

Disegnare processi complessi: accesso informativo e inclusione nell'*Urban Housing Coop.net*

RICERCA E
SPERIMENTAZIONE/
RESEARCH AND
EXPERIMENTATION

Arianna Camellato, <https://orcid.org/0009-0004-9625-7528>

Maria De Santis, <https://orcid.org/0000-0001-9923-1340>

Dipartimento di Architettura, Università degli Studi di Firenze, Italia

arianna.camellato@unifi.it

maria.desantis@unifi.it

Abstract. L'evoluzione dall'*Housing Sociale* all'*Urban Housing* spinge a un ripensamento delle relazioni tra abitanti, spazi e servizi. Nell'attuale contesto di frammentazione della coesione sociale, guardare all'abitare come un sistema integrato di fattori sociali, economici e culturali, mette in luce il ruolo centrale della partecipazione degli abitanti e del dialogo proficuo tra tutti i soggetti coinvolti. La ricerca propone quindi un approccio basato su ricerca-azione e prototipazione collettiva per lo sviluppo di strumenti visuali abili a migliorare l'efficacia della partecipazione, l'accesso informativo e l'inclusione nelle reti sociali complesse, consentendo di ricomporre i saperi e fare rete tra le parti interessate.

Parole chiave: Narrativa visuale; Accessibilità; Traduzione della ricerca; Partecipazione; *Community-driven design*.

Dall'*Housing Sociale* all'*Urban Housing*

L'Agenda 2030 sullo Sviluppo Sostenibile (Nazioni Unite, 2015) con i suoi obiettivi ha de-

finito la strada da intraprendere per esplorare nuove conoscenze e puntare su nuovi orizzonti per la sostenibilità ambientale e l'equità sociale. Nell'ambito della filiera della conoscenza l'alleanza sviluppatasi tra il mondo della ricerca universitaria e le diverse parti che compongono la società civile è diventata non solo un impegno doveroso ma anche necessario per costruire nuove reti di conoscenza, attraverso il partenariato pubblico-privato, per rendere concreto il tema dell'inclusione e superare i conflitti e le disuguaglianze sociali.

Negli ultimi anni l'Europa ha evidenziato il carattere e la portata del disagio abitativo come questione sociale (Parlamento Europeo, 2021) che richiede analisi e risposte multidimensionali in grado di cogliere tutti gli aspetti, fisici e immateriali, della variegata gamma di bisogni nelle diverse fasce di popolazione.

Come ha sottolineato il commissario europeo Nicolas Schmit «l'edilizia abitativa non è solo una questione di mattoni e malta» (European Commission, 2024). A partire dall'esperienza pandemica il gruppo di ricerca del Dipartimento di Architettura di Firenze ha avviato un proficuo dialogo di collaborazione con le parti interessate¹ coinvolte nei processi di realizzazione dell'*Housing Sociale* in Toscana segnato, negli ultimi anni, dalla progressiva crescita di un programma di azioni di ricerca, partecipazione a bandi di finanziamento e a eventi di disseminazione svolti in partenariato (De Santis, 2022).

Uno dei primi rapporti del Comitato di Coordinamento Europeo per l'Abitare Sociale evidenzia, come caratteristica speciale dell'*Housing Sociale*, la natura particolare del rapporto tra fornitore e utente con il coinvolgimento delle famiglie beneficiarie sia nella gestione del servizio che nel funzionamento dell'azienda che fornisce il servizio (Housing Europe, 2011).

A questo si aggiunge l'interesse crescente per politiche di *welfare* abitativo incentrate sull'*affordable* (Housing Europe, 2021) – nell'accezione di accessibile, sostenibile, affidabile, efficiente e vantaggioso – per promuovere lo sviluppo dell'*Housing Sociale* in *Urban Housing*, con l'integrazione di servizi nelle dimensioni urbane dell'abitare, del *welfare* e della cultura (De Santis e Gregori, 2023). Non è possibile infatti prendersi cura delle città, rigenerandole, se prima non costruiamo una rete di comunità coese (De Santis *et al.*, 2015) che abitano le città e se ne prendono cura. Far nascere comunità coese che abitano la città significa creare l'infrastruttura di un sistema di rapporti tra i cittadini-abitanti e tra questi e gli spazi e i servizi urbani e di prossimità, tra i quali il primo e più essenziale è senz'altro quello abitativo.

Drawing complex processes: informative access and inclusion in *Urban Housing Coop.net*

Abstract. The evolution from Social Housing to Urban Housing prompts rethinking of the relationships between inhabitants, spaces, and services. In the current context of fragmented social cohesion, viewing housing as an integrated system of social, economic, and cultural factors highlights the central role of inhabitants' participation and fruitful dialogue among all stakeholders. The research, therefore, proposes an approach based on action-research and collective prototyping for the development of visual tools capable of improving the effectiveness of participation, information access, and inclusion in complex social networks, enabling the re-composition of knowledge and networking among stakeholders.

Keywords: Visual narrative; Accessibility; Research translation; Participation; Community-driven design.

From Social Housing to Urban Housing

With its goals, the 2030 Agenda for Sustainable Development (United Nations, 2015) has defined the path to explore new knowledge and aim for new horizons in environmental sustainability and social equity. In the knowledge supply chain, the alliance that has developed between university research and the various components of civil society has become both a duty and a necessity to build new knowledge networks through public-private partnerships to concretise the theme of inclusion and overcome conflicts and social inequalities.

In recent years, Europe has underscored the character and scope of housing discomfort as a social issue (European Parliament, 2021) that requires multidimensional analyses and responses capable of capturing all

physical and immaterial aspects of the diverse needs across different population groups. As European Commissioner Nicolas Schmit emphasised, «housing is not just a matter of bricks and mortar» (European Commission, 2024). Starting from the experience of the pandemic, the research group of the Department of Architecture at the University of Florence has initiated a fruitful collaborative dialogue with stakeholders involved¹ in the processes of creating Social Housing in Tuscany. In recent years, the progressive growth of an action-research programme, participation in funding calls, and dissemination events carried out in partnership marked this dialogue (De Santis, 2022).

One of the first reports from the European Coordination Committee for Social Housing highlights the unique nature of the relationship between

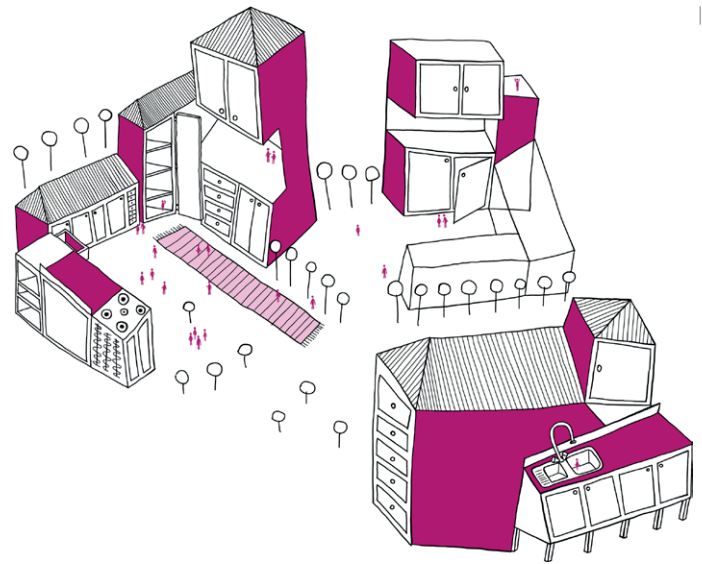
Il programma di azioni della ricerca si pone gli obiettivi di: individuare gli strumenti e le soluzioni più idonee per costruire e trasferire proposte di intervento tali da promuovere i cambiamenti necessari; costruire la base di una comunità di pratiche che condivide linguaggi, strumenti di analisi, modalità di reazione e risposta alle disuguaglianze.

Abitare tra Relazioni Sociali e Accessibilità informativa

La transizione dall'*Housing Sociale* all'*Urban Housing* implica una gestione più complessa delle dinamiche sociali e spaziali.

In entrambe le scale è centrale l'aspirazione alla "comunità", che Marco Aime, citando Weber, definisce come un'entità intermedia tra la famiglia e la società, aggregata attorno a spazi e pratiche condivise, in base a un senso di appartenenza riconosciuto dai partecipanti (Aime, 2019). L'abitazione è il luogo in cui si struttura un nucleo sociale (Fig. 1) e il bisogno di aggregazione e supporto reciproco è l'elemento strutturale nella costituzione delle comunità, subordinato solo, per l'individuo, ai bisogni primari di sopravvivenza (Friedman, 2009). L'accesso all'abitare, tuttavia, si distribuisce in maniera disomogenea tra diverse categorie sociali, con implicazioni su questioni di accessibilità, inclusione e sostenibilità. Inoltre, la trasformazione delle strutture produttive e l'urbanizzazione hanno ridefinito i modelli di coesione sociale: l'espansione delle città ha reso meno leggibile l'ambiente urbano, la separazione tra lavoro e vita domestica ha modificato le dinamiche familiari e comunitarie, e la digitalizzazione ha prodotto forme di partecipazione spesso più simboliche che effettive (Aime, 2019).

Queste trasformazioni pongono nuove sfide alla capacità di cre-



are legami stabili tra le persone, rendendo necessario ripensare il ruolo dei servizi, degli spazi condivisi e delle dinamiche partecipative nei progetti abitativi. Non a caso emerge una nuova attenzione verso le comunità intenzionali, gruppi che, anche senza legami familiari, scelgono di coabitare per obiettivi comuni di sostenibilità ambientale, sociale ed economica. Si tratta di esperienze in totale assenza di un riconoscimento giuridico e di un contesto favorevole alla loro crescita.

In Italia, l'*Housing Sociale* rappresenta la soluzione intermedia tra l'edilizia popolare e il mercato immobiliare privato, offre alloggi a prezzi calmierati e servizi integrati, si distingue da queste esperienze per questioni legate alla natura delle relazioni. La scarsa diffusione del modello ha infatti limitato la consapevolezza istituzionale e dei cittadini, che tendono ad accedervi per motivazioni economiche piuttosto che di adesione a un progetto comunitario. Tale differenza con le comunità intenzionali caratterizzate da capacità di autorganizzazione e autosostentamento, intimamente connesse a una progettualità condivisa, è centrale: il successo delle forme di abitare condiviso dipende

provider and user, which involves beneficiary families in both service management and the operational functions of the service-providing entity, as a distinctive feature of Social Housing (Housing Europe, 2011).

Additionally, there is a growing interest in housing welfare policies focused on affordability (Housing Europe, 2021) – understood as accessible, sustainable, reliable, efficient, and advantageous – to foster the development of Social Housing within Urban Housing, integrating services within the urban dimensions of living, welfare, and culture (De Santis and Gregori, 2023). Indeed, it is impossible to regenerate cities if we do not first build a network of cohesive communities (De Santis et al., 2015) that inhabit towns and take care of them. Creating such communities requires building the infrastructure of a system of relationships be-

tween citizen-residents and between them and urban and proximity spaces and services. The first and most essential of these is undoubtedly housing. The action-research programme includes the following objectives, precisely to identify the most suitable tools and solutions to build and transfer intervention proposals that promote the necessary changes; to create the foundation of a community of practices that shares languages, analysis tools, modes of reaction, and responses to inequalities.

Housing between Social Relationships and Information Accessibility

The transition from Social Housing to Urban Housing implies a more complex management of social and spatial dynamics. A central element at both scales is the aspiration to "community", which Marco Aime, quoting Weber,

defines as an intermediate entity between family and society, aggregated around shared spaces and practices, based on a sense of belonging recognised by participants (Aime, 2019). Housing is where a social nucleus is structured (Fig. 1), and the necessity for aggregation and mutual support is the structural element in the constitution of communities, subordinate only, for the individual, to the primary needs of survival (Friedman, 2009). However, housing access is unevenly distributed among different social categories, with implications for issues of accessibility, inclusion, and sustainability. Moreover, the transformation of productive structures and urbanisation has redefined models of social cohesion. The expansion of cities has made the urban environment less legible, the separation between work and domestic life has modified family and

community dynamics, and digitalisation has produced forms of participation that are often more symbolic than practical (Aime, 2019).

These transformations pose new challenges to creating stable bonds between people, making it necessary to rethink the role of services, shared spaces, and participatory dynamics in housing projects. Not surprisingly, new attention is emerging towards intentional communities, groups that, even without family links, choose to cohabit for common environmental, social, and economic sustainability goals. These experiences lack legal recognition and exist without a context favourable to their growth.

Social Housing in Italy is an intermediate solution between public housing and the private real estate market, offering housing at controlled prices and integrated services. It stands out from

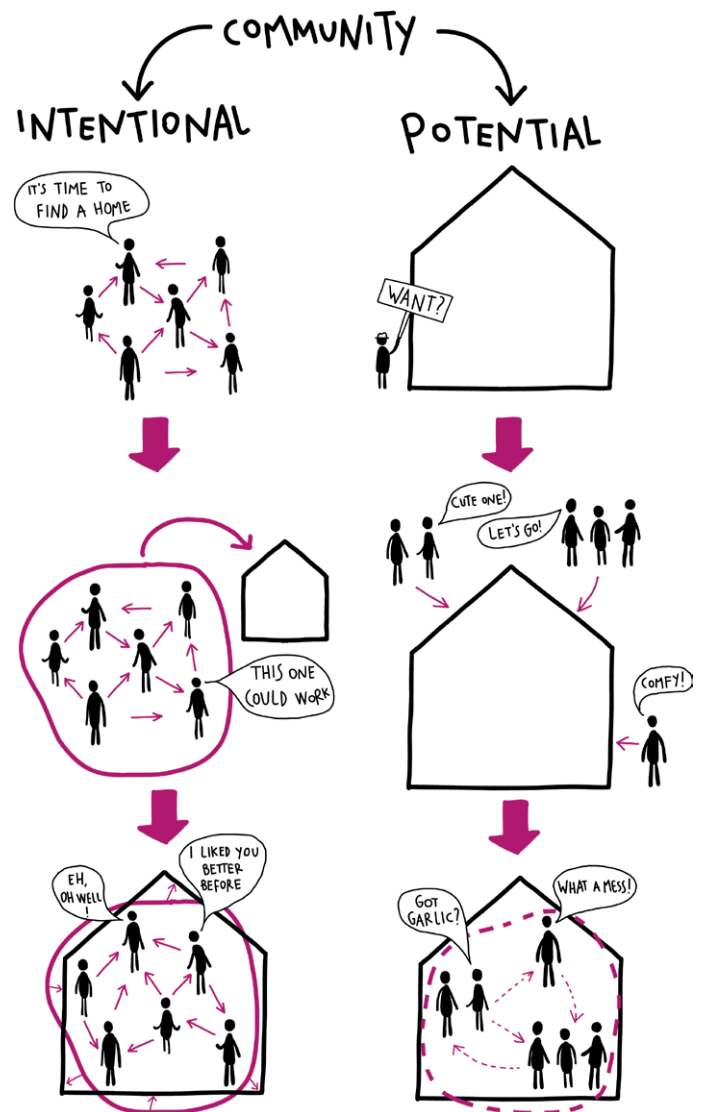
The different nature of the community typologies: in one case, relationships are a founding component, while in the other, they only develop at a later stage, requiring more significant effort, image by Arianna Camellato

dalla qualità degli spazi e delle risorse disponibili, ma anche da un approccio culturale e metodologico, che attivi e responsabilizzi gli abitanti nel lungo termine (Fig. 2).

Il ruolo dell'architetto, tradizionalmente focalizzato sulla progettazione e gestione degli spazi, ha dedicato poca attenzione alla possibilità di facilitare le relazioni tra spazio e abitanti. Una prospettiva alternativa è quella dell'architetto come consulente (Friedman, 2003), che mette le proprie competenze al servizio degli abitanti, riconoscendoli come protagonisti del processo progettuale. Questa revisione dell'approccio esigenziale-prestazionale favorirebbe strategie capaci di rafforzare il senso di appartenenza e la cura del contesto abitativo, migliorando la coesione sociale e riducendo il rischio di degrado o abbandono precoce degli spazi condivisi (Fig. 3).

Guardando a un caso concreto, il modello del Fondo Housing Toscano prevede, con coordinamento del Gestore Sociale Abitare Toscana, il network Urban Housing Coop-net che, mettendo in rete servizi, iniziative e risorse, ha la capacità di creare bacini di utenza per realizzare un'economia di scala con il mondo del terzo settore radicato nel territorio e quindi garanzia di sostenibilità di lungo periodo.

Tuttavia, una criticità ricorrente è la scarsa consapevolezza degli inquilini rispetto al contesto abitativo, poiché nei casi finora attivati i soggetti facilitanti sono intervenuti solo a utenza insediata. Un caso che punta invece a distinguersi è quello del futuro Housing Sociale di Borgo San Martino a Pisa, nato in un'ex area militare dismessa incastonata nel centro storico. Nei trent'anni di dismissione dell'area, per i cittadini è stato quasi impossibile accedere alle informazioni relative alla tortuosa gestione nazionale della riqualificazione dei beni demaniali av-



these experiences for issues related to the nature of relationships. The limited diffusion of this model has resulted in restricted awareness among institutions and citizens, with a tendency to access it for economic reasons rather than for adherence to a community project. The difference from intentional communities, which are characterised by their self-organisation and self-sufficiency, intimately connected to shared design, is fundamental. The success of shared living forms depends not only on the quality of spaces and available resources but also on a precise cultural and methodological approach, favouring inhabitants' activation and empowerment in the long term (Fig. 2).

The architect's role, traditionally focused on designing and managing spaces, has dedicated little attention to the possibility of facilitating relation-

ships between space and residents. An alternative perspective considers the architect as a consultant (Friedman, 2003) who puts their skills at the residents' service, recognising them as protagonists of the design process. This reinterpretation of the need-performance approach would favour strategies that strengthen the living context's sense of belonging and care, improve social cohesion, and reduce the risk of degradation or premature abandonment of shared spaces (Fig. 3).

Looking at a concrete case, the model of the Tuscan Housing Fund, coordinated by the Social Manager Abitare Toscana, includes the Urban Housing Coop-net network. By connecting services, initiatives, and resources, this network can create user bases that enable economies of scale in collaboration with the third sector, which is deeply rooted in the local context and

thus ensures long-term sustainability. However, a recurring criticality is the low awareness of tenants regarding the living context, as in the cases activated so far. Facilitators have only intervened after occupancy. A notable case study is the future Social Housing of Borgo San Martino in Pisa, under development in a former disused military area in the city's historic centre. During the thirty years of the area's disuse, it was almost impossible for citizens to access information related to the tortuous national management of the redevelopment of state-owned assets initiated after the abolition of military conscription (Gastaldi and Camerin, 2019). These gaps led to a collective perception of the area as a denied space. Despite the recovery plan's provisions for activating various services and a pertinent park for public use, the project has encountered significant opposition

from the local community². This case demonstrates that «the establishment of limits in creating new communities frequently gives rise to conflicts of interest, divergences of opinion, and governance problems» (Mecca, 2023), compromising the success of inclusive and effective Urban Housing.

Seeing information

The research develops tools that can be used throughout the entire building process to improve participants' access to information. This, in turn, should facilitate the (re)creation of urban communities and improve the management of inhabited spaces, thereby preventing or reducing conflicts. The central research hypothesis is that cognitive accessibility is essential to access design activism and promote citizen-residents' active participation. Participatory pathways must be con-

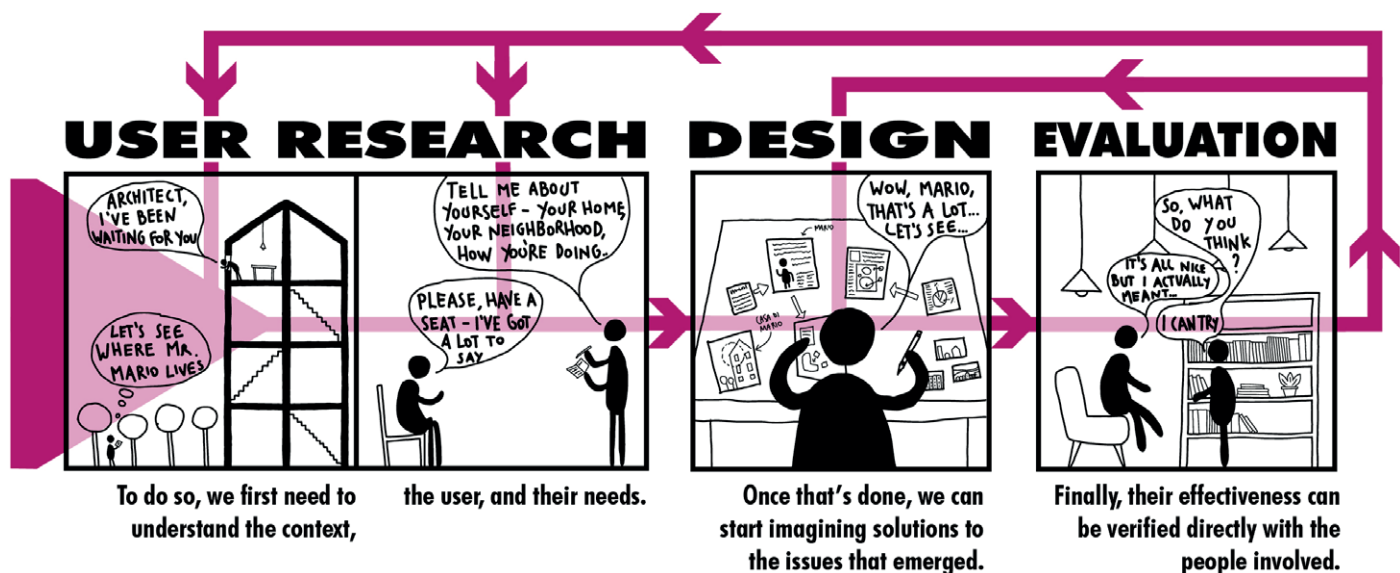
viata dopo l'abolizione della leva militare (Gastaldi and Camerlin, 2019). La conseguenza è che nella percezione collettiva lo spazio si configura come un'area negata e nonostante il piano di recupero preveda l'attivazione di numerosi servizi e un parco pertinenziale a uso pubblico, il progetto ha incontrato forti resistenze da parte della comunità locale². Il caso evidenzia come «la definizione dei limiti nella creazione di nuove comunità è spesso oggetto di conflitti di interessi, divergenze di opinioni e problemi di *governance*» (Mecca, 2023) che possono compromettere la riuscita di un *Urban Housing* inclusivo e efficace.

Visualizzare le informazioni

Per facilitare la (ri)creazione di comunità urbane e migliorare la gestione degli spazi abitati, prevenendo o riducendo i conflitti, la ricerca sviluppa strumenti che accompagnano l'intero processo edilizio, migliorando l'accesso alle informazioni per i partecipanti. L'ipotesi centrale è che l'accessibilità cognitiva sia essenziale per accedere all'attivismo progettuale e favorire la partecipazione attiva dei cittadini-abitanti. I percorsi partecipativi devono quindi essere costruiti con le persone per raggiungere il livello più alto della scala della partecipazione (Arnstein, 1969) e generare esiti coerenti con il contesto. Per rendere il processo efficace, la ricerca esplora una semiotica adatta alla narrazione di processi complessi, identificando nel fumetto uno strumento particolarmente idoneo. La combinazione di linguaggio visivo e narrativo consente di tradurre informazioni complesse in contenuti accessibili, riducendo le barriere cognitive e linguistiche tipiche della comunicazione istituzionale e tecnica. L'integra-

zione di immagini e testo facilita la comprensione delle dinamiche abitative, delle responsabilità condivise e delle opportunità di partecipazione.

Il tema della trasmissione visiva delle informazioni è ampiamente dibattuto in "Notizie visive. La comunicazione ai tempi della *visual culture*", dove si evidenzia come le immagini soddisfano il desiderio di partecipazione e identificazione del pubblico (Neri, 2021). Oggi, l'informazione visiva ha un ruolo primario rispetto al testo, che spesso l'accompagna solo per facilitarne la lettura (Goldsmith, 1983). Nel campo dell'architettura, il fumetto è stato proposto come strumento efficace, specialmente per promuovere l'autonomia pratica e progettuale degli abitanti. Un esempio è il suo utilizzo nei manuali illustrati per l'autocostruzione (Friedman and Bocco, 2017) o per la percezione della città (Lo Bocchiario, 2008). A livello teorico l'architetto e studioso Manfredo Massironi ha analizzato il disegno in relazione alla comunicazione, evidenziando le peculiarità della notazione grafica e del linguaggio verbale, elementi che nel fumetto si ibridano. La notazione grafica è orientata alla trasmissione di informazioni per facilitare l'interazione con il mondo degli oggetti, mentre il linguaggio verbale regola i rapporti sociali. Inoltre, l'immagine richiede un apprendimento meno strutturato rispetto alla lingua scritta, rendendola più accessibile. Diversamente dal linguaggio verbale, la notazione grafica ha una relazione mimetica tra segno e significato e si adatta flessibilmente ai contesti comunicativi. D'altra parte il carattere esclusivamente assertivo dell'immagine, che opera per oggetti anziché concetti, ne riduce il rischio di ambiguità (Massironi, 1982).



Il metodo di realizzazione degli strumenti

Il metodo adottato si basa su un approccio di “ricerca-azione” combinato con la “prototipazione collettiva”.

Questo approccio, convinti che non si possa comprendere una situazione senza provare a cambiarla (Lewin, 1980) si differenzia dai modelli *top-down*, caratterizzati da una distanza dalle problematiche, privilegiando un processo collaborativo e d'intervento, in cui l'oggetto di ricerca è radicato nella situazione reale e in cui i protagonisti stessi partecipano attivamente, anche alla costruzione delle soluzioni.

La metodologia è sperimentata in due casi studio: Lumen e l'Urban Housing Coop.net. Il primo, un progetto di Rigenerazione a base culturale, è il caso d'ingresso della ricerca e ha concesso di apportare migliorie rispetto alle difficoltà nella condivisione di informazioni, sia con la cittadinanza che all'interno del gruppo di lavoro più attivo, ma soprattutto di sperimentare soluzioni coerenti alla missione di condivisione trasparente delle competenze del progetto (Camellato, 2023; Camellato, 2024). Il secondo caso, è una rete promossa dalla Cooperativa CooperToscana, composta da soggetti cooperativi e del terzo settore, impegnati nell'abitare. Nonostante la diversa natura, i casi confermano il bisogno di strumenti di comunicazione a supporto di reti sociali complesse, dove interagiscono attori con linguaggi e modalità operative diversificate.

Il metodo di realizzazione degli elaborati può essere descritto in sei fasi:

- Identificazione e analisi del problema; individuazione delle difficoltà comunicative esistenti.
- Mappatura degli attori chiave; identificazione dei principali soggetti coinvolti e creazione di una prima mappa della

struttura di relazioni e dei contatti, utile per comprendere ruoli e interazioni.

- Raccolta e analisi dei dati; raccolta di dati documentali (contratti, progetti, rassegne stampa). I materiali sono studiati per ricostruire la cronologia degli eventi e procedere con la selezione dei dati più significativi.
- Verifica attraverso interviste; validazione attraverso interviste non strutturate con attori chiave, come le associazioni del Terzo Settore, per il ruolo di mediazione tra cittadini e istituzioni.
- Prototipazione degli strumenti; produzione degli strumenti visuali che vengono poi sottoposti agli stessi intervistati per verificarne la coerenza e l'efficacia comunicativa. I *feedback* ricevuti consentono di affinare le rappresentazioni.
- Applicazione e iterazione; si utilizzano gli strumenti nei processi di partecipazione con i cittadini. L'uso sul campo permette di raccogliere nuovi *feedback*, aggiornare gli elaborati e rendere il processo più inclusivo, in cui i partecipanti contribuiscono attivamente alla scrittura della storia e alla valutazione del progetto.

Il metodo adottato articola la prototipazione in due cicli principali: prima, il confronto con i soggetti di intermediazione; successivamente, elaborati i primi strumenti visuali, questi vengono utilizzati anche con gli abitanti. I *feedback* raccolti da questi ultimi alimentano un processo di revisione continua, rendendo gli strumenti costantemente modificabili e adattabili.

Nel caso dell'Urban Housing, la produzione degli strumenti si trova nella fase di consolidamento in dialogo con i soggetti intermedi. In un secondo momento tali strumenti verranno condivisi e testati con gli abitanti fino alla conclusione dell'intervento edilizio e alla messa a regime dei servizi.

structured in collaboration with people to reach the highest level on the participation ladder (Arnstein, 1969) and generate outcomes congruent with the context. The research explores a semiotic approach suitable for narrating complex processes, identifying cartoons as a particularly effective medium to ensure the effectiveness of the process. Integrating visual and narrative elements enables the translation of complex information into comprehensible formats, thereby reducing the cognitive and linguistic barriers frequently encountered in institutional and technical communication. Combining images and text facilitates a more effective understanding of housing dynamics, shared responsibilities, and participation opportunities.

The theme of visual information transmission is widely discussed in “Visual News. Communication in the Age of

Visual Culture”, where the author highlights how images satisfy the public's desire for participation and identification (Neri, 2021). Today, visual information has a primary role compared to text, which often accompanies it only to facilitate reading (Goldsmith, 1983). Even in architecture, cartoons have been proposed as an effective tool, especially to promote inhabitants' practical and design autonomy. An example is their use in illustrated manuals for self-construction (Friedman, and Bocco 2017) or for the perception of the city (Lo Bocchiaro, 2008). Theoretically, the architect and academic Manfredo Massironi has analysed drawings in terms of communication, highlighting the peculiarities of graphic notation and verbal language, elements hybridised in cartoons. Graphic notation aims to transmit information to facilitate interaction with the world

of objects, while verbal language regulates social relationships. Moreover, the image requires less structured learning than written language, making it more accessible. Unlike verbal language, graphic notation has a mimetic relationship between sign and meaning, and adapts flexibly to communicative contexts. On the other hand, the exclusively assertive character of the image, which operates through objects rather than concepts, reduces the risk of ambiguity (Massironi, 1982).

The method of making the tools

The method adopted is based on an “action-research” approach combined with “collective prototyping.” This approach, connected to the conviction that nobody can understand a situation without trying to change it (Lewin, 1980), differs from top-down models characterised by a distance from the

problems. It prefers a collaborative and interventional process in which the object of research is rooted in the real situation, and in which the protagonists themselves actively participate, including in the construction of solutions.

We tested the method in two case studies: Lumen and Urban Housing Coop.net. The first, a culture-based regeneration project, served as the catalyst case for the research, and has made it possible to address the difficulties of sharing information, both with the citizens and within the most active working group, but primarily to test solutions aligned with the project's mission of transparent knowledge sharing (Camellato, 2023; Camellato, 2024). The second case, the subject of this article, is a network promoted by the CooperToscana cooperative, which comprises cooperative and third-sector organisations involved in housing. Despite their differ-

Gli strumenti di narrazione visiva

Il metodo di realizzazione di strumenti visuali per facilitare l'accesso alle informazioni ha permesso di identificare tre soluzioni principali. Ciascuno strumento può trasferire uno specifico dettaglio di informazioni e si adegua a raccontare particolari aspetti del processo in esame, risultando di fatto una traduzione visuale dei processi immateriali correlati al progetto di architettura e degli spazi aperti, in grado di amplificare il punto di vista delle persone nella lettura alle diverse scale del progetto e del suo processo di realizzazione.

Prospetto di Processo

Analogamente alla tipica rappresentazione in prospetto dell'architettura, è pensato per offrire una visione d'insieme del processo sociale. Gli avvenimenti vengono rappresentati su due piani paralleli:

- Linea inferiore: il 'software', ossia tutti gli elementi immateriali del contesto analizzato (strategie, normative, decisioni, relazioni istituzionali, ecc.).
- Linea superiore: l'hardware, ovvero la realtà fisica (spazi, costruzioni, elementi naturali, ecc.).

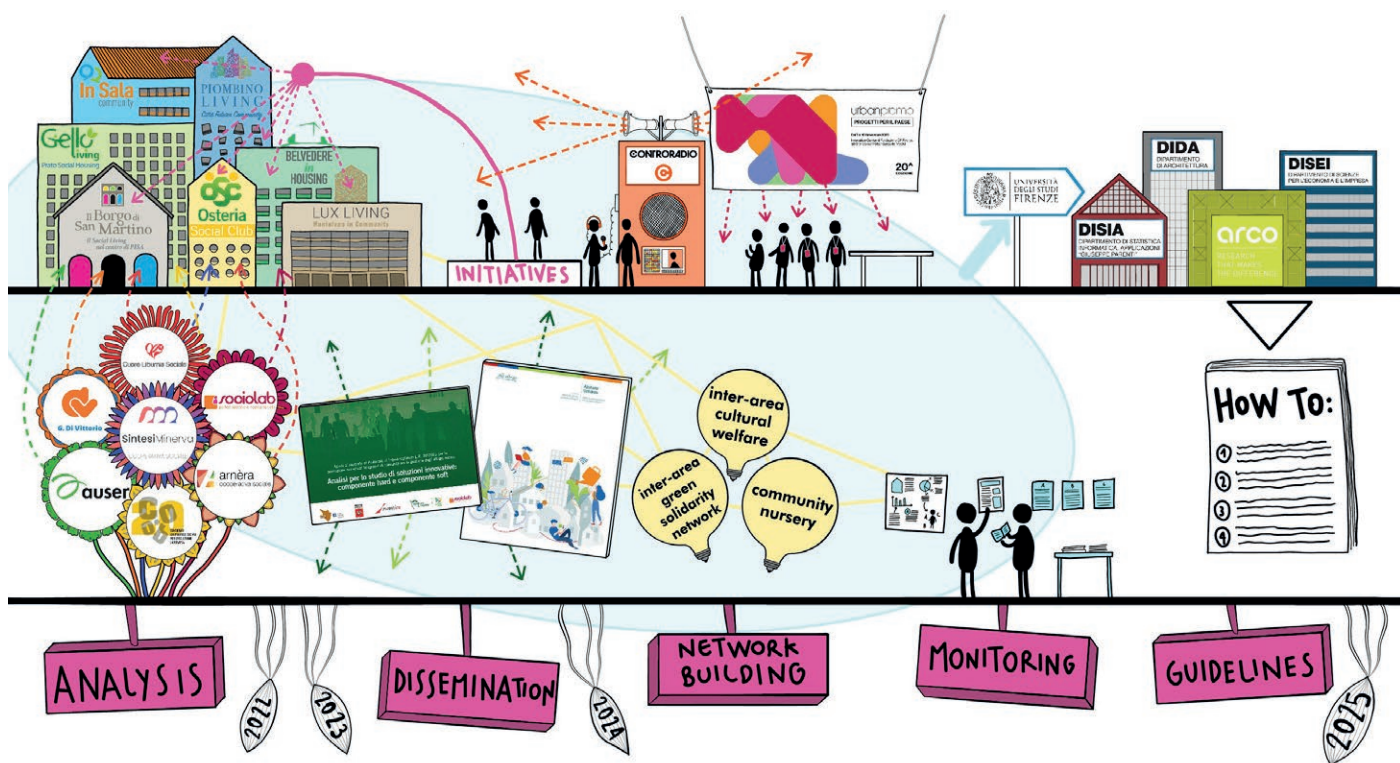
L'elaborato rappresenta il 'brainware' (Ciribini, 1984; Zeleny 1989), che consente di integrare e visualizzare i diversi interlo-

cutori coinvolti assegnando loro pari dignità nel racconto del processo. Le relazioni tra questi attori sono espresse tramite vettori, il cui aspetto e colore ne determinano il significato e un sistema di legenda ne permette l'interpretazione. L'utilizzo di loghi e icone facilita poi il riconoscimento immediato dei soggetti rappresentati (Fig. 4).

Lo strumento è fruibile su diversi supporti ed è accompagnato a un testo discorsivo che descrive il processo in parole, con approfondimenti puntuali per tutte le icone presenti. La struttura consente un'esperienza di lettura dinamica: il fruitore può scegliere di concentrarsi sull'immagine, approfondire alcuni dettagli o leggere con il supporto delle rappresentazioni grafiche (Fig. 5).

Sezioni Dialogiche

Paragonabili alle omonime architettoniche, concedono il racconto di un dettaglio maggiore. Così come le sezioni permettono di comprendere la stratificazione degli spazi, le sezioni dialogiche approfondiscono le interazioni tra i diversi attori coinvolti nel processo, evidenziando le dinamiche di governance (Fig. 6). La rappresentazione si focalizza sugli attori umani e le interazioni tra sono espresse attraverso vettori, secondo codici ispirati alla teoria dei grafi in quanto a significato (*meaning*)



05 |

Una prima svolta di processo si ha nel 2017 con la fondazione dell'Associazione di Promozione Sociale – Ente del Terzo Settore "Ichè ci vah ci vole" (ICVVCV), in cui convogliano le associazioni Riot Van (già formalmente chiusa da due anni), NoDump, Three Faces e Progeas Family. Da quell'anno il Festival cambia nome in Copula Mundi e la risonanza del percorso nel contesto, anche con il riconoscimento da parte dell'Amministrazione Comunale, diviene sempre più consistente.

Con il passare degli anni gli organizzatori iniziano a disonoscere il Festival, nella loro percezione, come unico contenitore sufficiente per tutte le iniziative attivate; mesi di lavoro convogliavano ormai da anni in quattro giorni di attivismo tanto carichi di potenziale da prefigura-



L'associazione culturale Pieffe viene fondata nel 2017 da un gruppo di studenti provenienti dal corso di studi Progeas UniFi (Corso di Laurea Triennale in Progettazione e Gestione di Eventi e Imprese dell'Arte e dello Spettacolo). Si occupa di cooperazione nei processi creativi e decisionali riguardanti aspetti culturali, con focus su musica e arte visiva.



L'associazione culturale a Testa Alta nasce nel 2017 e segue all'attivazione della Street Levels Gallery. Si occupa di diffusione della cultura artistica, soprattutto dell'arte urbana, contribuendo alla formazione di reti e contatti fra persone, enti ed associazioni. Attraverso l'ideale dell'educazione permanente, si propone come punto di riferimento per la cultura indipendente.



L'associazione di promozione sociale Ichè ci vah ci vole viene fondata nel 2017, riunendo le esperienze provenienti dalle associazioni Riot Van, No Dump e Progeas Family. Organizza e gestisce attività culturali, artistiche o ricreative di interesse sociale, incluse attività, anche editoriali, di promozione e diffusione della cultura e della pratica del volontariato.

re quanto in futuro, ci fossero energie in abbondanza per fare molto di più. È così che dopo la sesta edizione del Festival, tenutasi al Parco delle Cascine, il Direttivo di ICVVCV inizia a ragionare sull'ipotesi di attivare un nuovo progetto che potesse dare la possibilità di trasformare la straordinarietà in quotidianità; la fase di indagine si attiva nello stesso momento in cui il mondo si scontra con lo scoppio del Covid-19, momento tanto di isolamento quanto di tempistiche potenti di libere riflessioni per le soggettività più disperate.

A causa delle restrizioni anticontagio sono moltissimi gli spazi pubblici o di pubblica fruizione a venire interdetti, fatto che provoca un buco di bilancio per il Comune di Firenze e molti dei beni in alienazione di sua proprietà, in quel momento chiusi, iniziano a perdere di

È con l'edizione del 2018, a seguito dalla fondazione dell'APS-ETS ICVVCV che il Festival cambia nome in Copula Mundi, sarà anche l'ultima edizione svolta a Villa Favard. Il palco principale viene chiuso a ridosso dell'inizio, il meteo come quasi sempre durante i Festival non è favorevole, ma grazie ai soci esperti d'imprevisti, sarà come al solito un gran successo.

Il Copula Mundi 2019 si sposta nella parte iniziale del "Prato del quercione", al Parco delle Cascine. La Q2A-rena, area e struttura dedicata alle attività culturali, è realizzata in collaborazione al Festival Lattex Plus che la utilizzerà in seguito. Si ha anche la presenza di un'area esterna all'arena, dedicata ai Mondiali antirazzisti organizzati dall'associazione sportiva UISP.

Nella primavera del 2019 l'APS ICVVCV propone ad alcuni soci, ancora attivi nell'ambiente della Scuola di Architettura, di realizzare delle strutture per l'ombreggiamento delle aree dedicate allo sport per il Festival. Dopo quell'esperienza il gruppo continua a lavorare assieme per poi costituirsi formalmente come cambio generazionale dell'ass. cult. NoDump.



50

ent nature, the cases confirm the need for communication tools to support complex social networks where actors with different languages and modes of operation interact.

The method for creating the tools can be described through six phases:

- Problem identification and analysis; assessment of existing communication challenges.
- Key stakeholder mapping; identification of key actors involved and creation of an initial map of relationships and contacts, useful for understanding roles and interactions.
- Data collection and analysis; compilation of documentary data (contracts, project documentation, press coverage). These materials are examined to reconstruct the chronology of events and to select the most relevant data.

- Validation through interviews: Unstructured interviews with key stakeholders, such as third-sector associations, given their role as intermediaries between citizens and institutions.
- Tool prototyping; development of visual tools to be presented to the same interviewees to assess their coherence and communicative effectiveness. The feedback gathered allows the refinement of the representations.
- Application and iteration; the tools are used in participatory processes with citizens.

The use of the tools in the field allows for gathering further feedback, updating them, and improving the inclusiveness of the process, enabling participants to contribute to the narrative and evaluation of the project actively. The method adopted divides the prototyping phase into two main cycles: first, engagement with intermediary

actors; then, once the initial visual tools have been developed, they are also tested with inhabitants. The feedback gathered from the latter feeds into a continuous revision process, ensuring that the tools remain adaptable and responsive over time.

In the case of Urban Housing, the development of the tools is currently in a consolidation phase in dialogue with intermediary actors. At a later stage, these tools will be shared and tested with residents, and this will continue until the end of the construction intervention and full implementation of the related services.

Visual narrative tools

The method of developing visual tools to facilitate access to information led to the identification of three main solutions. Each tool is capable of conveying a specific set of information and is

designed to highlight particular aspects of the process under investigation. As such, these tools act as a visual translation of the intangible processes involved in architectural design and open spaces, enhancing the individual's perspective in interpreting the project and its implementation at different scales.

Process Prospect

Analogous to the typical perspective representation in architecture, this tool provides an overview of the social process. The events presented are distributed on two parallel levels:

- Lower line: represents the 'software', i.e., all the intangible elements of the context being analysed (strategies, regulations, decisions, institutional relations, etc.).
- Upper line: represents the 'hardware', i.e., the physical reality (spaces, constructions, natural elements, etc.).

51

e al grado di libertà di scelta (*information*) fra i segni utilizzati (Ciribini, 1979).

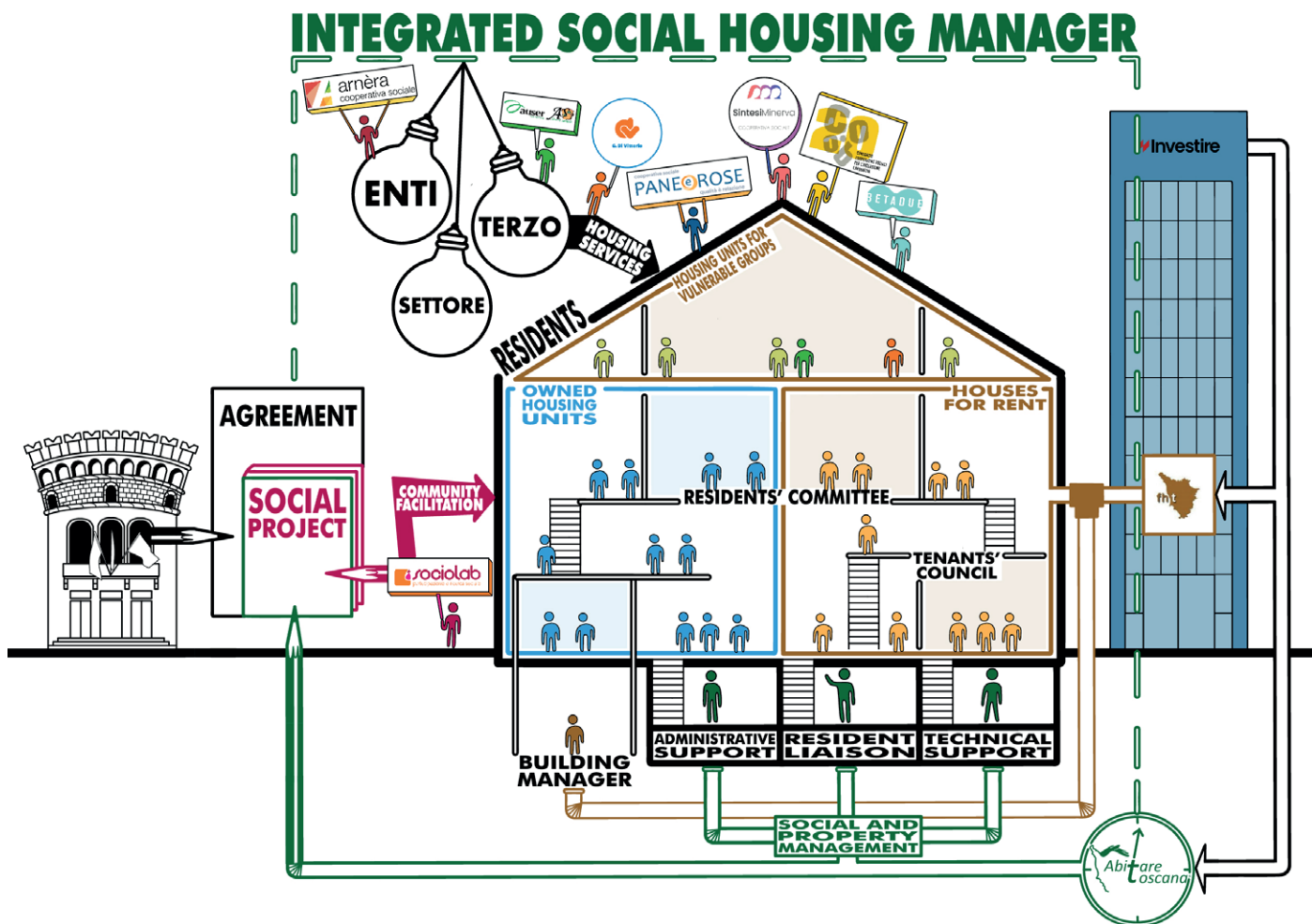
Dettagli Parlanti

Nella scala più minuta troviamo i 'dettagli parlanti', che si possono paragonare ai dettagli costruttivi nell'architettura. Così come questi ultimi forniscono informazioni precise su un elemento, concedendo di procedere alla sua realizzazione, i dettagli parlanti raccontano storie e situazioni particolari all'interno del processo analizzato. Si tratta dello strumento che più si avvicina al linguaggio del fumetto: la narrazione avviene attraverso sequenze di immagini, con testi ridotti al minimo all'interno delle vignette e approfondimenti discorsivi posizionati sotto le illustrazioni. Ogni vignetta rappresenta un momento chiave della storia, permettendo di isolarne i passaggi e di raccontarli con chiarezza (Fig. 7).

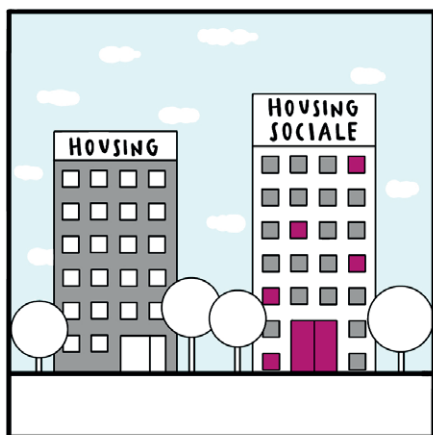
Conclusioni

L'articolo evidenzia come l'evoluzione dall'*Housing Sociale* all'*Urban Housing* rappresenti una sfida che richiede un ripensamento delle relazioni tra abitanti, spazi e servizi. Il tema dell'abitare non può essere ridotto alla sola dimensione edilizia, ma deve essere considerato come un sistema integrato di fattori sociali, economici e culturali, che influiscono direttamente sulla coesione delle comunità e sulla sostenibilità degli interventi. Uno degli aspetti chiave è il ruolo cruciale della partecipazione attiva degli abitanti nei processi decisionali e gestionali. L'integrazione di strumenti visivi, come il fumetto, si rivela strategica nel facilitare l'accessibilità delle informazioni, superando le barriere comunicative.

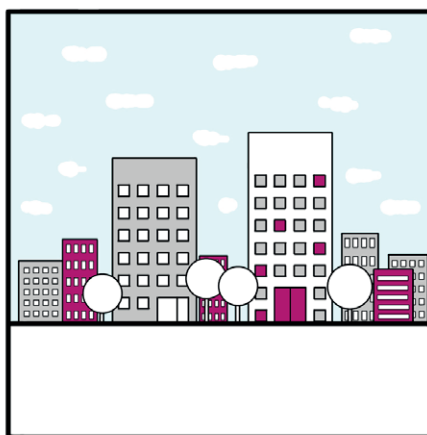
L'analisi di casi concreti ha messo in luce come la mancanza di accesso trasparente alle informazioni possa generare conflitti e ostacolare l'efficacia degli interventi. Per contrastare tali criticità, la ricerca suggerisce un approccio basato sulla pro-



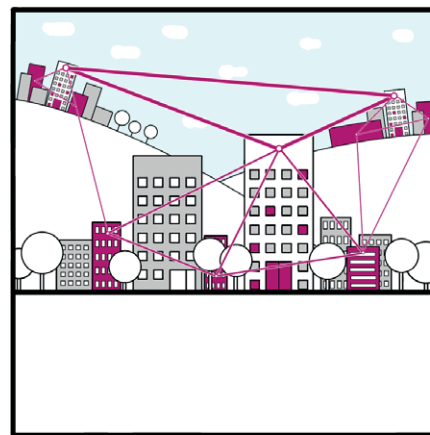
07 |



Social Housing is an intermediate solution between public housing and the private real estate market. It differs from the latter because it offers homes at controlled prices, together with integrated services.



At the urban scale, the distribution of services accessible to residents extends well beyond the boundaries of a single Social Housing complex; organizing these opportunities into a system leads to the evolution towards Urban Housing.



Moreover, the Urban Housing network goes beyond the city limits, connecting and systematizing the various housing experiences across the Tuscan territory.

totipazione collettiva e sulla ricerca-azione, con l'obiettivo di costruire modelli flessibili e adattabili alle esigenze mutevoli delle comunità.

Ricomporre i saperi e fare rete con le diverse parti interessate diventa fondamentale per innovare gli strumenti e i processi volti al contrasto delle disuguaglianze abitative. Gli strumenti visuali, per loro natura in fase di elaborazione, sono stati testati nei due casi citati, dando buoni risultati in termini di facilitazione nell'accesso alle informazioni e supporto al dialogo costruttivo tra gli enti. La ricerca-azione prevede altre fasi di verifica e affinamento attraverso test applicativi sulla rete di interventi del FHT (Fondo Housing Toscano), sia realizzati che in fase di

sviluppo. L'applicazione si presta a comprendere le specificità locali e le dinamiche sociali emergenti, favorendo un approccio contestualizzato e inclusivo.

La ricerca evidenzia come il ripensamento del ruolo dell'architetto non più solo come progettista di spazi, ma anche mediatore tra esigenze diverse, può contribuire a creare ambienti capaci di favorire la coesione sociale e il benessere degli abitanti. Il risultato finale della ricerca applica una visione specificatamente disciplinare per la Progettazione Ambientale, in quanto vengono gestite, secondo la cultura tecnologica della progettazione, le tre componenti di *hardware*, *software* e *brainware* (Ciribini, 1984; Zeleny, 1989).

The document represents the “brainware” (Ciribini, 1984; Zeleny, 1989) that makes it possible to integrate and visualise the actors involved, giving them equal dignity in the process narrative. Vectors express the relationships between these actors, whose aspect and colour determine their meaning, with a legend system that allows interpretation. Using logos and icons also facilitates the immediate recognition of the entities represented (Fig. 4). The tool is accompanied by a discursive text that describes the process in words, with specific insights for all the icons present, and users can use it on different media. The structure allows for a dynamic reading experience. Indeed, the user can focus on the image, delve into exact details, or follow the textual narrative supported by graphic representations (Fig. 5).

Dialogic Sections

The ‘Dialogic Sections’ are more detailed, and comparable to the architectural sections of the same name. Just as the latter make it possible to understand the stratification of spaces, the ‘Dialogic Sections’ deepen the interactions between the different actors involved in the process, highlighting the dynamics of governance (Fig. 6). Hence, the representation focuses on human actors and the interactions between subjects are expressed through vectors, according to codes inspired by graph theory in terms of meaning and the degree of freedom of choice (information) between the signs used (Ciribini, 1979).

Talking Details

‘Talking Details’ are at the finest scale, comparable to architectural construction details. Just as the latter provides

precise information about an element, often allowing its realisation to proceed, the talking details tell stories and specific situations within the process analysed. ‘Talking Details’ is the tool that most closely resembles the language of cartoons. The narrative takes place through sequences of images, with texts reduced to a minimum within the vignettes and discursive insights positioned below the illustrations. Each vignette represents a key moment in the story, making it possible to isolate passages and tell them clearly (Fig. 7).

Conclusions

The paper highlights how the evolution from Social Housing to Urban Housing is a challenge that requires rethinking the relationships between inhabitants, spaces, and services. Housing cannot be reduced to the

building dimension alone but must be considered as an integrated system of social, economic, and cultural factors that directly impact the cohesion of communities and the sustainability of interventions. One of the key aspects is the crucial role of the active participation of residents in decision-making and management processes. The integration of visual tools, such as comics, is proving to be strategic in facilitating the understanding and accessibility of information, thus overcoming communication barriers.

The analysis of concrete cases has shown how the lack of transparent access to information can generate conflicts and hinder the effectiveness of interventions. The research proposes an approach based on collective prototyping and action-research to build flexible models adaptable to the changing needs of communities.

ATTRIBUZIONI E RICONOSCIMENTI

Convenzioni di ricerca, Accordo tra Investire SGR, per conto del fondo “Housing Toscano” e il DiDA per contributo alla ricerca “Social Living nel Borgo di San Martino”, resp. scientifico prof. Maria De Santis, soggetti coinvolti, PhD student Arianna Camellato, Sociolab Società Cooperativa – Impresa Sociale, Arnèra Cooperativa Sociale, Coop Itinera. La sistematizzazione delle informazioni su cui si basa la Figura 06 è da attribuire a SocioLab.

NOTE

¹ Dal 2022 il gruppo di ricerca ha siglato accordi di ricerca con partenariati multilivello di governance con Regione Toscana, Investire SGR, Fondo Housing Toscano, Abitare Toscana, fondazione CRF (Cassa di Risparmio di Firenze), la rete coop-net delle associazioni del Terzo Settore, Comuni, Società della Salute per la partecipazione a bandi di finanziamento a livello regionale e internazionale, (progetto HEROES – Housing Enhancement and Regional Oversight for European Sustainability – Interreg Europe call 2024) per rafforzare le politiche per il welfare abitativo.

² Tra le principali preoccupazioni vi sono l'aumento del carico urbanistico (fognature, parcheggi), il rischio di trasformazione degli alloggi in locazioni turistiche e, non da ultimo, l'indignazione per la demolizione di alcuni alberi esistenti.

REFERENCES

Aime, M. (2019), *Comunità*, il Mulino, Bologna.

Arnstein, S.R. (1969), “A Ladder of Citizen Participation”, *Journal of the American Institute of Planners*, Vol. 35, n. 4, pp. 216-224. Available at: <https://doi.org/10.1080/01944366908977225>.

Camellato, A. (2023), *(Come) disegnare un processo*, Architettura del racconto di una caso di innovazione sociale, DiDapress, Firenze, Available at: <https://didapress.it/publicazione/come-disegnare-un-processo> (Accessed on 27/02/2025).

Reintegrating knowledge and fostering collaboration between different stakeholders is essential for innovating tools and processes to address housing inequalities. The visual tools, which are a work in progress by their nature, have been tested in the two case studies mentioned above, with positive results in terms of facilitating access to information and supporting constructive dialogue between stakeholders. The action-research includes further phases of evaluation and refinement through application-based testing within the network of interventions carried out by the FHT (Tuscan Housing Fund), both completed and in development. This application allows the understanding of local specificities and emerging social dynamics, promoting a contextualised and inclusive approach. The research highlights how rethinking the architect's role, not only as a

designer of spaces but also as a mediator between different needs, can contribute to creating environments capable of fostering social cohesion and the well-being of the inhabitants. The final result of the research applies a specific disciplinary vision to environmental design, as the three components of hardware, software, and brainware are managed according to the technological culture of design (Ciribini, 1984; Zeleny, 1989).

NOTES

¹ Since 2022, the research group has signed research agreements with multi-level governance partnerships with the Tuscany Region, Investire SGR (Società di Gestione del Reddito), Fondo Housing Toscano, Abitare Toscana, CR (Cassa di Risparmio) Foundation, the coop-net network of third sector associations, municipalities,

Camellato, A. (2024), “Drawing urban processes: a visual grammar to make opportunities for social innovation accessible and inclusive”, *BDC. Bollettino Del Centro Calza Bini*, Vol. 24, n. 2, Available at: <https://doi.org/10.6092/2284-4732/4070>.

Ciribini, G. (1979), *Introduzione alla tecnologia del design: metodi e strumenti logici per la progettazione dell'ambiente costruito*, Franco Angeli, Milano.

Ciribini, G. (1984), *Tecnologia e progetto: argomenti di cultura tecnologica della progettazione*, Celid, Torino.

European Commission, Directorate-General for Employment, Social Affairs and Inclusion (2024), *Social housing and beyond: operational toolkit on the use of EU funds for investments in social housing and associated services*, Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea, Available at: <https://data.europa.eu/doi/10.2767/924036> (Accessed on 21/02/2025).

De Santis, M., Bellini, E., Macchi, A. e Otti, L. (2015), “Coabitare in rete: dall'abitare la città all'abitare diffuso”, *BDC. Bollettino Del Centro Calza Bini*, Vol. 15, n. 2, pp. 389-401. Available at: <https://doi.org/10.6092/2284-4732/4070>.

De Santis, M. (ed.) (2022), *Dieci progetti per la qualità abitativa. Concorso di idee per l'edilizia sociale nel post-pandemia*, DiDapress, Firenze. Available at: <https://didapress.it/publicazione/dieci-progetti-per-la-qualita-abitativa> (Accessed on 21/02/2025).

De Santis, M., Gregori, L. (2023), a cura di, *Abitare Urbano. Dalla qualità abitativa alla qualità urbana*, Altralinea, Firenze.

Friedman, Y. (2003), *Utopie realizzabili*, Quodlibet, Macerata.

Friedman, Y. (2009), *L'architettura di sopravvivenza*, Bollati Boringhieri, Torino.

Friedman Y. and Bocco A. (ed.) (2017), *Tetti*, Quodlibet, Macerata.

Gastaldi, F. and Camerin, F. (2019), *Aree militari dismesse e rigenerazione urbana. Potenzialità di valorizzazione del territorio, innovazioni legislative e di processo*, LetteraVentidue, Siracusa

health companies to participate in regional and international funding calls, HEROES (Housing Enhancement and Regional Oversight for European Sustainability) project (Interreg Europe call 2024) to strengthen housing welfare policies.

² Among the main concerns are the increase in urban pollution (sewage, car parks), the risk of converting homes into tourist rentals, and indignation at demolishing some existing trees.

Goldsmith, A. (1983), “Parole e immagini”, in Goldsmith, A. and Colombo, A. (Eds.) *I grandi temi della fotografia. Il fotogiornalismo*, Fabbri, Milano.

Housing Europe (2011), *Housing Europe Review 2012*. CECODHAS Housing Europe’s Observatory, Brussels. Available at: <https://world-habitat.org/wp-content/uploads/2011/11/2012-Housing-Europe-Preview2.pdf> (Accessed on 23/02/2025).

Housing Europe (2021), *The state of housing in the EU 2021*. Housing Europe’s Observatory, Brussels. Available at: <https://www.housingeurope.eu/the-state-of-housing-in-europe-in-2021/> (Accessed on 05/05/2025).

Lewin, K. (1980), *I conflitti sociali*, Franco Angeli, Milano.

Lo Bocchiaro, G. (2008), “Il linguaggio del fumetto tra città e piano, Analisi del fumetto come sguardo “altro” sulla città. Problematiche di un uso attivo nella pianificazione”, *Rivista del Dottorato di Ricerca in Pianificazione Urbana e Territoriale dell’Università di Palermo*, Vol. 22, pp. 24-27. Available at: https://www.academia.edu/2293808/Il_linguaggio_del_fumetto_tra_citt%C3%A0_e_piano (Accessed on 18/02/2025).

Massironi, M. (1982), *Vedere con il disegno. Aspetti tecnici, cognitivi, comunicativi*, Franco Muzzio Editore, Padova.

United Nations (2015), *Trasformare il nostro mondo: l’Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile*, ONU, New York. Available at: <https://sdgs.un.org/2030agenda> (Accessed on 05/05/2025).

Neri, V. (2021), *Notizie visive. La comunicazione ai tempi della visual culture*, Pacini editore, Pisa.

European Parliament (2021), *Risoluzione sull’edilizia popolare e l’accesso a un alloggio dignitoso e accessibile per tutti* (2020/2849(RSP)), Risoluzione approvata il 21 gennaio 2021. Available at: https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2021-0020_IT.html (Accessed on 05/05/2025).

Zeleny, M. (1989), “Knowledge as a New Form of Capital. Part 2: Knowledge-based Management Systems”, *Human Systems Management*, Vol. 8, pp. 129-143. Available at: <https://doi.org/10.3233/HSM-1989-8208>.