieste di ognuno nel processo decisionale**.

I **tre attributi** su cui si basa sono:

- **Potere**, si intende il potere che ciascun stakeholder è in grado di esercitare per quanto riguarda il progetto o il suo esito.
- **Legittimazione**, ci si riferisce al livello di coerenza ed appropriatezza delle richieste di ciascun stakeholder rispetto agli obiettivi del progetto.
- **Urgenza**, si intende il livello di priorità delle esigenze e dei requisiti riportati da ciascun stakeholder.

In relazione ai tre attributi principali vengono definite **sette categorie**:

- **Core**, gli stakeholder di questa categoria hanno **elevato potere, elevata legittimazione ed elevata urgenza** e richiedono quindi **elevata attenzione** nella gestione dei rapporti.
- **Dominant**, sono stakeholder con **elevato potere e legittimazione ma limitata urgenza**. Occorre gestirli con **attenzione ma ad un livello di priorità più basso** rispetto al gruppo Core del modello di salienza.
- **Dangerous**, si tratta di stakeholder con **elevato potere ed urgenza ma bassa legittimazione** e ciò li rende particolarmente pericolosi perché possono comunque **produrre conflitti interni**.
- **Dependent**, sono stakeholder con **elevata legittimazione ed urgenza ma basso potere** per cui le loro decisioni (importanti ai fini del progetto) dipendono da altri. Occorre **gestire con attenzione i loro superiori o referenti organizzativi**.
- **Latent**, questo gruppo è composto da stakeholder con **elevato potere ma bassa legittimazione ed urgenza**. Vanno **gestiti con prudenza** ma solo se intervengono in modo problematico per il progetto.
- **Discretionary**, hanno **elevata legittimazione, ma basso potere ed urgenza**. Può essere utile consultarli ma non è obbligatorio farlo.
- **Demanding**, si tratta di stakeholder con **elevata urgenza ma bassa legittimazione e potere**. Spesso sono **in grado di influenzare altri stakeholder** per cui può essere utile raccogliere le loro richieste³⁴.

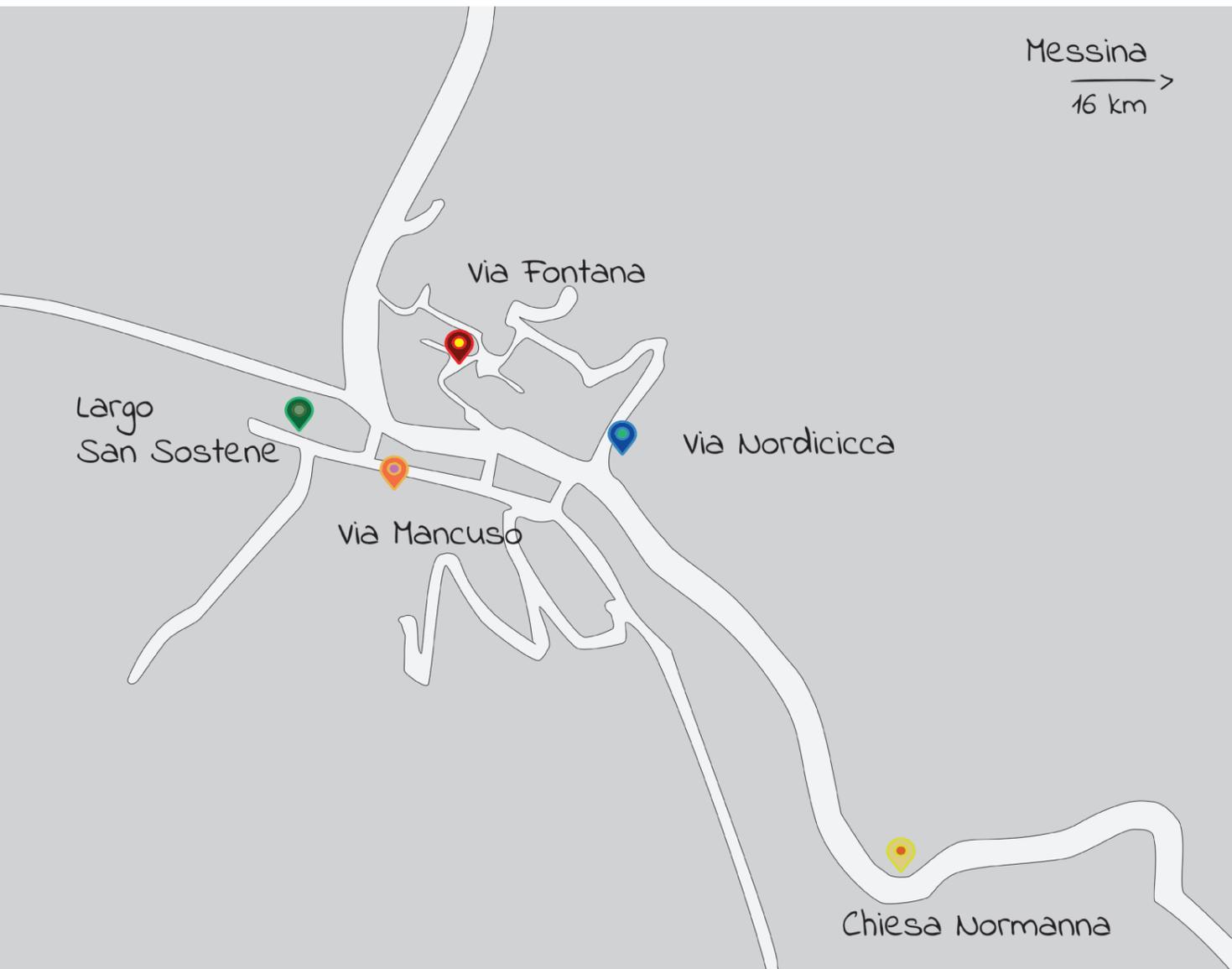


34. Modello di salienza nell'analisi degli stakeholder, disponibile in: www.humanwareonline.com

5.4 Concept

MUSEO DIFFUSO DEL SAPER FARE

Recupero delle case disabitate per adibirle all'esposizione e alla pratica di attività culturali. Fulcro dell'intervento è la **valorizzazione del know-how locale e dei prodotti tradizionali** mediante l'**esposizione**, lo **storytelling** e la promozione di **attività** che coinvolgano in prima persona i fruitori finali.



La Chiesa normanna sarà il fulcro e punto principale della visita dove avrà inizio la narrazione delle vicende storiche del luogo.

Ogni abitazione verrà destinata ad uno specifico prodotto ed è prevista una specifica **attività** che può essere svolta dai visitatori per **portarsi con sé un pezzo della storia del luogo**.

Nella casa dell'olio i visitatori potranno vedere e partecipare alla preparazione del **sapone** naturale ottenuta dalla sua stessa morchia. Nella casa della **musica popolare** potranno realizzare il proprio **zufolo personalizzato**. La casa del cucito ospiterà la **mostra degli abiti medievali** del gruppo di rievocazione storica e sarà possibile realizzare il proprio **patch medievale**. La casa della cucina permetterà la possibilità di **degustare piatti tipici a seconda della stagionalità** che potranno essere consumati camminando e continuando ad **esplorare** il luogo e il suo patrimonio naturalistico.



-  Chiesa Normanna S. Maria
-  Casa dell'olio - preparazione del sapone naturale e possibilità di personalizzarlo con erbe aromatiche e spontanee
-  Casa della musica popolare - mostra e realizzazione del friscaletto personalizzato
-  Casa del cucito - mostra abiti della rievocazione storica e realizzazione patch medievale
-  Casa della cucina tradizionale - piatti tipici diversi in base alla stagionalità

5.4.1 Personas

Le personas consistono in una **rappresentazione fittizia ma concreta del gruppo di utenti per cui è progettato il prodotto o servizio.**

Si è scelto di realizzare le personas per definire ed individuare correttamente determinati **modelli di comportamento degli attori** del progetto in modo che questi possano andare a comporre **archetipi** rappresentativi del gruppo di persone individuato.

Il modello venne introdotto per la prima volta nel 1999 da Alan Cooper, progettista e informatico statunitense³⁵.

Viene utilizzato in quanto può essere un importante alleato nell'**User Centred Design** per progettare in terza persona cercando di **immedesimarsi nell'utente finale** e soddisfare al meglio i suoi **bisogni reali**.

Queste rappresentazioni contribuiscono a **dare un volto all'utente**, riportando non solo **informazioni di base** (come età, sesso, nome e cognome, professione e luogo di provenienza), ma anche informazioni più specifiche che contribuiscono a **rendere le figure più "umane"** (come le passioni, hobby e interessi personali) e ci danno informazioni su cosa potrebbe generare interesse nel progetto da parte di questi utenti.

Importante è, per strutturare delle buone personas, **individuare tutti i bisogni principali** che possono essere collegati al progetto e a cui ogni singola personas deve rispondere, per rappresentare al meglio il più grande macroinsieme di utenti cui appartiene.

In definitiva, non si tratta di rappresentare tutta la gamma demografica dei possibili utenti, ma rappresentarne i **bisogni principali**.

Per questo, **il numero di personas** da realizzare per ogni singolo progetto **non è dato a priori** ma va valutato di volta in volta.

In merito ai concept proposti in questa tesi, si è scelto, infatti, di realizzare due diversi insiemi di personas, una per ogni proposta progettuale.

Le personas in questione vogliono dare una **rappresentazione degli utenti** che possono partecipare al progetto, con **bisogni, pretese e necessità** differenti per avere espressione dei più **variegati punti di vista** del progetto stesso.

35. Cooper, A., (1999).
The inmates are running the asylum.
SAMS, Indianapolis





Nome Chiara Maressa
Età 20 anni
Professione studentessa di lingue e lettere straniere

Chiara è nata e cresciuta a Mili S. Pietro, è una ragazza molto socievole e sempre pronta a far festa con il suo gruppo di amici. La sua passione più grande sono le lingue straniere e **le piace molto viaggiare**. Il suo sogno è quello di diventare una **guida turistica, senza dover abbandonare la sua terra di origine** ma avendo la possibilità di mostrare agli altri le sue bellezze.

#restare #possibilità



Nome Joe Balsamo
Età 60 anni
Professione professore universitario

Joe è un professore universitario che vive in Ohio, America. Suo nonno era originario di Mili s. Pietro, da dove partì all'inizio del '900 per inseguire il sogno americano. Joe, da sempre voglioso di **ritrovare le sue origini**, rimane affascinato dal villaggio, dalla natura e dal calore delle persone che incontra. E' ben felice di tornare nei luoghi dei suoi antenati ogni volta che può ed emozionarsi alla vista della **vecchia casa del nonno che oggi è lì abbandonata**.

#emigrare #edificiabbandonati



Nome Sostene Castriciano
Età 78 anni
Professione pastore

Sostene è un anziano pastore proveniente da una famiglia che **ha vissuto per tre generazioni di pastorizia**. Possiede un allevamento di mucche, pecore e galline nelle campagne di Mili e vive dei prodotti caseari che produce. La sua passione è la **musica popolare** suonata con gli strumenti che **realizza a mano** come gli aveva insegnato suo nonno. Egli stesso **sogna di poter tramandare ai suoi nipoti il suo sapere** in modo che non vada perduto.

#tramandare #know-how



Nome Alice Ferrari
Età 31 anni
Professione copywriter

Alice lavora a Milano come copywriter di una importante multinazionale. Il suo lavoro è molto stressante e la tiene impegnata molte ore al giorno, per cui **non ha molto tempo libero** da passare con suo marito e il suo bambino di 3 anni. Per lei è, però, molto importante che suo figlio cresca con determinati **valori e che impari a rispettare la natura**. Per questo, per i suoi viaggi sceglie sempre mete che garantiscano **esperienze autentiche e a contatto con la natura e le tipicità locali**.

#viaggiare #valori

5.4.2 Luoghi e attività

a. CASA DELL'OLIO



IL LUOGO: Il luogo individuato per la realizzazione della casa dell'olio dove si terranno le attività relative alla saponificazione, è un **vecchio lavatoio** risalente agli anni intorno al 1970.

PERCHÉ: Anticamente, infatti, le signore del villaggio si recavano al fiume per lavare gli indumenti della loro famiglia, utilizzando proprio il **sapone ottenuto dalla morchia dell'olio come detergente**. Con il progredire della società e la diffusione delle lavatrici, questa pratica è stata abbandonata e **il lavatoio si è trasformato in un luogo sporco e degradato** che necessita di alcuni interventi prima di essere utilizzato.

INTERVENTI PRELIMINARI: In primo luogo sarebbero necessari interventi di **pulizia** del luogo e di **messa in sicurezza** con il rifacimento degli intonaci, in ultimo la dotazione dell'edificio di **infissi e porte**.



Le attività dell'ARTIGIANO



Narrazione

delle **proprietà organolettiche dell'olio d'oliva** e delle **erbe spontanee e aromatiche**

dell'**utilizzo della morchia** da parte delle nonne e di come **non si sprecava nulla**, sottolineando l'importanza di farlo ancora oggi



Dimostrazione

delle **fasi di realizzazione del sapone**

Le attività del VISITATORE



Apprendimento

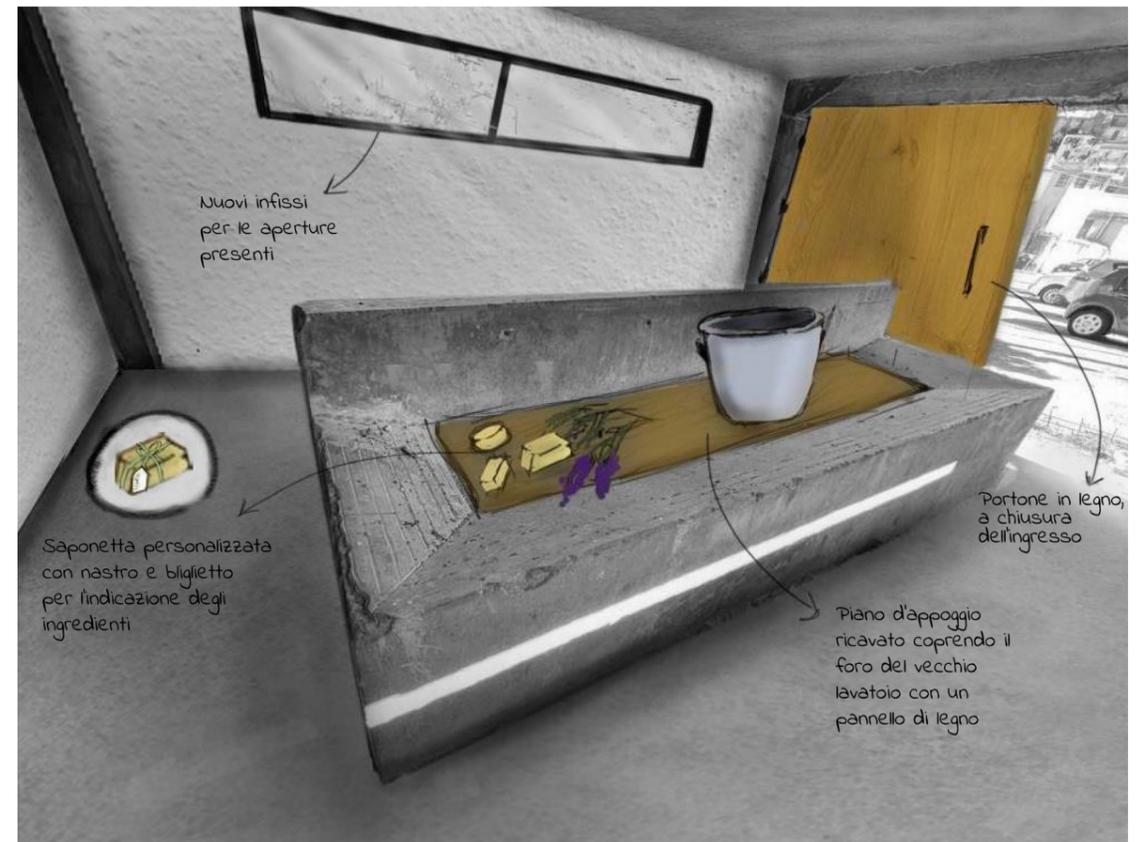
della **realizzazione dell'olio** grazie alla visita al frantoio, se nel periodo dell'anno della raccolta delle olive

delle fasi di **realizzazione del sapone**



Realizzazione

della **saponetta aromatizzata** con la **pianta spontanea o aromatica prescelta e colta** in precedenza





STORYBOARD dell'esperienza alla casa dell'olio



1. Visita accompagnata agli uliveti o al frantoio del paese



2. Spostamento al lavatoio per assistere alle spiegazioni e racconti dell'artigiano



3. Scelta e raccolta delle erbe aromatiche per la realizzazione del proprio sapone



4. Apprendimento delle fasi di realizzazione del sapone



5. Ritiro della propria saponetta personalizzata



STRUMENTI NECESSARI

Pentolone, mestoli e stampi per la realizzazione del sapone

Morchia, soda caustica ed acqua distillata

Fioriere per piantare erbe spontanee (lavanda, rosmarino, menta, finocchietto, etc.) e agevolarne la raccolta

Gomitoli di iuta e bigliettini con indicazione degli ingredienti per realizzare il packaging del sapone

b. CASA DELLA MUSICA POPOLARE



IL LUOGO: Il luogo individuato per la realizzazione della casa della musica popolare è un'antica abitazione risalente ai primi anni del '900. La casa, pur avendo subito dei lavori di messa in sicurezza negli ultimi anni, si trova nelle condizioni originarie. Si possono osservare, infatti i muri con mattoni a vista e i tipici soffitti a volta realizzati utilizzando le tegole.

PERCHÉ: Queste sue caratteristiche rendono bene l'idea dello stile di vita autentico vissuto dalle famiglie del villaggio. Risulta idonea, quindi, ad ospitare questa branca del museo, particolarmente legata ad una delle attività più diffuse tra le famiglie, la pastorizia.

INTERVENTI PRELIMINARI: L'intervento che si renderebbe necessario riguarda lo sgombero della casa per poter accogliere l'allestimento.



Le attività dell'ARTIGIANO



Narrazione

della vocazione pastorizia del villaggio e di come, spesso, i pastori erano gli stessi a realizzare gli strumenti della musica popolare e suonarli

della realizzazione degli strumenti, dei materiali e le tecniche più utilizzate



Realizzazione

della personalizzazione dello zufolo richiesta dal visitatore

Le attività del VISITATORE



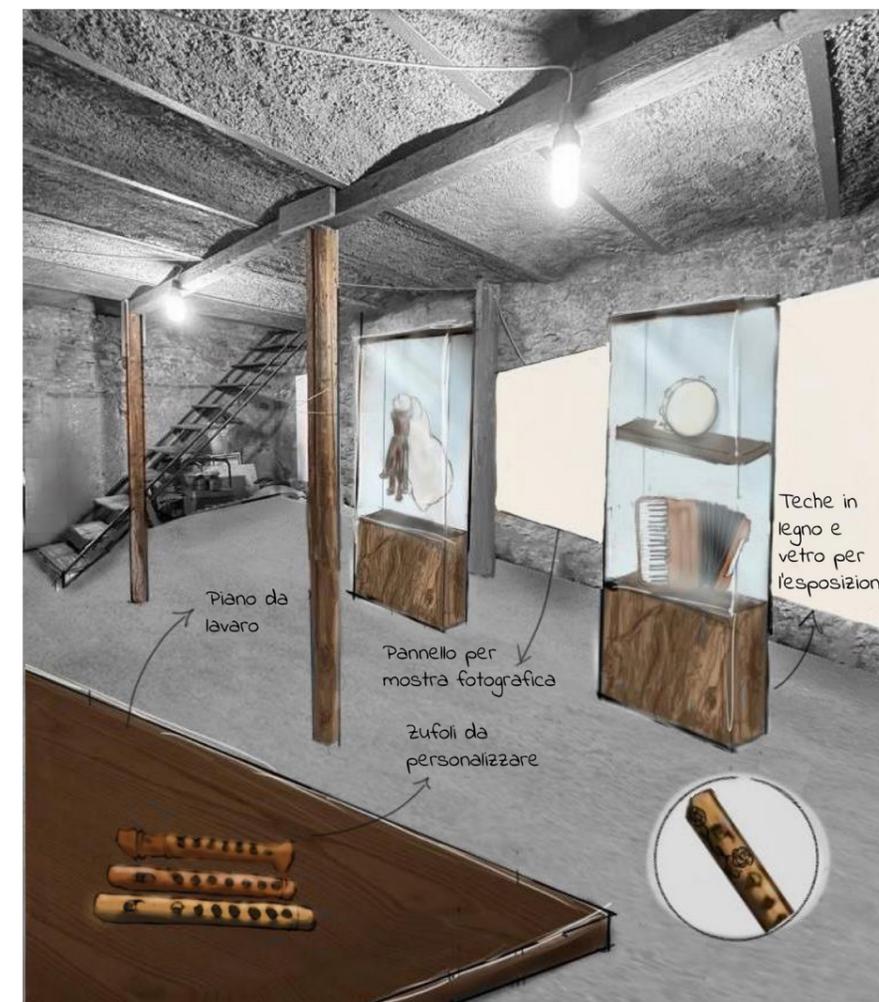
Apprendimento

degli strumenti della musica popolare grazie all'esposizione degli stessi e alla mostra fotografica



Scelta

del pattern o della modalità di realizzazione per la personalizzazione dello zufolo



STORYBOARD

dell'esperienza alla casa della musica popolare



1. Visita all'esposizione e mostra fotografica



2. Ascolto delle narrazioni da parte dell'artigiano



3. Ascolto di un brano tradizionale della musica popolare



4. Scelta della personalizzazione dello zufolo



5. Ritiro del proprio zufolo personalizzato



STRUMENTI NECESSARI

Teche per l'esposizione degli strumenti musicali

Pannelli per la realizzazione della mostra fotografica

Strumenti per intagliare il legno

Focolare per scaldare il ferro necessario alla creazione dei fori dello zufolo

c. CASA DEL CUCITO



IL LUOGO: Il luogo individuato per la realizzazione della casa del cucito è l'appartamento al piano terreno di un antico palazzetto di tre piani risalente ai primi anni del '900. Il resto dei piani sono occupati da due famiglie che tengono questo appartamento principalmente come deposito. La casa è stata ristrutturata totalmente intorno agli anni '80 e, purtroppo, buona parte del suo aspetto originario è andata persa. Nel corso degli anni ha, poi, subito diversi interventi e si trova oggi in buono stato di conservazione.

PERCHÉ: La casa è caratterizzata dall'abbondanza di luce naturale presente, utile per l'attività di cucito prevista, e da due grandi saloni aperti ai lati dell'ampio

ingresso centrale. Sono inoltre presenti l'impianto elettrico e idraulico.

INTERVENTI PRELIMINARI: Gli interventi che si renderebbero necessari riguardano lo sgombero della casa e la ritinteggiatura delle pareti.



Le attività dell'ARTIGIANO



Narrazione

della realizzazione degli abiti medievali da parte delle signore del paese e dello studio per la loro



Realizzazione

dei diversi elementi di tessuto che comporranno la patch

Le attività del VISITATORE



Apprendimento

dell'attività di rievocazione storica promossa dalla comunità, grazie all'esposizione di abiti medievali e alla mostra fotografica



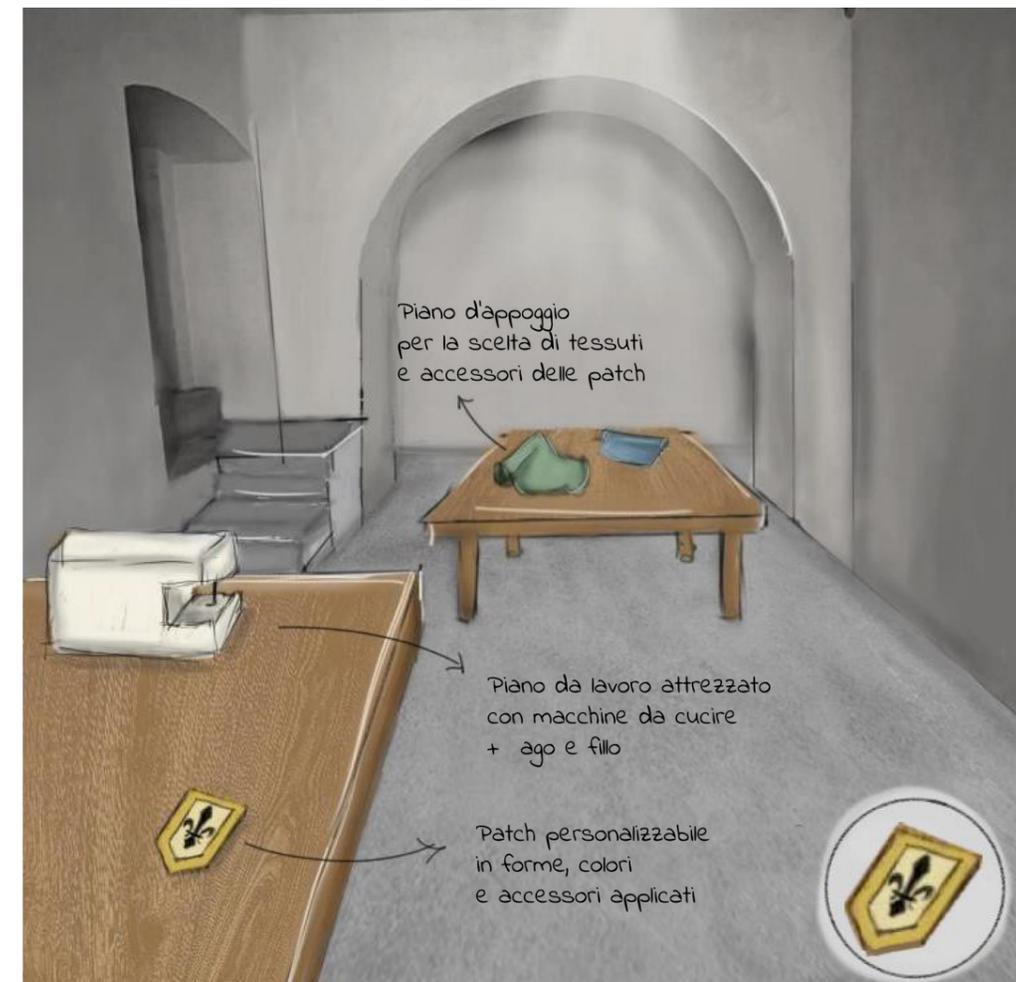
Scelta

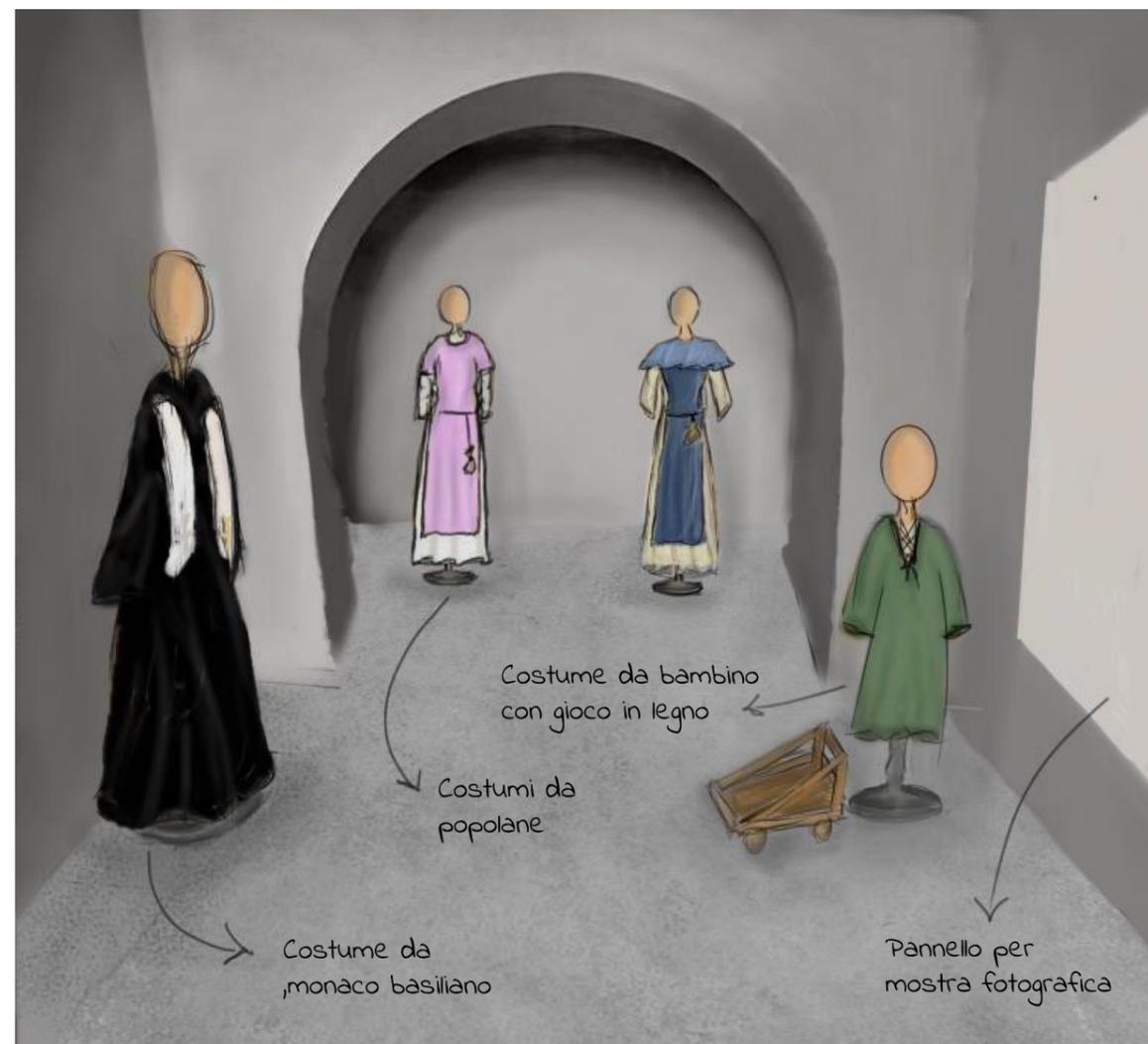
degli accessori per la realizzazione della patch



Realizzazione

della propria patch medievale





STORYBOARD
dell'esperienza alla casa del cucito



STRUMENTI NECESSARI

- Tessuti e accessori per la personalizzazione delle patch
- Macchina da cucire, ago e filo
- Pannelli per la realizzazione della mostra fotografica
- Manichini per l'esposizione degli abiti medievali

d. CASA DELLA CUCINA TRADIZIONALE



IL LUOGO: Il luogo individuato per la realizzazione della casa della cucina tipica è un'abitazione "tradizionale" del paese, essa si sviluppa infatti in altezza con la disposizione di una stanza per piano. La casa è stata totalmente ristrutturata circa 8 anni fa e si trova in buono stato di conservazione in quanto usata come casa di vacanza fino a non molto tempo indietro. Al piano terra presenta un locale adibito a cantina, al primo piano una cucina attrezzata e agli ultimi due le camere da letto e i bagni.

PERCHÉ: Oltre che per la presenza di una cucina in buone condizioni, l'abitazione è stata scelta come casa della cucina anche per l'ampio spazio alla sinistra della stessa, dove sarebbe possibile prevedere tavoli e sedie per le degustazioni.

INTERVENTI PRELIMINARI: Non richiede particolari necessità di intervento, tolto lo sgombero della cantina nel caso in cui si intendesse utilizzare anche quel piano.

Le attività dell'ARTIGIANO



Narrazione

della storia di alcuni piatti tipici particolari e della loro realizzazione



Dimostrazione

attività di show-cooking e cooking-class

Le attività del VISITATORE



Apprendimento

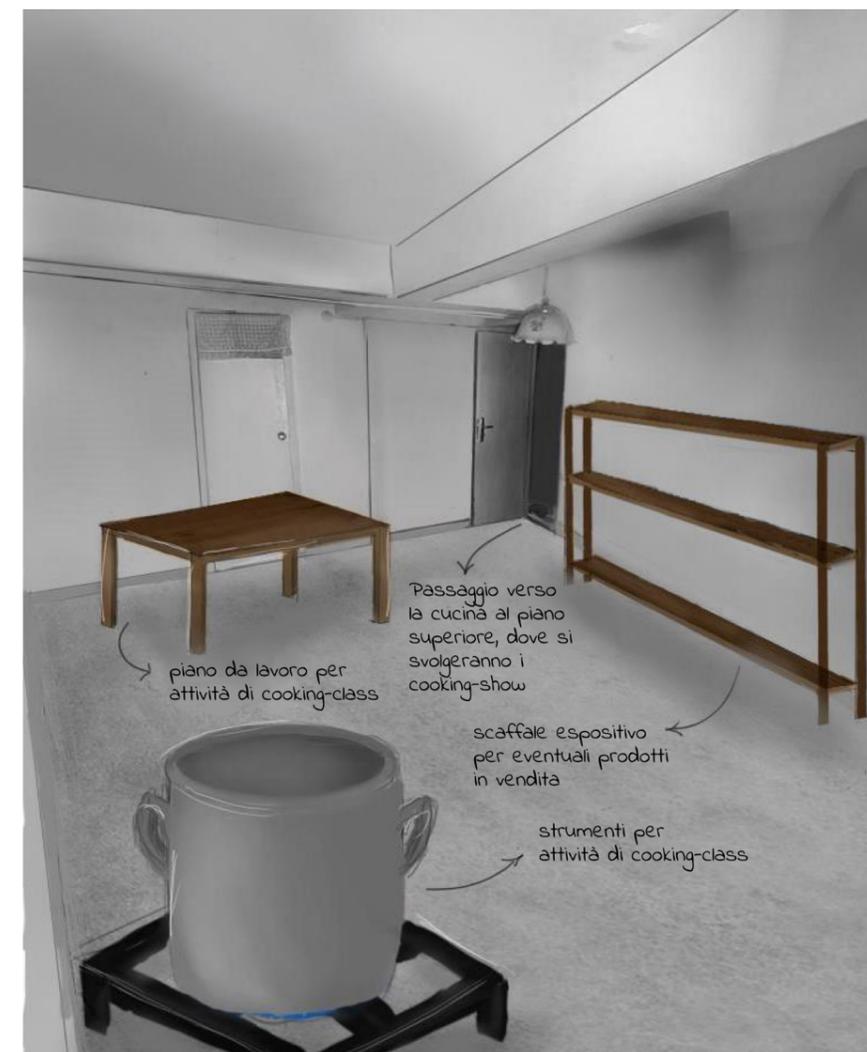
della realizzazione di alcuni piatti tradizionali



Realizzazione

partecipazione alle cooking class e degustazioni di piatti tipici





STORYBOARD

dell'esperienza alla casa della cucina tradizionale



1. Narrazione della storia di alcuni dei piatti tipici



2. Attività di show-cooking



3. Partecipazione alle cooking class



4. Degustazione di piatti tipici



5. Possibilità di acquisto di alcuni prodotti tipici



STRUMENTI NECESSARI

Materia prima locale

Forno e fornelli per show-cooking

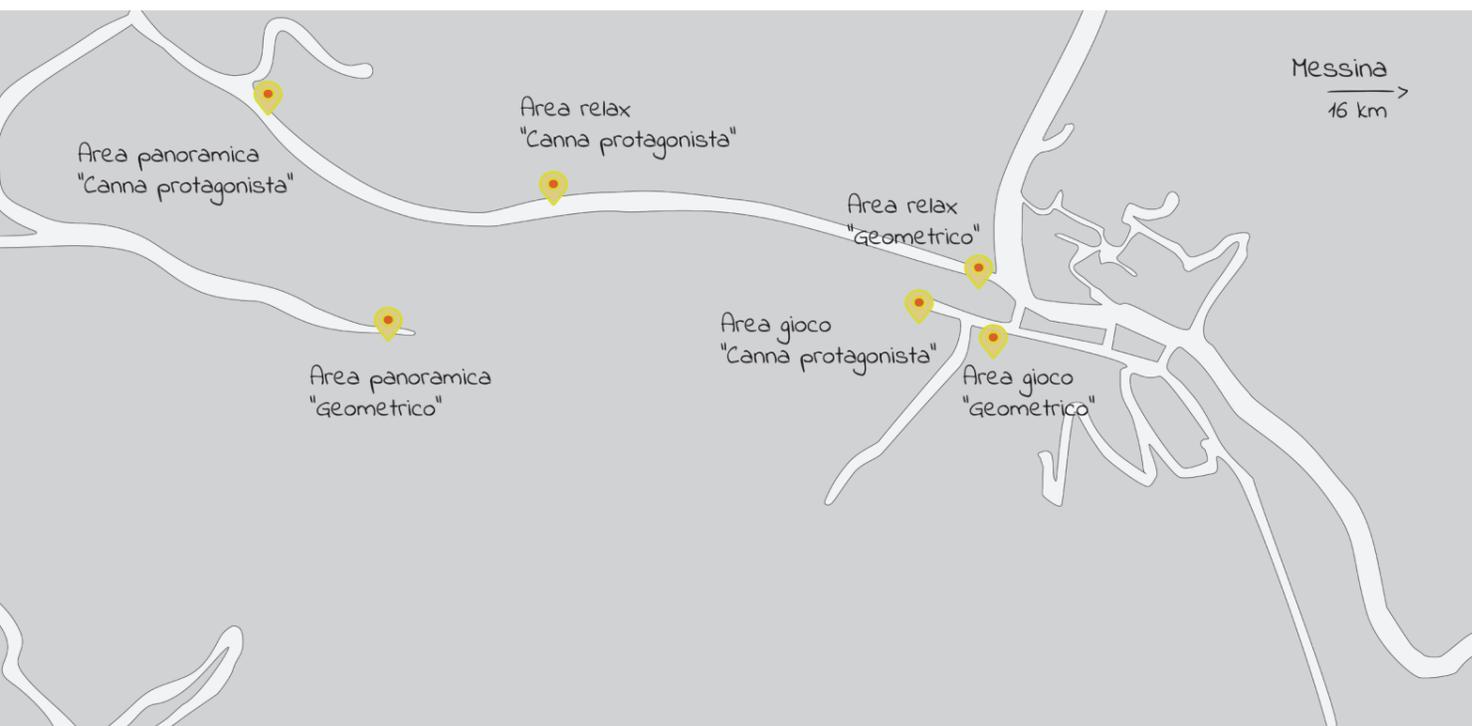
Pentole, posate e strumenti da cucina per cooking-class e show-cooking

Tavoli e sedie per le degustazioni

5.5 Concept

MUSEO A CIELO APERTO

Riqualificazione delle strade mediante la realizzazione di installazioni che diventino tratto distintivo e che abbiano funzioni diverse quali area relax, gioco. Le installazioni cercheranno di **valorizzare il know-how e i materiali locali**, in particolare mediante l'utilizzo dei **legni** e della **canna comune** e loro tecniche di lavorazione quali l'**intreccio** o la **riduzione in fasci**.



La Chiesa normanna sarà il fulcro e punto principale della visita dove avrà inizio la narrazione delle vicende storiche del luogo.

L'**itinerario** proseguirà lungo la via principale del paese e la presenza delle installazioni successive sarà sempre segnalata.

Le installazioni posizionate in **punti caratteristici o panoramici** saranno realizzate in modo da favorire la possibilità di scattare **foto**.

Le installazioni posizionate nelle **piccole vie interne**, dove è possibile solo il passaggio pedonale, saranno provvisti di **elementi per il gioco** per i bambini.

Le installazioni posizionate nei **punti più aperti** o dove lo spazio lo consente, le installazioni prenderanno la forma di **elementi di arredo urbano** per i momenti di convivialità, di relax nella natura per rappresentare **nuovi luoghi di aggregazione per la comunità**.



5.5.1 Personas



Nome Andrea Midili
Età 40 anni
Professione falegname

Andrea lavora nell'azienda di famiglia come falegname. E' molto attento a condurre uno stile di vita sano e fa sport regolarmente. Nel suo lavoro vuole cercare di **perseguire maggiormente la sostenibilità** e, per questo, sta iniziando a **sperimentare ed analizzare** le possibilità di utilizzo di legni molto prolifici della zona come la canna comune, unita ai legni pregiati più diffusi sul territorio come il castagno e il rovere.

#sperimentare #materiali



Nome: Marco Miduri
Età: 7 anni
Professione: studente della scuola elementare

Marco è un bambino molto vivace, ha da sempre vissuto a Mili San Pietro e questo gli ha consentito di **crescere e giocare all'aperto**. Gli piace soprattutto giocare a calcio nella piazza antistante la chiesa ma, per questo motivo, sono successi degli **incidenti** nel tempo come qualche vetro rotto o le lamentele degli altri abitanti. Per questo vorrebbe tanto un luogo dove poter **incontrare i suoi amici e giocare in libertà**, senza dar fastidio a nessuno.

#giocare #libertà



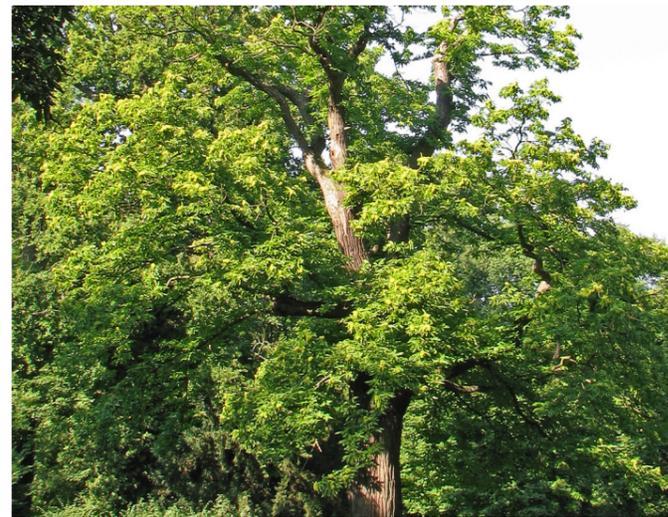
Nome: Paolo Merlino
Età: 16 anni
Professione: studente dell'istituto tecnico

Paolo è un ragazzo socievole, ama il tennis e i video-game. Passerebbe intere giornate a giocare alla playstation, se non fosse per sua madre che gli intima di smetterla. Quando succede, Paolo, preferisce uscire con il suo **gruppetto di amici che conosce da sempre**. **Il paese dove vivono non offre molto** e spesso si ritrovano a passeggiare più volte per la stessa via o a passare il tempo seduti sui muretti lungo la strada, ognuno con il proprio smartphone in mano.

#crescere #amicizia

5.5.2 Materiali

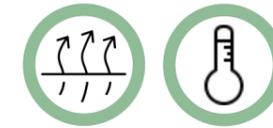
Considerato il lavoro svolto finora e la **sostenibilità come linea guida** del progetto, si prevede di realizzare le installazioni sfruttando materiali locali. La scelta ricade quindi sui **legni** più diffusi sul territorio: il **castagno**, il **rovere** e la **canna comune**. Per ognuno di questi legni sono state condotte delle ricerche, per individuare **pregi e difetti** dello stesso, e per darne la migliore applicazione possibile.



1. ARUNDO DONAX o canna comune

CARATTERISTICHE: La canna rappresenta un materiale con **buone capacità termoisolanti e traspiranti**, favorendo la diffusione e la dissipazione dell'umidità. Svolge, inoltre, funzione di **equilibrio igroscopico**, caratteristica migliorata ulteriormente con una intonacatura in terra cruda. Si tratta di un materiale **resistente all'attacco dei roditori, alle muffe e alla marcescenza**. Ha **buona resistenza all'umidità**, anche se **un'esposizione duratura può causare fessurazioni permanenti** con la riduzione delle caratteristiche meccaniche. Si tratta di un materiale con **sufficiente resistenza al fuoco**, grazie all'alta percentuale di acido silicico presente al suo interno. Importanti caratteristiche sono inoltre la sua **elasticità, leggerezza e resistenza** e la sua **crescita rapida e spontanea**³⁶.

UTILIZZI: Nel corso del tempo, la canna è stata utilizzata per **recinzioni, coperture, ombreggiamenti, armature per costruzioni in argilla**. Veniva impiegato nel campo dell'edilizia in quantità elevata per realizzare **controsoffittature** (dette "cannicciati" o in "arelle") e **tamponamenti da intonacare**. Oggi si è ricominciato a utilizzare le canne palustre per le buone **capacità termoisolanti**. Si produce in **formato di stuoia e pannelli** e si utilizza su tetti, pareti, solai. Si utilizza anche come **cappotto esterno**, in quanto non tende ad imbarcarsi impermeabile anche alle estremità³⁷.



36. "Canna palustre come isolante: caratteristiche, utilizzo e posa", disponibile in: www.teknoiring.com

37. Gini, F. & Piva, F., (2019). Fibre naturali e sostenibilità. L'utilizzo delle fibre di canna palustre per una tecnologia innovativa nel riedificazione del Centro d'incontro per anziani di via Vipacco, [tesi di laurea magistrale in Architettura del Progetto Sostenibile], relatore Prof. O. De Paoli. Politecnico di Torino



38. Coppolino, F.S., (2019). Prove di caratterizzazione meccanica della canna comune (Arundo Donax) in prospettiva di un uso strutturale sostenibile, [tesi di laurea magistrale in Ingegneria Civile], relatore Prof.ssa L. Molari. Università di Bologna

39. CanyaViva nasce nel 2005, quando l'architetto inglese J. C. Wright, inizia a elaborare il metodo costruttivo di archi di Arundo donax connessi con corda.

CONSIDERAZIONI: L'analisi delle caratteristiche meccaniche dell'**Arundo Donax in relazione ad altre specie di Bambù** svolta in un lavoro di tesi³⁸, mostra **analogie in termini di resistenza meccanica e rigidità** tra le specie. Questo dato può rappresentare la prova del fatto che anche la **canna possa essere utilizzata come materiale strutturale**. Sicuramente il contenuto d'umidità o l'età dei culmi devono essere valutate attentamente perché possono influenzare le caratteristiche meccaniche del materiale. Dato, poi, il piccolo diametro dei culmi, **l'impiego strutturale potrebbe richiedere che questi siano legati in fasci**, come avviene nelle realizzazioni di Canyaviva³⁹.



Fig. 41: esempio di una delle installazioni realizzate da Canyaviva Italia

2. ROVERE

CARATTERISTICHE: Si tratta di un **legno molto duro, difficile da scalfire e resistente alle sollecitazioni esterne**, soprattutto a quelle di compressione e flessione. Presenta **elevata durezza e tenacità, resiste molto bene agli urti, alle intemperie ed agli agenti atmosferici**. **Non teme l'umidità** e, infatti, risulta **non attaccabile da funghi o muffe**. Grazie alla sua flessibilità, le caratteristiche meccaniche originarie non vengono compromesse, anche nel caso di compressione intensa. L'essiccazione va condotta lentamente per evitare rischi di fessurazioni e deformazioni. Si tratta, inoltre, di un legno dalla **facile lavorabilità**. Presenta, inoltre, **buona attitudine alla finitura**, dopo aver preparato adeguatamente il fondo⁴⁰.



40. "Legno di rovere: caratteristiche e applicazioni", disponibile in: www.fraise-racademy.it

UTILIZZI: Utilizzato in moltissimi settori. Da quello **navale** alle **costruzioni civili**, nell'**arredamento** sia come massiccio che come tranciato. Come **paleria** anche immerso in acqua, per **botti**, listoni da **pavimento**, **strumenti musicali** ecc.

CONSIDERAZIONI: Le caratteristiche del materiale sopraelencate evidenziano la **possibilità di essere utilizzato all'aperto** e di **poter ricevere facilmente le eventuali finiture per migliorarne la durabilità**. Inoltre, la sua salubrità e l'impossibilità di essere attaccato da muffe e funghi, lo rendono **adatto per l'utilizzo in ambienti a contatto con l'uomo**. La resistenza alle forze di compressione e flessione lo rende **adatto all'utilizzo come seduta o materiale da arrampicata**



3. CASTAGNO

CARATTERISTICHE: Rappresenta un **legno duro**, con un'elevata **resistenza**, soddisfacente **durabilità**. Si tratta di un materiale **tenace ed elastico**, in grado di sopportare sollecitazione impreviste. Grazie alla presenza di *tannini* in misura elevata, presenta una **grande resistenza agli agenti atmosferici e al degradamento**, favorendo un'ottima resistenza all'esposizione in ambiente umido e all'aperto senza subire azioni di ritiro o dilatazione. Il tannino, un colorante acido, a contatto con acqua piovana o altre fonti di umidità, reagisce tingendo il legno di marrone scuro.

Risulta, inoltre, **resistente agli attacchi di funghi e insetti**.

Le deviazioni della fibratura possono, invece, rendere difficoltosa la rifinitura e la verniciatura e ridurre la resistenza meccanica⁴¹.

UTILIZZI: Usato in molti settori: **pavimenti, arredamento, serramenti, arredo urbano**, nella **concia delle pelli** essendo ricco di tannino, nella paleria,

CONSIDERAZIONI: il castagno possiede caratteristiche meccaniche molto simili al rovere. Inoltre, presenta un **ottimo rapporto resistenza meccanica-densità**, che lo rende particolarmente **idoneo agli impieghi strutturali**, tra cui, ad esempio, le strutture portanti in architettura.



41. "Il legno di castagno", disponibile in: www.fore-stalegnoitalia.it



5.5.3 LA COLLEZIONE delle installazioni

Le installazioni, distinte in base all'utilizzo finale in elemento gioco, relax e panoramico, saranno catalogate in **due serie** distinte per **linguaggio, concettualità e ispirazione**. Ognuna delle due serie sarà costituita da **tre elementi**, uno per ogni ambito di utilizzo.

Geometrico

Caratteristiche

Installazioni dalle **forme pulite, squadrate ed essenziali**.

Rappresenta una soluzione molto **versatile** in quanto la forma ne consente una **configurazione modulare**.

Giocando con le dimensioni dei singoli elementi, infatti, è possibile variare la configurazione finale dell'installazione facendo in modo che questa **si adatti perfettamente al luogo fisico** dove verrà posizionata. Quello della **scarsità di ampi spazi liberi** è, infatti, uno dei limiti da considerare per la progettazione delle installazioni.

Ispirazione

Nell'ottica dell'ottimizzazione degli spazi, l'ispirazione per la forma da utilizzare viene direttamente dal mondo naturale ed, in particolare, dalla **conformazione delle celle degli alveari**.

Le api, infatti, hanno trovato il sistema migliore per **risparmiare materiale da costruzione e aumentare lo spazio all'interno** del favo.

La forma esagonale è la figura geometrica col più alto numero di lati che riempie uniformemente un piano e richiede perciò meno materiale da costruzione, visto che ogni lato è comunicante con quella cella vicina.



Fig. 42: Poltrona Maui, Zanette, 2018. Esempio dell'utilizzo della forma esagonale nella realizzazione di arredi modulari

Area Panoramica

Le installazioni destinate alle aree panoramiche riprendono un **linguaggio geometrico ed essenziale**. L'obiettivo è quello di **"incorniciare" il panorama** sullo sfondo all'interno di una realizzazione in legno che non vuole farsi notare troppo, per convogliare l'attenzione sulla natura circostante.

La cornice, nella sua parte inferiore che va ad ancorarsi al terreno, forma lo spazio ideale per **due sedute minimali**.

Queste ultime sono funzionali sia per **fermarsi ad ammirare il panorama**, che per **scattare delle foto** da condividere e far conoscere il luogo ad altri possibili visitatori.



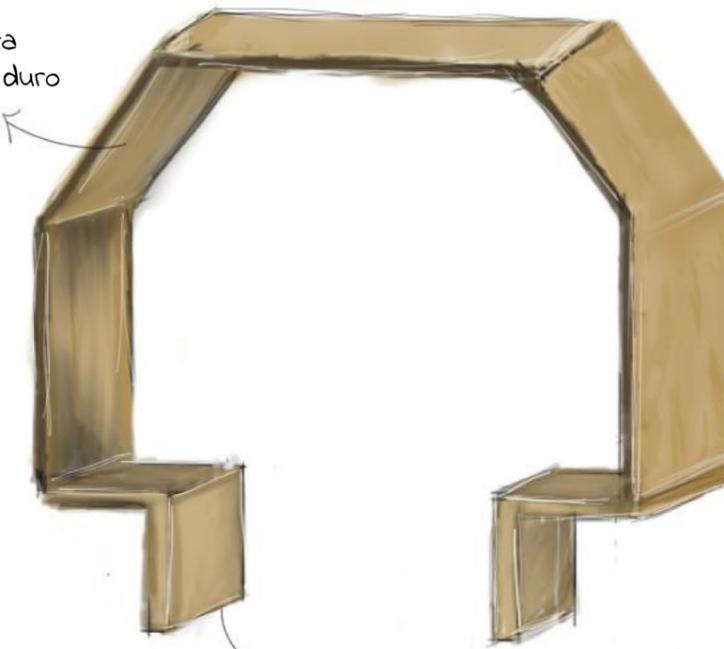
Dimensioni di massima

Altezza: 160 cm

Lunghezza: 200 cm

Larghezza: 50 cm

Struttura realizzata in pannelli di legno duro



Sistema di sedute integrate alla struttura

Area Relax

Le zone destinate ai momenti di relax e di convivialità per tutta la comunità verranno ospitate in installazioni geometriche, **esagonali o ottagonali** con la possibilità di essere accostate le une alle altre.

I moduli possono avere **diverse dimensioni ed essere anche collegati tra loro**. L'interno dell'installazione può essere **attrezzato con vari elementi d'arredo** per favorire il comfort e potervi passare il tempo.

Elementi di arredo

All'interno è possibile trovare **sedute e librerie per il book-sharing**

Dove possibile, all'esterno, mediante ancoraggio alla piattaforma prolungata dell'installazione, verranno posizionate **panchine e cestini per i rifiuti**.

Ogni tipologia di arredo necessita di un **sistema di ancoraggio** alla struttura dell'installazione, per **evitare episodi di vandalismo o il furto** degli stessi elementi.

Dimensioni di massima

Altezza: dai 230 ai 260 cm

Lunghezza: dai 150 ai 300 cm

Larghezza: 150 cm



Capienza massima

dalle 3 alle 5 persone, in base alle dimensioni

Struttura in pannelli di legno duro, trattato per aumentarne la resistenza all'aperto



Accessorio in legno per book-sharing

Sedute ancorate alla piattaforma

Area Gioco

Utilizzando il legno come materiale per la realizzazione delle installazioni, l'ispirazione per l'area gioco deriva dai tradizionali elementi che è possibile trovare nei **parchi cittadini**.

Le installazioni riprendono la stessa forma geometrica delle aree relax, ma in chiave diversa.

Sono infatti unità costituite da facce di forma poligonale unite l'una all'altra a formare un **poliedro** che può ospitare i bambini riprendendo la concezione di **casetta sull'albero**.

Ogni singolo elemento può essere **combinato** in più moduli dalle **diverse dimensioni** oppure attraverso elementi aggiuntivi quali **scivoli**, **ponti**, **percorsi da arrampicata**.

Dove lo spazio a disposizione non rende possibile l'installazione di elementi di grandi dimensioni, soprattutto **nelle strette vie interne** del paese, si può prevedere una tipologia di **intervento a bassa tecnologia**, usando i **colori** e la strada stessa per creare elementi di gioco a completamento del parco diffuso.

Dimensioni di massima dell'unità

Altezza: 240 cm

Lunghezza: 130 cm

Larghezza: 130 cm

Dimensioni di massima con elementi aggiuntivi

Altezza: 240 cm

Lunghezza: da 260 cm

Larghezza: da 130 cm



soluzione tipo bris-solei
realizzata con listelli in legno²

1. Maggiore flessibilità in forma, dimensione e colore rispetto al legno. Maggiore comfort rispetto al ferro nell'utilizzo
2. Visivamente meno "pesante" rispetto a una parete chiusa

struttura portante
in legno duro

scaletta

scivolo accessorio in
materiale polimerico¹

ulteriore
punto di ancoraggio al
terreno per maggiore stabilità

Canna protagonista

Caratteristiche

Installazioni dalle **forme variegata** ma con la caratteristica comune di **esaltare gli aspetti estetici o funzionali della canna comune**.

La **flessibilità** del materiale consente, infatti, la realizzazione delle forme più disparate e permette grande libertà progettuale.

La **resistenza del materiale all'umidità** ne permette l'utilizzo all'aperto, considerandone la periodica manutenzione.

L'utilizzo strutturale del materiale è subordinato, invece, all'**accorpamento in fasci dei singoli culmi**, tenuti insieme da corde e da **elementi in legno duro come rinforzo**.

Ispirazione

L'utilizzo della canna per la realizzazione delle installazioni deriva dall'analisi svolta sul tema dei prodotti e materiali tradizionali. Il suo utilizzo veniva ottimizzato adoperando tecnologie diverse come l'**intreccio**, il **semplice accostamento** o la **valorizzazione del vuoto interno** come succede nella realizzazione dello zúfolo.

Si è cercato, quindi, di riprendere questi elementi portandoli in un **nuovo campo di applicazione**.



Area Panoramica

Le installazioni destinate alle aree panoramiche cercano di **valorizzare le caratteristiche estetiche** della canna comune ed, in particolare, la sua forma forata al centro.

La forma geometrica strutturale a simulare un **portale** ha sempre l'obiettivo di **"incorniciare" il panorama** sullo sfondo ed è costituita da pannelli in legno.



Il vuoto che si va a creare tra questi ultimi viene riempito da parte a parte con le canne lasciate intere, che andranno a creare un **pattern** variegato in base alla loro dimensione.

L'**altalena** rende l'installazione più particolare e ha la funzione di seduta per godere del panorama e poter scattare foto.

Dimensioni di massima

Altezza: 200 cm

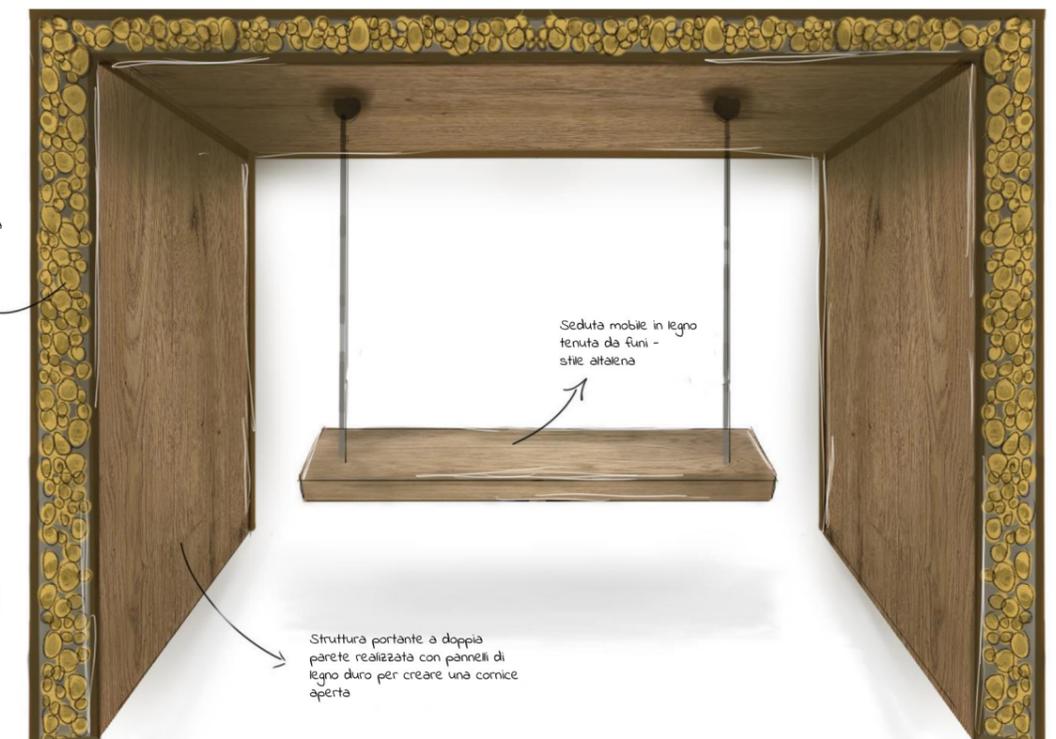
Lunghezza: 250 cm

Larghezza: 80 cm

Arundo Donax a riempimento della struttura portante. Le canne attraversano la cornice da un'estremità all'altra, creando un pattern caratteristico

Seduta mobile in legno tenuta da funi - stile altalena

Struttura portante a doppia parete realizzata con pannelli di legno duro per creare una cornice aperta



Area Relax

L'installazione pensata per la creazione di una zona conviviale vuole riprendere uno dei tipici usi della canna comune e, cioè, il suo **utilizzo come solaio**, sfruttando le sue proprietà termoisolanti.

L'installazione si sviluppa come una moderna capanna con struttura portante in legno e copertura, appunto, in canna comune.

Gli elementi di arredo con cui l'installazione può essere attrezzata sono pensati per derivare dalla struttura portante, come suo prolungamento per dare continuità visiva.



Elementi di arredo

Come per l'altra serie, all'interno è possibile trovare **sedute e librerie per il book-sharing**. In questo caso, però, le **panchine esterne e gli accessori** quali i cestini per i rifiuti sono solidali alla struttura portante, così come succede con gli arredi interni.

Dimensioni di massima

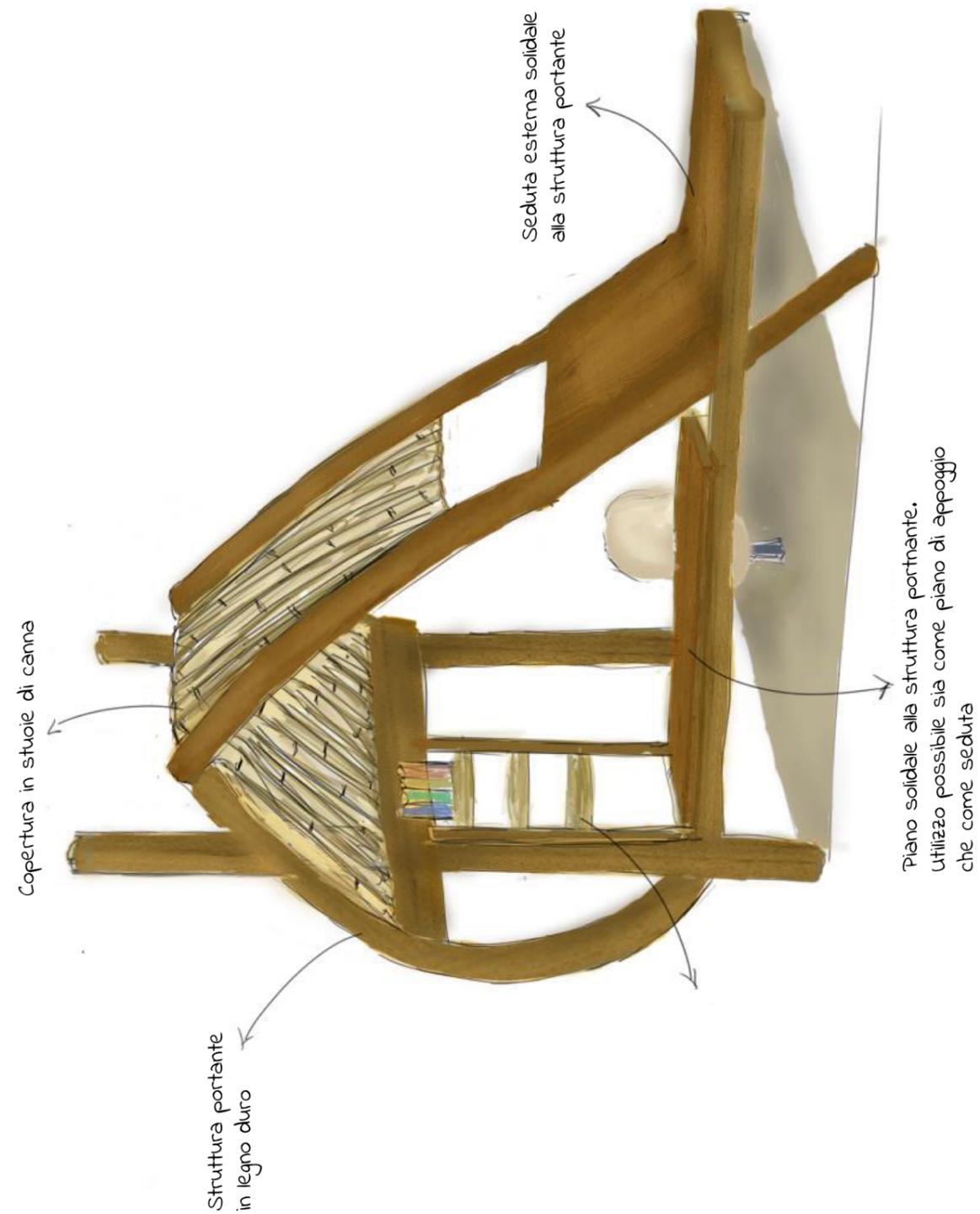
Altezza: 260 cm

Lunghezza: 220cm

Larghezza: 250 cm

Capienza massima

6 persone



Area Gioco

Utilizzando un materiale che permette realizzazioni dalla **forma audace**, si è deciso di farne uso nelle installazioni per l'area gioco che richiamano la conformazione tipica delle **montagne russe**.

La forma viene data dalla **curvatura** di tre spessi **fasci di canne** parallele tra loro, intervallato perpendicolarmente da **assi in legno** che serviranno a donare resistenza alla struttura.

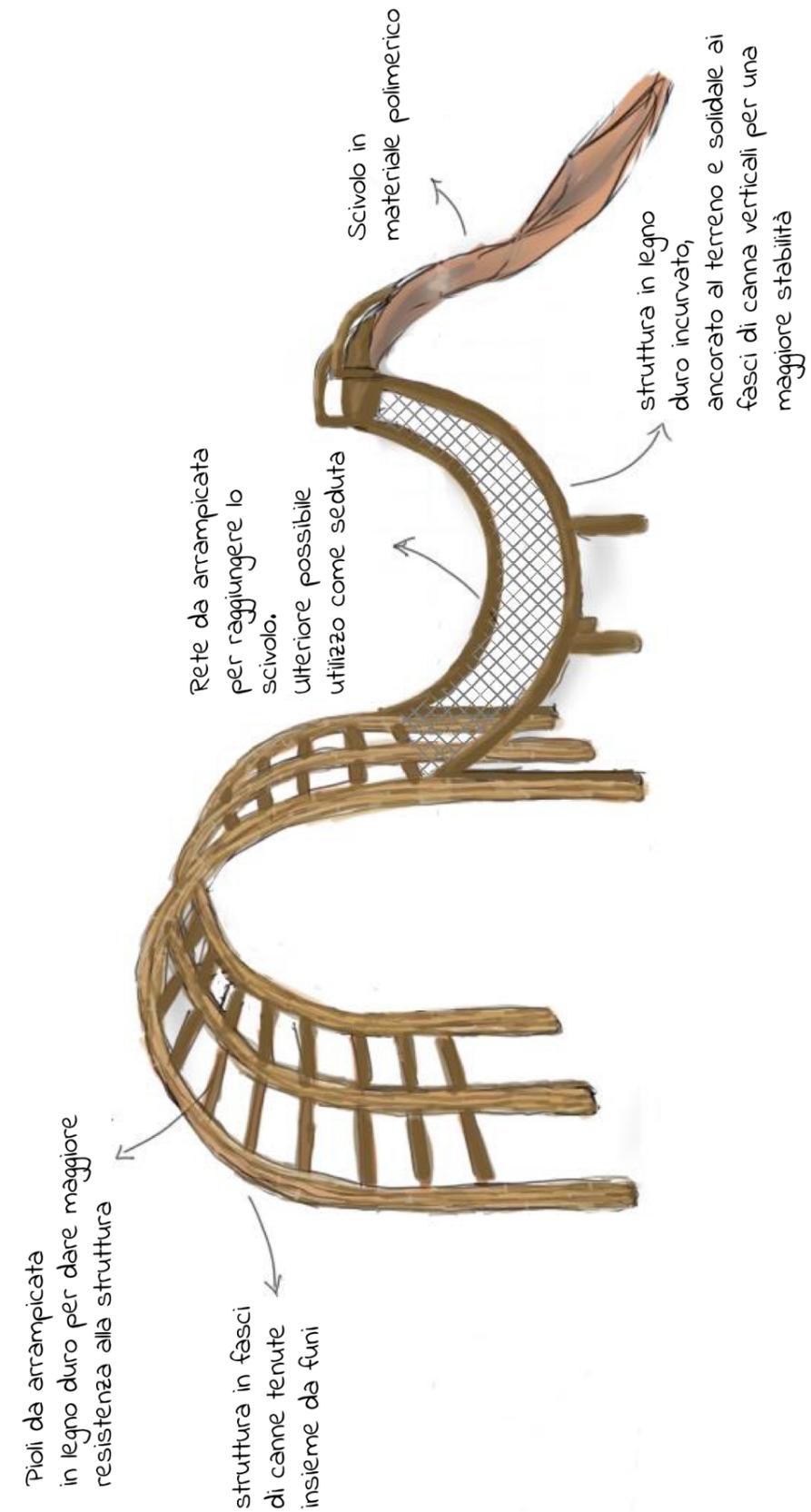
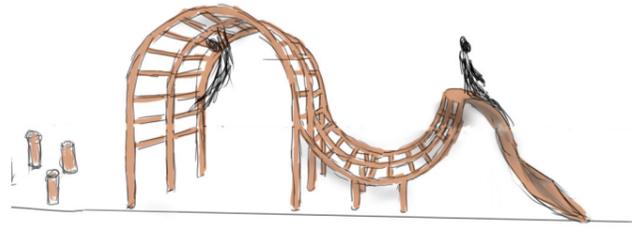
La parte centrale, riempita con una tirante **rete in poliestere** consente di raggiungere lo **scivolo**, ma anche di passarvi momenti di relax.

Dimensioni di massima dell'unità

Altezza: 200 cm

Lunghezza: 240 cm

Larghezza: 100 cm

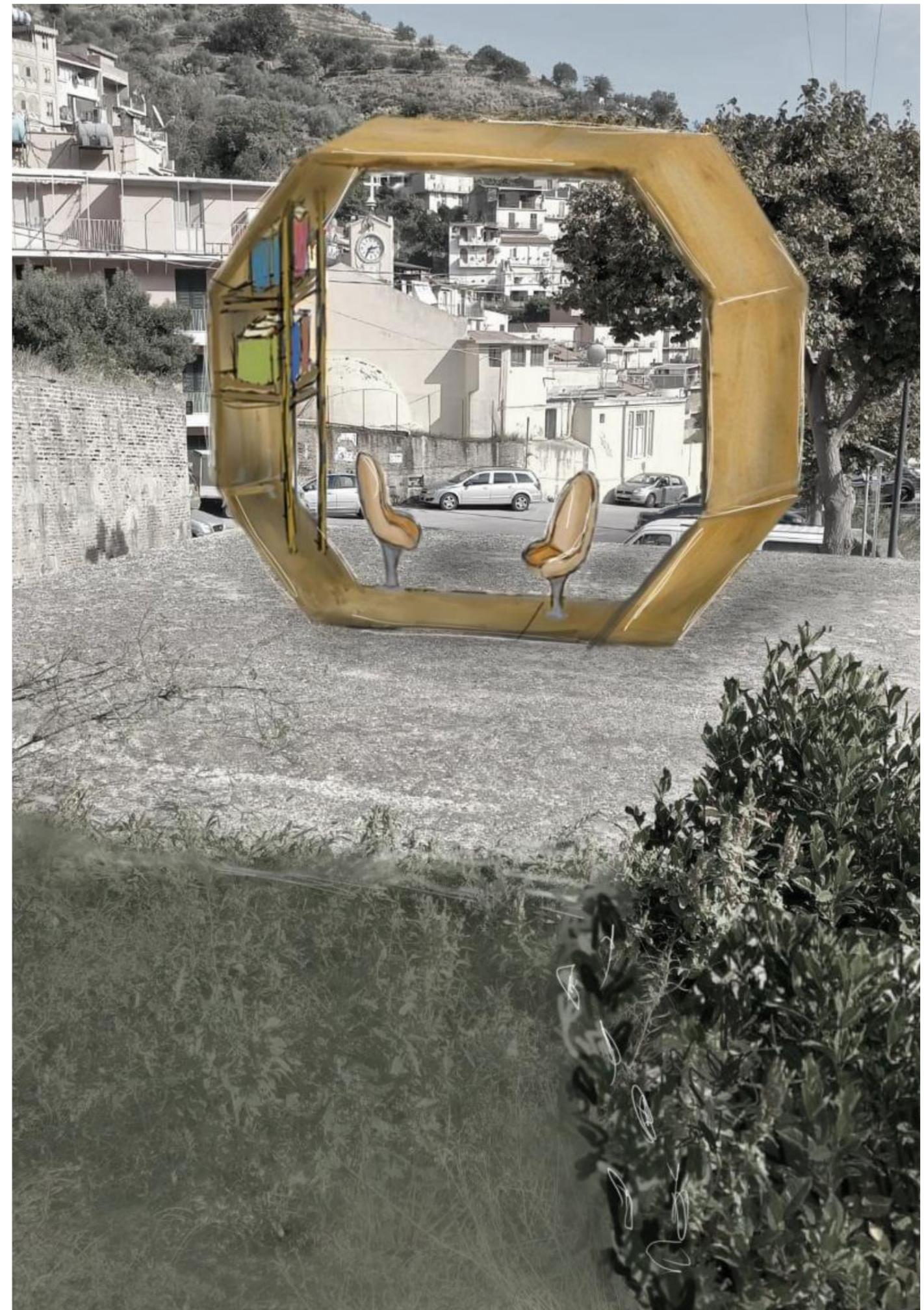


Serie "geometrico"
Area panoramica

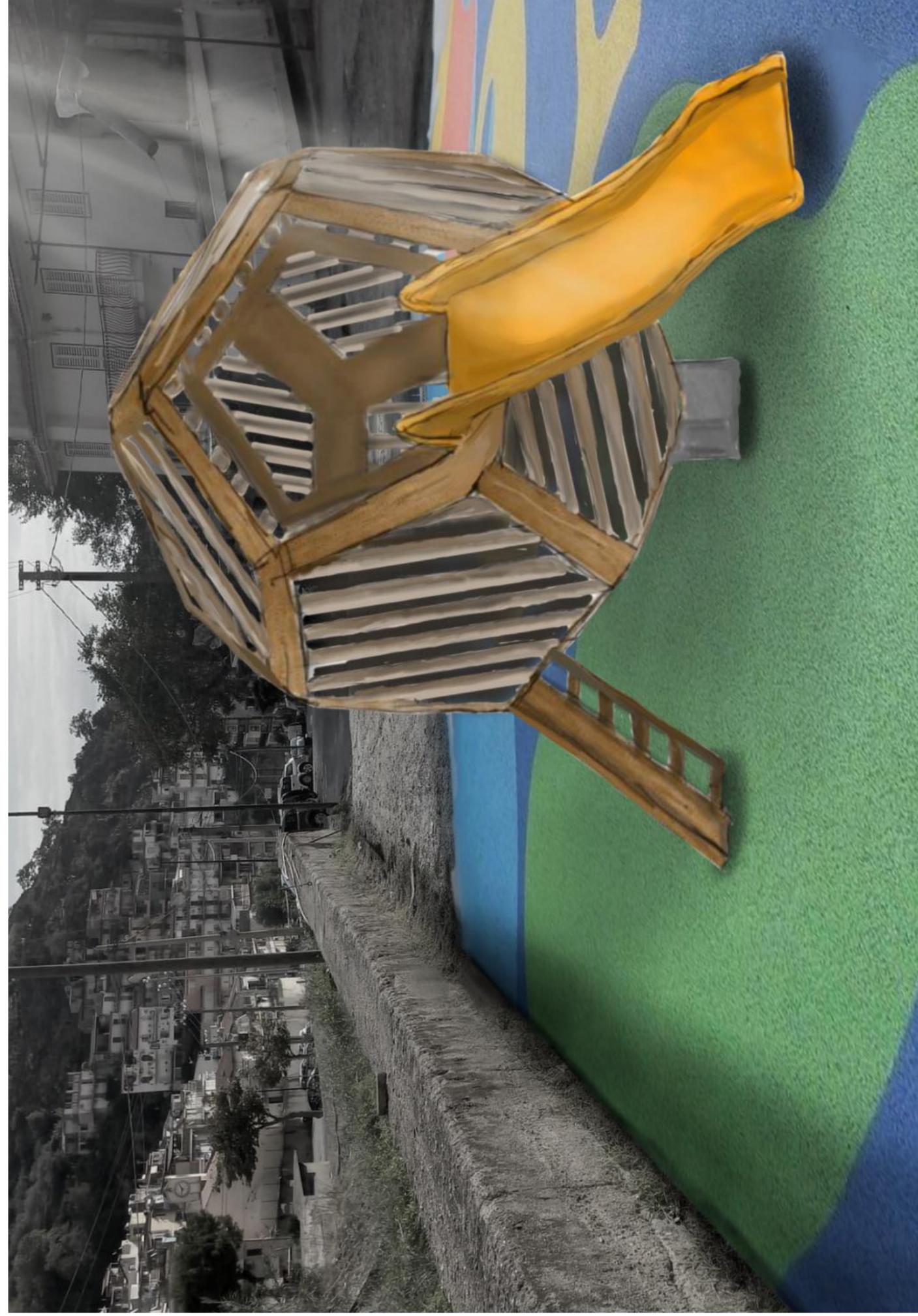
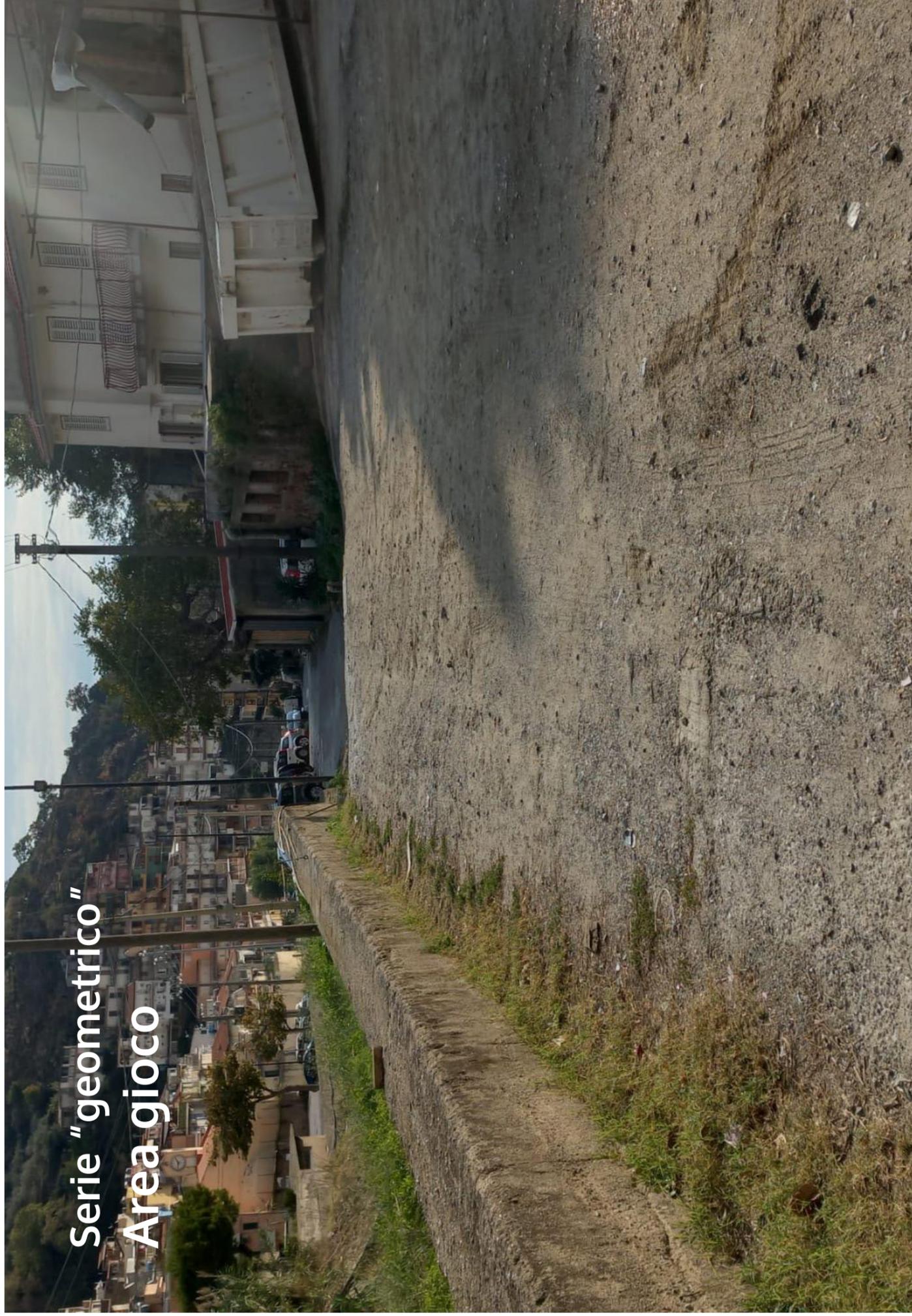




Serie "geometrico"
Area relax



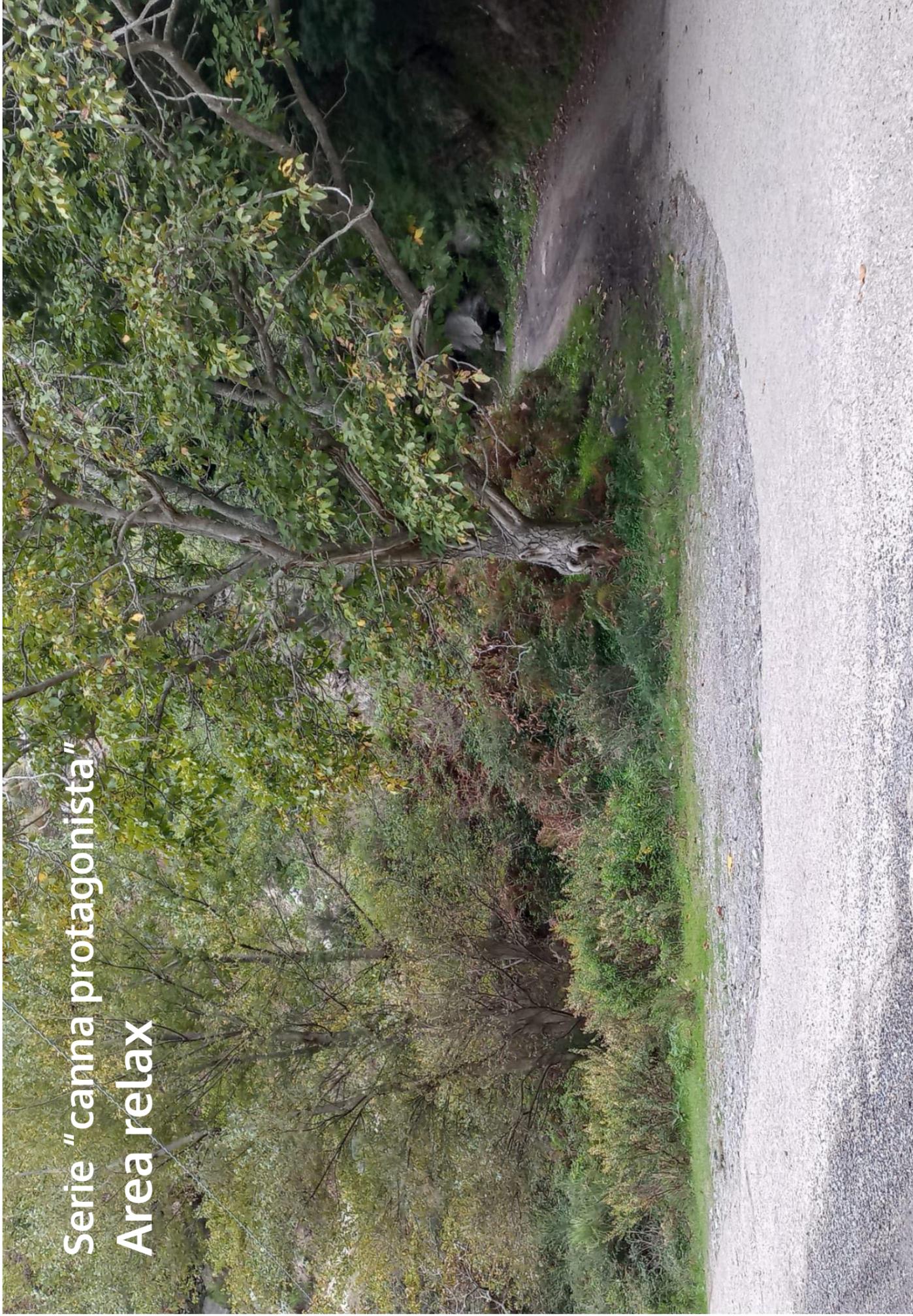
Serie "geometrico"
Area gioco



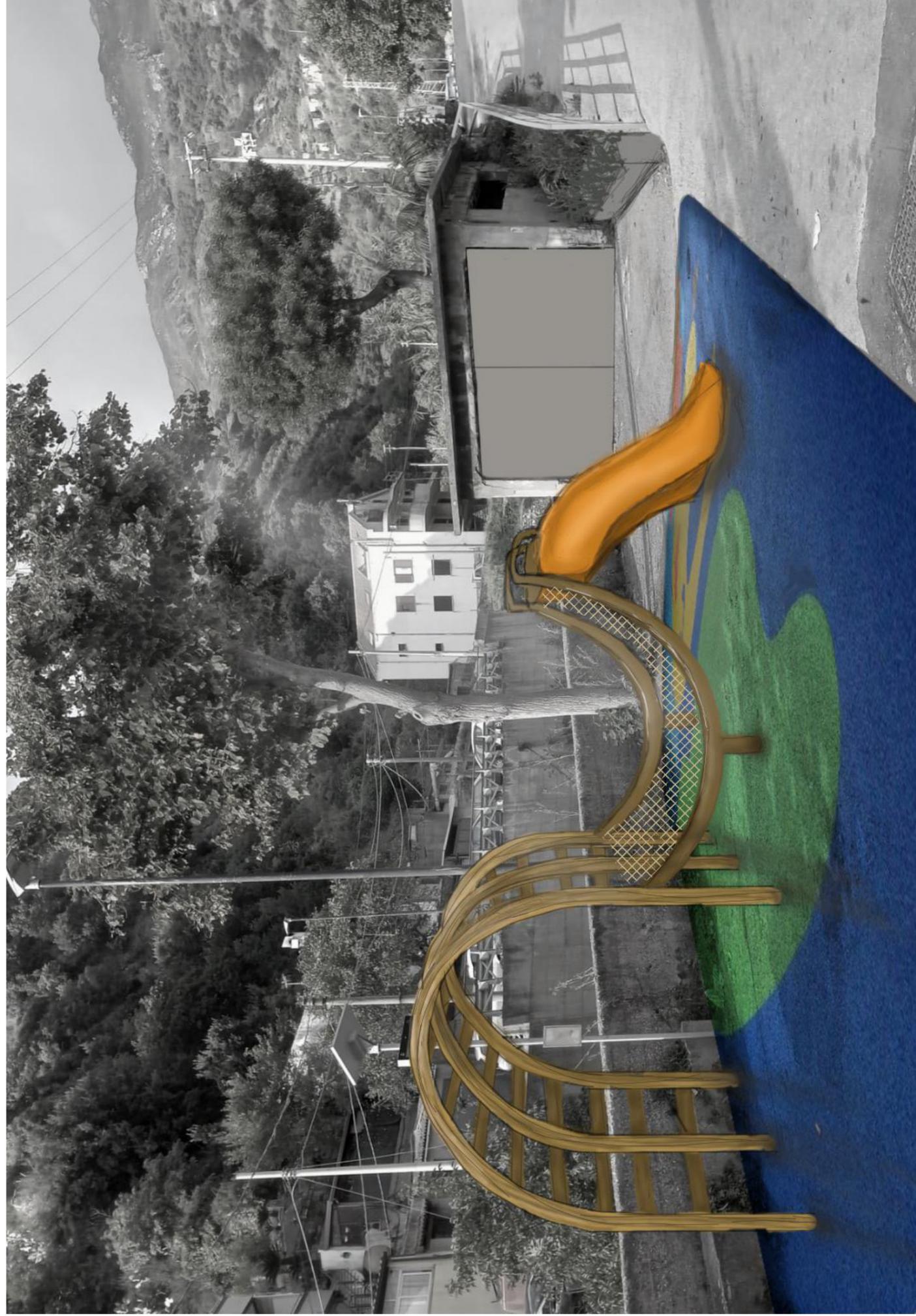
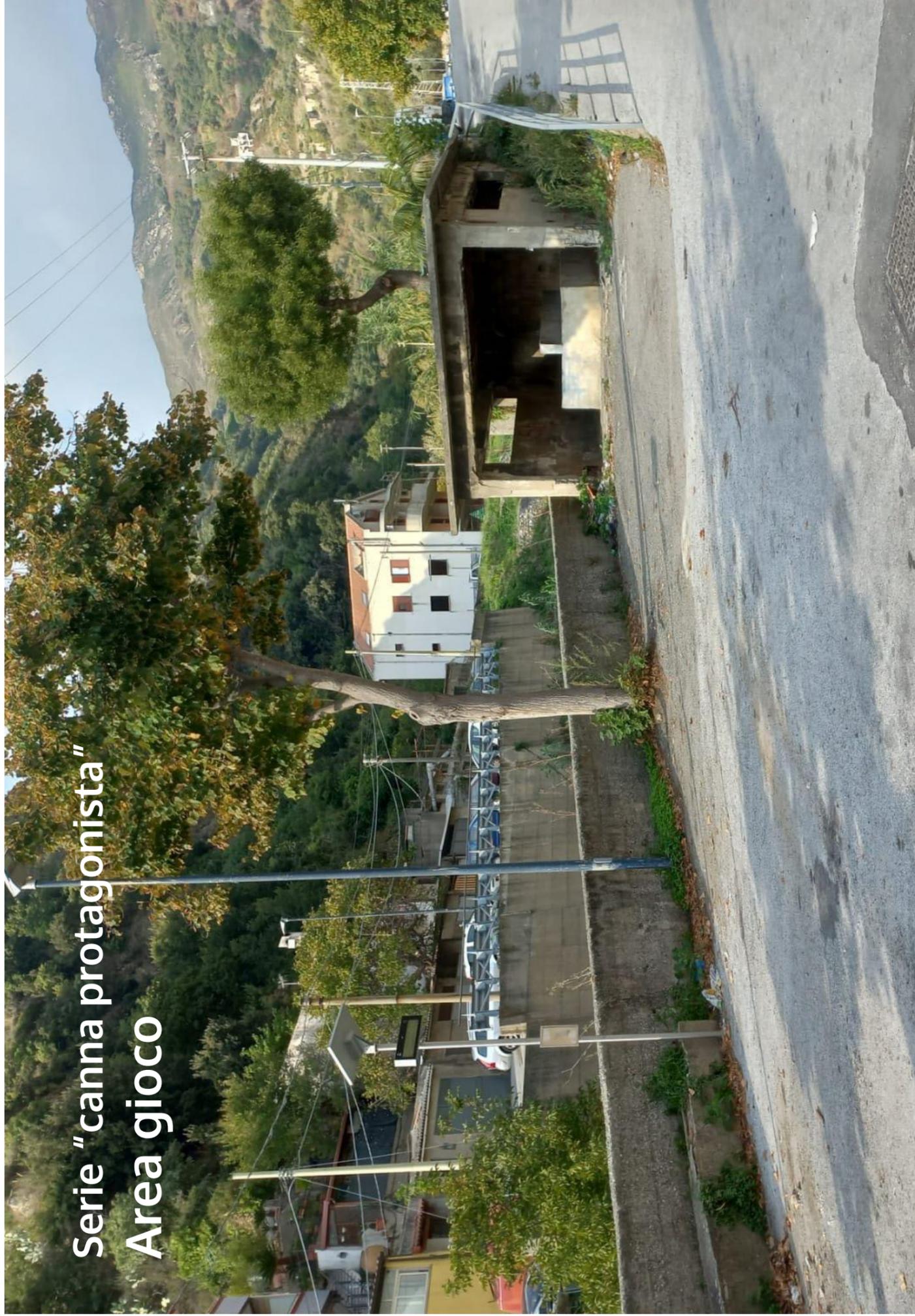
Serie "canna protagonista"
Area panoramica



Serie "canna protagonista"
Area relax



Serie "canna protagonista"
Area gioco



conclusioni

Arrivati alla fine dello sviluppo del lavoro di tesi, si può dire che questa ricerca non rappresenti un punto di arrivo ma, piuttosto, un modo per aprire uno spiraglio per la definizione di un progetto che possa, magari, diventare esecutivo.

Durante la prima fase di ricerca si è visto come tutti, a livello di comunità che vive un determinato luogo, contribuiamo a plasmare lo stesso, attraverso il nostro habitus e il capitale immateriale costruito nel tempo.

Risulta evidente, quindi, la responsabilità che ci lega al territorio, nel riuscire a salvaguardarlo e a determinarne il destino futuro. Questo dovrebbe, così, renderci consapevoli dell'importanza di conservare le tipicità locali, di qualsiasi natura.

Il Design, come disciplina, può ricoprire un ruolo primario, sia grazie alla sua capacità di agire come mediatore tra i saperi, tra le relazioni interpersonali e i diversi punti di vista, sia per la sensibilità sviluppata durante il corso di studi verso temi significativi, oggi più che mai, come lo sviluppo sostenibile da ogni punto di vista, sia economico, che sociale, che ambientale.

Bibliografia

Barthens, R., (1998). *Lumière du Sud-Ouest* in: Barthens R., *Incidents*. Parigi: Seuil

Battilani, P., (2017). Si fa presto a dire patrimonio culturale. Problemi e prospettive di un secolo di patrimonializzazione della cultura. *Storia e Futuro*, n°45

Buchanan, R., (1992). *Wicked Problems in Design Thinking*, *Design Issues*, vol. 8, n° 2

Bauman, Z. & Vecchi, B. (A cura di), (2009). *Intervista sull'identità*, (F. Galimberti, trad. it.), Laterza, Roma-Bari
[Pubblicazione originale: Bauman, Z., (2004). *Identity: conversations with Benedetto Vecchi*, Polity Pr, Cambridge]

Biasutti, R., (1962). *Il paesaggio terrestre*, Utet, Torino

Bourdieu, P., (2001). *La distinzione. Critica sociale del gusto*, Il Mulino, Bologna

Camera di commercio di Messina, (Maggio 2021). Report "L'economia del mare in provincia di Messina"

Celaschi, F., (2008). Design come mediatore tra i bisogni in: Germak, C., *L'uomo al centro del progetto*, Allemandi, Torino

Centro nazionale di documentazione e analisi per l'infanzia e l'adolescenza, (2019). *Essere ragazze e ragazzi nelle città riservatarie della Legge 285/97: la voce dei protagonisti*

Chillemi, F., (2015). *Messina. I quarantotto Casali*. Libreria Ciofalo Editrice, Messina

Ciampolini, T., (2019). *Comunità che innovano. Prospettive ed esperienze per territori inclusivi*. Franco Angeli, Milano

Codice dei beni culturali e del paesaggio (decreto legislativo n. 42 del 2004), art. 131

Cooper, A., (1999). *The inmates are running the asylum*. SAMS, Indianapolis

Coppolino, F. S., (2019). Prove di caratterizzazione meccanica della canna comune (*Arundo Donax*) in prospettiva di un uso strutturale sostenibile, [tesi di laurea magistrale in Ingegneria Civile], relatore Prof. L. Molari. Università di Bologna

Daverio, P. & Trapani, V. (A cura di), (2008). *Il Design dei beni culturali. Crisi, territorio, identità*, Rizzoli, Milano

Dematteis, G., (1985). *Le metafore della terra. La geografia umana tra mito e scienza*, Feltrinelli, Milano

Dematteis, G., (1994). *Possibilità e limiti dello sviluppo locale*, Sviluppo locale, n° 1

Dipartimento Servizi al Cittadino - Servizio Statistica (Agosto 2020). Report "La città in cifre", Messina

Dipartimento protezione civile e difesa del suolo (Aprile 2017). *Relazione paesaggistica Torrente Mili*, Messina

Fagnoni, R., (2018). Da ex a next. Design e territorio: una relazione circolare basata sulle tracce, *MD Journal*, n°5, pp. 16-27

Germak, C., (2008). *L'uomo al centro del progetto*, Allemandi, Torino

Gini, F. & Piva, F., (2019). *Fibre naturali e sostenibilità. L'utilizzo delle fibre di canna palustre per una tecnologia innovativa nel riedificazione del Centro d'incontro per anziani di via Vipacco*, [tesi di laurea magistrale in Architettura del Progetto Sostenibile], relatore Prof. O. De Paoli. Politecnico di Torino

Istituto Superiore per la Protezione e la Ricerca Ambientale [ISPRA], (2021). *Rapporto "Dissesto idrogeologico in Italia"*

ISTAT, (2020). *Il Censimento permanente della popolazione in Sicilia*

Lowenthal, D., (1996). *Possessed by the past. The heritage crusade and the spoils of history*, New York

Manzini, E., (Aprile 2006). *Sustainable design. Diffuse creativity and new ways of doing things*, *Experimenta*, n° 55

Nifosì, G. & Tommasi, E., (2010). *I beni culturali e ambientali*, Laterza, Roma

Parente, M. & Sedini, C., *D4T Design per i territori. Approcci, metodi, esperienze*. ListLab, Milano

Romeo, R., (2012). *Santa Maria in fluvio de Mili. Il monachesimo orientale in Sicilia*, Nicola Calabria Editore, Patti

Sachs, J., (2015). *L'era dello sviluppo sostenibile*, Università Bocconi Editore, Milano

Sironi, M., (2018). Neo-Local design Esperienze di progetto a dialogo coi luoghi, *MD Journal*, n°5, pp. 82-93

Trocchianesi, R., (2019). Reciprocità e interpretazioni tra dimensione tangibile e intangibile del patrimonio culturale: ambiti di intervento e dimensioni progettuali in: Parente, M., & Sadini C., D4T Design per i territori. Approcci, metodi, esperienze, ListLab, Milano

Vasquez, J. J. C., Celaschi, F., Formia, E., Iñiguez Flores, R., Morán, R. M. L. & Triana, N. Y. R. (Maggio 2019). De-sign & Territories: Emergencies and Conflicts at the Time of the Anthropocene. *Strategic Design Research Journal*, vol. 12, n° 02, pp. 138-154

Villari, B., (2019). Design e valore territoriale. Il progetto con, per e guidato dalle comunità in: Parente, M. & Sadini, C., D4T Design per i territori. Approcci, metodi, esperienze. ListLab, Milano

Viola, F., (2018). Game Tourism in Italia – Il caso di Father and Son a Napoli, *Tuo Museo Blog*

Sitografia

landezine.com/circling-the-avenue-by-bo/

living.corriere.it/design/eventi/gallery/giochi-strada-catania-50308079469/

www.ugame.it

www.designpluscontext.org

www.ateliersulmare.com/it/fiumara/storia.html

www.farmculturalpark.com

terraviva.scienzeaturalivco.org/

www.terradelcastelmagno.it

floraromaticasantaluce.bio/

www.cannes-destinazione.it/ecomuseo-sottomarino-di-cannes

www.urbanisticatre.uniroma3.it/dipsu/?portfolio=piccoli-spazi-urbani-e-micro-identita#Archivio

www.designboom.com/art/studio-nucleo-souvenir-ex-voto-exhibition-12-13-2017/

www.respirart.com

www.marais-salant.com

formafantasma.com/work/-moulding-tradition

www.visitczechrepublic.com/it-IT/1780b4a5-0867-4ced-b069-1848796b5afb/place/c-roznov-pod-radhostem-open-air-museum

www.carrieres-lumieres.com

www.madeincloister.com

www.domusweb.it/it/portfolio/2017/05/09/alterazioni_video_incompiuto_siciliano.html

ugolapietra.com/anni-90/genius-loci/

monterolla.it/

metroart.anm.it/stazioni-arte/stazioni-dell-arte.html

www.samsoemuseum.dk

mauamuseum.com/

www.unesco.it
www.icomositalia.com
www.messinafortificata.it
www.milisanpietro.it
www.latrinakria.it
www.agenziacoesione.gov.it
www.iap2.org
www.siciliaineuropa.eu
www.humanwareonline.com
www.teknoring.com
www.canyavivaitalia.com
www.fraiseracademy.it
www.forestalegnoitalia.it
www.progettocampus.polimi.it
www.ilpaesedeibabaci.it
www.polidesign.net/it/showcase/acre-made-in-amazonia
www.zoom.arq.br/parklet-suri
wearemuesli.it/it/our-games/palermo/
www.ecomuseominieredigorno.it
www.marememoriaviva.it
maremilano.org/
www.lacunaeproject.com
[ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2018/03/26/
linnovatore-che-conquistò-il-momaNapoli07.html](http://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2018/03/26/linnovatore-che-conquistò-il-momaNapoli07.html)

ringraziamenti

Ringrazio la Professoressa Beatrice Lerma, innanzitutto per aver accolto la mia richiesta sul tema della tesi, consentendomi di portare un po' del mio territorio di origine all'interno di questo percorso di studi e, poi, per avermi accompagnata durante questi mesi con grande disponibilità e preziosi consigli.

Il ringraziamento più grande va ai miei genitori, per il supporto e la massima libertà di scelta che mi hanno concesso, anche quando la "strada giusta" da seguire non mi sembrava così chiara.

Grazie Domenico, non solo per aver ispirato il mio lavoro di tesi, ma anche per ciò che la tua esistenza significa per me. Senza di te e i tuoi infiniti modi per farmi ridere, tutto sarebbe stato diverso.

L'ultimo ringraziamento va a Luca, la persona che forse, più di tutte, è stata travolta dalle mie preoccupazioni quando tutto sembrava in salita. Grazie per non aver mai fatto mancare il modo di dimostrarmi quanto credessi in me.