

Alma Mater Studiorum-Università di Bologna

Scuola di Ingegneria e Architettura
Dipartimento di Architettura
Corso di Laurea in Ingegneria Edile-Architettura

Tesi di Laurea in Architettura e Composizione architettonica

LA COSTRUZIONE CONDIVISA dello SPAZIO PUBBLICO Architettura e Programmi Sociali per Zingonia

Candidata:

Serena Indaco

0000590590

Relatore:

Chiar.mo Prof. Matteo Agnoletto

Correlatori:

Prof. Luigi Bartolomei

Prof. Deni Ruggeri

Anno Accademico 2015/2016

Sessione II

*C'è qualcosa, su tutta la terra,
Più bella d'una ghirlanda d'alloro?
L'alone della luna, forse - o la gioia
Sulle labbra, quando ridono tre persone;
La nascita - dirà qualcuno - rugiadosa
Della rosa mattutina - l'increspatura
Che il dolce petto dell'alcione posa
Sul mare. Ma sono paragoni sotto misura.
E allora: le lacrime d'argento d'Aprile?
La gioventù di Maggio? O Giugno
Che alle farfalle la vita respira?
No, niente vince ciò che m'ispira,
Fatta naturalmente eccezione
Per gli occhi regali di tre persone.*

*J. Keats,
"Alle Signore che mi videro incoronato"*

SOMMARIO

7	<i>Progetto Tesi Zingonia</i>
8	<i>Abstract</i>

1.CITTA' e SPAZIO PUBBLICO

13	1.1 DALLA CITTA' ALLO SPAZIO PUBBLICO
18	1.2 LE FORME DELLO SPAZIO DELLA RELAZIONE
19	1.2.1 La Piazza
20	1.2.2 La Strada
24	1.2.3 Il Virtuale
26	1.3 IO, NOI e LO SPAZIO
28	1.3.1 Addomesticare lo spazio urbano
30	1.3.2 L'emozione personale diventa comune: la comunicazione della paura
32	1.3.3 Lo spazio in cui "l'altro" si fa prossimo
35	1.4 VITE IN TRANSITO, PROGETTARE LO SPAZIO
37	BIBLIOGRAFIA CRITICA
38	Sintesi critica di "Life between buildings"
40	Sintesi critica di "The social life of small urban places"
43	1.5 SINTESI

2.PAESAGGIO e PRATICHE DEMOCRATICHE

47	2.1 CONCETTI DI PAESAGGIO
53	2.2.1 Dieci punti di vista sul paesaggio
56	2.2 PAESAGGIO e DEMOCRAZIA
58	2.3 IL PROGETTO URBANO SOSTENIBILE



60	2.4 PRATICHE DEMOCRATICHE
65	2.4.1 La Carta della Partecipazione
71	2.4.2 Strumenti e tecniche di coinvolgimento
76	2.5 PROGETTI PLURALI
78	2.6 PREPARARE UNA COMUNITA' ALLA PARTECIPAZIONE
81	2.7 SINTESI

3.CASI STUDIO

85	3.1 INTERVENTI DI ARCHITETTURA COME FORMA SOCIALE NELLO SPAZIO PUBBLICO
112	3.2 SINTESI

4.ANALISI

117	4.0 INTRODUZIONE
118	4.0.1 Zingonia
120	4.1 ZINGONIA: LA NUOVA CITTA'
122	4.1.1 Il Masterplan di Zingone
124	4.1.2 La Cronistoria di Zingonia
126	4.1.3 Lo Spazio Pubblico
128	4.1.4 Lo Spazio Pubblico nelle cartoline di Ieri e di Oggi
131	4.2 ZINGONIA NON ESISTE
132	4.2.1 Il punto di vista Amministrativo
133	4.2.2 La "Power map"
134	4.2.3 La Mappa dei servizi formali e informali
135	4.2.4 Analisi SWOT livello amministrativo e servizi
136	4.3 LE PERSONE CHE FANNO LA CITTA'
138	4.3.1 Terra di tutti e terra di nessuno
140	4.3.2 Mappa dei crimini, del degrado e delle criticità
141	4.3.3 La percezione della sicurezza nello spazio pubblico
142	4.3.4 Gli Attori di Zingonia



144	4.3.5 Indagine sulle percezioni
145	4.3.6 Mappa degli spazi potenziali
146	4.4 LA BELLEZZA della FRONTIERA
148	4.4.1 Mappa percettiva
149	4.4.2 Orientamento/Disorientamento
150	4.4.3 Scala umana/sovraumana
151	4.4.4 La Vita quotidiana
152	4.5 PUNTI di VISTA
154	4.5.1 “Prima impressione su Zingonia”
156	4.5.2 Zingonia attraverso i Mass Media
158	4.5.3 “Prestaci i tuoi occhi”
	5.IL PROGETTO
165	5.0 INTRODUZIONE
166	5.1 L'AREA di INTERVENTO
168	5.1.1 L'analisi dell'area
170	5.1.2 Lo spazio pubblico, semipubblico, privato
172	5.1.3 La percezione dello spazio pubblico
174	5.2 IL PROGETTO
178	5.2.1 Criteri progettuali
179	5.2.2 Masterplan generale degli interventi
180	5.2.3 Area Cortile 4 Torri
196	5.2.4 Area Giardinetto
210	5.2.5 Area Piazza Affari
226	5.2.6 Interventi e Attori
228	5.3 SINTESI
231	5.4 CONCLUSIONE
233	<i>Note finali</i>
234	<i>Ringraziamenti</i>



PROGETTO TESI ZINGONIA

Questo progetto di tesi è stato svolto all'interno di un programma Erasmus + che ha coinvolto cinque università europee (Norwegian University of Life Sciences, l'Università di Bologna, l'Università di Nürtingen-Geislingen, l'Università di Kassel, la Szent István University di Budapest) e la partecipazione di LE:NOTRE Institute. Queste istituzioni hanno collaborato nella realizzazione del corso teorico/pratico LED (Landscape Education for Democracy) che si è svolto attraverso una serie di lezioni ed esercitazioni on-line e si è concluso, per questo primo anno, con un workshop intensivo a Zingonia. L'idea alla base del progetto è la promozione del paesaggio come spazio democratico, in cui ogni persona ha ugual diritto d'accesso, di godimento e responsabilità di cura. Si suggerisce la possibilità di una nuova forma di urbanistica "dal basso", che riconosce la diversità della compagine sociale come valore primario. L'obiettivo principale è stato la definizione di strumenti alternativi per interpretare ed agire sul paesaggio urbano, inteso non solo nella sua espressione fisica ma anche nella stratificazione di componenti economiche, sociali, storiche, amministrative, estetiche e virtuali che influenzano l'immagine complessiva dello spazio che quotidianamente percepiamo. Zingonia è stata il laboratorio pratico per questo primo workshop, in quanto presenta delle criticità e problemi che la dipingono come possibile terreno fertile per lo sviluppo di processi nuovi per il disegno del territorio.

All'interno di queste ricerche e studi sperimentali sul paesaggio ho svolto il mio lavoro di tesi, focalizzando la mia attenzione sul ruolo che lo spazio pubblico di Zingonia può assumere nella trasformazione spaziale e sociale.



ABSTRACT

Nonostante sia diffusa la percezione di una problematica dissociazione tra l'essere umano e l'ambiente che lo circonda, oggi si scorge la volontà di ricercare la realizzazione di luoghi eticamente e socialmente più umani, in cui l'innovazione e la sperimentazione di futuri possibili diventano la base per un'azione concreta. Spesso, però, è più facile dichiarare cosa non vogliamo che succeda rispetto che immaginare e articolare positive vision. L'innovazione non è solamente l'applicazione e l'uso di nuovi device tecnologici ma anche un nuovo approccio capace di gestire le sfide sociali delle nostre città. In esse i luoghi pubblici sono gli spazi che per primi possono essere portatori di nuovi valori, nuovi modi di vivere e di agire sulle città. Questi rappresentano, infatti, una risorsa fisica e ideale dove negoziamo i nostri interessi comuni ed esprimiamo le nostre differenze, celebriamo la creatività e mostriamo il nostro dissenso. I luoghi pubblici sono spazi di sperimentazione dove possiamo imparare ad interagire con (e rispettando) i diversi attori. L'intervento architettonico in questi ambiti diventa il mezzo per favorire l'evoluzione positiva dell'attuale stato fisico e sociale dell'ambiente. La progettazione si sta, però, evolvendo assomigliando sempre meno ad un programma prestabilito in grado di anticipare tutte le mosse della sua messa in atto e trasformandosi sempre più a una strategia in grado di apprendere dagli eventi e dalle contingenze. Il progetto diventa un algoritmo in cui la sequenza di operazione deriva dal manifestarsi di alcune condizioni in cui l'abitante e l'utilizzatore sono la variabile dominante. Gli interventi proposti nella mia tesi di laurea, seguendo questo approccio, vogliono portare una riqualificazione degli spazi urbani pubblici di Zingonia, una realtà estremamente complessa e stimolante che si trova in provincia di Bergamo. Zingonia è nata come New town nel 1964 ed oggi appare come un quartiere metropolitano senza Comune, una periferia senza centro, uno dei più sorprendenti e complessi laboratori di futuro in Italia. L'insieme di piccoli interventi proposti sono azioni fra



loro indipendenti che nel complesso vanno a migliorare le condizioni fisiche di degrado dello spazio e incrementano la percezione di un luogo "sicuro", tentando di abbassare alcune barriere mentali e fisiche. Per ottenere questo si cerca di attivare questi luoghi spingendo le persone ad attraversarli "positivamente" e coinvolgendo gli user nella realizzazione degli stessi. I risultati fisici di questi interventi sono altrettanto importanti quanto i risultati sociali e psicologici percepiti dai partecipanti al processo. In particolare si vogliono promuovere interventi "DIY-Do it yourself" nei quali l'utente, in parte o in toto, è il protagonista della realizzazione del progetto. Questo approccio è rilevante perchè l'azione di creazione genera un legame molto importante con lo spazio ("l'ho fatto io") e attiva il dialogo con gli altri partecipanti che è uno dei fondamenti per lo sviluppo di una comunità. Le persone vengono così coinvolte in un'educazione pratica dell'estetica del paesaggio diventando consapevoli del proprio potere nel cambiare ciò che le circonda.



1. Città e Spazio Pubblico

“Nothing exists in
isolation, only in
relation”

N. Ellin



“La storia comincia raso terra, con dei passi, che sono il numero, ma un numero che non costituisce una serie. Non si può infatti contare poiché ciascuna delle sue unità ha un carattere qualitativo: esprime uno stile di apprensione tattile e di appropriazione cinestetica. Il loro formicolio è un insieme innumerevole di singolarità. La successione dei passi sono una forma di organizzazione dello spazio, costituiscono la trama dei luoghi. Da questo punto di vista le motricità pedonali formano uno di questi sistemi reali la cui esistenza crea effettivamente la città (...). Non si localizzano, sono essi stessi a costituire uno spazio.”

De Certeau M.(2001), L'invenzione del quotidiano, Edizioni lavoro, pag 150



1.1 DALLA CITTÀ ALLO SPAZIO PUBBLICO

La città è lo sfondo su cui si cercherà di mettere a fuoco il tema della costruzione dello spazio pubblico, oggetto di questa tesi di laurea. La città, con la sua storia e il suo proprio modo di venire modificata nel tempo, influenza moltissimo la percezione e la caratterizzazione dello spazio pubblico. Non esiste città senza spazio pubblico, perché questo va ad essere il connettore tra un agglomerato di edifici e funzioni con la vita che si muove in essi. La città, però, è uno sfondo complesso e articolato: è sempre **molteplice, plurale, locale, intima, memoria, sensazione, immagine...** Già nel I secolo a.C il geografo Strabone si infuriava ogni volta che i suoi contemporanei chiamavano città i grossi villaggi. Egli aveva intuito l'impossibilità di raggiungere una definizione condivisa a causa della continua mutevolezza dell'oggetto e per via della grande variabilità delle forme di convivenze che qui vi si possono instaurare¹. La città appare come un contenitore di molteplicità di abitanti e di edifici, ma è la **relazione** che intercorre tra le parti che la qualifica in quanto tale. I rapporti, proprio per definizione, sono instabili e mutevoli rendendo così complesse e varie le città di tutto il mondo. L'abitante di questi luoghi, l'uomo, da sempre è stato alla ricerca di forme di socialità in grado di dare realizzazione al suo essere. In un primo periodo della nostra storia la necessità umana di comunicare e condividere esperienze tra simili ha obbligato le persone a riunirsi in villaggi e città. Inizialmente comunicare significava essere nello stesso spazio e nello stesso tempo, insieme. Da questo momento in poi l'essere riuniti in uno stesso luogo ha caratterizzato una dimensione socio-culturale ritenuta l'essenza dell'urbanità². Lo spazio metropolitano si contraddistingue, quindi, come una arena attraversata da flussi globali, in cui gruppi sociali differenti, che hanno diverse relazioni con questi flussi, si affrontano tra loro per definire e confermare i propri confini politici e culturali. "Uno "spazio vitale" che è spazio dell'identità, in cui l'identità è il risultato di una lotta culturale per conquistare tale spazio"³. Questo perchè l'ambiente di vita, solo quando viene riconosciuto, percepito e nel momento in cui gli viene

NOTE:

1 Brugellis P. e Pezzulli F. (2006) *Spazi comuni, Reinventare la città*, Bevivino editore

2 Carmona M. Tiesdell S. Heath T. Oc T. (2010) *Public Places Urban Spaces. The dimensions of urban design*, Oxford, Elsevier

3 Barberi P. (2010) *E' successo qualcosa alla città. Manuale di antropologia urbana*, Roma, Manuali Donzelli



dato significato, si trasforma in luogo. Così i percorsi individuali, le tracce, le traiettorie nella loro articolata coreografia si organizzano appropriandosi dell'ambiente che non è più un qualunque spazio ma, diviene il proprio spazio.

“Public space is the playground of society”⁴

Jan Gehl nel suo saggio “Life between buildings”⁵ ha condotto un attento studio dello spazio pubblico in relazione all'uomo e alla società. In particolar modo è stato evidenziato il modo con cui la città e le forme della sua organizzazione e pianificazione si sono evolute nel tempo. Le città fondate tra il 500 d.C. e il 1500 d.C. non erano progettate nel vero senso della parola. Si erano evolute dove vi era necessità, modellate dai residenti in un processo di costruzione dello spazio di tipo diretto. Lo sviluppo è stato lunghissimo (centinaia di anni) ma ha sicuramente permesso continui aggiustamenti e l'adattamento dell'ambiente urbano alle funzioni della città. Il risultato sono spazi urbani che ogni giorno offrono condizioni ottime per la vita tra gli edifici.

Il Rinascimento è stato l'epoca di transizione tra un'evoluzione libera della città ad una forma rigorosa di pianificazione. In questo periodo la città diventò un'opera d'arte. L'apparenza figurativa e visuale dello spazio si stabilirono come i criteri per la progettazione della buona architettura.

La svolta più importante è stata introdotta, poi, dal Modernismo. A partire dal 1930 in tutta Europa si diffusero i concetti del funzionalismo formalizzati nei congressi del CIAM. Il tema fondamentale è stato lo studio dell'ambiente fisico tenendo conto del punto di vista igienico, della salute psicologica e della razionale organizzazione dell'uso dello spazio. Nonostante queste innovative precauzioni, il funzionalismo non ha mai fatto riferimento agli aspetti sociali nella progettazione degli edifici e dello spazio pubblico.

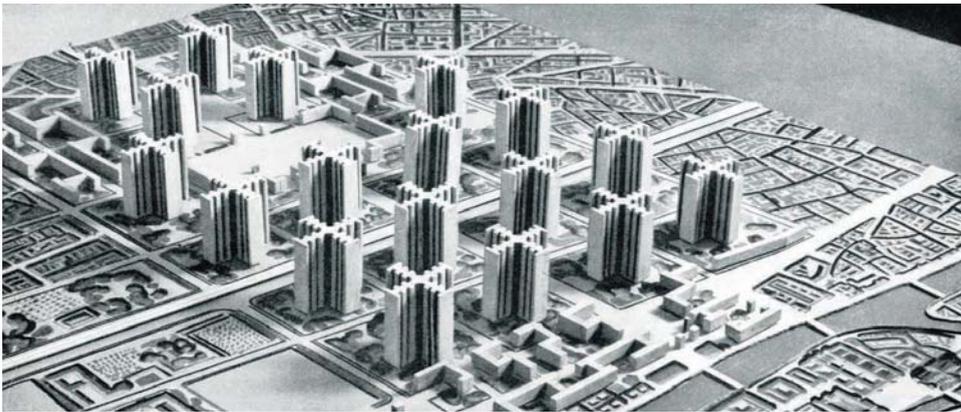
NOTE:

4 Bunschoten R.(2002), *Public Space*, Black Dog Publ

5 Gehl J.(1980), *Life between buildings. Using public space*, Island Press



Uno degli effetti più evidenti di questa ideologia è stata la scomparsa delle strade e delle piazze dai progetti per i nuovi edifici e per le nuove città. In più, la rigida zonizzazione funzionale, con abitazioni, servizi e industrie costruiti in parti differenti della città, ha sicuramente alleviato alcuni problemi del periodo industriale ma ha anche ridotto i possibili vantaggi. La città era interpretata come una macchina che permetteva movimenti umani logicamente separati e ordinati. Ci si era dimenticati che le città sono “luoghi delle persone”.



Plan Voisin per Parigi, Le Corbusier 1924

“The city was not a goal in itself, but a tool formed by use.”

Life between buildings



Humanising Le Corbusier, Plan Voisin per Parigi, Glenn Walls 2014



Lo spazio pubblico rappresenta, quindi, l'essenza dell'urbanità che si è evoluta nelle forme e nelle pratiche d'uso insieme con le generazioni di popolazioni che si sono succedute. Questo spazio, come C. Mattogno afferma, è "il luogo privilegiato delle relazioni da quelle sociali a quelle economiche e produttive, da quelle della mobilità fisica a quelle della comunicazione"⁶. Senza questi spazi conviviali le città e i paesi sono solo collezioni di edifici che non permettono l'incontro con "l'altro".

Solitamente alla parola "spazio pubblico" associamo immediatamente il concetto di "vuoto", intendendo la trama dello spazio libero tra gli edifici anche perchè spesso, questi luoghi "in between", si trovano ad essere dimenticati o sottoutilizzati. Lo spazio pubblico, però, dovrebbe essere caratterizzato dalla capacità di attrarre persone, attività, relazioni. Infatti senza queste forme di coinvolgimento questi contesti spazio-temporali rimarrebbero abbandonati, e le persone non avrebbero nessun motivo di frequentarli⁷. Si può facilmente scoprire che lo spazio è regolato da una serie di diritti invisibili ma percepibili⁸. Quello fondamentale è il **diritto di accesso** che può essere declinato in **accesso fisico** (è possibile entrare?), **accesso visuale** (è possibile vedere facilmente lo spazio pubblico per i potenziali fruitori?) e **accesso simbolico** (sono presenti segnali che indicano appartenenze più o meno marcate e che possono selezionare/ scoraggiare i potenziali fruitori?). Affianco al diritto di accesso è individuato il concetto di **libertà di azione**. Lo spazio pubblico deve essere utilizzato in base ai propri desideri riconoscendo, però, che questo è uno spazio condiviso, in cui la propria libertà non deve andare a limitare i diritti degli altri. Altre norme insite nel concetto di spazio pubblico, ma percepite solo quando il fruitore si sente direttamente coinvolto nella costruzione e proprietà del luogo sono: il **diritto di rivendicazione**, il **diritto di cambiamento** e il **diritto di appropriazione**. Il diritto di rivendicazione sottolinea la possibilità di esercitare qualche forma di controllo dello spazio perché questo è percepito come "nostro".

NOTE:

6 Mattogno C.(2002), *Idee di spazio lo spazio nelle idee, Metropoli contemporanee e spazi pubblici*, Franco Angeli, Milano

7 Ibidem

8 Carr S. Francis M. Rivlin L.G. Stone A.M.(1992), *Public Space, Environment and Behavior* serie, Cambridge, Cambridge university press



DIRITTO di ACCESSO		accesso fisico	è possibile entrare?
		accesso visuale	è possibile vedere facilmente lo spazio pubblico per i potenziali fruitori?
		accesso simbolico	ci sono segnali che indicano appartenenze e possono scoraggiare i potenziali fruitori?
LIBERTA' di AZIONE			uso in base ai propri desideri, la propria libertà di azione non deve andare ad intaccare i diritti degli altri
DIRITTO di RIVENDICAZIONE			esercitare una forma di controllo dello spazio
DIRITTO di CAMBIAMENTO			possibilità che lo spazio si evolva e si adatti ai nuovi tempi
DIRITTO di APPROPRIAZIONE			possibilità di sentire come "proprio" uno spazio pubblico

Il diritto di cambiamento permette al luogo di evolversi e adattarsi alle variazioni degli usi e dei tempi, mentre il diritto di appropriazione è molto delicato perché evidenzia la possibilità di sentire quel luogo come proprio riconoscendone, però, la valenza collettiva dello stesso. Lo spazio non è mai anonimo. Uno dei tratti distintivi della specie umana, derivante dalle nostre origini di raccoglitori-cacciatori nomadi, è la necessità di marcare il territorio. Questo può risultare potenzialmente problematico perché lo spazio appartiene a tutti. Il problema emerge quando un unico gruppo sociale mostra delle pretese esclusive nell'uso dello spazio⁹. Il paesaggio e la città sono, perciò, ambiti reali dove la filosofia della democrazia si traduce in oggetti concreti e situazioni, andando a influenzare direttamente le nostre vite.

NOTE:

9 Shaftoe H.(2008),*Convivial Urban Spaces. Creating Effective Public Places*, Londra, Earthscan



*Particolare di
"Escalator with added
space above"
Olga Chernysheva,
2015
Carboncino su carta*

1.2 LE FORME DELLO SPAZIO DELLA RELAZIONE

Nel campo dell'architettura e dell'urbanistica, molti studi hanno tentato di individuare le caratteristiche distintive degli spazi pubblici urbani affollati, vivaci, eterogenei, osservando i comportamenti dei soggetti al loro interno. Gli spazi pubblici, infatti sono riconosciuti importanti:

- Per la **qualità della vita**: vanno ad influenzare il benessere fisico, mentale e sociale dell'uomo che li vive quotidianamente. Sono il luogo dove poter fare una passeggiata nella Natura o incontrare altre persone.
- Per l'**educazione alla diversità**. Il luogo pubblico può essere inteso come teatro della vita di tutti i giorni e quindi dà la possibilità di apprendere informazioni di tipo sociale. Essendo un luogo, in linea di principio, aperto a tutti, permette di avere contatti con persone con culture, comportamenti e atteggiamenti diversi.
- Per la **partecipazione alla vita della comunità**. Il luogo privilegiato per la dimensione pubblica, dove avvengono manifestazioni ed eventi.

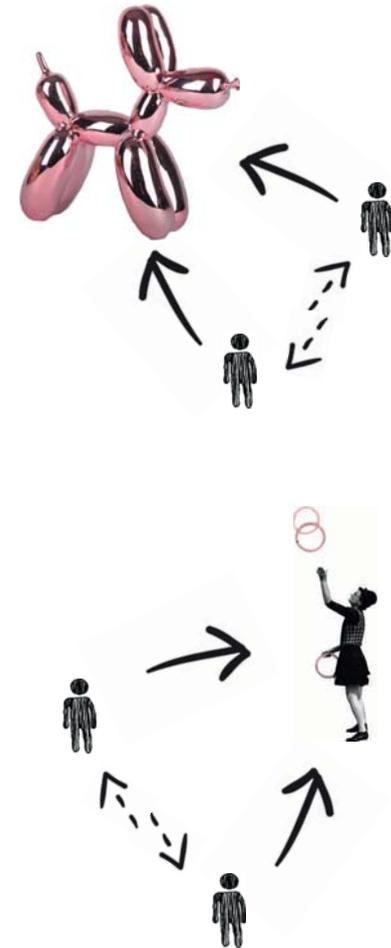
Quando pensiamo allo spazio pubblico urbano ci immaginiamo subito una **piazza** o una **strada**. Entrambi sono luoghi emblematici per le relazioni tra gli individui che vi si instaurano e, per questo, sono stati attentamente analizzati da molti studiosi. Oggi però, oltre al spazio fisico, viviamo quotidianamente in un altro mondo esterno al soggetto, quello virtuale. L'uomo si trova, dunque, ad attraversare e incontrare gli altri non solo tramite gli ambiti fisici di socialità, ma anche attraverso strumenti che modificano la classica dicotomia pubblico/privato. Nei seguenti paragrafi tratterò in maniera specifica tre forme dello spazio pubblico: la piazza, la strada e il virtuale.

1.2.1 La Piazza

Storicamente la piazza è definibile come uno spazio d'uso pubblico di significativa qualità architettonica e urbanistica, centro di convergenza o baricentro di un determinato territorio urbano. La piazza è luogo di riunioni, di spettacoli, di prediche, di cerimonie, di processioni, nonché il luogo privilegiato dello scambio e dell'attività commerciale, del contatto della comunità con il mondo esterno, dell'informazione in quanto simbolo materializzato della storia pubblica di quella comunità. La storia più antica è legata alle piazze europee che si sono evolute a partire dalla forma dell'agorà greca. L'esempio europeo è sempre stato di primo piano tanto che in America le piazze vengono chiamate "plazas" piuttosto che "squares" cercando, così, di infondere in questi spazi la vivacità propria delle piazze del vecchio continente. W. Whyte in "The social life of small urban spaces"¹⁰ ha cercato di individuare la ricetta di successo per una piazza dinamica e conviviale. Dalla serie di studi svolti nelle piazze di New York e dalle numerose osservazioni si è sintetizzato che:

- L'illuminazione diretta del sole non è un fattore determinante nell'uso delle piazze.
- La stessa bellezza della piazza o degli edifici prospicienti non è importante.
- Anche la forma della piazza non è così influente come i progettisti erroneamente credono.

L'aspetto che appare, invece, fondamentale è la **quantità di spazio adatto**, ossia la presenza di sedute confortevoli da un punto di vista sociale. Questo non significa un numero appropriato di panchine bensì una strutturazione degli elementi che costituiscono la piazza adatti ad essere utilizzati come sedute (muretti, scale ecc.) e magari la disponibilità di sedie mobili. Una piazza concepita in questo modo non sarà percepita come vuota se ci sono solo poche persone sedute sulle panchine, in quanto le panchine non saranno molte, ma



Rappresentazione del fenomeno della triangolazione

NOTE:

¹⁰ Whyte W.H. (1980), *The social life of small urban places*, Project for Public Space



potrà essere adattabile alle diverse esigenze d'uso. In generale W. Whyte ritiene che gli spazi pubblici per funzionare devono essere ambienti accoglienti, vivibili, confortevoli e user friendly. Un fattore centrale capace di accendere uno spazio è il fenomeno della "triangolazione" ovvero la presenza di stimoli che spingono le persone a interagire, a socializzare. In poche parole questo è il processo per cui uno stimolo che può essere un oggetto fisico (scultura, musicisti/performanti non è importante che siano bravi o meno!) oppure un panorama stabilisce un collegamento tra persone permettendo di creare un'interazione tra sconosciuti. E' il "common ground" teorizzato anche da Jan Gehl necessario per la socialità, ma in questo caso lo spunto per creare il nesso nasce dalla struttura fisica o dalla pratica d'uso dello spazio.

1.2.2 La Strada

Il tracciato stradale è il primo gesto con cui l'uomo descrive sul terreno l'organizzazione del territorio¹¹. E' uno spazio dove convivono due caratterizzazioni: può essere interpretato in termini infrastrutturali, ma anche come ambiente sociale. Un nodo cruciale è che lo spazio dedicato al movimento per i pedoni è sicuramente anche uno spazio relazionale, mentre quello dedicato allo spostamento dei veicoli annichisce questo suo potenziale. Donald Appleyard e Mark Lintell hanno pubblicato una ricerca¹² che è stata svolta tra il 1969/1970 a San Francisco sul ruolo che le strade svolgono nello spazio urbano come principale corridoio e salotto della città, con particolare attenzione all'impatto infrastrutturale e sociale. In dettaglio si è analizzato quale è stato l'effetto dell'incremento del traffico sulla vitalità dei due lati stradali. L'indagine si è svolta su tre tipologie di strade differenti:

- HEAVY STREET strada a senso unico con un picco di 900 veicoli per ora
- MODERATE STREET strada a doppio senso con un picco di 550 veicoli per ora
- LIGHT STREET strada con un picco di 200 veicoli per ora

NOTE:

11 Brugellis P. e Pezzulli F. (2006) *Spazi comuni, Reinventare la città*, Bevilino editoreo

12 Appleyard D. Lintell M. (1970), *The environmental quality of city streets: the resident view point*, Università della California, Berkeley



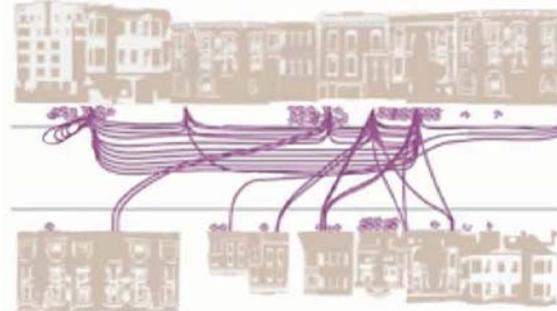
La popolazione che abita questi luoghi è leggermente diversa. In Heavy street non vi sono bambini, l'area è vissuta soprattutto da single, sia giovani che anziani. Light street è, invece, popolata prevalentemente da famiglie con bambini. I criteri della ricerca possono essere sintetizzati in alcuni temi:

- Traffico
- Stress, rumore e inquinamento
- Interazione sociale
- Privacy e senso di appartenenza luogo
- Consapevolezza dell'ambiente

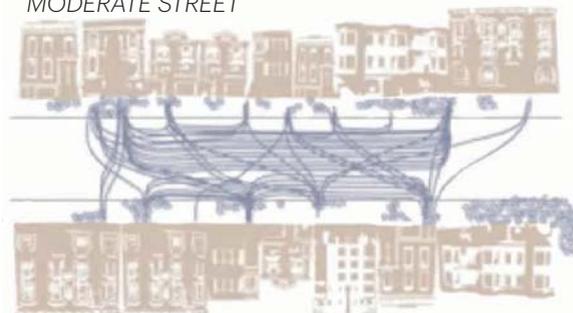
I risultati più interessanti sono quelli che derivano dall'interazione sociale analizzata in queste strade. Ai residenti sono state fatte una serie di domande sul numero di conoscenti e amici locali che possiedono e sul luogo dove si incontrano solitamente. Si è scoperto che gli abitanti di Light street hanno in media 9,3 conoscenti e amici per persona contro i 4,2 emersi in Heavy street. I diagrammi esprimono che i contatti attraverso la strada sono meno frequenti in Heavy street rispetto Light street. Ci sono moltissime motivazioni per interpretare questi dati a partire dai gruppi sociali residenti, dal numero di anni in cui le persone si sono stabilite qui e dall'età media degli abitanti. Sicuramente emerge una differenza nel modo in cui le strade sono usate e viste, soprattutto dai giovani e dagli anziani anche in riferimento al traffico della sede stradale. Oltre al diverso grado di rapporti interpersonali si nota una differente percezione nel senso di proprietà del territorio. Gli abitanti di Light street si sentono proprietari anche della strada che fronteggia le proprie case, mentre in Heavy street il senso di proprietà si limita al proprio appartamento. Queste considerazioni dipendono dalla configurazione ad uso sociale della strada stessa.

In conclusione in Heavy street le condizioni ambientali a causa del traffico, del rumore ecc. sono severe ma non ci sono tante lamentele quanto uno

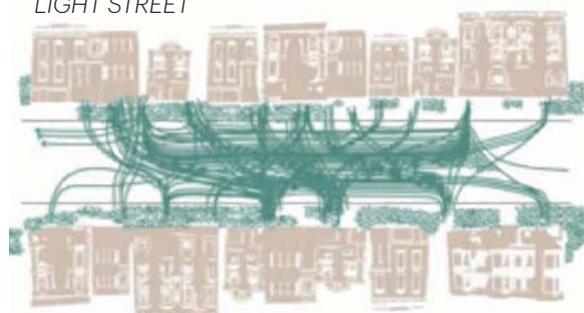
HEAVY STREET



MODERATE STREET



LIGHT STREET



Rappresentazione grafica dei risultati della ricerca "The environmental quality of cities street" di Donald Appleyard e Mark Lintell sull'interazione sociale. Le linee rappresentano i collegamenti di conoscenza e amicizia tra i residenti. L'insieme di puntini indica i luoghi d'incontro.



si aspetterebbe in maniera ragionevole. Si sviluppano, infatti dei meccanismi di adattamento e di selezione ambientale. Un ambiente viene scelto dai gruppi di persone che lo considerano adatto e rifiutato da altri. Questo meccanismo non avviene in maniera così perfetta, ci sono sempre delle persone più svantaggiate che per mancanza di disponibilità economica, informazioni e risorse, non possono trasferirsi e subiscono, quindi, gli effetti più negativi dell'ambiente in cui risiedono.

“Non c'è modo migliore di capire la vita che passeggiando per strada” Henry James

Da questa esperienza nasce una particolare attenzione al rapporto tra la caratteristica infrastrutturale che svolge il tracciato stradale nella città moderna e la qualità come salotto urbano. La strada, infatti, è il luogo per eccellenza dove avvengono le relazioni sociali, è uno spazio dove non ci sono ospiti e sono tutti ospitati. E' un luogo che registra e metabolizza i singoli comportamenti e le singole esperienze, così facendo forma il suo carattere distintivo come ambiente di emanazione di energie (positive e negative). L'energia emanata dalla strada induce una certa atmosfera, nessuno può esimersi dall'esserne responsabile, tutti contribuiamo a “produrre la strada”. E', infatti, il luogo dell'esperienza dello stare insieme, il luogo dove la sfera pubblica e privata si intrecciano, è il luogo delle conoscenze inaspettate, dell'avventura, dell'inatteso e della democrazia¹³.

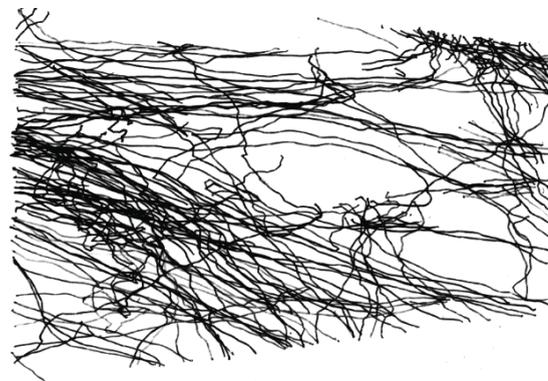
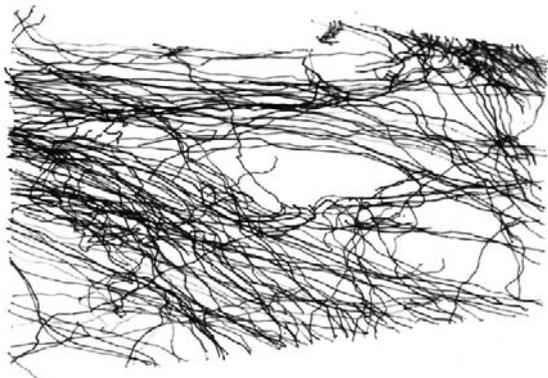
NOTE:

13 Brugellis P. e Pezzulli F. (2006) *Spazi comuni, Reinventare la città*, Bevilino editore

14 Rudofsky B.(1981), *Strade per la gente: Architettura e ambiente umano*, Laterza



Tutti quelli che vanno...
Piazza duomo Milano, 2010
Mariateresa Sartori



“La strada non è un area ma un volume. Non può esistere in un vuoto; è inseparabile dal suo ambiente. Non è insomma migliore della compagnia di case che frequenta. La strada è la matrice: camera urbana, terreno fertile e luogo di cova. La sua vitalità dipende dal giusto tipo di architettura quanto dal giusto tipo di umanità”¹⁴

I disegni riproducono il tracciato effettivamente percorso dalle persone all'uscita della metropolitana in piazza Duomo a Milano, dalle 15:00:00 alle 15:03:37 del 15 ottobre 2010. E' la registrazione piuttosto precisa dell'accaduto. Non si è inventato nulla, si è osservato ciò che è stato e le cose sono andate esattamente così, anche se tutto poteva andare diversamente.



1.2.3 Il Virtuale

Finora abbiamo dato al termine spazio pubblico una connotazione decisamente materiale però, nella quotidianità odierna, la percezione dello spazio è molto più variabile e declinabile in infinite forme diverse. La città è nata per un'esigenza di comunicazione tra simili che richiedeva la presenza contemporanea delle persone in uno stesso spazio¹⁵. Oggi le forme di comunicazione sono cambiate. La nuova realtà si presenta come un sistema in cui il mondo è racchiuso in un unico spazio da perlustrare comodamente da casa nostra attraverso uno schermo. Prima della rivoluzione tecnologica la popolazione aveva bisogno di uscire nella strada per organizzare la sua vita di relazioni, di scambi commerciali e unirsi agli altri in un contesto in cui la presenza fisica era un dato fondamentale¹⁶. Oggi ci si relaziona con gli altri anche nell'intimità della nostra abitazione attraverso dei device che abbattano l'arcaica dicotomia spazio pubblico/spazio privato, complicando la percezione spaziale. Nello stesso tempo, infatti, la piazza sociale può entrare nella nostra camera da letto, ma anche la relazione esclusiva e intima con "l'altro" può avvenire nella colorata confusione di un mercato rionale. La rete delle strade e delle piazze fisiche vengono implementate con una invisibilissima maglia di connessioni possibili tra i nodi umani che costituiscono la città e non solo. Lo stesso spazio virtuale assume delle caratterizzazioni sociali tipiche dei luoghi urbani sia nell'esperienza sia nella terminologia utilizzata per descriverlo. Si parla di piazze, villaggi elettronici e virtuali per riferirsi alle diverse forme di socialità in rete, dai forum ai social network come Facebook e Twitter, dalle case ai quartieri di mondi virtuali come Second Life¹⁷.

Alcuni ricercatori come Stephen Graham e Simon Marvin in "Città e comunicazione, spazi elettronici e nodi urbani"¹⁸ hanno condotto degli studi interpretativi e delle analisi dei rapporti tra ambienti urbani e nuove tecnologie della comunicazione. Secondo queste teorie la città ha due destini possibili:

NOTE:

15 Barberi P.(2010) *E' successo qualcosa alla città. Manuale di antropologia urbana*, Roma, Manuali Donzelli

16 Brugellis P. e Pezzulli F. (2006) *Spazi comuni, Reinventare la città*, Bevivino editore

17 Bitti V.(2010), *La città non si dissolve nell'aria: metafore urbane e nuovi media*, in *E' successo qualcosa alla città. Manuale di antropologia urbana*, Roma, Manuali Donzelli

18 Graham S. Marvin S.(2002), *Città e comunicazione, spazi elettronici e nodi urbani*, Bologna, Baskerville

19 Bitti V.(2010), *La città non si dissolve nell'aria: metafore urbane e nuovi media*, all'interno di *E' successo qualcosa alla città. Manuale di antropologia urbana*, Roma, Manuali Donzelli



- La città scomparirà perché verrà meno l'esigenza principale che era all'origine della sua nascita: la convenienza della prossimità fisica.
- La città si evolverà e verrà influenzata in ciò dalla tecnologia, dell'uso individuale di questa e dalle forze economiche del capitalismo.

Quello che sappiamo è che la città moderna è un complesso mediatico e architettonico allo stesso tempo. E' un luogo in cui la produzione virtuale dello spazio urbano, così come afferma McQuire, è la cornice costitutiva di una nuova modalità di esperienza sociale. Un'esperienza caratterizzata dallo spazio relazionale che è definito come "uno spazio che è stato svuotato di qualità come dimensioni e apparenze definite ma viene sentito come mutevole, variabile e contingente". Lo spazio relazionale può essere definito soltanto dalla posizione temporanea occupata da ogni soggetto in relazione a numerosi altri, ciò suggerisce che questo spazio non rappresenta qualcosa di unitario, dal momento che ogni soggetto appartiene a molteplici matrici o reti che si sovrappongono o si compenetrano.¹⁹



*La fisicità di internet,
Alberto Sinigaglia*

Nel 2013 Sinigaglia ebbe l'opportunità di accedere a uno dei più importanti hub di internet di New York. Siamo abituati a pensare a Internet come qualcosa di etereo, qualcosa di intangibile, senza un corpo e senza un peso. "E' stato incredibile vedere l'infrastruttura che porta la rete nei nostri device. Una grande quantità di cavi che corrono ovunque, un organizzato caos di innumerevoli fili sovrapposti e collegati tra loro."



“L’identità di un luogo e il senso di appartenenza che riesce a generale può dirsi effettivo quando il luogo si sente veramente proprio, quando si riesce ad instaurare un rapporto non inibitorio con i soggetti e con gli spazi, quando si riesce a partecipare insieme ai primi e a reinventare i secondi”²⁰

La città vive grazie alle storie che gli abitanti costruiscono all’interno delle sue mura. Affinché uno spazio pubblico sia realmente tale è necessario che venga vissuto da soggetti attivi che si sentano responsabili dello spazio e che si riconoscano in esso. Le comunità cittadine, infatti, sono quelle che creano l’identità dei luoghi, che li rendono unici ed eccezionali²¹. Non è possibile costruire una città senza riconoscere “l’invisibile” vita sotterranea che vi fluisce. In generale, come Veronica Conte sottolinea in “La città contesa”²², il **processo di produzione dello spazio pubblico** è il frutto della combinazione di due meccanismi gestiti da:

- I dispositivi che regolano il funzionamento della città
- Pratiche d’uso, individuali e collettive, dello spazio

Queste due dinamiche esprimono diverse idee di spazio pubblico, della sua gestione e organizzazione. La prima rispecchia la **concezione della politica** che agisce sulla struttura e morfologia fisica del territorio con l’obiettivo di governare l’uso e codificarne le funzioni. La seconda, invece riflette la **dimensione quotidiana** dei soggetti che abitano e si muovono nella città. I singoli individui non hanno un ruolo marginale, anzi, attraverso processi complessi di interazione ri-definiscono lo spazio e ne costituiscono il carattere collettivo e politico-sociale. E’ solo mediante l’elaborazione di nuovi significati, spesso alternativi

NOTE:

20 Brugellis P. e Pezzulli F. (2006) *Spazi comuni, Reinventare la città*, Bevilino editoreli

21 Ibidem

22 Bergamaschi M. Castrignanò M.(2014), *La città contesa. Popolazioni urbane e spazio pubblico tra coesistenza e conflitto*, Milano, Franco Angeli



rispetto a quelli progettati ed immaginati, che il luogo fisico si trasforma in spazio praticato. Veronica Conte conclude ritenendo che per parlare di produzione di spazio pubblico dobbiamo riflettere sul processo di creazione dello spazio fisico e sociale. Anche Paolo Barberi²³ afferma che “In passato il processo di modernizzazione tendeva a proporre la società come oggetto di un progetto, la nuova fase contemporanea propone la società come soggetto attivo del proprio agire”. Le città sono nate e cresciute per acquisizione continua e ri-digestione di elementi del diverso. Per queste ragioni sono centrali, nella riqualificazione degli spazi, i processi di partecipazione, coinvolgimento e informazione degli stakeholder (tratteremo questi temi in maniera accurata nel prossimo capitolo).

Lo spazio pubblico è la scenografia in cui avvengono le relazioni tra differenti comunità e appare come un campo di forze. Lo spazio viene, dunque, continuamente ridefinito nelle funzioni e negli usi delle popolazioni che qui abitano e che variano molto più velocemente delle regole urbanistiche e delle decisioni politiche intraprese per quel territorio²⁴. Inoltre, oggi è fondamentale comprendere il problema della **compresenza di molteplici popolazioni** (famiglie, singles, immigrati, homeless, diversi), che si differenziano, principalmente in base alle pratiche abitative, lavorative, di consumo, entrando in competizione tra loro per l'accesso e il controllo dello spazio urbano. Un esempio reale di questa situazione è il processo di riqualificazione avvenuto tra il 2010-2011 di Piazza Verdi a Bologna descritto accuratamente nel libro “La Città Contesa, Popolazioni urbane e spazio pubblico tra coesistenza e conflitto”²⁵.

Nello stesso libro si sottolinea come facendo riferimento alla differenziazione delle popolazioni metropolitane si possono focalizzare i processi competitivi che si instaurano nella città contemporanea per la definizione dei gruppi e degli usi sociali che possono legittimamente accedere allo spazio pubblico, rendendo marginale la presenza sulla scena urbana di altre culture e pratiche.

NOTE:

23 Barberi P.(2010) *E' successo qualcosa alla città. Manuale di antropologia urbana*, Roma, Manuali Donzelli

24 Bergamaschi M. Castrignanò M.(2014), *La città contesa. Popolazioni urbane e spazio pubblico tra coesistenza e conflitto*, Milano, Franco Angeli

25 Ibidem



1.3.1 Addomesticare lo spazio urbano

Addomesticare significa assorbire, far propria, una parte della realtà (che si presenta come nuova, straniera o selvaggia) nell'esperienza quotidiana, rendendola familiare. Addomesticare uno spazio significa creare le condizioni per "sentirci a casa".²⁶ L'ambiente domestico ci trasmette senso di sicurezza, di responsabilità e identità. Queste sensazioni nascono dalla familiarità e dalla consuetudine nella pratica dello spazio. Sentirsi a casa non è, però, una azione passiva, si coltiva attraverso l'impiego costante nelle relazioni e in atti concreti finalizzati ad alimentarle e a farle durare nel tempo. La casa è l'emblema dello spazio domestico ma, in realtà, è semplicemente il luogo dove sono più forti ed evidenti le modalità di appropriazione dello spazio che implicano un radicamento emotivo. Questi modelli di relazione si possono instaurare anche con altri spazi oltre i confini delle pareti domestiche. Addomesticare lo spazio urbano significa dunque trasformare uno spazio della città in un luogo familiare, un luogo che possa dirsi nostro, dove ci sentiamo a nostro agio e a cui ci sentiamo legati. La delimitazione dello spazio, l'attività di definizione dei confini è una parte importante di questo processo. Lo spazio quotidiano viene addomesticato a partire dalla partizione essenziale tra spazi familiari e amichevoli e spazi estranei e ostili. La stessa logica spaziale che oppone interno/esterno nell'ambito della casa è alla base della costruzione dello spazio urbano.²⁷ Il cambiamento del rapporto con lo spazio pubblico si legge nelle pratiche d'uso che portano a svolgere molte delle attività, che nel passato tradizionalmente erano domestiche, in spazi pubblici. L'esternalizzazione delle pratiche domestiche può derivare da uno stile di vita contemporaneo tipico di persone che non presentano problemi economici, così come la necessità dei margini più fragili della popolazione che hanno l'opportunità di svolgere attività quotidiane solo in ambiti pubblici.



Urban knitting

NOTE:

26 Mandich G. e Rampazi M. (2009) *Domesticità e addomesticamento. La costruzione della sfera domestica nella vita quotidiana*. Quaderni di ricerca

27 Begout, B. (2005) *La découverte du quotidien*, Paris, Editions Allia

28 Costa V. Di Stefano L. Ventura P. (2010), *Domesticità. Azione urbane*, in *Spazi comuni, Reinventare la città*, Bevivino editore

All'interno di queste tematiche ho ritenuto particolarmente interessante l'esperimento "Domesticità - azioni urbane" che ha avuto luogo a Roma nel 2005



ad opera del team Bosley's²⁸. Si è partiti dal presupposto che lo spazio pubblico, quindi per definizione fruibile da ogni individuo, non è realmente percepito come proprio ma si è trasformato in uno luogo sovraccarico di norme e divieti che lo regolano e lo negano come ambito di libera condivisione. Si sono ideati, dunque, una serie di **esperimenti** volti alla stimolazione della partecipazione interattiva dei cittadini ai luoghi della città attraverso azioni urbane fondate sul rovesciamento spaziale e comportamentale della dimensione interna ed esterna, in grado di produrre uno straniamento nell'osservatore partecipante. Inoltre, in alcune di questi interventi, si è tentato di trasporre delle caratteristiche della realtà virtuale, come le potenzialità comunicative e d'interscambio, al fine di caratterizzare gli spazi urbani come generatori di relazioni sociali e, allo stesso tempo, favorire l'immagine della città come un'effettiva rete composta da diversi nodi di interscambio. Alcune degli esperimenti:

-Mensola urbana: uno spazio domestico viene collocato in esterno proponendo una comunicazione reale basata sullo scambio virtuale peer to peer. Da notare come la partecipazione dei passanti nel appropriarsi di alcuni oggetti posti sulla mensola abbia dato inizio, seguendo le istruzioni di condivisione allegate, ad uno scambio rituale di oggetti superflui per i proprietari, ma che potrebbero rivelarsi utili per altri.

-Lavagna urbana: un oggetto con un valore iconico viene collocato in uno spazio condiviso rendendo percepibile il desiderio inespresso di appropriarsi di spazi attraverso la comunicazione.

-Message in a bottle: metodologia comunicativa reale ispirata dai meccanismi di messaggeria digitale.

-Dots fioriti: vasetti di fiori inseriti in punti inaspettati del marciapiede con



la scritta "inaffiatemi". L'obbiettivo era la sensibilizzare sul tema del riutilizzo temporaneo di elementi degradati di strade e piazze.

Un altro aspetto da sottolineare è che queste azioni sono propriamente esperimenti: si conoscono più o meno chiaramente i dati iniziali, si possono fare delle ipotesi sui processi, ma i risultati dipendono completamente dalla spontaneità delle reazioni.

1.3.2 L'emozione personale diventa comune: la comunicazione della paura

Messaggi di sgomento, partecipazione al dolore, sdegno, fiducia e appropriazione di uno spazio con parole e segni. Stiamo descrivendo una situazione che non ci è nuova dopo gli attacchi terroristici del 13 novembre 2015 a Parigi e del 22 marzo 2016 a Bruxelles. Le mie parole, però, possono rappresentare simultaneamente la reazione che si è avuta sui social network quanto quella che è avvenuta materialmente nelle piazze ferite dagli accadimenti. Ci sentiamo più vicini alle stragi perché **condividiamo** uno spazio che sono le **strade e le piazze della connettività mondiale**. I mezzi di comunicazione mantengono allerta la sfera dell'emozione e della carica affettiva, per mezzo della paura. Lo spazio emotivo diventa l'unico spazio davvero comune dove si trova una coesione generata dai sentimenti di vulnerabilità, insicurezza e precarietà²⁹.

Così come le home virtuali sono occupate da immagini e commenti, anche la piazza fisica viene riempita in maniera corporea dalla parte lesa che sottolinea la sua esistenza, la sua presenza e la sua capacità di lasciare una traccia (proprio come nei social media) in modo evidente e critico. La differenza maggiore sta nel fatto che, come i libri vengono conservati nelle biblioteche nonostante le teorie che descrivono sono superate, così il gesto reale rimane

NOTE:

29 Polimeni M. (2015) *Spazio pubblico e interculturalità: L'esempio della Danimarca*. Collana Uomo & Società, Media&Books





Famiglia monoculturale



Famiglia multiculturale

NOTE:

30 Barberi P.(2010) *E' successo qualcosa alla città. Manuale di antropologia urbana*, Roma, Manuali Donzelli

31 Said E.W.(2001), *Orientalismo*, Milano, Feltrinelli

1.3.3 Lo spazio in cui “l’altro” si fa prossimo

Lo spazio pubblico è indissolubilmente legato ad i temi dell’attualità. In particolare l’incremento delle **popolazioni straniere**, derivanti dai flussi migratori della speranza che stanno attraversando la nostra nazione, stanno lanciando una nuova sfida alle città. Non siamo del tutto impreparati ad affrontare questo nuovo scenario, possediamo una storia recente di **colonialismo** che ci coinvolge ancora da un punto di vista mentale³⁰. Il nostro immaginario sugli altri e di questi ultimi su di noi si è costruito a partire dalla definizione del binomio sé/altro che ha guidato tutta l’espansione dell’Occidente prima, e i movimenti di liberazione nazionale poi. Paolo Barberi produce un’attenta analisi del processo che vede come i rapporti di dominazione e di subordinazione, di stereotipizzazione e di formazione di luoghi comuni con gli indigeni prima si sono tradotti in quelli con i migranti oggi, grazie ad una propaganda seria, costante e coerente che ha usato come strumenti di diffusione la parola e l’immagine. Si è così assistito ad una trasformazione della percezione dell’indigeno colonizzato a quella dell’immigrato. Il fatto che questo fenomeno esista, ma sia stato celato e dimenticato, rende possibile applicare oggi, per designare l’individuo immigrato, quegli stereotipi nati nella cultura coloniale, senza che chi li utilizza ne abbia una reale coscienza (lo spazio coloniale esiste nelle nostre menti). All’interno di questa discussione dobbiamo subito focalizzare l’idea che “l’altro” non esiste, dato che chiunque è “altro” rispetto a un soggetto con cui si relaziona. L’idea che l’altro esista di per sé è stata creata attraverso la definizione di quegli elementi e quelle componenti distintive che determinano, e che quindi, attraverso il loro contrario, sono enumerate tra le caratteristiche distintive del “noi”, come spiega Said in *Orientalismo*³¹. A partire dagli anni 90’ iniziarono a circolare alcune parole come “multicultura” e “intercultura” che presero parte nei discorsi in materia d’immigrazione e di gestione delle città.

MULTICULTURA indica una società in cui le diverse comunità culturali



basano la propria convivenza sull'enfatizzazione delle differenze.

MULTICULTURALISMO rappresenta le strategie e le politiche adottate per gestire la diversità e la complessità che le società multiculturali creano.

INTERCULTURALITA' pone l'attenzione sull'interazione tra culture predisponendo la costruzione di una società ibrida piuttosto che divisa in compartimenti culturali³².

Queste diverse linee orientate a condurre le politiche di gestione della comunità hanno un problema di base in comune: la concezione del modo da un punto di vista cartografico. Questo deriva dal pensiero, tipico della modernità, che considera le città come puzzle in cui ogni comunità etnica ne rappresenta un tassello. Ponendo però eccessiva attenzione sulle diversità culturali si rischia di alzare barriere, proiettando sugli "altri" differenze che, forse, potrebbero essere attenuate o ignorate. Usando le parole di P. Portoghesi "porre in primo piano la diversità significa accentuare una presunta impermeabilità delle culture di cui gli individui sono portatori". La cultura è fondamentale e si lega all'identità personale. Spesso l'identità viene espressa come qualcosa di fisso che esclude forme d'ibridazione, inchiodando ognuno di noi all'interno di gabbie. Gli individui però non sono dei contenitori chiusi e, quindi, risulta sbagliato classificarli in maniera sistematica dando ad ognuno un posto "giusto" all'interno del mappamondo mondiale³³.

L'identità poi si lega allo spazio urbano. La città traduce spazialmente questi relazioni mostrando i rapporti di forza e le conflittualità in atto soprattutto in riferimento allo spazio pubblico. Lo spazio della città rappresenta una coesistenza tra spazio antropologico e spazio geometrico euclideo³⁴. Come si tratta all'interno del capitolo "Cultura urbana della diversità" in "Spazi comuni, Reinventare la città", i processi dell'immigrazione e la definizione di spazio

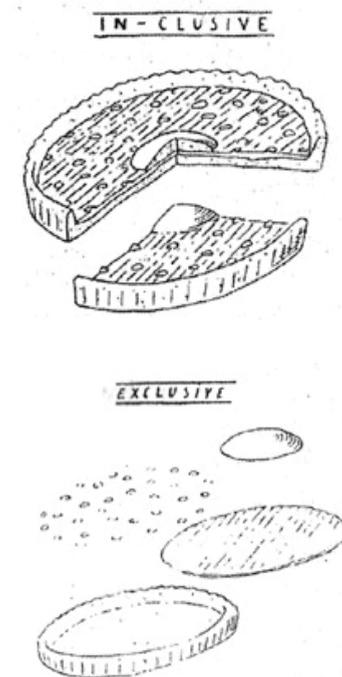


Immagine dell'architetto e urbanista lussemburghese Léon Krier

NOTE:

32 Barberi P.(2010) *E' successo qualcosa alla città. Manuale di antropologia urbana*, Roma, Manuali Donzelli

33 Ibidem

34 Brugellis P. e Pezzulli F. (2006) *Spazi comuni, Reinventare la città*, Bevivino editore



(determinata con l'identificazione di barriere, limiti e confini) riflette i differenziali di disponibilità dei diversi gruppi sociali ad attuare delle dinamiche di scambio in ambiente urbano. Proprio a causa dei diversi significati attribuiti ad un medesimo luogo da gruppi diversi di utilizzatori-abitanti, si assiste all'insorgenza di conflitti e tensioni più accesi dove si nota la rivendicazione esclusiva di un ambito urbano da parte di un gruppo. L'esperienza dell'immigrazione focalizza il discorso sulle pratiche sociali come modalità dialogiche in grado di manipolare lo spazio.

L'immigrazione accende i riflettori sugli ambiti indefiniti e residuali della città che diventano luogo prediletto per i nuovi arrivati in quanto in questi **ambiti di frontiera** si può realizzare ciò che negli spazi più rigidamente configurati è proibito, principalmente fenomeni di attraversamento, osmosi e di scambio intesi come processi di relazione tra gruppi sociali differenti. Bisogna sempre ricordare, infatti, che gli immigrati sono soggetti vulnerabili e perciò le pratiche di uso dello spazio si esprimono tra quelle visibili ed esposte al pubblico e quelle opportunamente occultate. Secondo tale approccio vi sarebbe una dialettica costante tra visibile/invisibile, tra presenza/assenza dalla scena pubblica della componente migratoria. La città si costruisce, quindi, come una serie di layer sovrapposti e una narrativa multipla composta da una serie di città personali e invisibili. Nei luoghi dimenticati, in quelli ibridi è più facile diventare consapevoli di questa diversità e pluralità.



1.4 VITE in TRANSITO, PROGETTARE lo SPAZIO

La presenza degli immigrati contemporanei nelle città rende chiaro un nuovo modo di vivere, molto più legato alla provvisorietà rispetto a quello dei nostri nonni³⁵. Per questi, infatti, l'esperienza del migrare si lega con delle logiche emergenti di superamento di un tradizionale ancoraggio territoriale della popolazione portando alla sperimentazione dei comportamenti "pendolari" sempre più frequenti. A. Lanzani in "Metamorfosi urbane. I luoghi dell'immigrazione"³⁶ sottolinea che "questi immigrati extracomunitari sono rappresentativi di un nuovo modo di abitare, un modo dove prevale il movimento sullo stare, dove le centralità sono anzitutto i luoghi d'inizio di mobilità".

Ci stiamo abituando a un mondo molto più instabile, in cui lo spostamento diventa un elemento di riferimento e in cui l'identità che definiamo diventa molteplice e sfaccettata in base alle molteplici e differenti esperienze che attraversiamo. Il divario che appare tra cittadini nativi di un luogo e immigrati, da sempre, è anche legato ai diversi modi di vivere e di interpretare lo spazio in cui risiediamo, ma oggi, grazie alle nuove tecnologie e alle nuove modalità di formazione delle generazioni, potremmo individuare una forma di vicinanza ai concetti di provvisorietà che attraversano le nostre vite. Così come cambiano i modelli di vita così si modifica il ruolo del progettista e della stessa architettura. Si è passati dal progetto di una struttura fisica ad un approccio basato sul "place-making". Il cittadino si è scoperto essere un attivo protagonista e le sue attività quotidiane appaiono centrali per la realizzazione di possibili mondi. L'architetto, perciò, si deve destreggiare tra più ruoli: deve essere un osservatore della realtà quotidiana e traduttore di idee, deve agire come mediatore tra stakeholder e coreografare gli aspetti e gli attori protagonisti del "place-making". Si porta alla luce l'importanza della progettazione partecipata e dello sviluppo di iniziative spontanee di tipo bottom up. Già ci sono molte esperienze in cui si è intrapresa l'attivazione di dispositivi di consultazione volti a coinvolgere attori e soggetti nello sviluppo dei progetti. La partecipazione diventa fondamentale

"Le azioni delle persone possono determinare l'identità di uno spazio. Le architetture devono diventare gli abiti delle attività"³⁷

NOTE:

35 Brugellis P. e Pezzulli F. (2006) *Spazi comuni, Reinventare la città*, Bevivino editore

36 Lanzani A. Vitali D.(2002),*Metamorfosi urbane.I luoghi dell'immigrazione*, Sala

37 Cibic A. partners (2004),*Microrealities. Un progetto sui luoghi e sulle persone*,Skira



perché prevede la possibilità di costruire una soluzione collettivamente più vantaggiosa e capace di impegnare energie nascoste, di mobilitare risorse plurali sottoutilizzate e di liberare appartenenze attive e trasformatrici³⁸.

Concludiamo con le parole utilizzate dal collettivo Orizzontale³⁹ per rispondere al quesito “Qual è il ruolo dell’architetto nella società contemporanea?”.

“The architect is, in our days, something like a water dowser: (s)he must succeed in finding resources and energy flows buried deep down in the ground, invisible from above.

The more the relational surfaces of our societies become dry and barren, the more the architect job is to foresee and detect the presence of subterranean streams, and locate suitable spots to let them emerge.

The work of the architect under these conditions can be frustrating and tiring, but (s)he must not despair. The task of finding water in the desert is arduous as it is rewarding: the outcome won’t be just an ordinary well but a flourishing oasis.”

Orizzontale

NOTE:

38 Bergamaschi M. Castrignanò M.(2014), *La città contesa. Popolazioni urbane e spazio pubblico tra coesistenza e conflitto*, Milano, Franco Angeli

39 Collettivo di architetti attivo a Roma. Queste sono le parole che hanno utilizzato per rispondere ad una domanda sul ruolo dell’architetto contestuale ad un progetto editoriale di IO-Intinerant Office



BIBLIOGRAFIA CRITICA.

Questo Capitolo “Città e Spazio Pubblico” è stato redatto in base alle ricerche compiute da alcuni autori come Jan Gehl e William H. Whyte. Entrambi hanno dato inizio, negli anni 80’ del 900, ad ambiti di studio focalizzati sulle relazioni tra lo spazio pubblico e le persone, facendo attenzione alle pratiche d’uso legate alla vita quotidiana.

“Life between buildings” è stato il primo libro scritto da Jan Gehl nel 1971 (la prima traduzione in lingua inglese è del 1987) dopo una serie di ricerche compiute sulla dimensione sociale dell’architettura, ambientate nella città di Copenaghen. La vita umana che scorre tra gli edifici è un aspetto da tenere in considerazione nell’analisi e nella progettazione dello spazio pubblico. Il libro appare molto attuale ed è interessante che sia stato scritto mentre gli imprenditori delle nazioni più moderne procedevano ad urbanizzare territori senza fare attenzioni all’aspetto sociale e psicologico degli ambienti. Oggi la sua ricerca è stata applicata a molte città e il suo studio “Gehl Architects-urban quality consultants” studia e immagina nuovi modi con cui le comunità del mondo si relazionano con gli spazi.

Anche William H. Whyte, autore di “The social life of small urban spaces” (1980) è considerato un pioniere di queste tematiche. Egli era particolarmente curioso di capire come nuovi spazi pubblici fossero ambienti di successo, frequentati e amati dalle persone, mentre altri risultassero fallimentari. Nel 1969 iniziò a lavorare per la Commissione di pianificazione della città di New York con il compito di osservare e analizzare i progetti appena realizzati. Divenne un esperto nelle ricerche sul comportamento dei pedoni e sulle dinamiche della vita urbana che registrava abitualmente attraverso lunghe osservazioni sul campo e con l’uso della videocamera.



Sintesi critica di

“LIFE BETWEEN BUILDINGS”

Jan Gehl ha compiuto numerosi studi sull'utilizzo degli spazi pubblici, pubblicando nel 1980 un libro, “Life between buildings”, che è considerato fondamentale per queste tematiche di ricerca. Egli ha suddiviso le attività che si compiono all'esterno in tre categorie:

– **Attività necessarie**, sono quelle operazioni che vengono svolte in qualsiasi condizione ambientale e metereologica e che, per questo, sono indipendenti dal contesto fisico in cui avvengono. Sono i compiti quotidiani come ad esempio fare la spesa, gettare i rifiuti ecc.

– **Attività opzionali**, sono quelle operazioni che vengono svolte solo se ci sono delle condizioni favorevoli. Affinché avvengano è necessario il desiderio di compierle e un buon posto dove svolgerle. Alcuni esempi sono andare a mangiare un gelato, fare una passeggiata, andare a prendere il sole...

– **Attività sociali**, sono in generale tutte le attività che dipendono dalla presenza di altri in uno spazio pubblico. Tra queste si possono individuare il gioco tra bambini, i saluti e le conversazioni tra le persone che si incontrano per strada, ma anche tutti i contatti di tipo passivo come semplicemente vedere e sentire gli altri.



In uno spazio urbano di bassa qualità si svolgono essenzialmente le attività necessarie. Maggiore è la qualità dello spazio, più le persone spenderanno tempo nel svolgere le attività necessarie e, grazie alle buone condizioni spaziali, si verificheranno una serie di attività opzionali suggerite dal luogo. Le attività sociali sono la categoria più ampia e sono collegate in maniera indissolubile con le altre due classi. Avvengono spontaneamente come diretta conseguenza del movimento e della compresenza delle persone nello stesso luogo. L'incontro



tra le persone diventa il germe per altre forme di coinvolgimento sociale. Nonostante lo sfondo fisico non abbia un legame diretto sulla qualità del contenuto e sull'intensità dei contatti sociali, i pianificatori, nella progettazione degli spazi, sono responsabili del miglioramento o peggioramento delle condizioni che influenzano l'incontro. La strutturazione fisica dello spazio può facilitare o rendere impossibile il contatto visivo e l'ascolto con l'altro.

La vita tra gli edifici comprende l'intero spettro delle attività che combinate fanno dello spazio urbano e delle aree residenziali un luogo attraente e pieno di significati. Dal punto di vista sociale le tipologie di rapporti che instauriamo con l'altro hanno diversi gradi di intimità e affiatamento (come illustrati in tabella).

I contatti che avvengono nello spazio pubblico sono quelli, tipicamente, di **bassa intensità**. Questi incontri sono però fondamentali perché sono altamente spontanei e perché costituiscono la base su cui poter instaurare dei collegamenti più forti. Se la vita nello spazio pubblico si annullasse allora scomparirebbero i livelli inferiori della scala dei contatti. Di conseguenza verrebbero meno le varie forme di transizione tra l'essere soli e l'essere insieme in un rapporto intenso ed esigente. La vita che scorre al di fuori delle abitazioni garantisce un'opportunità di stare con agli altri in maniera rilassata e senza aspettative. Incontrare i nostri simili nei luoghi comuni è, comunque, molto differente rispetto a osservare le persone alla TV o nei film, perché, in questo caso, è necessaria la nostra presenza individuale e la possibilità di **partecipazione diretta agli eventi**. La forma architettonica di un edificio o di uno spazio non influenza direttamente il rapporto che si instaura fra vicini, ma certamente lo può incoraggiare. Per avviare un rapporto c'è sempre la necessità di trovare un punto in comune (background comune, interessi comuni ecc.). Problemi o interessi condivisi creano un'interazione più influente rispetto allo spazio dove avviene il contatto. Il luogo che fa da sfondo è invece colpevole se rende impossibili tali incontri. In generale si possono riassumere **5 principi costruttivi** che influiscono sui contatti interpersonali che possono avvenire nello spazio.



ISOLAMENTO

pareti

grandi distanze

alte velocità

più livelli

non orientamento
verso gli spazi "vivi"

CONTATTO

no pareti

piccole distanze

basse velocità

unico livello

orientamento
verso gli spazi "vivi"

Sintesi critica di

“THE SOCIAL LIFE OF SMALL URBAN PLACES”

William H. Whyte credeva che la vita sociale negli spazi pubblici contribuisse notevolmente alla qualità dell'esistenza dell'individuo e della società nella sua interezza. Il progettista era, così, investito da una responsabilità sociale nel creare spazi fisici che migliorassero l'incontro e l'interazione della comunità. Il suo studio prevedeva lunghi periodi di osservazione del comportamento umano in questi luoghi pubblici, che venivano effettuate personalmente da Whyte e dai suoi aiutanti. Egli introdusse l'uso della tecnologia nelle ricerche sociali, infatti registrava le osservazioni attraverso la videocamera e la macchina fotografica. Insieme al libro “The social life of small urban places” realizzò anche un breve documentario che trattava le tematiche di ricerca, utilizzando come sfondo le riprese effettuate durante le osservazioni.

Nella sua ricerca si focalizzò nello studio delle piazze di New York. Spesso non si avverte la necessità di uno spazio comune di relazione come una piazza, ma quando questo viene creato va a modificare sensibilmente il comportamento e le abitudini. Dalle osservazioni raccolte notò che i luoghi sociali vanno ad attrarre le persone che si muovono da sole. Inoltre capì che l'assenza della componente femminile è indice che c'è qualcosa che non va. Se proviamo ad intervistare i passanti chiedendogli qual è il loro spazio pubblico ideale, questi risponderanno che amano i luoghi tranquilli e isolati, ma nella realtà dei fatti quello che attrae le persone è sempre la presenza di persone. Stare tra gli altri permette di avere la libertà di scelta di quello che si vuole fare, perciò quando si incontra qualcuno per strada solitamente si preferisce condurre la conversazioni lì dove è avvenuto l'incontro, in mezzo alla gente, conservando così l'opportunità di andarsene in ogni momento.



Osservando il successo o l'insuccesso di varie piazze di New York, Whyte ha selezionato alcuni parametri che hanno guidato la sua analisi critica. L'illuminazione naturale è importante, ma non determina da sola la fortuna di una piazza. Anche la qualità estetica degli edifici limitrofi non è così fondamentale nel promuovere la frequentazione di tale spazio. Neanche la forma, ritenuta di massima importanza dai progettisti, non è un fenomeno così determinante. Quello che viene ritenuto capace di fare la differenza è la qualità e la quantità di spazio adatto alle pratiche sociali e all'uso come seduta. Non avere un grande numero di panchine è una buona cosa se c'è, comunque, la possibilità di sfruttare altri elementi, come bordi, muretti e recinzioni, per riposarsi. Progettando in questo modo si avrà il vantaggio che quando c'è poca gente la piazza non verrà percepita come vuota, e quando ce ne sarà molta ognuno riuscirà comunque a trovare un luogo per riposarsi.

In conclusione W. Whyte ritiene che gli spazi pubblici, per funzionare, devono essere ambienti accoglienti, vivibili, confortevoli e user friendly. Un fattore centrale capace di accendere uno spazio è il fenomeno della "triangolazione" ovvero la presenza di stimoli che spingono le persone a interagire, a socializzare. In poche parole questo è il processo per cui un input che può essere un oggetto fisico (scultura, musicisti/performanti-non è importante che siano bravi o meno!) oppure un panorama stabilisce un collegamento tra persone permettendo di creare un'interazione tra sconosciuti. E' il "common ground" teorizzato anche da Jan Gehl necessario per la socialità, ma in questo caso lo spunto per creare il nesso nasce dalla struttura fisica o dalla pratica d'uso dello spazio





1.5 SINTESI

SPAZIO PUBBLICO

ambiente quotidiano di vita e di relazione



PERSONE

che si relazionano nello spazio:

- con il proprio IO
- con l'ALTRO
- come COMUNITA'

QUALITA'	TEMPORANEO	lo spazio è modificabile a seconda delle necessità
	ATTIVABILE	lo spazio prende vita tramite le persone, gli eventi e le situazioni
	DI DIMENSIONE UMANA	lo spazio è confortevole per il soggetto umano a cui è destinato
	INCLUSIVO	lo spazio è di tutti e per tutti
	FAVORIRE L'INCONTRO	lo spazio è un luogo di crescita e di educazione alla diversità
	NON SOLO FUNZIONALE	lo spazio non svolge la sola la pura funzione pratica di connettore
RUOLI	RESPONSABILI dello spazio	sono coloro che determinano il destino di qualità o di degrado dello spazio
	ATTIVI PROTAGONISTI	sono coloro che creano lo spazio
	RE-INVENTORI dello spazio esistente	sono coloro che possono cambiare lo spazio



2. Paesaggio e Pratiche Democratiche

Cos'è il paesaggio?



“Ogni vissuto (la storia privata di ognuno di noi) guarda il paesaggio in maniera differente. In un certo senso possiamo dire che il paesaggio, in sè, non esiste. E’ un buco nero, più ci si avvicina e più si viene risucchiati da un concetto che sfugge da ogni parte.”

Biondillo G.(maggio 2016), articolo "Elementi di psicogeografia", Abitare numero 554



2.1 CONCETTI di PAESAGGIO

Da sempre le diverse culture usano un grande numero di differenti parole e concetti per esprimere il significato contenuto o collegato al campo semantico di “paesaggio”¹.

Raccogliendo alcune definizioni:

“Il paesaggio è il cumulo di memorie in cui si registra e sintetizza la storia dei disegni territoriali degli uomini. ”

Sereni, 1972

“Risultante dalla combinazione di fattori oggettivi, naturali e antropici, e di fattori soggettivi collettivi [...]. In sintesi il rapporto cultura/territorio”.

Giannini, 1988

Secondo Roe² le definizioni di paesaggio si costruiscono sull’interazione tra umano e non umano, oppure sono collegate all’umana percezione di un fenomeno materiale o di un processo. All’interno di questa ampia varietà di considerazioni sull’ambiente che ci circonda, i concetti che costituiranno la ricerca che andiamo a compiere pongono le loro fondamenta su una particolare e importante definizione di paesaggio, quella contenuta nella Convenzione europea del 2000:

“Paesaggio designa una determinata parte di territorio, così come è percepita dalle persone, il cui carattere deriva dall’azione di fattori naturali e/o umani e dalle loro interrelazioni”

Art. 1, Convenzione Europea del paesaggio, 2000

NOTE:

1 Ingold, T. (2000) *The Perception of the Environment: Essays in Livelihood, Dwelling and Skill*, Londra, Routledge

2 Roe, M. (2013) *Animals and Landscape*, *Landscape Research*, 38:4, 401-403, DOI: 10.1080/01426397.2013.829971



Nell'art. 1 si sottolineano alcuni aspetti tra cui il **carattere dinamico** (i paesaggi evolvono nel tempo per effetto delle forze naturali e delle azioni antropologiche umane), il **carattere relazionale** (il paesaggio è formato da elementi naturali e culturali che concorrono simultaneamente alla sua caratterizzazione) e la **percezione della popolazione locale** (Il paesaggio è descritto come l'aspetto formale, estetico e percettivo dell'ambiente e del territorio rispetto ad una comunità locale). Il paesaggio non appare come qualcosa da conservare in maniera immutabile ma, piuttosto, come un processo in cui il cambiamento è una sua caratteristica intrinseca. "Pensa al paesaggio non come un oggetto che deve essere guardato o ad un testo che deve essere letto, ma come un processo..."³ in cui le persone mettono continuamente a confronto le memorie del passato, la percezione del presente e le loro aspirazioni sul futuro. Nell'art.2 della Convenzione si definisce che la disciplina:

“si applica all'intero territorio e riguarda gli spazi naturali, rurali, urbani e periurbani. Essa comprende i paesaggi terrestri, le acque interne e marine. Concerne sia i paesaggi che possono essere considerati eccezionali, che i paesaggi della vita quotidiana e i paesaggi degradati”.

Art. 2, Convenzione Europea del paesaggio, 2000

Il fatto che tutti gli ambienti, compresi quelli degradati e quelli privi di particolari qualità estetiche o storiche, vengano considerati degni di attenzione e cura è di fondamentale importanza. Si sottolinea, così, la varietà del paesaggio come luogo di vita quotidiana e la necessità di un **approccio democratico** ad esso. Il paesaggio dipende dalla percezione del soggetto che trasferisce la sua esperienza fisica diretta su di esso superando “il pregiudizio nei riguardi di uno spazio erroneamente reputato banale, prevedibile, scontato”⁴. Perché “il paesaggio del quotidiano è il palinsesto dove si depositano i significati



e i sogni delle popolazioni che lo hanno abitato e che tutt'ora lo abitano"⁵.

Questo termine non è esistito da sempre e, ancora oggi, non in tutte le lingue esiste una traduzione diretta di questa parola. Nell'antichità latina non esisteva il paesaggio come lo intendiamo oggi noi, ma c'erano delle espressioni che servivano per dipingere un ambiente piacevole e confortevole. La percezione del circondario dipendeva da un'interpretazione puramente estetica. Le descrizioni degli autori classici come Ovidio, Omero ecc.. si interessavano all'ambiente in sé stesso e non alla sua percezione umana, in quanto l'uomo e la natura erano dei concetti della stessa unità. Il rapporto tra spazio e percezione inizia a modificarsi durante la Modernità. A partire dal Rinascimento i pittori sono attratti dalle rappresentazioni di "paesaggi" (anche se all'epoca non era ancora diffuso questo termine) in cui si tentava di catturare lo stato e la forma dell'ambiente così come era colto dallo sguardo dell'artista. Pian piano l'uomo inizia a percepire l'ambiente come estraneo da sé, tanto da poterlo contemplare, dapprima nei quadri e poi nei giardini. Regnava, però, ancora un'interpretazione estetica del termine, diversa da quella descritta dalla Convenzione europea del 2000⁶. Oggi con paesaggio indichiamo lo sfondo, indipendentemente dal suo livello di qualità, nel quale si muovono le persone così come è percepito e sentito da almeno una di esse.

NOTE:

3 Mitchell, W.J.T. (ed) (1994) *Landscape and Power*. Londra, University of Chicago Press

4 Gianni Biondillo, articolo "Elementi di psicogeografia" *Abitare* numero 554, maggio 2016

5 ibidem

6 Bruns D., Bartolomei L., *Concepts of landscape , Emergence and Perspectives ,* LED-lectures series , 7 aprile 2016

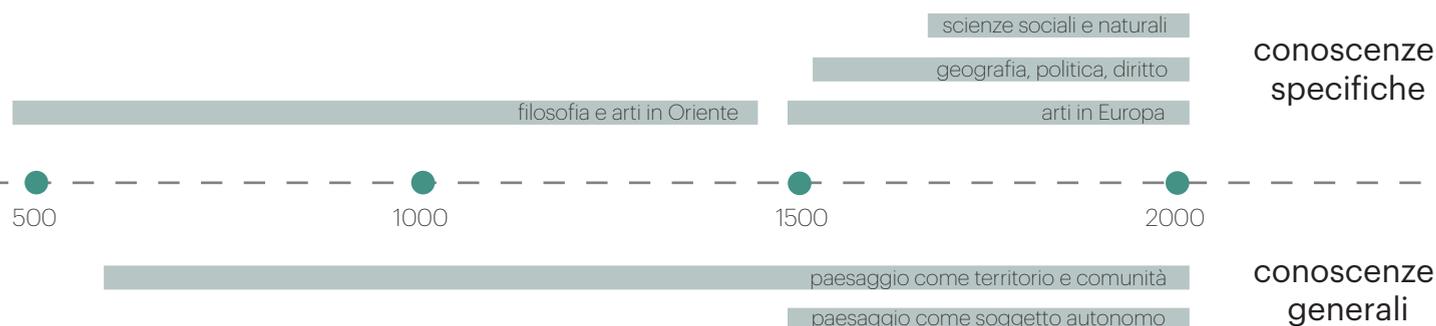


Immagine rielaborata dalla teoria descritta in "A brief history of landscape research (in *Routledge Companion to Landscape Studies*)" di M. Antrop, 2013



Il paesaggio non è meramente fisico, ma più probabilmente una costruzione della mente umana su diversi livelli. Il primo è sicuramente il livello della conoscenza generale dovuto alla cultura in cui siamo inseriti, il secondo invece dipende dalle specifiche conoscenze che abbiamo in quanto esperti in particolari ambiti. In questo senso la percezione di un paesaggio può essere simboleggiata da un triangolo. Alla base di questa figura si trova la conoscenza degli elementi fisici e materiali declinati da un punto di vista “cose naturali”, al vertice sinistro, e “fattori antropologici”, al vertice destro. Sulla punta estrema del triangolo si evidenzia la “società” che rappresenta tutte le informazioni che deriviamo dai concetti condivisi di politica, economia, diritti, standards ecc. Questa è una comprensione del paesaggio da un punto di vista costruttivista. All’interno del triangolo, muovendoci dal basso verso l’alto, troviamo diversi forme di interpretazione di ciò che ci circonda⁷ :

- Elementi numerabili (naturali o oggetti umani): in sintesi cose materiali e fenomeni che possono essere misurati oggettivamente.
- Collezioni di cose e fenomeni che accadono intorno a noi: è una forma di comprensione di livello superiore perché qui si percepisce un insieme e non il singolo elemento, per esempio si vede un prato fiorito ma non si individua il singolo fiore che lo compone.
- Insegnamenti: ogni cosa che le persone imparano dalle persone ritenute importanti nella loro vita (parenti, amici, insegnanti, ecc.)
- L’esperienza individuale del paesaggio: in questo livello le emozioni e i valori che diamo alle cose sono le protagoniste. Da adulti potremmo aver dimenticato di quando da bambini raccoglievamo i fiori ma continuiamo, inconsapevolmente, a sentirci bene quando arriva la primavera.

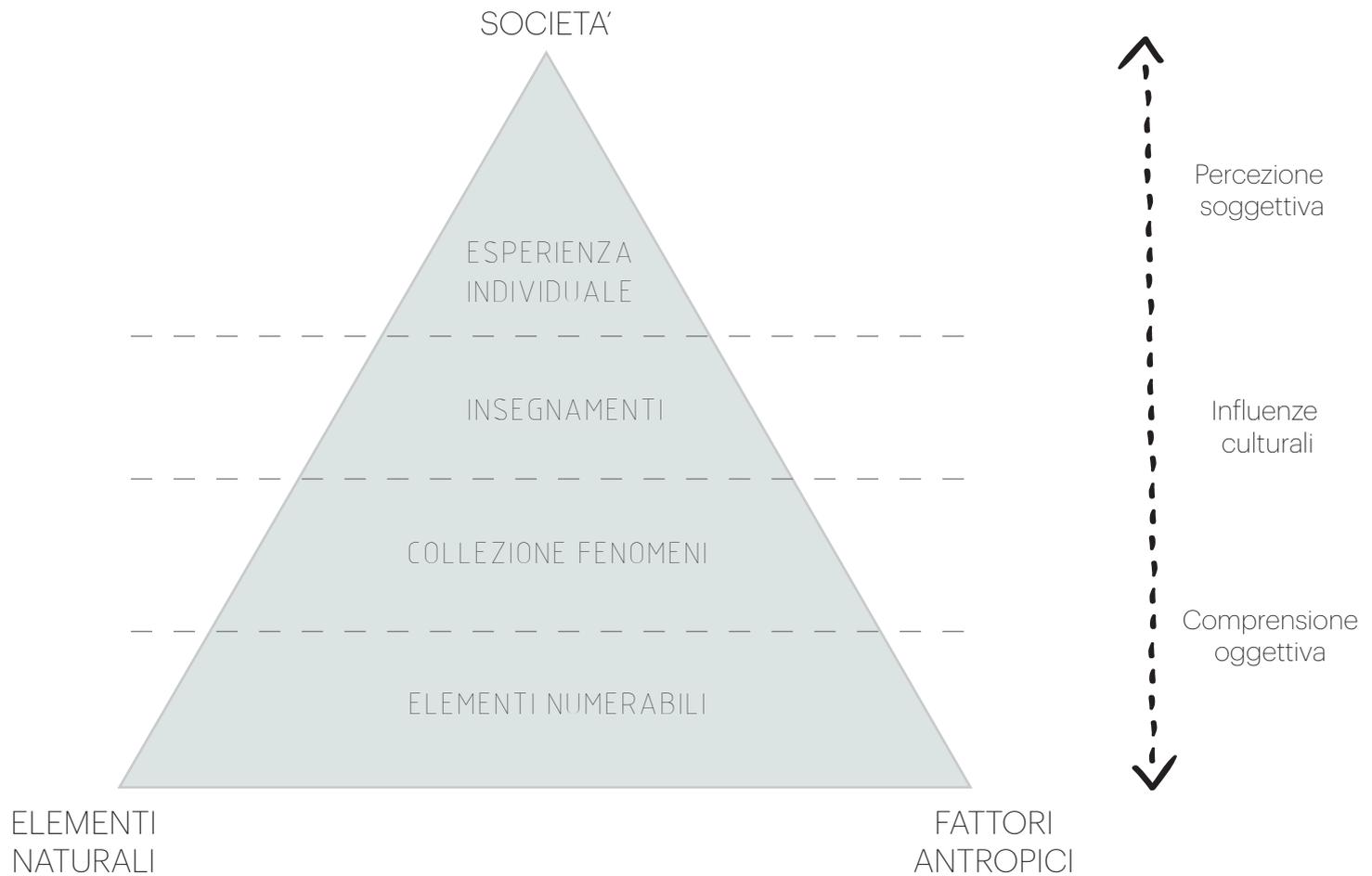
NOTE:

7 Kühne, O. (2013) *Landschaftstheorie und Landschaftspraxis*, Wiesbaden, Springer VS

8 Mitchell, D. (2000) *Metaphors to live by: landscapes as systems of social reproduction*, Cultural Geography: A Critical Introduction, Oxford, Blackwell, pp. 145-170

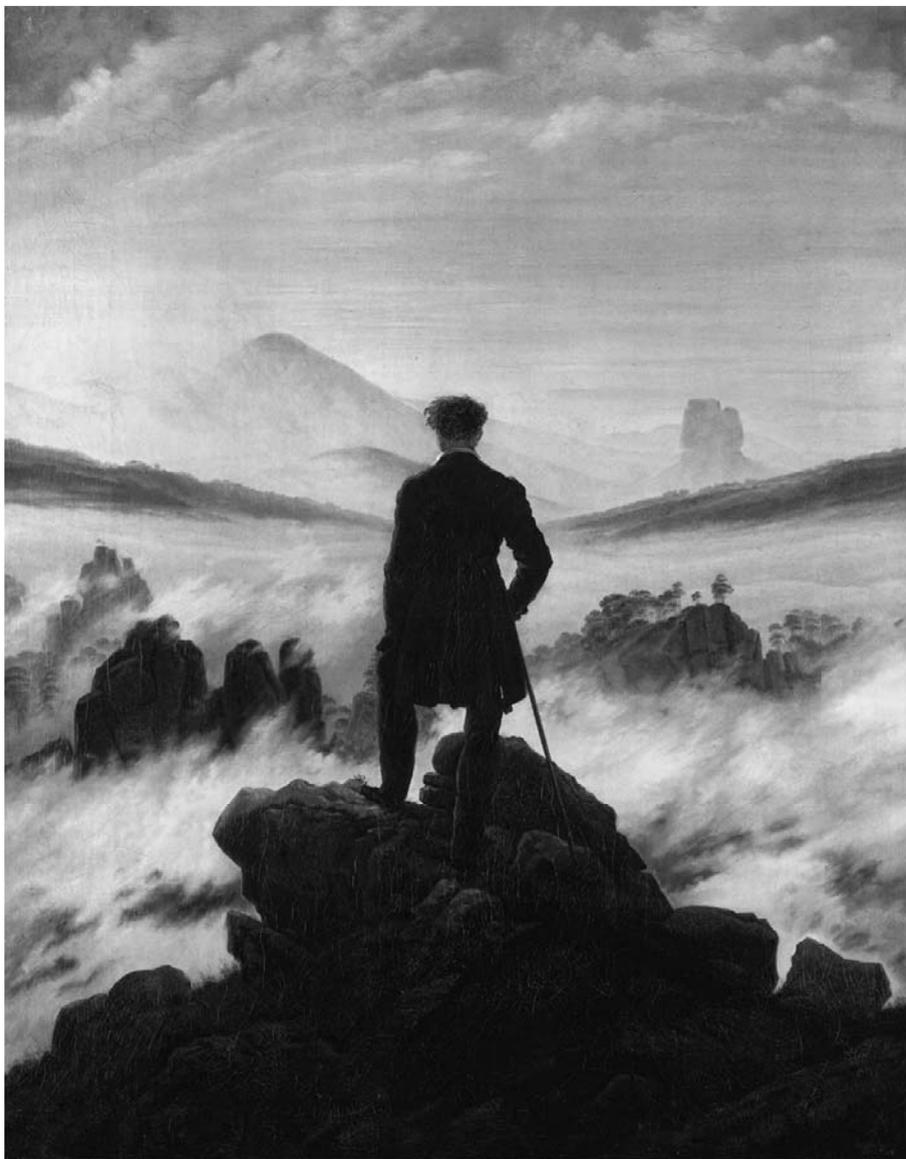
In generale le persone, nel notare e interpretare, ciò che le circonda sono legate alle influenze culturali.⁸





Elaborazione della teoria costruttivista secondo cui la percezione del paesaggio può essere rappresentata da un triangolo suddiviso in alcuni livelli.





C.D.Friedrich, Viandante sul mare di nebbia, 1818, Hamburger Kunsthalle, Amburgo

2.1.1 Dieci punti di vista sul paesaggio

Il paesaggio è uno spazio di molteplici interpretazioni. Per comprendere questa affermazione basta fare un semplice esercizio. Prova a prendere una piccola ma varia compagnia di persone e conducila in un luogo dotato di una vista privilegiata su una porzione di città o di campagna, chiedendo, a questo punto, di descrivere quello che stanno vedendo. Ai soggetti viene domandato di guardare il paesaggio (inteso come il panorama percepito dal medesimo punto), di dettagliare ciò che, secondo loro, lo compone e di dire qualcosa sul significato di quello che vedono. Apparirà chiaro che, nonostante tutti si trovino nel medesimo luogo e quindi con la stessa prospettiva fisica sullo spazio, le persone non vedranno e non potranno vedere lo stesso paesaggio. Certamente potranno concordare sulla presenza di molti elementi che descrivono fisicamente l'ambiente come case, alberi, auto, strade, colline, invece l'interpretazione sarà molteplice perché deriva dalle associazioni mentali. Si può così dire⁹:

“any landscape is composed not only of what lies before our eyes but what lies within our heads.”¹⁰

Nelle prossime pagine si elencano alcune possibili interpretazioni che non devono, però, essere considerate voci definite e impermeabili; il nostro modo di sentire il paesaggio deriva da una miscela, con percentuali diverse, di questi 10 punti di vista.

NOTE:

9 Meinig D.W. (1979), *The beholding eye, ten versions of the same scene*. The Interpretation of Ordinary Landscapes: Geographical Essays, New York, Oxford University Press

10 Ibidem



Paesaggio è
NATURA

Secondo questo punto di vista l'uomo non è che una minuscola creatura in un ambiente naturale che appare come fondamentale, primario e dominante. Il cielo, la terra che ci circonda, il tempo e la luce che cambiano continuamente con le ore e le stagioni influenzando le nostre percezioni. La nascita, la crescita, il movimento sono i grandi valori della Natura che gestiscono lo schema in un cui l'uomo si trova a vivere. Chi è soggetto a questo tipo d'interpretazione solitamente cerca di eliminare dal panorama la presenza umana e a riportare la Natura, in modo immaginario, alla sua primitiva condizione.

Paesaggio è
**HABITAT
UMANO**

L'ambiente è visto come la casa dell'uomo. Da sempre abbiamo lavorato addomesticando la Natura per renderla adatta alla nostra esistenza. L'abbiamo sfruttata in maniera produttiva, creando risorse a partire dai beni naturali. Un insieme di campi, di pascoli, di boschi, di case e villaggi, di città e periferie sono l'habitat dell'uomo e mostrano nella fisicità dei terreni e degli appezzamenti l'azione trasformatrice sulla Natura madre. In questo senso ogni paesaggio deriva dall'intreccio di elementi naturali e oggetti antropici.

Paesaggio è
ARTIFICIO

Una persona che individua questa chiave di lettura trova ovunque, come prima cosa, il segno della presenza dell'uomo. La terra è come una base su cui sono stati innestati gli effetti e le conseguenze delle azioni umane a tal punto che la natura generatrice primitiva non è più rilevabile. Il ruolo umano nei cambiamenti dell'ambiente è stato così forte che l'intero paesaggio è diventato artificiale.

Paesaggio sono
SISTEMI

E' un approccio molto scientifico che considera il paesaggio come un complesso e intricato insieme di sistemi. La terra, gli alberi, le strade non sono visti come oggetti, assemblati in vario modo, ma come indizi di processi invisibili. Per esempio un fiume può essere considerato come una parte del ciclo idrogeologico, come un medium per il trasporto di materiale, o come una forza capace di alterare la forma della terra in un modo prevedibile. Anche l'uomo è una parte considerabile del sistema. I suoi movimenti e le sue strutture nell'ambiente vengono lette come "funzioni" all'interno del processo della vita umana.

Paesaggio sono
PROBLEMI

L'ambiente che ci circonda viene visto come un insieme di problemi, un insieme di condizioni che necessitano di una soluzione. Una persona che la pensa in questo modo legge in un paesaggio la presenza di colline erose, fiumi in piena, vegetazione secca, inquinamento industriale, sprawl urbano, perdita di valori umani ecc. Il paesaggio diviene specchio dei malesseri della società richiedendo cambiamenti drastici. In generale questo è l'approccio di un pianificatore, progettista: il paesaggio appare come un "design problem" formale, funzionale, estetico, sociale, in generale come qualcosa che deve essere ripensato.



Il paesaggio appare come una complessa e cumulativa registrazione del lavoro della Natura e dell'uomo. Ogni luogo subisce la sovrapposizione di diversi periodi umani.

L'impronta dei nostri antenati si può vedere nelle tipologie degli appezzamenti di terreno, nella giurisdizione politica e nel modo di vivere gli spazi. Il paesaggio appare come uno spazio dove vengono esibite le conseguenze della storia e delle microstorie locali, sebbene la dipendenza tra specifiche decisioni, attitudini, azioni e i singoli risultati non può essere tracciata in modo così evidente.

Queste persone guardano ciò che le circonda sempre da un punto di vista economico assegnando delle valutazioni monetarie agli spazi e agli oggetti. E' lo sguardo dello speculatore ma anche dell'impresario che vuole sviluppare e, in un certo senso, migliorare un paesaggio. E' legato al concetto che la terra è primariamente una forma di capitale e solo in secondo luogo di vita.

L'interpretazione dello spazio in merito alla qualità estetica è molto diversa a seconda dei periodi storici e delle culture. Il paesaggio è detentore di un significato nascosto e misterioso che non riusciamo a scoprire facilmente. L'arte cerca di indagare questi aspetti e di fornirci delle chiavi di lettura.

Ogni ambiente è locale, è uno specifico spazio nel grande mosaico della Terra. Il paesaggio è aperto nell'inglobare ciò che lo attraversa ma assume anche chiare caratterizzazioni che si esprimono nel dettaglio, nel colore, nella texture e in tutte le possibili sfumature delle relazioni umane. Questo è quello che vedono gli scrittori/ viaggiatori che raccolgono in pensieri o disegni nei la complessità e varietà delle vite e degli scenari dei luoghi che incontrano.

Gli elementi e gli oggetti del paesaggio sono indizi. L'intero scenario diviene, simulacro di valori, di idee politiche, di filosofie e culture locali. Quelli che adottano tale prospettiva possono leggere i problemi presenti come effetti di un' ideologia. Per esempio l'inquinamento delle città può essere legato all'ideologia americana che si basa sull'individuo, sulla competizione e il progresso. Questo punto di vista vuole comprendere come il paesaggio trasforma in oggetti tangibili le ideologie delle società. Appare chiaro che se vogliamo cambiare il paesaggio dobbiamo lavorare nel modificare le idee che hanno sostenuto e legittimato quello che vediamo.

Paesaggio sono
STORIE

Paesaggio sono
**RISORSE
ECONOMICHE**

Paesaggio sono
ESTETICHE

Paesaggio sono
LUOGHI

Paesaggio sono
IDEE



2.2 PAESAGGIO e DEMOCRAZIA

56

Il paesaggio che percepiamo potrebbe, come l'acqua che beviamo e l'aria che respiriamo, essere considerato a "common good", qualcosa a cui tutti dovremmo avere egualitario accesso e il medesimo diritto di prenderne decisioni al riguardo. Sia il paesaggio che la democrazia sono concetti che hanno come focus le persone. La definizione di democrazia:

“the belief in freedom and equality between people, or a system of government based on this belief, in which power is either held by elected representatives or directly by the people themselves”

Cambridge Dictionary¹¹

“ideale di libertà ed eguaglianza tra le persone, oppure un Sistema di governo basato su questa idea, in cui il potere è nelle mani di rappresentanti eletti o gestito direttamente dalle persone stesse”

traduzione personale della definizione del Cambridge Dictionary

Oggi referendum o workshop sono delle metodologie utilizzate per introdurre modifiche nella pianificazione del paesaggio in maniera democratica. Raramente, però, vengono coinvolti tutti i soggetti implicati in tali cambiamenti come bambini, giovani adulti o le persone più deboli. Tutti questi soggetti non sono normalmente in grado di esprimersi pubblicamente o non sono consapevoli di come quelle decisioni influenzeranno la propria vita. Perciò sono necessarie delle forme di consenso più inclusive, e quindi anche nuovi strumenti per agire sul campo e individuare una base comune per le decisioni politiche.

NOTE:

¹¹ <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/democracy> consultato il 7 luglio 2016



Il paesaggio è diritto umano in quanto oltre ad essere lo spazio dove quotidianamente ci incontriamo, prendiamo decisioni e diventiamo una comunità, è sicuramente un bene comune da salvaguardare perché è essenziale per la nostra vita. Il termine paesaggio si fonde con la parola democrazia nel momento in cui ci concentriamo sull'intersezione tra questi due ambiti: le persone. Comprendendo le relazioni che intercorrono tra i singoli e quelle con lo spazio del vivere ci riconduciamo alla concretizzazione degli aspetti democratici (o meno) del paesaggio. Il potere decisionale solitamente non è di tutti e questa tirannia decisionale si può sintetizzare in alcuni esempi pratici che dimostrano quanto sia realmente difficile credere in un paesaggio democratico. Innanzitutto anche nei processi decisionali partecipati gli esperti del settore solitamente prendono alcune decisioni di default sull'organizzazione delle modalità di gestione del processo. Nonostante questo sia spesso funzionale al raggiungimenti di obiettivi in tempi contenuti e derivi dall'esperienza pregressa, va a limitare la completa libertà dei partecipanti. Anche gli stessi esperti, professionisti, tecnici possono limitare l'efficacia di un tale processo, infatti il loro parere e la loro opinione basandosi su conoscenze approfondite sul tema limitano e inibiscono le opinioni dei partecipanti. Indubbiamente il giudizio di un tecnico ha un peso diverso sulle decisioni rispetto a quello dei comuni cittadini. Dovremmo però imparare a vedere nei partecipanti degli esperti nell'ambito relazionale, abitativo e sociale dello spazio dandogli quindi pari importanza rispetto ad altri settori coinvolti.



2.3 IL PROGETTO URBANO SOSTENIBILE

58

“Non si può agire in modo progettuale se non si riesce a pensare che esista o sia potenzialmente raggiungibile uno stato di cose diverso e più desiderabile di quello dato”¹²

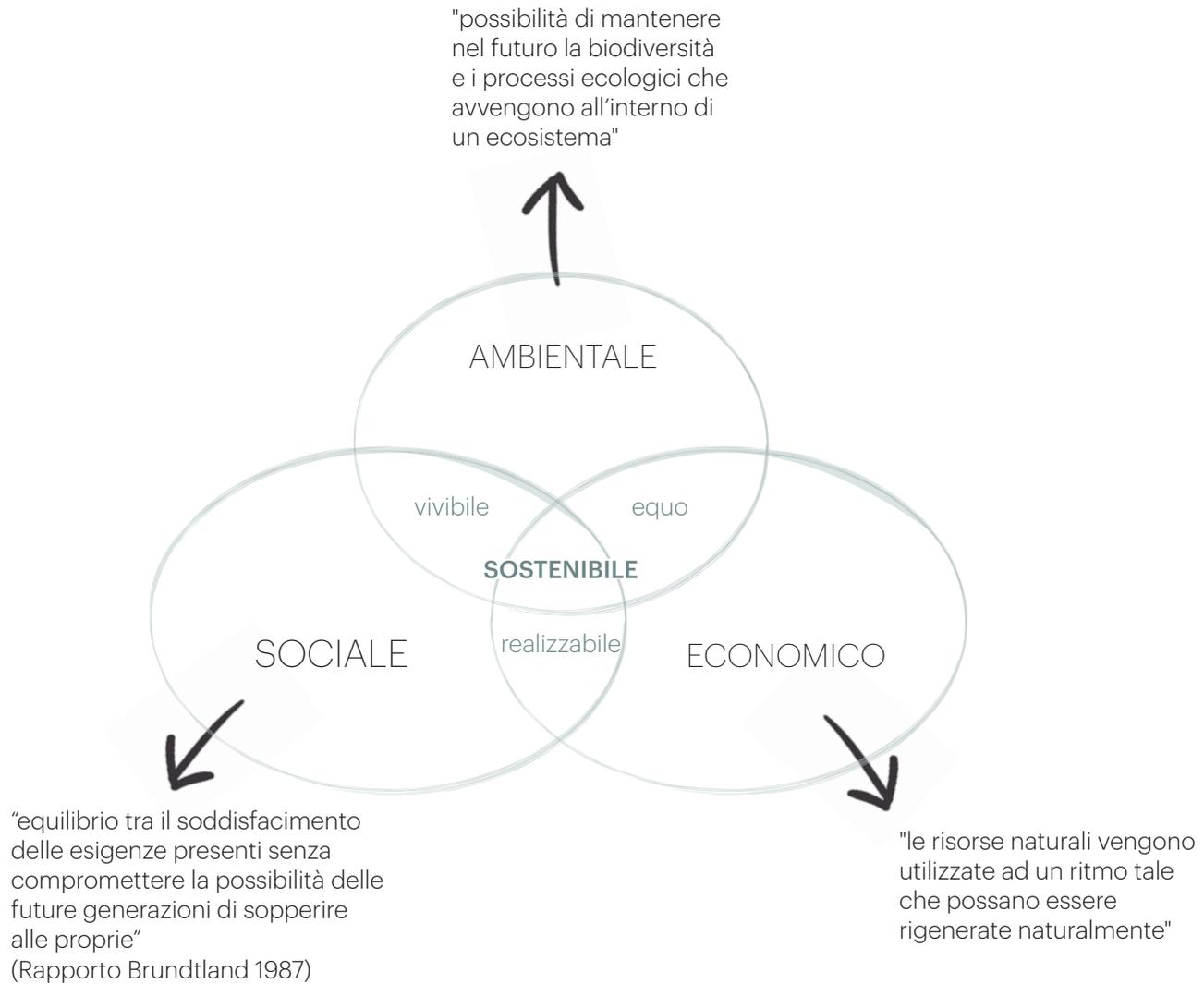
La sostenibilità è un termine di cui si è parlato molto. Inizialmente ci si riferiva prettamente alle questioni ambientali/ecologiche, poi il concetto è stato ampliato anche ad altre sfere, come quella sociale ed economica. Oggi la sostenibilità è l'insieme delle sue tre declinazioni. Con quella ambientale ci si riferisce alla possibilità di mantenere nel futuro la biodiversità e i processi ecologici che avvengono all'interno di un ecosistema. La sostenibilità sociale indica "equilibrio tra il soddisfacimento delle esigenze presenti senza compromettere la possibilità delle future generazioni di sopperire alle proprie"¹³. Dal punto di vista economico la sostenibilità si trova quando le risorse naturali vengono utilizzate ad un ritmo tale che possano essere rigenerate naturalmente. Un progetto urbano può ritenersi sostenibile quando garantisce la presenza o la creazione di strutture sociali in cui le comunità controllano le risorse naturali e sono in grado di gestirle in modo razionale. Deve costruirsi, inoltre, su un fondamento di equità e giustizia sociale, di identità culturale e coesione sociale, di partecipazione alle scelte e assunzione di responsabilità. In questo senso il valore della partecipazione diviene rilevante in quanto si costruisce nello sviluppo di "collaborative planning", nella responsabilità e condivisione della progettazione, ma tiene anche conto dell'importanza di prendere parte ad un progetto/processo per permettere lo sviluppo locale, l'identità e il ruolo del cittadino nel proprio spazio di vita.

NOTE:

12 Manzini E. Jègou F. (2003), *Quotidiano sostenibile. Scenari di vita urbana*, Milano, Edizione Ambiente

13 Rapporto Brundtland 1987





2.4 PRATICHE DEMOCRATICHE

“The activity of community participation is based on the principle that the environment works better if citizens are active and involved in its creation and management instead of being treated as passive consumers”¹⁴

Il principio democratico vuole garantire a tutti la possibilità di esprimere la propria opinione sulle decisioni che coinvolgono il bene comune. La forma di democrazia applicata solitamente è rappresentativa, questo significa che i cittadini delegano la loro attività a dei soggetti eletti pubblicamente. A questo punto, a parte pochi esempi, la stessa democrazia suggerisce un coinvolgimento diretto dei cittadini principalmente e, quasi esclusivamente, con il metodo del voto. Solo poche sono le scelte rimesse agli elettori e pochi sono i soggetti a cui è chiesto di esprimere una preferenza.

Il concetto di partecipazione vuole limitare la distanza tra potere e individuo promuovendo un approccio di collaborazione già presente in alcune culture. Gli U.S. per esempio, hanno costruito la loro storia intorno al principio “doing things together” in contrasto con la tradizione nazionalista europea in cui le decisioni provenivano sempre dall’alto. Nonostante questo anche in Europa, localmente, si possono trovare promesse di partecipazione che con gli anni sono diventate sempre più considerevoli e forti. Nei paesi scandinavi, in particolare, la legiferazione su questi argomenti è stata molto precoce favorita dalla cultura preesistente espressa nel “dugnad” ossia nella tradizione del “fare insieme”. Nel 2000 la Convenzione europea sul paesaggio ha evidenziato chiaramente come il paesaggio è frutto della percezione individuale, sottolineando, inoltre,



Poster francese della primavera del 1968



la necessità che ogni nazione dia importanza alla partecipazione del cittadino nei processi decisionali¹⁵. A dispetto di questa presa di posizione, i vari stati europei si sono mossi molto lentamente nella sua applicazione concreta.

“Experiences in the participation process show that the main source of user satisfaction is not the degree to which a person’s needs have been met, but the feeling of having influenced the decisions.”¹⁶

Il valore fondamentale della partecipazione si basa sulla necessità del coinvolgimento del cittadino nell’espressione della propria opinione sulle decisioni che lo riguardano e nella possibilità di influenzare tali questioni. Il pubblico dovrebbe ricever le informazioni necessarie per agire in modo significativo ed essere consapevole di come il proprio contributo può influenzare le scelte e gli interventi. Nonostante i manifesti democratici che si promuovono come “governi dei cittadini”, molti segmenti della popolazioni non hanno voce sulle decisioni politiche e sulle azioni che si concretizzano nelle nostre società. C’è, inoltre, una differenza sostanziale tra il rituale vuoto della partecipazione e l’avere il reale potere utile nell’influencare le decisioni. Questa diversità è stata brillantemente espressa in un poster francese comparso nella primavera del 1968 come testimonianza della ribellione degli studenti e lavoratori francesi. La partecipazione può diventare interessante solamente se i promotori non la utilizzano per fini poco nobili.

Generalmente uno dei primi obiettivi di questo approccio è **informare il pubblico**, raccogliere la reazione della popolazione su politiche e azioni proposte, e coinvolgere la gente nella soluzione di problemi per trovare la risposta migliore e maggiormente condividibile. Quello che legittima una decisione non è solo la sostanza ma soprattutto la percezione delle modalità con cui quella scelta è stata

NOTE:

14 Sanoff H.(2000), *Community Participation Methods in Design and Planning*, Wiley, New York

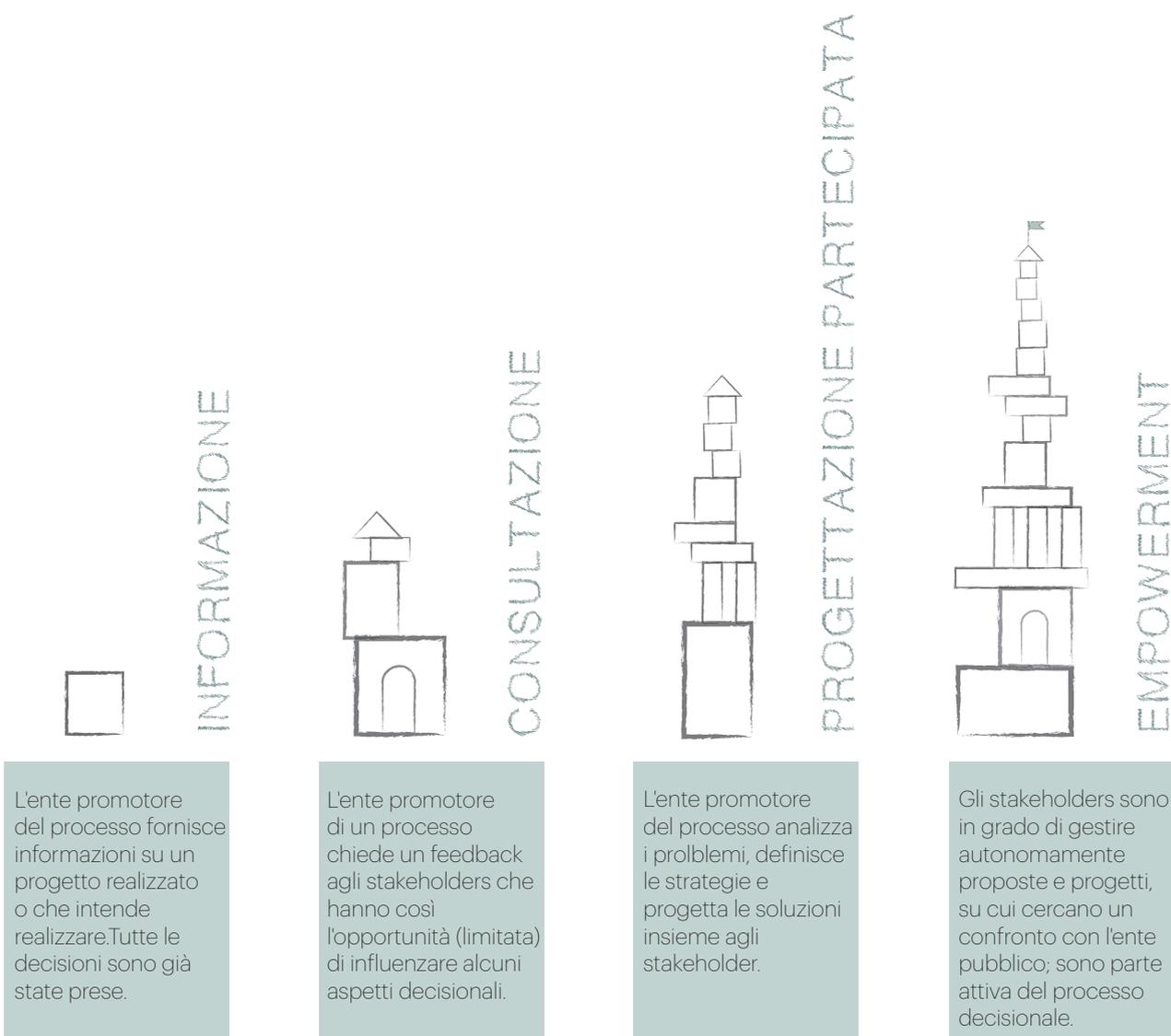
15 Art. 5 Convenzione europea sul paesaggio

16 Sanoff H. (2006), *Multiple view of participatory design*, METU JFA 2006/2



presa. Le stesse persone hanno la tendenza a rendere tali decisioni di successo quanto più sono stati coinvolti nel processo decisionale. La partecipazione non vuole dire che il ruolo delle autorità non ha più senso, vuole invece sottolineare l'utilità di un dialogo tra istituzioni e cittadini per far convergere necessità e risorse¹⁷.

*I livelli di partecipazione.
Rielaborazione grafica
personale tabella 2 pag.
88 del documento
"PartecipAzioni:
sostantivo, plurale. Guida
metodologica per la ge-
stione di processi di parte-
cipazione integrati"*



“Local governments seeking citizen participation must want, and be willing to accept, citizen input”¹⁸

Un altro dei risultati più stimolanti nel praticare processi partecipativi è la realizzazione di un “senso di comunità”. Più le persone si sentono coinvolte più prontamente risponderanno alle sfide per risolvere problemi comunitari e mostreranno interesse nel spendere il loro tempo e le loro risorse nell’incontrare le necessità della comunità. Agire sullo spazio e sui processi di pianificazione ha poi un effetto molto importante. Infatti si va ad interagire con l’attaccamento dei cittadini al luogo che li motiva ad essere coinvolti nei processi per proteggere e tutelare spazi che sono ricchi di significati personali. Il legame con il luogo può essere visto come una precondizione per instaurare un senso di comunità. Allo stesso modo il processo partecipativo è un obiettivo comune da realizzare può creare una comunità che prima non esisteva.

Quando il processo di partecipazione va nel verso giusto si possono riscontrare alcuni benefici¹⁹:

- Miglioramento della qualità delle decisioni
- Minimizzazione dei costi e dei ritardi
- Consenso
- Maggiore facilità di implementazione
- Credibilità e legittimità
- Sviluppo di competenze pubbliche e creatività

Il tema del consenso pubblico verso un progetto o un intervento è una questione sempre molto delicata soprattutto in riferimento ai processi partecipativi. Alcune amministrazioni scambiano queste modalità di sviluppo del progetto dal basso come dei pretesti per informare i cittadini su alcune

NOTE:

17 Sanoff H. (2006), *Multiple view of participatory design*, METU JFA 2006/2

18 MooreC.N. Davis D. (1997) *Participation Tools for Better Land-Use Planning*, Local Government Commission/Center for Livable Communities, Sacramento

19 Sanoff H. (2006), *Multiple view of participatory design*, METU JFA 2006/2



scelte (già compiute) in modo da ottenere il consenso necessario senza tenere in considerazione la vera opinione pubblica. Ci si potrebbe così trovare davanti ad una situazione "DAD", questo è l'acronimo di "Decido-Annuncio-Difendo", circostanza nella quale l'amministrazione decide "al chiuso" con esperti e tecnici e solo alla fine annuncia al pubblico la sua decisione: a quel punto si aprono le inevitabili contestazioni, davanti alle quali l'amministrazione dovrà difendere la scelta compiuta con tutte le sue forze, non potendo più metterla in discussione o migliorarla (se non in modo marginale). Per limitare queste situazioni, l'approccio che prevede di attivare il coinvolgimento "il prima possibile" propone di provocare in anticipo le reazioni degli stakeholder e dei potenziali oppositori attraverso una comunicazione precoce che susciti interesse intorno al progetto, aprendosi al confronto quando tutte le alternative sono ancora disponibili. In generale in un processo partecipativo nascono considerazioni differenti e divergenti nelle menti dei vari stakeholder coinvolti. Si può, però, riconoscere la "teoria dell'area" coniata da Connolly che dice "ci sarà almeno un aspetto che apparirà condiviso da tutti i partecipanti". Ci potranno essere anche alcuni gruppi in grado di accettare i punti di vista di altri, ma questo risultato si può ottenere solo se non vi è isolamento delle parti. Attraverso le relazioni e lo scambio delle opinioni si può arrivare a delle forme di consenso costruttivo. Combattendo così la sindrome Nimby ("Not in my back yard", ossia "non nel mio giardino"): in cui comunità locali tendono a mobilitarsi contro progetti che magari ritengono necessari, ma non collocabili nel "proprio spazio". Come Hester afferma nell' articolo "A refrain with a view "(1999) la partecipazione si deve evolvere da modelli che nascono dal bisogno di proteggere i beni individuali dei gruppi senza potere, a forme di consenso visionario dove il progettista deve favorire uno sguardo capace di accogliere i futuri possibili e condivisibili.



2.4.1 La Carta della Partecipazione

La partecipazione del cittadino alla vita democratica è un principio che discende direttamente dal diritto di sovranità popolare e dal diritto di cittadinanza, riaffermati dalla normativa europea (Libro bianco della Governance, Convenzione di Aarhus, Carta europea dei diritti dell'uomo nella città..), dalla Costituzione Italiana (in particolare art. 118 ultimo comma) e da diversi statuti e leggi regionali. All'interno del testo costituzionale italiano il principio di "partecipazione", che rientra nel più ampio esercizio della sovranità popolare previsto dall'art. 1 della Costituzione, si configura come un "diritto sociale fondamentale avente ad oggetto la realizzazione di processi decisionali inclusivi, ossia l'utilizzo di strumenti e garanzie che consentano il coinvolgimento di soggetti privati nell'esercizio delle funzioni pubbliche"²⁰. Tale diritto ha trovato un proprio ulteriore sviluppo nel **principio di sussidiarietà orizzontale** richiamato dall'art. 118, comma 4 Cost. che obbliga le istituzioni, una volta individuato il livello più adeguato per lo svolgimento di una determinata funzione (sussidiarietà verticale), di perseguire l'interesse generale non più da sole ma insieme ai cittadini, singoli o associati. Si tratta di un'importante novità nel nostro panorama costituzionale, dal momento che viene stabilito in modo esplicito che lo Stato e gli altri enti del governo territoriale debbano favorire "l'autonoma iniziativa dei cittadini, singoli o associati per lo svolgimento di attività di interesse generale sulla base del principio di sussidiarietà"²¹.

I cittadini, dunque, grazie a questo principio, acquisiscono una nuova centralità nell'ambito dell'ordinamento repubblicano, avendo la possibilità di svolgere un ruolo sussidiario rispetto alle istituzioni nell'esercizio di attività di interesse generale e di attivarsi autonomamente in quanto posti su un piano paritario con le Amministrazioni. Queste ultime, invece, sono tenute a "favorire" le iniziative dei cittadini realizzate "nell'interesse generale", e, anche qualora non lo facessero a causa di problemi tecnici o di resistenza

NOTE:

²⁰ Valastro A. (2010), *Le regole della democrazia partecipativa: itinerari per la costruzione di un metodo di governo*, Napoli, Jovene

²¹ Costituzione italiana, art. 118, comma 4



culturale, la società civile è comunque libera di procedere con proprie iniziative senza che l'Amministrazione possa impedirglielo oppure ostacolarla.

Sarebbe dunque necessario il passaggio da un sistema di relazioni tra istituzioni e cittadini di tipo verticale e gerarchico, a uno orizzontale, pluralista, paritario, relazionale e circolare, basato su comunicazione, trasparenza, scambio di informazioni, leale collaborazione, integrazione, rispetto reciproco e, non ultimo, messa in comune di risorse anche da parte della collettività, che si sommino spontaneamente a quelle delle istituzioni allo scopo di affrontare insieme i problemi di una società complessa come quella attuale. Un rapporto nuovo tra istituzioni e cittadini di tipo "reticolare", dunque, fatto di scambi e alleanze in vista del perseguimento dell'interesse generale, all'interno del quale le istituzioni restano titolari delle proprie funzioni, mantenendo un ruolo di regolazione, programmazione e controllo, mentre i cittadini diventano "strumenti" dell'interesse generale, promotori di iniziative ma vincolati allo stesso tempo al principio di legalità, com'è corretto che sia in uno Stato di diritto²².

Solo tre regioni in Italia hanno adottato una legge regionale specifica sul tema della "partecipazione". Queste, che hanno colto fin da subito la sfida del coinvolgimento dei cittadini nei processi decisionali del territorio, sono la Regione Emilia-Romagna con la L.R. 20/2000 che si è evoluta nell'attuale L.R. 3/2010, la Regione Toscana con la L.R. 69/2007 "Norme sulla promozione della partecipazione alla elaborazione delle politiche regionali e locali" oggi rielaborata nella L.R.46/2013 e la Regione Umbria con L.R. 14/2010.

L'Emilia-Romagna con L.R. 3/2010 risponde all'esigenza di promuovere il diritto alla partecipazione attiva dei cittadini alla elaborazione delle politiche regionali e locali, offrendo alla comunità regionale un quadro legislativo di riferimento uniforme, strumenti di promozione e sostegno dei processi partecipativi. Di grande utilità appare il sito internet "Partecipazione" (<http://>

NOTE:

22 Quaderni della partecipazione Emilia Romagna, "Comunicare partecipazione, Uno studio per una strategia comunicativa integrata a supporto dei processi inclusivi" Aprile 2012, pp. 25-33



partecipazione.regione.emilia-romagna.it/) che diventa un comodo portale per la conoscenza, l'informazione e la condivisione di processi partecipativi.



*Processi esclusivi e inclusivi: principali differenze, vantaggi e debolezze.
Rielaborazione grafica personale tabella 1 pag. 40 del documento
"Comunicare partecipazione, uno studio per una strategia comunicativa integrata a supporto dei processi inclusivi"*

Nel dicembre 2014 L'INU (Istituto Nazionale di Urbanistica) ha promosso la sottoscrizione della "Carta della Partecipazione". L'obiettivo è il coinvolgimento progressivo di sempre più istituzioni e strutture associative nell'applicazione nel processo decisionale della partecipazione effettiva e di "qualità" dei cittadini. In particolar modo si vogliono garantire delle metodologie applicative e valutative dei processi definendo in modo semplice e chiaro 10 principi. La Carta, quindi, può essere usata come una traccia metodologica in fase di progettazione di un percorso di coinvolgimento dei cittadini, oppure come griglia da usare in fase valutativa per determinare la qualità di un processo partecipativo proposto o realizzato.



1. COOPERAZIONE

Un processo partecipativo coinvolge positivamente le attività di singoli, gruppi e istituzioni (pubblico e privato) verso il bene comune, promuovendo la cooperazione fra le parti, favorendo un senso condiviso e generando una pluralità di valori e di capitale sociale per tutti i membri della società.

2. FIDUCIA

Un processo partecipativo crea relazioni eque e sincere tra i partecipanti promuovendo un clima di fiducia, di rispetto degli impegni presi e delle regole condivise con i facilitatori, i partecipanti e i decisori. Per mantenere la fiducia è importante che gli esiti del processo partecipativo siano utilizzati.

6. INTERAZIONE COSTRUTTIVA

Un processo partecipativo non si riduce ad una sommatoria di opinioni personali o al conteggio di singole preferenze, ma fa invece uso di metodologie che promuovono e facilitano il dialogo, al fine di individuare scelte condivise o costruire progetti e accordi, con tempi e modalità adeguate.

7. EQUITÀ'

Chi progetta, organizza e gestisce un processo o un evento partecipativo si mantiene neutrale rispetto al merito delle questioni e assicura la valorizzazione di tutte le opinioni, comprese quelle minoritarie, evidenziando gli interessi e gli impatti in gioco.

10. VALUTAZIONE

I processi partecipativi devono essere valutati con adeguate metodologie, coinvolgendo anche i partecipanti e gli altri attori interessati. I risultati devono essere resi pubblici e comprensibili.



3. INFORMAZIONE

Un processo partecipativo mette a disposizione di tutti i partecipanti, in forma semplice, trasparente, comprensibile e accessibile con facilità, ogni informazione rilevante ai fini della comprensione e valutazione della questione in oggetto. La comunità interessata viene tempestivamente informata del processo, dei suoi obiettivi e degli esiti via via ottenuti.

4. INCLUSIONE

Un processo partecipativo si basa sull'ascolto attivo e pone attenzione all'inclusione di qualsiasi individuo, singolo o in gruppo che abbia un interesse all'esito del processo decisionale al di là degli stati sociali, di istruzione, di genere, di età e di salute. Supera il coinvolgimento dei soli stakeholder e rispetta la cultura, i diritti, l'autonomia e la dignità dei partecipanti.

5. EFFICACIA

Le opinioni e i saperi dei cittadini migliorano la qualità delle scelte pubbliche, coinvolgendo i partecipanti nell'analisi delle problematiche, nella soluzione dei problemi, nell'assunzione di decisioni e nella loro realizzazione. Attivare percorsi di partecipazione su questioni irrilevanti è irrispettoso e controproducente.

8. ARMONIA

Un processo partecipativo mette in campo attività e strategie tese a raggiungere un accordo sul processo e sui suoi contenuti, evitando di polarizzare le posizioni o incrementare e sfruttare divisioni all'interno di una comunità.

9. RENDER CONTO

Un processo partecipativo in ogni fase rende pubblici i suoi risultati e argomenta pubblicamente con trasparenza le scelte di accoglimento o non accoglimento delle proposte emerse, favorendo la presa di decisioni e riconoscendo il valore aggiunto della partecipazione.

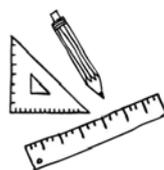


IDEAZIONE



- cosa? l'oggetto del processo
- chi? quali stakeholder
- quando? a che punto del processo
- in che modo? quale livello di partecipazione
- dove? contesto/esperienze pregresse
- con chi? partnerships strategiche

PROGETTO



- gruppo di lavoro
- obbiettivi, risultati attesi e attività
- tecniche e strumenti per la partecipazione
- gestione delle risorse, tempi, persone, budget
- piano di comunicazione

ATTUAZIONE



- coordinare il processo
- coinvolgere i partecipanti
- monitorare
- comunicare
- decidere
- restituire i risultati

VALUTAZIONE



- valutare il processo
- fare un bilancio
- comunicare i risultati

Le fasi della gestione di un processo partecipativo.
Rielaborazione grafica personale figura 29 pag 77 del documento "PartecipAzioni: sostantivo, plurale. Guida metodologica per la gestione di processi di partecipazione integrati"



2.4.2 Strumenti e tecniche di coinvolgimento

Diverse possono essere le tecniche per realizzare un incontro partecipato.

Quando si parla di partecipazione è bene avere in mente alcuni quesiti:

- Quali sono i gruppi che dovranno essere coinvolti nel processo partecipativo?
- Cosa è previsto nel programma partecipativo?
- Verso quale obiettivo si sta procedendo?
- Come verranno coinvolte le persone?
- All'interno di un progetto di pianificazione, quando è bene che il processo partecipativo si svolga?

La pianificazione di qualsiasi evento partecipativo deve essere articolata sulla determinazione di obiettivi, sulla scelta delle modalità di diffusione delle informazioni e di articolazione delle proposte. All'interno di questa complessità il professionista ha il ruolo di **facilitare la comunità nel raggiungimento delle decisioni** sul proprio ambiente attraverso un percorso comprensibile. Facilitare significa portare insieme le persone a individuare quello che vogliono fare e aiutarli a trovare delle modalità di attuazione. Le tecniche possono variare in funzione dell'obiettivo, del numero dei partecipanti, della tipologia di stakeholder coinvolti e del tema del processo. Si tratta di processi sviluppati in periodi diversi anche grazie all'apporto di discipline molto distanti tra loro (filosofia, antropologia, psicologia, project management, cooperazione allo sviluppo, ecc.), sperimentate in vari ambiti e consolidatesi attraverso la pratica in forme più o meno codificate. Nessuno è un metodo perfetto a priori, è necessario sperimentare e avere la giusta sensibilità per ibridare e adattare le situazioni al caso specifico. Independentemente dalla tecnica adottata è bene che nel processo ci si renda conto che il progetto o l'intervento risultante sia stato evoluto insieme, in modo collaborativo, e che sia adattabile e flessibile ai cambiamenti²³.

NOTE:

23 Quaderni della partecipazione Emilia Romagna, "PartecipAzioni: sostantivo, plurale. Guida metodologica per la gestione di processi di partecipazione integrati" Gennaio 2016, pag. 38, pp. 133-134



TECNICHE/ METODOLOGIE PARTECIPATIVE

TECNICHE CODIFICATE



modalità per gestire fasi iniziali, temi generali, obiettivo ancora non chiaro

grandi numeri

PRATICHE OUTREACH



modalità volte al coinvolgimento di categorie fragili di stakeholders

piccoli numeri

TECNICHE NON CODIFICATE



non solo parole, interventi, prototipi e prefigurazioni

medi numeri

STRUMENTI ON-LINE



modalità volte alla stimolazione e diffusione dell'interesse

numeri enormi

OST

Strumento di apprendimento informale che agevola la circolazione delle idee, esperienze e conoscenze attraverso la discussione aperta dei partecipanti che, disposti in un ampio cerchio, definiscono l'agenda della giornata.

CAMMINATE di QUARTIERE

Utilizzate per lo più in campo urbanistico o ambientale, permettono ai tecnici e agli esperti di conoscere e valorizzare i saperi taciti e i punti di vista propri di chi vive un territorio.

FOCUS GROUP

Strumento della ricerca qualitativa che permette di ottenere informazioni approfondite su un tema specifico, ricostruendo la dimensione relazionale all'interno della quale queste si formano le opinioni.

FORUM ONLINE

In generale un forum è costituito da una pagina web cui inviare i propri messaggi che sono leggibili da tutti gli utenti i quali possono, se lo vogliono, rispondere o commentare, dando vita così a varie discussioni.



WORLD CAFE'

Generalmente i partecipanti sono riuniti in gruppi di 4-5 persone in piccoli tavoli, in una sala allestita nel modo più informale possibile, proprio come in una caffetteria. Chi partecipa viene incoraggiato ad ascoltare e ad intervenire.

EASW

Nella prima fase "lo sviluppo di visioni" i partecipanti lavorano suddivisi nei gruppi di stakeholders, confrontandosi su alcuni futuri possibili. La visione che raccoglie più preferenze viene, poi, elaborata insieme nella fase "proposta di idee".

VISITE sul CAMPO

Si tratta di una visita durante la quale piccoli gruppi di residenti (10-30) guidano i tecnici e gli esperti nella zona di interesse, accompagnando la camminata con racconti, domande, e condividendo osservazioni e percezioni riguardanti il tema in discussione.

ANALISI SWOT

L'analisi SWOT è uno strumento di analisi che prende in considerazione i punti di forza (Strengths), debolezza (Weaknesses), le opportunità (Opportunities) e le minacce (Threats) di un progetto/intervento.

**LABORATORI/
WORKSHOPS**

Si tratta di gruppi ristretti di persone che si riuniscono periodicamente per discutere temi specifici ed elaborare in modo partecipato idee e progetti.

INTERVISTE

È uno strumento di indagine che consiste nel rilevare informazioni mediante una conversazione provocata da un intervistatore per accedere alla prospettiva dell'intervistato e comprendere le sue categorie concettuali e le sue interpretazioni della realtà.

MAPPE di QUARTIERE

La mappa di comunità permette di rappresentare attraverso una descrizione non tecnica il patrimonio, il paesaggio, i saperi, i prodotti, le storie, le memorie, i luoghi preferiti e i luoghi dove ci si incontra, secondo una prospettiva personale e partecipata.

QUESTIONARIO ONLINE

Il questionario è uno strumento di rilevazione delle informazioni nel quale vengono poste alcune domande in forma scritta agli individui che costituiscono l'oggetto della ricerca mediante una procedura standardizzata, in questo caso online.

*Alcune tecniche e metodologie partecipative
Informazioni tratte da "PartecipAzioni:
sostantivo, plurale. Guida metodologica per
la gestione di processi di
partecipazione integrati" pag 135-170*



TECNICHE in base al livello di evoluzione del processo e dell'obbiettivo

Obbiettivi

definizione degli obiettivi di un processo

per comprensione, risoluzione di punti di vista conflittuali



**NOMINAL GROUP
TECHNIQUE**
(DelBecq 1971)

Percorso che prevede l'individuazione personale di obiettivi riferiti ad una sfida comunitaria. Questi poi vengono evoluti in strategie condivise per essere tradotti in processi e progetti concreti.

SWOT ANALISI

Analisi di un territorio volta all'identificazione di debolezze, minacce, potenzialità e punti di forza. Definizione degli obiettivi tramite la relazione tra le caratteristiche positive e negative del luogo.

**CAMMINATE di
QUARTIERE**

Passeggiata in compagnia di alcuni locali che si rendono disponibili a guidarci nel loro spazio di vita quotidiana raccontandoci il loro personale punto di vista.

**INTERVISTE
INTERATTIVE**

Chiacchierata informale con alcuni protagonisti o personaggi rappresentativi di un luogo per ottenere una visione più approfondita e locale dello spazio.

per approfondire la conoscenza di un luogo

per avvicinarsi all'identità della comunità



**CURIOUS
TERRAIN**
(Jenny Marx)

Utilizzo di un kit di carte con alcuni spunti per una conoscenza ed interpretazione approfondita dello spazio che ci circonda. Utili per stimolare e avviare un processo conoscitivo di uno spazio.
<http://www.curiousterrain.com/>

**MAPPE dei
LUOGHI SACRI**

Mappe disegnate dagli abitanti del luogo che individuano il loro coinvolgimento emotivo e sentimentale con lo spazio. Se si hanno più mappe di uno stesso luogo si possono ricercare pattern ricorrenti nella percezione

OSSERVAZIONI

Registrazione di pratiche d'uso quotidiano di alcuni luoghi ritenuti importanti. Viene così costruito un pattern di comportamenti.



Obbiettivi

far emergere soluzioni progettuali e formali condivise

traduzione degli obiettivi in forme fisiche



MID TERM

INDAGINE FOTOGRAFICA

Si mostrano ai partecipanti alcune foto su alcuni temi generali e viene chiesto loro di suddividerle tra quelle che ritengono appartenenti al luogo e quelle estranee. L'attività serve per comprendere la sensibilità estetica della comunità.

PLACE IT

La varietà degli elementi forniti da "Place it" può essere utilizzata dai partecipanti in workshop interattivi per la formalizzazione di modelli individuali o di gruppo che esplorano tridimensionalmente alcune possibili soluzioni.

per testare soluzioni alternative

traduzione degli obiettivi in forme fisiche



MID TERM

DESIGN GAME (Henry Sanoff)

Viene predisposta una pianta dell'area e vengono preparati alcuni oggetti che possono essere facilmente incorporati. Le persone sono invitate a disporre i pezzi sulla mappa cercando una organizzazione dello spazio che li soddisfi.

SIMULAZIONI VISUALI

Utilizzo di immagini rappresentative dei modi in cui lo spazio potrà apparire e venir vissuto a seconda dei possibili progetti sul tavolo delle decisioni.

*Tecniche classificate in base all'evoluzione del processo e dell'obbiettivo.
Informazioni tratte da LED-lectures tenute dal Prof. Deni Ruggeri su "Community Design-Methods for purposefully engaging communities"*



2.5 PROGETTI PLURALI

Per quanto riguarda la classificazione delle metodologie e dei processi partecipativi si può fare una distinzione in base al verso in cui scorre il potere:

- **Top down:** in questo caso i vertici del potere decidono la necessità o meno di un progetto e affidano il processo progettuale a professionisti nel campo.
- **Partnership:** ci troviamo in una situazione di collaborazione paritaria nello sviluppo di un progetto tra i detentori dei poteri locali e i diretti fruitori.
- **Bottom up:** la necessità, l'idea o la volontà del progetto nascono direttamente dai fruitori che si organizzano per trasformarla in realtà.

All'interno della categoria bottom-up possiamo trovare innumerevoli sfumature e livelli di coinvolgimento diversi. Tutti, nonostante le differenze, cercano l'attivazione dell'utente nella progettazione, pianificazione (ed eventualmente costruzione) in contrasto con i modelli decisionali classici top-down. Ad uno primo sguardo superficiale i termini che seguono sembrano sinonimi, ma nascondono delle piccole differenze.

Community-built project. È rappresentata da una collaborazione tra professionisti e volontari della comunità con l'obiettivo della pianificazione e organizzazione di progetti condivisi applicati a spazi pubblici delle città. In questo approccio i fruitori sono direttamente coinvolti nella costruzione fisica dello spazio o dell'edificio, che si identifica come un luogo semipubblico. I progetti solitamente sono finalizzati alla creazione di murali, spazi gioco, parchi, giardini pubblici, ecc. Nonostante i volontari sono coinvolti dall'inizio alla fine del processo, non è obbligatorio che tutte le parti del progetto siano costruite da loro specialmente quelle più complesse che necessitano di conoscenze più tecniche.

Placemaking. "In placemaking the important transformation happens in the minds of participants not simply in the space itself"²⁴. È un approccio alla pianificazione

NOTE:

Le differenze tra queste definizioni sono state introdotte durante la LED-lecture di Kristin Faurest tenuta il 12 Maggio 2016 su "Community-built: Art, Construction, Preservation and Place"



che vede i locali come attori attivi nelle decisioni riguardanti lo spazio pubblico, in contrasto con i procedimenti che vedono i tecnici e i politici decisori preferenziali del destino di questi luoghi. Il placemaking in realtà non è un concetto nuovo, bensì una prassi che nella storia umana si è andata via via perdendo; le persone sono state infatti impoverite del loro potere di azione incrementando quello degli esperti, divenuti così detentori del potere di modellazione dell'ambiente. Uno dei metodi pratici di applicazione di questa corrente è LQC (lighter, quiker, cheaper) approccio che prevede dei tentativi di modifica dello spazio temporanei e reversibili, veloci ed economici. Si procede in prove ed errori fino a giungere alla conformazione e programmazione più adatta per il singolo luogo. **DIY (Do it yourself) urbanism, tactical urbanism, guerilla urbanism, pop-up urbanism, city repair.** Sono progetti di comunità di piccola scala che possono essere portati a termine con o senza il supporto delle amministrazioni. Di solito sono interventi low budget e destinati ad essere temporanei. Nascono dalla necessità di "diritto alla città" che spinge all'attivazione delle persone comuni. In generale un intervento di "Tactical urbanism" può essere promosso²⁵:

- Dalla municipalità, che approfitta della possibilità di mettere velocemente in atto buone pratiche di vita dello spazio.
- Dai cittadini, a cui premette una immediata riappropriazione, riprogrammazione e riprogettazione dello spazio pubblico.
- Dagli investitori, che sfruttano una raccolta dati in riferimento ai settori di loro interesse.
- Dalle associazioni, che possono dimostrare la realizzabilità di alcuni interventi e possono ottenere il supporto di enti e governi.

Participatory planning or community-based planning. Un approccio che prevede il diretto contributo dei fruitori/residenti alla progettazione, non necessariamente questi vengono coinvolti nella costruzione fisica dell'intervento.

NOTE:

24 DUSPMIT, *Place in the making: How placemaking builds places and communities*, 2013, pag.3

25 <http://www.tacticalurbanismguide.com/existing-resources-2/> consultato il 15 maggio 2016



2.6 PREPARARE UNA COMUNITA' alla PARTECIPAZIONE

“The last thing fish are interested in is water”. Questo è il modo con cui comunemente ci rapportiamo con l'ambiente: in ogni istante della nostra vita interagiamo con esso, anche se molto poco consapevolmente. Per questo motivo è necessario lo sviluppo di un'educazione civica in architettura rivolta alle giovani generazioni e non solo. L'obiettivo che si persegue è il miglioramento della predisposizione personale nel considerarsi attori del cambiamento e protagonisti dell'ambiente che ci circonda. La fiducia nell'educazione dipende dalla consapevolezza che il soggetto umano è contemporaneamente un prodotto sociale e un produttore di società²⁶.

Per prima cosa si identifica la comunità locale come il destinatario privilegiato dello sforzo educativo, perché rappresenta il livello più fertile per lo sviluppo del senso civico e della democrazia partecipativa e quindi, in ultima istanza della cittadinanza attiva²⁷. Ma come si può preparare concretamente una comunità ad agire in maniera partecipativa? Sicuramente il primo luogo in cui può avvenire un cambiamento d'approccio è attraverso la **scuola**, anche se solitamente queste tematiche che per essere metabolizzate hanno bisogno di esperienze pratiche più che di conoscenze teoriche, vengono trasmesse in maniera informale tramite workshop, progetti, summer camp, competizioni che si possono svolgere parallelamente o esternamente all'impegno scolastico tradizionale. Quando, invece, l'obiettivo è stimolare una consapevolezza nella comunità indipendentemente dall'età e dal livello culturale degli abitanti di un quartiere o di una città allora lo strumento più interessante diventa il **gioco**. Questo influenza positivamente l'efficacia dell'educazione e lo sviluppo personale individuale. Ha grandi potenzialità proprio perché attraverso il divertimento si abbattano barriere e pregiudizi, si entra in una dimensione magica della realtà dove il cambiamento è possibile ed è, inoltre, un buon

NOTE:

26 Ripamonti E., *Sviluppo di comunità e progettazione partecipata*, articolo pubblicato sulla rivista "SKILL" n.31/2006, Milano

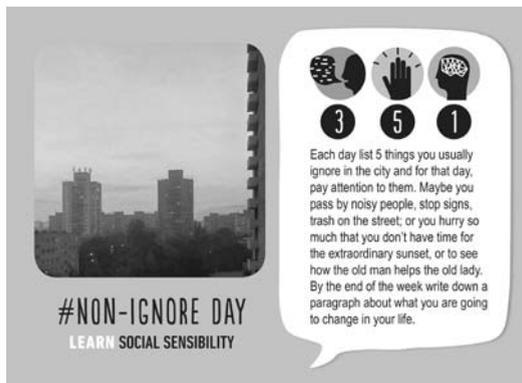
27 Putman R.D. (1993), *La tradizione civica nelle regioni italiane*, Arnoldo Mondadori, Milano



campo di addestramento dove poter testare il proprio comportamento davanti a delle situazioni. Attraverso alcuni giochi specificatamente studiati e organizzati si può promuovere il coinvolgimento dei cittadini, aumentare la consapevolezza su temi urbani, avviare una comunicazione tra stakeholder o raccogliere dati, informazioni e scenari desiderati dai locali.

Urbanity

È un gioco da tavolo dal vivo da esterno in cui i passanti sono invitati a fermarsi ed ad interagire attraverso domande. Aiuta a creare un dialogo tra cittadini e dà loro l'opportunità di esprimere la propria opinione sulla città. Promuove un pensiero critico sul proprio ambiente di vita.



#Playhellocity

Il gioco consiste nel portare a termine piccoli e creativi compiti a scadenza settimanale. Questi esercizi ci aiutano a riscoprire il quartiere e il vicinato con divertimento. Sono rivolti alla sensibilizzazione degli individui sulla possibilità di sviluppo della comunità in maniera più salutare e felice.

Block by Block

Collaborazione tra un programma di UN-Habitat e Mojangy, creatore di Minecrafts. È un gioco che simula la realizzazione di spazi urbani attraverso la combinazione di "lego" virtuali. Viene usato perché permette ai partecipanti di costruire la propria soluzione spaziale che poi viene condivisa e discussa.



Riferimenti esempi::

<http://kulturaktiv.hu/en/>
<http://playhellocity.com/en/>
<http://blockbyblock.org/>





2.7 SINTESI

SPAZIO

Acquisisce rilievo più
in quanto percepito
dall'uomo che per le
caratteristiche
intrinseche



PERSONE

che si relazionano
con lo spazio attraverso:

- Le emozioni personali
- I dati fisici reali
- La cultura e
la conoscenza

QUALITA'

COSTRUITO INSIEME

lo spazio deve essere progettato e/o costruito
insieme a tutti gli attori che lo vivono

DEMOCRATICO

lo spazio è un bene a cui tutti dobbiamo aver
egualitario accesso e possibilità di decisione al riguardo

RUOLI

GARANTI della cura dello spazio

sono coloro che proteggono lo spazio
riconoscendolo come un bene essenziale

ESPERTI dello spazio locale

sono coloro che vivendo il luogo
conoscono problemi e potenzialità

ATTIVI PROTAGONISTI

sono coloro che creano lo spazio



3. Casi studio

“First life, then spaces,
then buildings - the other
way around never works”

Jan Gehl



“Il bambino scarabocchia ancora e macchia il suo libro di scuola; ed anche se è punito per questo, si crea uno spazio, in cui imprime il segno della sua creatività”

De Certeau M.(2001), L'invenzione del quotidiano, Edizioni lavoro,pag 66



3.1 INTERVENTI di ARCHITETTURA come FORMA SOCIALE nello SPAZIO PUBBLICO

Nonostante sia diffusa la percezione di una problematica dissociazione tra l'essere umano e l'ambiente che lo circonda, oggi si scorge la volontà di ricercare la realizzazione di luoghi eticamente e socialmente più umani, in cui l'innovazione e la sperimentazione di futuri possibili diventano la base per un'azione concreta. Spesso, però, è più facile dichiarare cosa non vogliamo che succeda rispetto che immaginare e articolare positive visioni. L'innovazione non è solamente l'applicazione e l'uso di nuovi device tecnologici ma anche un nuovo approccio capace di gestire le sfide sociali delle nostre città. In esse i luoghi pubblici sono gli spazi che per primi possono essere portatori di nuovi valori, nuovi modi di vivere e di agire sulle città. Questi rappresentano, infatti, una risorsa fisica e ideale dove negoziare i nostri interessi comuni ed esprimiamo le nostre differenze, celebriamo la creatività e mostriamo il nostro dissenso. I luoghi pubblici sono spazi di sperimentazione dove possiamo imparare ad interagire con (e rispettando) i diversi attori.

In questo capitolo verranno raccolti e analizzati alcuni interventi che promuovono temi riguardanti la progettazione e costruzione condivisa, alcune modalità temporanee di sensibilizzazione ambientale e sociale degli spazi, testimonianze di collaborazione tra diversi soggetti portatori di agenti di cambiamento locale ed esempi di promozione di un senso di appartenenza al luogo. I 15 casi studio selezionati e riportati in ordine cronologico, individuano interventi provenienti da diversi paesi che sono stati compiuti nell'ultimo decennio (2005/2015). Il punto di vista internazionale è utile a far emergere la necessità di proporre azioni urbane innovatrici indipendentemente dai contesti specifici delle singole nazioni. Vista la varietà delle città in cui questi progetti sono nati, in ogni scheda si è inserita la pianta del tessuto urbano in cui l'intervento si è innescato in modo da facilitare la comprensione del contesto



locale. E' interessante ricordare che tutti gli esempi riguardano azioni su strutture urbane già formalizzate sebbene in tempi storici più o meno lontani da noi.

I progetti scelti sono stati classificati tenendo conto di alcuni parametri. Innanzitutto si è voluto specificare il **genere di intervento** considerando che l'architettura contemporanea si interessa sempre più alla progettazione del tempo piuttosto che allo spazio. L'effimero è diventato una qualità distintiva di azioni leggere, modificabili e vive proprio come gli user a cui sono destinate. Come puntualizza M.Augè l'architettura contemporanea " non mira all'eternità ma al presente: un presente, tuttavia, insuperabile. Essa non anela all'eternità di un sogno di pietra, ma ad un presente "sostituibile" all'infinito."¹ La città è così formata da "edifici sostituibili gli uni con gli altri ed (da) eventi architettonici"². Perciò si sono individuate tre generi d'intervento con cui si possono definire gli esempi selezionati:

- **evento**: è caratterizzato da azioni molto limitate nel tempo, organizzate accuratamente e abbastanza indipendenti dal luogo in cui avvengono.
- **riuso**: è costituito da modalità nuove di gestione di un luogo nel quale l'azione progettuale non modifica sostanzialmente la struttura spaziale ma il modo di percepirla e l'uso.
- **nuovo scenario**: dipende da una nuova progettazione di oggetti fisici che vanno a cambiare il volto di uno spazio. In questo caso si interviene più sulla materia rispetto che sui tempi del luogo.

In secondo luogo si è andati a classificare qual è la **dimensione sociale dell'intervento**. Con questo parametro si è voluto determinare se l'esito del processo coinvolge un numero alto o basso di utilizzatori. Si faccia attenzione che nonostante alcuni progetti sono interventi puntuali e quindi apparentemente destinati ad un basso uso (pressoché individuale) la generazione di una rete di azioni simili e collegate

NOTE:

¹ Augè M.(2003), *Le temps en ruines*, Paris, (it. Rovine e macerie. Il senso del tempo, Torino, 2004, pag.92)

² ibidem



determina che la valutazione tenga conto proprio del sistema generato.

A questo punto un'attenzione particolare è stata data all'individuazione del **livello di spontaneità** che ha promosso la loro realizzazione. Spontaneo significa "Che è fatto liberamente, di propria volontà, senza coercizione o influenza esterna"³. Tutti i processi, infatti, vogliono rientrare nella definizione di approcci bottom up, anche se più spesso queste proposte dal basso si sono sviluppate con suggerimenti e indicazione da parte di associazioni e governi. Non sempre è facile capire come effettivamente sia nato un intervento dato che questi processi si evolvono in modo disordinato, confuso e spontaneo, modificandosi continuamente in base alle locali condizioni al contorno. Inoltre questa spontaneità, per essere effettivamente tale, è sintomo che l'intervento lavora su ambiti non normati o regolamentati. Questi interventi disobbedienti si possono manifestare con azioni che portano con sé un carattere sovversivo, in contrasto con i governi delle città o contro "le leggi non scritte" dello spazio comune. Questo stesso fatto, l'agire in territori inesplorati e non normati, determina un'ulteriore difficoltà nel classificare in maniera scientifica gli esempi.

Tutti, inoltre, sono interventi incentrati sull'uomo come fondamentale elemento attivatore del progetto; si è voluto evidenziare in che fase del processo è avvenuto il suo **coinvolgimento**, distinguendo il momento della progettazione partecipata da quello della costruzione, dall'uso/manutenzione dello spazio stesso. Si è inoltre fatta attenzione all'individuazione delle modalità in cui la comunità è stata coinvolta nell'intervento riconoscendo se si tratta di un community built-project, di un placemaking, di un DIY o tactical urbanism oppure di un participatory planning. Le specifiche differenze tra questi approcci sono state dettagliatamente esposte nel precedente capitolo, si vuole solo ricordare che le definizioni di queste categorie sono leggermente sfumate e non possiedono confini molto distinti, perciò molti casi possono essere considerati esempi di più di una di esse senza commettere errori sostanziali.

NOTE:

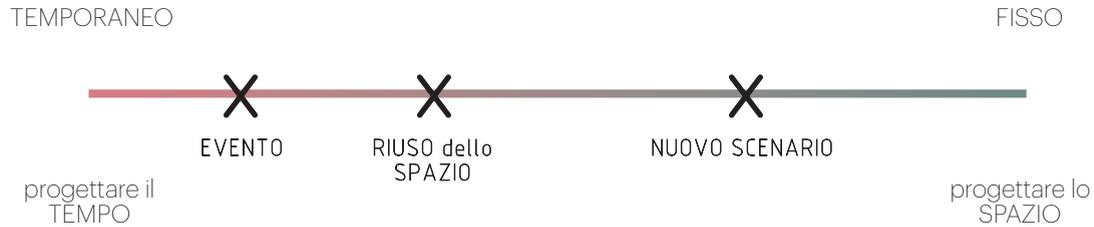
³ Definizione dal vocabolario Hoepli online consultato il 7 luglio 2016, http://www.grandidizionari.it/Dizionario_Italiano/parola/s/spontaneo.aspx?query=spontaneo





LEGENDA:

INTERVENTO



DIMENSIONE SOCIALE



LIVELLO di SPONTANEITA'

- 1. Interventi partecipativi promossi dalle **amministrazioni**
- 2. Intervento che nasce all'interno di **festival**, manifestazioni cittadine
- 3. **Associazioni** nate per altre ragioni che promuovono interventi sul territorio
Associazioni nate per quel progetto ma non in quel specifico luogo
Associazioni che aiutano amministrazioni o cittadini nel promuovere progetti di appropriazione luoghi
- 4. **Cittadini attivisti** che possono formare associazioni per l'organizzazione dell'intervento

COINVOLGIMENTO COMUNITA'





Park(ing) day

REBAR

San Francisco

2005



OBBIETTIVI



-appropriazione dello spazio pubblico
-riscoprire le potenzialità dello spazio
come collettore sociale e comunitario,
non solo infrastrutturale

OSTACOLI



-stereotipi nell'uso dello spazio
-spazio pubblico come infrastruttura

RIUSO/EVENTO

L'intervento temporaneo di San Francisco si è poi trasformato in una manifestazione che coinvolge per un giorno moltissime città nel mondo



Viene costruita una rete di spazi pubblici attivati da piccoli gruppi

3.



Collettivo di designer che hanno promosso l'iniziativa perchè da cittadini di San Francisco percepivano una mancanza di "spazio". Hanno poi trasformato la loro idea in un open source project.

1. > 2. > 3.

Tactical urbanism/Placemaking
La partecipazione della comunità in tutte le fasi è fondamentale per la riuscita della manifestazione

Più del 70% dello spazio esterno della città bassa di San Francisco è dedicato alla movimentazione e alla sosta delle automobili, mentre solo una ridotta frazione è riservata all'uso sociale/pubblico. Il progetto nasce dalla riprogrammazione delle unità di sosta lungo le principali strade urbane. Queste vengono noleggate, pagando la tariffa per l'occupazione dell'area, e trasformate in aree ricreative momentanee. I parcheggi diventano piccoli parchi urbani, luoghi di sosta e di socialità, installazioni d'arte o piccoli negozi per servire alcune esigenze. L'obiettivo è riuscire a trasmettere alla comunità l'idea che lo spazio è pubblico e loro sono gli unici attori che possono stimolare il cambiamento dell'attuale paradigma.



Come Out & Play Festival

Come out & Play Festival
NYC/San Francisco
dal 2006



OBBIETTIVI



-stimolare l'appropriazione dello spazio pubblico
-partecipazione e divertimento

OSTACOLI



-coinvolgere le fasce più anziane della popolazione è più complicato

EVENTO

Trasformazione temporanea della città in un grande campo di gioco

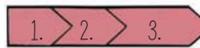


Più sono i partecipanti maggiore è il divertimento!

4.



Un gruppo di ragazzi ha fondato l'organizzazione "Come out & Play Festival" che promuove la manifestazione



Tactical urbanism
Partecipazione volontaria nella organizzazione e gestione dell'evento

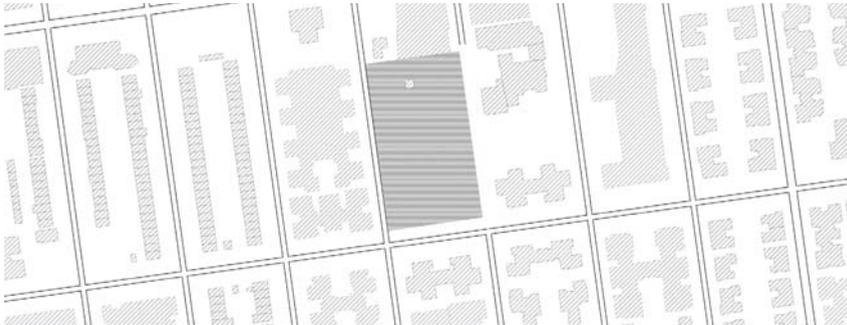
Festival che si appropria temporaneamente della città come campo da gioco. L'idea è quella di stimolare gli abitanti sulle tematiche dello spazio, della collaborazione e del divertimento andando a sottolineare che lo spazio pubblico è di tutti e può essere vissuto anche in maniera ludica. Si vuole incentivare la partecipazione attiva e il coinvolgimento proponendo giochi di diversa tipologia. Oggi il festival si svolge regolarmente tra New York e San Francisco.





78th Street Play Street

Jackson Heights Green Alliance
Queens, NY
2007



OBBIETTIVI



-appropriazione dello spazio pubblico
-attività, eventi e giochi che
migliorano il senso di comunità

OSTACOLI



-pregiudizi nei confronti di una
modifica della viabilità del quartiere

RIUSO

Intervento da prima temporaneo
(solo le domeniche estive) che si
è evoluto in una trasformazione
permanente



Animare una strada richiede la
partecipazione di un alto numero di
volontari

4.



Cittadini diretti promotori di un
cambiamento nel loro quartiere

1. 2. 3.

Tactical urbanism/Placemaking
I cittadini hanno promosso l'iniziativa
e si sono adoperati per renderla un
successo

Nel 2007 un gruppo di abitanti attivisti formarono il Jackson Heights Green Alliance e dedicarono loro stessi a migliorare e implementare lo spazio pubblico del quartiere. Nel 2008 ottennero il permesso per bloccare al traffico durante, il pomeriggio delle domeniche estive, il tratto della 78th tra la Northern Avenue e 34th Avenue. Questa strada venne trasformata in uno spazio pubblico dedicato al gioco libero dei bambini, ad eventi e attività di quartiere. Successivamente si riuscì ad ottenere la chiusura per l'intera estate e ad oggi la strada è resa permanentemente carrabile e animata da eventi mensili.





Power Cart

Mouna Andraos
NYC
2007



OBBIETTIVI



-servizio innovativo nello spazio pubblico
-energia rinnovabile

OSTACOLI



-pregiudizi nei confronti dei venditori ambulanti

RIUSO

Servizio di ricarica device nello spazio pubblico



Basta un solo ambulante per rendere attivo questo nuovo servizio,

4.



Mouna Andraos si è attivata e ha portato questo servizio nella sua comunità

1. > 2. > 3.

DIY
Strumento di ricarica progettato per essere costruito con materiali di riciclo da chiunque. Ognuno può costruirsi il suo personale caricatore energetico

I venditori ambulanti hanno un ruolo chiave nel riflettere le caratteristiche socio-culturali dell'ambiente. Mouna Andraos ha pensato di portare un altro servizio per la città contemporanea nello spazio pubblico: un device per la ricarica degli strumenti tecnologici portatili (pc, smartphone ecc.). L'energia viene raccolta in maniera molto sostenibile da dei moduli fotovoltaici e dalla conversione del lavoro prodotto nel movimento di una manovella. Lo strumento è stato progettato per essere assemblabile facilmente da chiunque.





Red Swing Project

Red Swing Project
anywhere
2007

OBBIETTIVI



- stimolare interesse verso lo spazio che ci circonda
- trasmettere leggerezza e fiducia nella possibilità di cambiamento

OSTACOLI



- alcune amministrazioni sono intervenute per la rimozione di questi oggetti non autorizzati

RIUSO

Arredo ludico e divertente applicato in luoghi dimenticati



L'azione può essere facilmente compiuta da un'unica persona, si crea però una rete di attivisti internazionale

4.



Singoli individui installano l'altalena nei punti che ritengono idonei

1. 2. 3.

DIY
I soggetti promotori costruiscono e applicano l'altalena che poi potrà essere usata da chiunque



Il progetto nasce con l'idea di inserire un elemento di svago in un ambiente urbano critico. L'altalena rossa ci riporta in mente la gioia per le piccole cose e la possibilità di ritornare bambini per un momento. All'interno del progetto le altalene sono state inserite in luoghi e città diverse, assumendo contemporaneamente diversi significati. Trovarsi di fronte ad un'altalena rossa in un contesto estraneo a quello del parco giochi crea un contrasto nell'osservatore, che è invitato all'appropriazione, con un po' di leggerezza, di quel luogo di passaggio che non sentiva proprio.



Playing Out

Playing Out
Bristol
dal 2007



OBBIETTIVI



-stimolare appropriazione dello spazio pubblico
-promuovere collaborazione, comunità e salute

OSTACOLI



-pregiudizi dei commercianti e degli automobilisti

RISUSO/EVENTO

Appropriazione ludica e temporanea di uno spazio stradale usualmente deputato all'uso infrastrutturale



Più sono i partecipanti maggiore è il divertimento!

3.



Associazione che fornisce assistenza e supporto ad amministrazioni o cittadini che vogliono fare questa esperienza

1. 2. 3.

Tactical urbanism/Placemaking
I cittadini hanno promosso l'iniziativa e si sono adoperati per renderla un successo

Associazione che supporta i cittadini o le amministrazioni che desiderano portare un significativo cambiamento nei loro quartieri. L'intervento che viene proposto vuole coinvolgere i bambini nel divertirsi insieme nello spazio solitamente destinato al transito delle auto. Appropriarsi della strada e permettere ai bambini di giocare non in un luogo deputato a tale attività, permette di migliorare la qualità di vita del quartiere, il senso di sicurezza e l'attività motoria dei bambini. Inoltre è un ingrediente fondamentale per migliorare l'aggregazione, il senso di inclusione e il "fare comunità" di un quartiere.



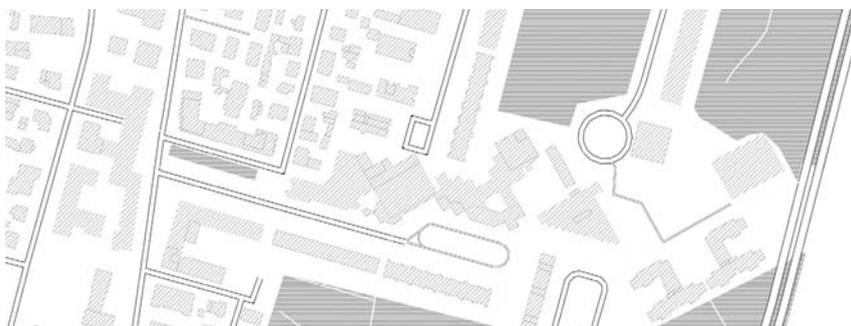


Bella Fuori 1

sgLab

Corticella, Bologna

2008/2009



OBBIETTIVI



- riqualificazione urbana
- ridurre il degrado
- instaurare senso di responsabilità nel cittadino

OSTACOLI



- coinvolgere il cittadino superando la diffidenza

NUOVO SCENARIO

Intervento di arredo urbano e riqualificazione spaziale



L'intervento ha avuto un discreto successo, oggi è un luogo vivo e identitario

1.



Il Comune di Bologna, i Quartieri e la Fondazione del Monte hanno avviato e organizzato il processo



Participatory planning
Laboratorio partecipato, sulla base dei risultati è stato indetto un concorso di progettazione

L'intervento in Via Gorki, zona Corticella, è stato il primo promosso all'interno del progetto triennale "Bella Fuori" finanziato dalla Fondazione del Monte. L'obiettivo è la riqualificazione di aree urbane periferiche degradate utilizzando modalità progettuali partecipate. L'idea di base di "Bella fuori" è che solo nell'incontro e nello scambio è possibile porre le basi di un progetto di successo che vede le persone felici di vivere, di amare e di prendersi cura di ciò che viene realizzato. In Via Gorki si è creato un ambiente urbano piacevole sottolineando con un colore gli arredi e gli spazi comunitari, facilitando la percezione di un senso di continuità. Elemento di novità è l'inserimento di grandi pannelli-bacheca per lo scambio di comunicazioni tra i diversi fruitori degli spazi.



Esto no es un solar

Patrizia Di Monte e Ignacio Grávalos
Saragozza
2009



OBBIETTIVI



- appropriazione di spazi abbandonati
- partecipazione, coinvolgimento e identità
- riciclo/riuso di oggetti e spazi

OSTACOLI



- gestione di una rete di interventi che nelle loro singolarità devono mantenere caratteristiche comuni

NUOVO SCENARIO

Intervento di riappropriazione di vuoti urbani

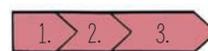


Rete di diversi interventi nei vuoti interstiziali della città

1.



Amministrazione che ascolta una necessità sentita dai cittadini e avvia un processo di riqualificazione



Community built project
I cittadini hanno promosso l'iniziativa e alcuni di essi (disoccupati) hanno partecipato all'esecuzione diretta. La manutenzione è affidata ad associazioni locali

"Esto non es un solar" ("Questo non è uno spazio abbandonato") è un progetto di riqualificazione urbana degli spazi vuoti interstiziali nella città di Saragozza. La storia è nata tramite alcuni interventi artistici volti ad abbellire alcuni spazi della città, realizzati durante un festival cittadino. I cittadini si sono innamorati di queste trasformazioni temporanee chiedendo al Comune di mantenere gli interventi. Il Comune ha selezionato un gruppo di architetti con il compito di gestire questo processo di riqualificazione urbana diffusa. Il successo è derivato dalla partecipazione degli user, dal soddisfacimento di piccole esigenze locali e da una grafica identificativa e ricorrente in grado da far percepire tutti gli interventi come pezzi di un stesso puzzle.





Chicago Rarities Orchard Project

CROP
Chicago
2009/2013



OBBIETTIVI



-comunità, collaborazione e appartenenza
-biodiversità e accesso al cibo

OSTACOLI



-possibili contrasti nella cura e nell'uso dei frutti

RISUSO

Frutteti di piante non comuni fatte crescere in luoghi residuali



Numero contenuto di persone necessario per avviare e mantenere il progetto

3.



Organizzazione fondata per promuovere frutteti comuni collaborante con amministrazioni e cittadini

1. 2. 3.

Placemaking
Intervento progettato con la comunità che poi è coinvolta nel prendersi cura dei frutteti

Organizzazione no profit con l'obiettivo di creare frutteti di frutti rari che vadano a occupare spazi liberi pubblici. L'idea è quella rivitalizzare lo spazio, garantire l'accesso al cibo, preservare la biodiversità e migliorare il senso di appartenenza alla terra. Inoltre si vuole generare un senso di attenzione verso lo spazio comune che vada a preservare i frutteti nel tempo.





ArtFarm
 Urban Matter Inc.
 Bronx, NY
 2010



OBBIETTIVI



- responsabilità verso lo spazio pubblico
- recupero e riciclo
- identità

OSTACOLI



- responsabilità nella cura dello spazio

NUOVO SCENARIO

Intervento di arredo urbano



Numero contenuto di persone necessario per avviare e mantenere il progetto

1.



Intervento promosso dal Dipartimento dei Trasporti della città di New York



Community built project
 Il progetto è stato ideato da Urban Matter Inc, poi realizzato insieme ai locali a cui è stata affidata la manutenzione

Il Bronx è sempre stato visto come un luogo critico anche da un punto di vista urbano. L'idea è stata quella di trasformare con un po' di creatività un piccolo angolo realizzando una terrazza con piante e fiori commestibili in vasi costruiti all'occorrenza da materiali di riciclo. La terrazza è attraversata da una scalinata per permettere ai visitatori di vivere lo spazio. La cura del luogo è stata poi affidata ai locali che hanno preso parte all'intervento.





Cut.Join.Play

MAS Studio

Chicago

2010



OBBIETTIVI



-partecipazione e divertimento
-rivitalizzazione dello spazio
-autocostruzione

OSTACOLI



-voler mettersi in gioco

RIUSO

Arredi esterni multifunzionali e
autocostruibili

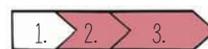


Chiunque può intervenire
modificando la percezione dello
spazio pubblico costruendo o
spostando i moduli

3.



Mas Studio propone una soluzione
semplice e flessibile per permettere
ai cittadini di autoarredare, a loro
piacimento, lo spazio urbano



DIY
Utilizzando le istruzioni si possono
realizzare i moduli e inserirli nello
spazio pubblico

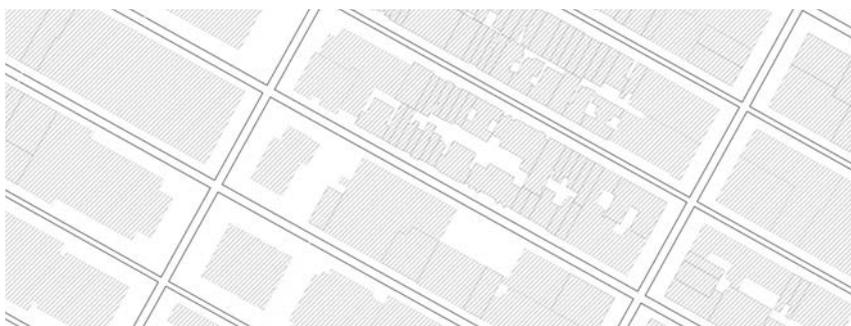
Intervento che propone la realizzazione di un oggetto standart di legno autocostruibile e adatto ad assumere diverse configurazioni a seconda delle necessità (fioriera, panchina, cestino, illuminazione ecc). L'insieme di questi elementi viene inserito in spazi liberi andando a creare un paesaggio artificiale che invita il coinvolgimento della comunità. I progettisti hanno realizzato un semplice foglio di istruzioni per permettere a chiunque di realizzare questi oggetti (scaricabile : <http://www.mas-studio.com/work/cut-join-play/>)



Holding Pattern

Interboro Patners
Long Island City, NY
2011

101



OBBIETTIVI



-dare una seconda vita ad oggetti di uso temporaneo incontrando nel riuso le esigenze di una comunità

OSTACOLI



-individuare le richieste che meglio si adattano con l'allestimento

RIUSO

Arredi di una mostra temporanea progettati tenendo conto che in seguito saranno donati ad alcune comunità locali



Si sono ascoltate diverse associazioni e comunità locali

1.



Il committente (Moma) ha abbracciato la filosofia dei vincitori del concorso di progettazione. L'idea è stata quella di costruire gli oggetti tenendo conto di una seconda vita.



Participatory planning
Durante la fase di progettazione degli oggetti si sono ascoltate le necessità delle comunità e delle associazioni a cui saranno poi donati

Per l'allestimento degli eventi estivi del MOMA 2011 è stato istituito un concorso di progettazione vinto da Interboro Patners con "Holding Pattern". La filosofia del progetto risiedeva nel desiderio di dare una seconda vita agli oggetti dell'allestimento e non gettarli così al termine dell'estate. Con questa idea in mente, sono stati fatti incontri e interviste con associazioni e comunità per individuare la tipologia di oggetti che queste ultime avrebbero potuto aver bisogno. Una volta selezionate le richieste che meglio si adattavano agli elementi dell'allestimento, si sono realizzati gli oggetti già sapendo a chi sarebbero stati destinati una volta terminata la manifestazione.



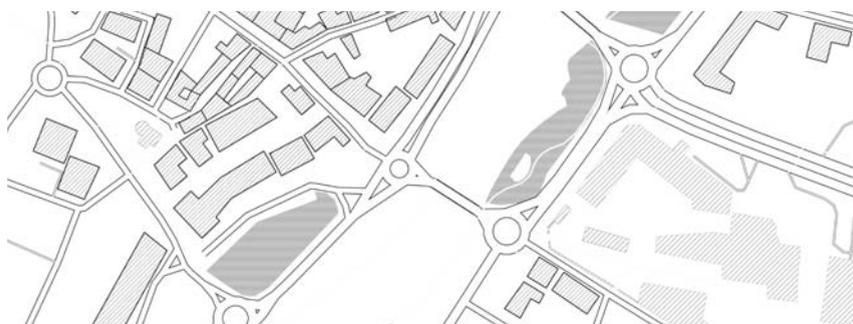


Gondwana

Orizzontale

Festarch.Lab 2012 Terni

2012



OBBIETTIVI



-appropriazione dello spazio pubblico
-rispondere a diverse necessità
temporanee nell'uso dello spazio

OSTACOLI



-superare la diffidenza dei cittadini

RIUSO

Intervento temporaneo all'interno del
festival di architettura di Terni 2012



Serve un coinvolgimento dei fruitori
della piazza per poter modificare
configurazione alla "piattaforma"

2.



Intervento favorito dal contestuale
festival cittadino



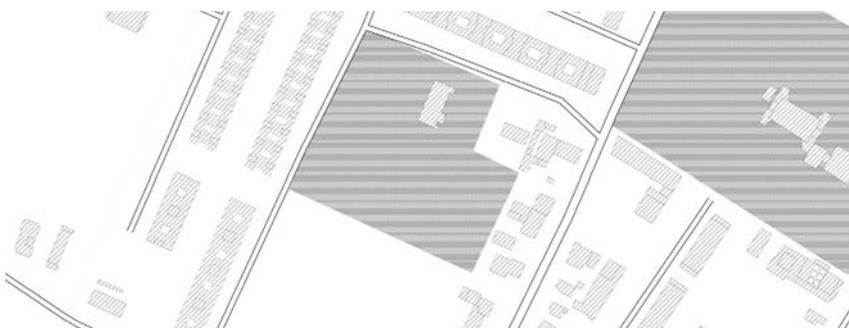
Tactical urbanism
La comunità è il destinatario e l'attore
in grado di modificare l'arredo in base
alle proprie esigenze

Installazione architettonica realizzata per la piazza principale di Terni durante il festival Festarch.Lab 2012. Gondwana è un arcipelago mobile di piattaforme diverse per forma, dimensione e colore che invadono la piazza, dando luogo ad infinite disposizioni. In una delle possibili configurazioni ci troviamo di fronte ad un palco circondato da spalti, in un'altra l'installazione si ricompone chiudendosi all'interno di uno dei quadrati che definiscono il disegno della pavimentazione. Da questa forma chiusa Gondwana esplode disperdendosi nello spazio urbano producendo ogni volta spazi diversi e nuovi, a seconda dell'immaginazione e delle necessità degli abitanti.



Bella Fuori 3

Patrizia Di Monte, Ignacio Gravalos Lacambra,
Elena Vincenzi e Giorgio Volpe
Croce del Biacco, Bologna
2013/2015



OBBIETTIVI



- stimolare senso di cura del luogo
- identità
- riqualificazione dello spazio pubblico

OSTACOLI



- coinvolgere il cittadino superando la diffidenza

NUOVO SCENARIO

Parco pubblico multifunzionale



La comunità ha partecipato nelle fasi di progettazione favorendo la riuscita dell'intervento

1.



Il Comune di Bologna, i Quartieri e la Fondazione del Monte hanno avviato e organizzato il processo



Participatory planning
Coinvolgimento dei cittadini nella definizione obiettivi. La cura dello spazio sarà gestita tra amministrazione e comunità con un Patto di collaborazione

Croce del Biacco ha perso negli anni le caratteristiche di territorio rurale storico senza acquisire una nuova identità urbana definita. All'interno di questo contesto si è deciso di avviare una progettazione partecipata per realizzare un parco pubblico che funzionasse come elemento connettore del quartiere.

Si è quindi costruito uno spazio urbano attrezzato, per accogliere le funzioni richieste dai cittadini e per permettere a questi di attivarsi per creare micro-avvenimenti. Le molteplici attrezzature, dedicate in particolare allo sport e al movimento di giovani e bambini, si alternano a più tranquille zone di sosta, ombreggiate dalle grandi alberature presenti al margine.



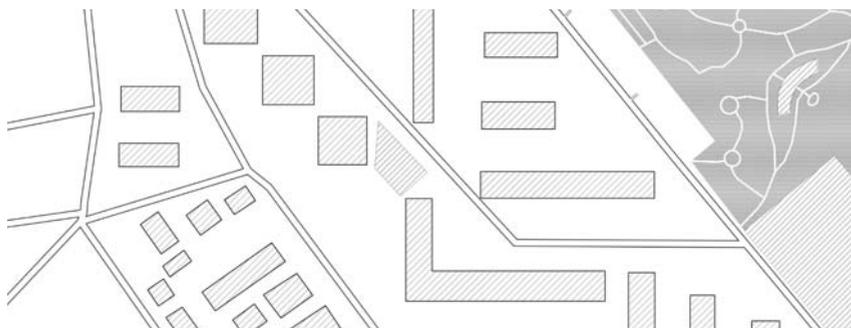


Square Game

Orizzontale

Perugia

2014



OBBIETTIVI



-appropriazione dello spazio semi-pubblico
-creare collaborazione e comunità

OSTACOLI



-comunità costituita da soggetti tra loro diversi

Arredo urbano

RIUSO



Coinvolgimento dei residenti nel percepire il giardino condominiale come qualcosa di proprio

1.



Intervento è inserito all'interno di un progetto di rigenerazione urbana di lotti di edilizia popolare promosso da alcune fondazioni

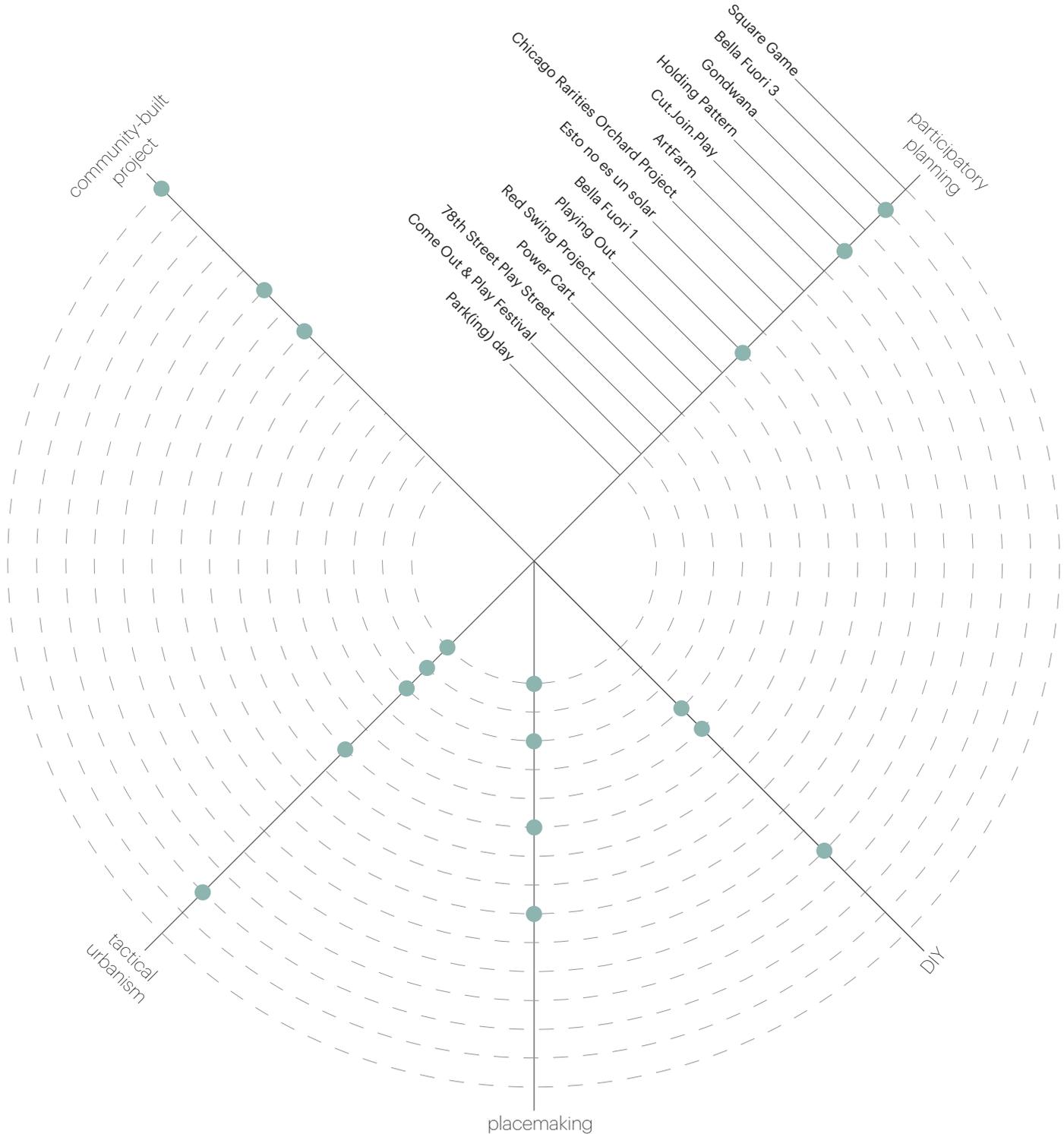
1. 2. 3.

Community built project
La costruzione e la progettazione sono state portate a termine insieme agli abitanti

Come risultato di un laboratorio per la rigenerazione urbana di lotti di edilizia popolare a Ponte San Giovanni(PG)si è stato collocato (costruendolo in loco con l'aiuto degli abitanti) un cubo di legno, un oggetto astratto e molteplice. La presenza di differenti fruitori all'interno della stessa comunità ha infatti orientato la scelta verso un oggetto unitario nella sua immagine, ma molteplice negli utilizzi e nelle configurazioni. Un rompicapo a scala di quartiere, che invita all'incontro e alla collaborazione, oggetto compiuto e insieme immagine di possibili usi futuri.



TIPOLOGIA PROCESSI



Gli esempi riportati sono stati in parte raccolti dall'elenco di interventi "Spontaneous Interventions: design actions for the common good" collezionati dal padiglione degli Stati Uniti nel suo allestimento per la Biennale di architettura di Venezia del 2012. L'intera selezione di interventi (circa 131) è ancora consultabile sul sito ufficiale dell'esibizione (<http://www.spontaneousinterventions.org/interventions>). Fra i 15 casi studio analizzati si sono, inoltre, riportati altri esempi riconducibili ad un approccio bottom up alla progettazione, ma legati maggiormente ad un contesto europeo e italiano.

Agendo sull'ambiente e sulle comunità, questi interventi sono testimonianze di come l'architettura si sia evoluta in forme effimere e temporanee tali che i suoi prodotti sono da considerarsi sempre più come forme verbali piuttosto che sostantivi immutabili. I verbi hanno la possibilità di poter essere modificati adattandoli ai cambiamenti, ma sono anche l'elemento che trasforma un insieme di parole accostate in una frase. Parlano di una nuova frontiera della progettazione in cui essa "assomigli sempre meno ad un programma prestabilito che cerchi di anticipare tutte le mosse della sua messa in atto e assomigli invece sempre più a una strategia in grado di apprendere dagli eventi e dalle contingenze che si producono durante la messa in atto"⁴. Il Progetto diventa un algoritmo in cui la sequenza di operazione dipende dal manifestarsi di alcune condizioni in cui l'abitante e l'utilizzatore sono la variabile dominante. Lo spazio è l'ambito di intervento privilegiato, ma queste modalità prevedono di progettare e organizzare anche il tempo, ritenendolo un aspetto fondamentale. Per questo motivo si è deciso di individuare quanto, i vari casi riportati, fossero esemplificativi di forme di organizzazione temporale o spaziale, classificandoli nominalmente in tre categorie (evento, riuso, nuovo scenario). La temporaneità ha il grande vantaggio di permettere di testare azioni e avere immediati feedback utili per calibrare le modifiche nell'assetto progettuale. Si applicano così tattiche e strategie, non soluzioni. Allo stesso modo "Ciò che avviene nel processo è la costruzione di un problema, non l'individuazione di un problema"⁵.

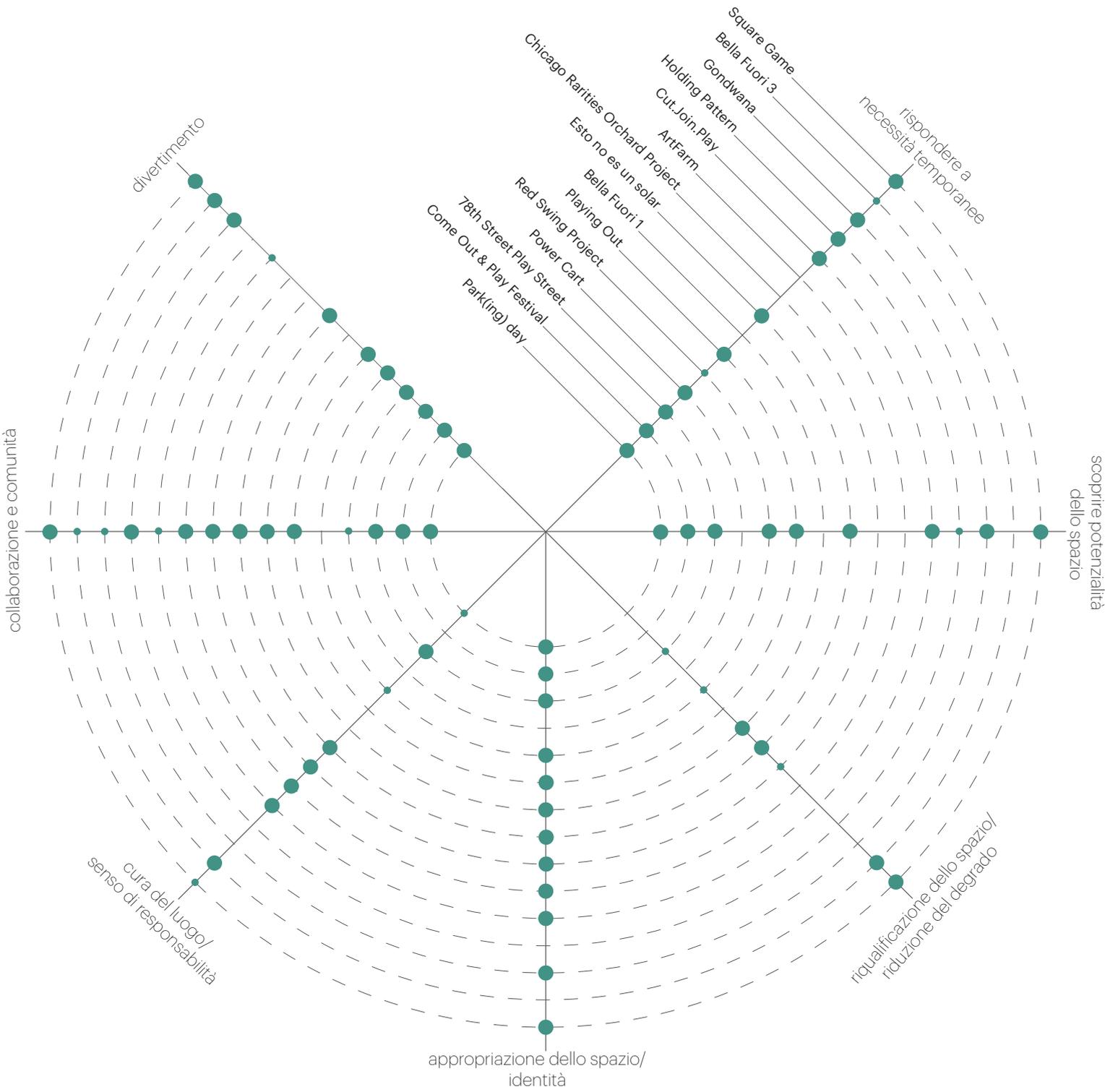
NOTE:

4 M. Sclavi, *Avventure urbane. Progettare la città con gli abitanti*, Elèuthera, 2014, pag. 15

5 M. Sclavi, *Avventure urbane. Progettare la città con gli abitanti*, Elèuthera, 2014, pag. 69



OBIETTIVI



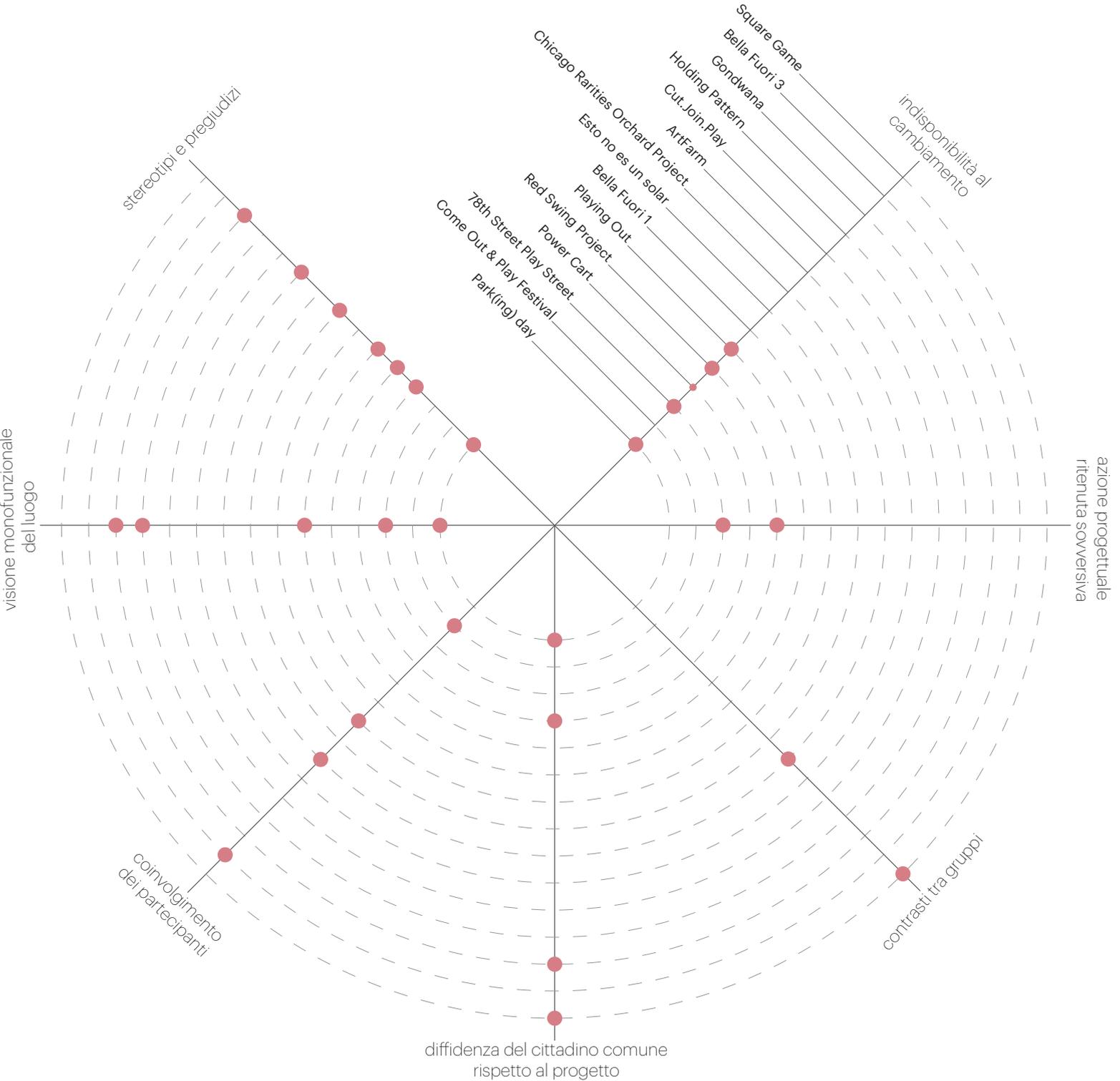
L'imperfezione iniziale del progetto appare come una grande potenzialità perché permette di scorgere nei difetti nuovi stimoli, dando anche la possibilità di sondare la presenza di un interesse collettivo e di provocare azioni condivise. Ci si scosta piano piano da una visione demiurgica dell'architetto, con tutta la responsabilità che questo ruolo gli conferiva, ad un approccio strumentale in cui esso diventa un facilitatore e un attivatore delle condizioni fertili e potenziali che si possono rintracciare nei luoghi.

Come si può cogliere dal grafico riassuntivo degli obiettivi tutti gli interventi ricercano la costruzione di un senso identitario in un ambiente anonimo o degradato, soprattutto attraverso azioni come l'appropriazione dello spazio e la costruzione di un senso di collaborazione. Molto spesso il risultato più interessante non è la realizzazione di un parco o di arredi, ma la creazione di una comunità che prima non c'era. Questo avviene spontaneamente grazie alle interrelazioni che nascono durante il percorso progettuale, ma è un processo tanto labile che ci si può solo augurare che avvenga e non forzare. Un altro punto in comune nella tassonomia degli esempi è l'approccio ludico con cui questi interventi suscitano un interesse negli user coinvolgendoli in maniera leggera in attività prive di uno scopo rigidamente utilitaristico. Il gioco ha la capacità di mettere insieme in modo egualitario persone di età ed esperienze diverse, facilitando la nascita di rapporti tra vicini e con la città. L'interruzione momentanea di qualsiasi attività che abbia un fine funzionalistico fa sì che giocando ci domandiamo cosa significa essere realmente umani. Inoltre il ludico lavora sulle trasformazioni tanto dei ruoli dei personaggi quanto degli ambienti, diffondendo così una fiducia sulle possibilità di cambiamento dei luoghi problematici e degradati.

Tutti gli interventi si scontrano con problemi ed ostacoli. Le difficoltà maggiori sono i pregiudizi o stereotipi che impediscono al cittadino comune di immaginare uno scenario diverso da quello attuale. Proprio per questo i bambini, con la loro grande fantasia e pochi limiti razionali, sono di grande aiuto



OSTACOLI



nella diffusione di un cambiamento nell'approccio alla costruzione dello spazio delle proprie comunità. Oltre all'immaginario comune, l'altro grande problema è sicuramente costituito dai detentori dei poteri locali e dalle leggi. Molto spesso i territori su cui si costruiscono questi interventi spontanei sono ambiti di frontiera in cui mancano delle norme precise. Queste azioni vengono perciò considerate come sovversive o di guerriglia urbana trasformando la creatività in una forma di lotta da debellare. Le azioni stesse dovrebbero essere analizzate all'interno del contesto andando a delineare le necessità che hanno portato gli attivisti ad agire e sviluppando delle norme di pari passo con le esigenze della comunità. Per esempio la città di San Francisco è stata molto ricettiva rispetto a quello che stava succedendo tra i suoi edifici. Essa ha inserito i Parklets (trasformazione di spazi urbani dedicati ai veicoli in piccoli parchi urbani o aree di sosta promossi dal collettivo Rebar, non più altamente temporanei come nell'esperienza park(ing) day) all'interno della strategia urbana locale creando un permesso specifico per questo tipo di progetti.

In conclusione questi interventi immediati, di piccola o media scala, permettono di ricevere istantanei feedback sulle modalità con cui l'uomo vive e partecipa all'ambiente urbano agendo su livelli invisibili non facilmente identificabili e definibili, come il senso di comunità, di partecipazione, di identità, di appartenenza. Sono progetti che esprimono l'entusiasmo verso l'innovazione sociale e spaziale dell'ambiente quotidiano e vedono i cittadini, più o meno, protagonisti delle scelte.



Riferimenti progetti:

In ordine di presentazione (consultati Maggio 2016):

<http://rebargroup.org/parking-day/>

<http://www.comeoutandplay.org/>

<http://www.streetsblog.org/2012/07/05/jackson-heights-embraces-78th-street-play-street-makes-it-a-permanent-plaza/>

<http://www.spontaneousinterventions.org/project/power-cart>

<http://www.spontaneousinterventions.org/project/red-swing-project>

<http://playingout.net/>

<http://divisare.com/projects/150806-sglab-la-nuova-gorki-a-corticella>

http://www.ecoweatown.it/n_6/15_scuderi.html

<http://www.chicagorarities.org/>

<http://urbanmatterinc.com/artfarm/>

<http://www.mas-studio.com/work/cut-join-play/>

<http://www.interboropartners.com/projects/holding-pattern/>

<http://www.orizzontale.org/progetti/gondwana>

<http://www.urbancenterbologna.it/bellafuori3>

<http://www.orizzontale.org/progetti/square-game>



3.2 SINTESI



		INTERVENTI				
		Park(ing) day	Come Out & Play Festival	78th Street Play Street	Power Cart	
QUALITA'	TEMPORANEO	●	●		●	
	ATTIVABILE	●	●		●	
	DI DIMENSIONE UMANA	●		●	●	
	INCLUSIVO	●		●	●	
	FAVORIRE L'INCONTRO	●	●	●	●	
	NON SOLO FUNZIONALE	●	●	●		
	COSTRUITO INSIEME	●	●	●		
	DEMOCRATICO	●	●	●		
RUOLI	RESPONSABILI dello spazio	●		●		
	ATTIVI PROTAGONISTI	●	●	●	●	
	RE-INVENTORI dello spazio esistente	●	●	●	●	
	GARANTI della cura dello spazio			●		
	ESPERTI dello spazio locale			●		



Red Swing Project

Playing Out

Bella Fuori 1

Esto no es un solar

Chicago Rarities Orchard Project

ArtFarm

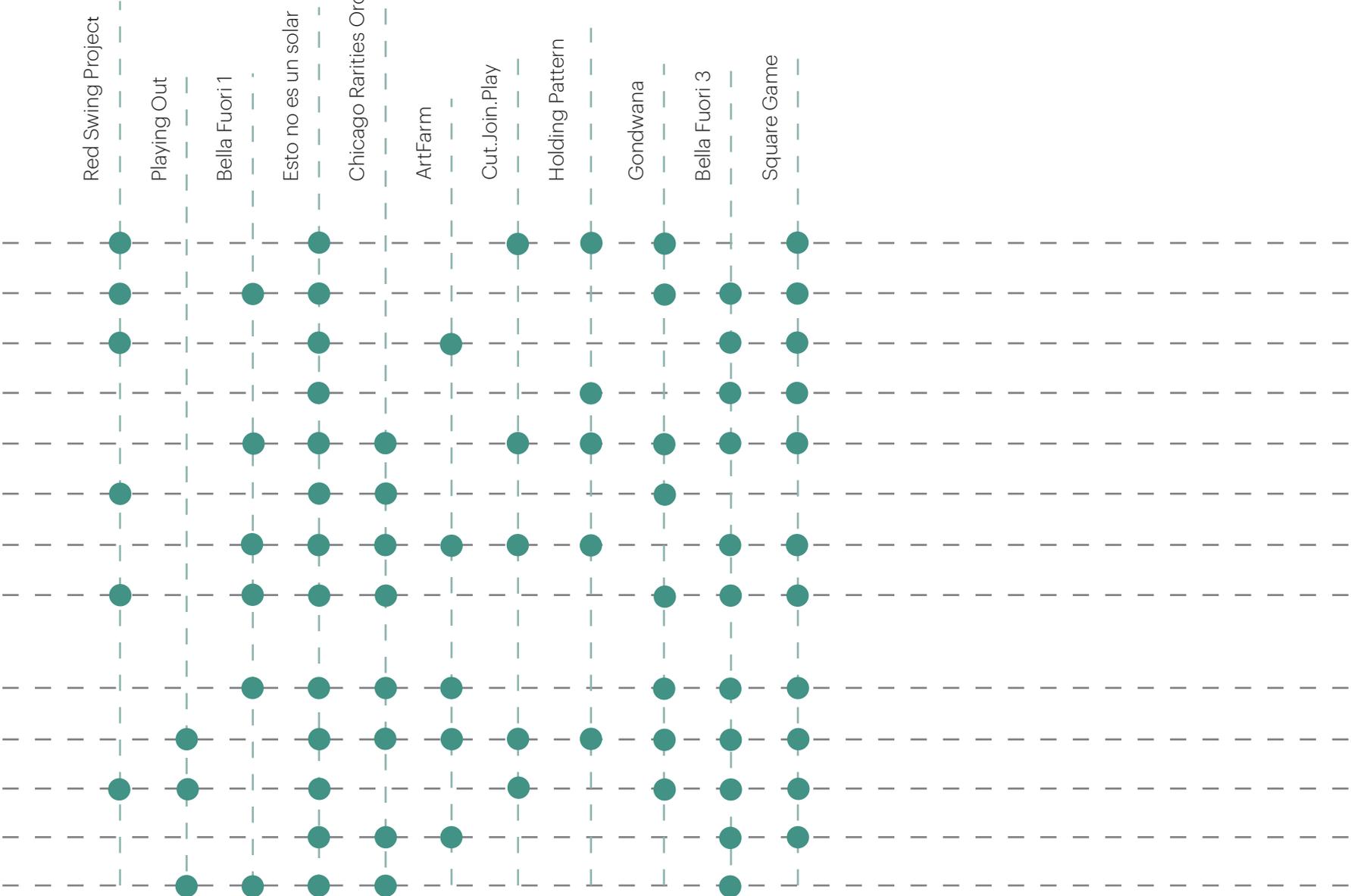
Cut.Join.Play

Holding Pattern

Gondwana

Bella Fuori 3

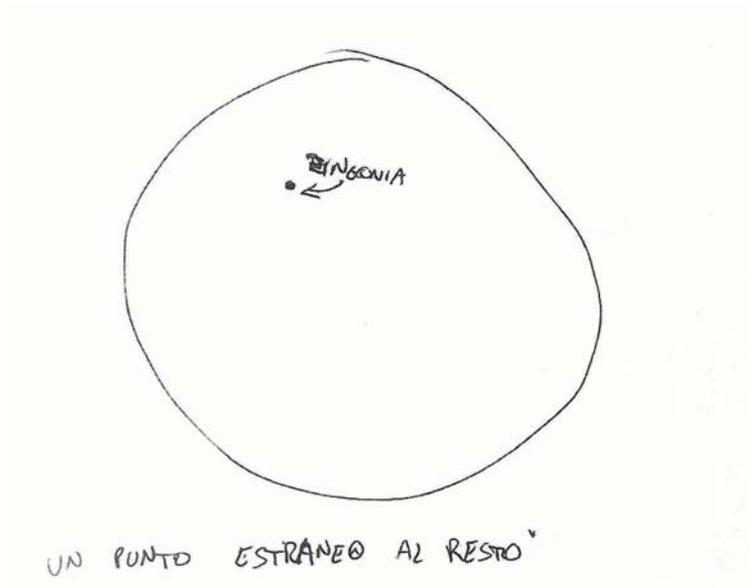
Square Game



4. L'analisi

“Si sente entrando in Zingonia che manca qualcosa, l’anima di una città troppo bambina e troppo strana per essere viva e palpitante”

Il Giorno, 11 luglio 1974



“Non chiedere: «Qual è il problema?»,
chiedi: «Qual è la storia?».
Solo così scoprirai
Qual è per davvero il problema.”

*Forester J.(1999),The deliberative practitioner, The MIT press,
Cambridge, pag.19*



4.0 INTRODUZIONE

L'immagine di Zingonia che riuscirò a tracciare in queste pagine è solo un frammento della realtà che ho conosciuto attraverso le pubblicazioni, le precedenti ricerche, le testimonianze e la mia esperienza diretta dello spazio. Ho scelto di suddividere l'analisi del territorio in quattro livelli: la storia di Zingonia, il punto di vista istituzionale, le persone che la abitano e la percezione estetica degli spazi. In ognuno di questi paragrafi, aiutandomi con grafici e mappe, ho focalizzato l'attenzione in maniera specifica sulle caratteristiche dello spazio pubblico esterno.

Per parlare di Zingonia bisogna far riferimento a **dati visibili e invisibili**: la città che ora esiste è una scheggia dell'idea originaria del fondatore, in particolare gli edifici che vediamo percorrendo Corso Europa sono solo gli scheletri dei sogni che alimentano ancora la fantasia dei bambini che sono cresciuti qui e che, ora adulti, la ricordano con aria nostalgica. Per parlare di Zingonia è difficile far riferimento a dati chiari in quanto, dal punto di vista amministrativo, è un territorio facente parte di 5 municipalità differenti. Inoltre è un luogo legato all'immigrazione clandestina invisibile che occupa gli interstizi liberi dei palazzi degradati. Se ci si documenta in modo superficiale, Zingonia appare come "il Bronx del Nord", un luogo estremamente pericoloso e senza alcuna speranza nel futuro. Per questo motivo ho dedicato l'ultimo paragrafo di questo capitolo alle impressioni e ai punti di vista sulla città. Queste sono testimonianze estremamente soggettive che abbiamo raccolto dallo sguardo degli studenti stranieri che hanno vissuto per dieci giorni qui durante il workshop LED, dagli occhi degli stessi abitanti che hanno condiviso con noi alcune fotografie nell'iniziativa "Prestaci i tuoi occhi" e dalle informazioni che si ricavano su Zingonia interpellando la stampa e i social network.

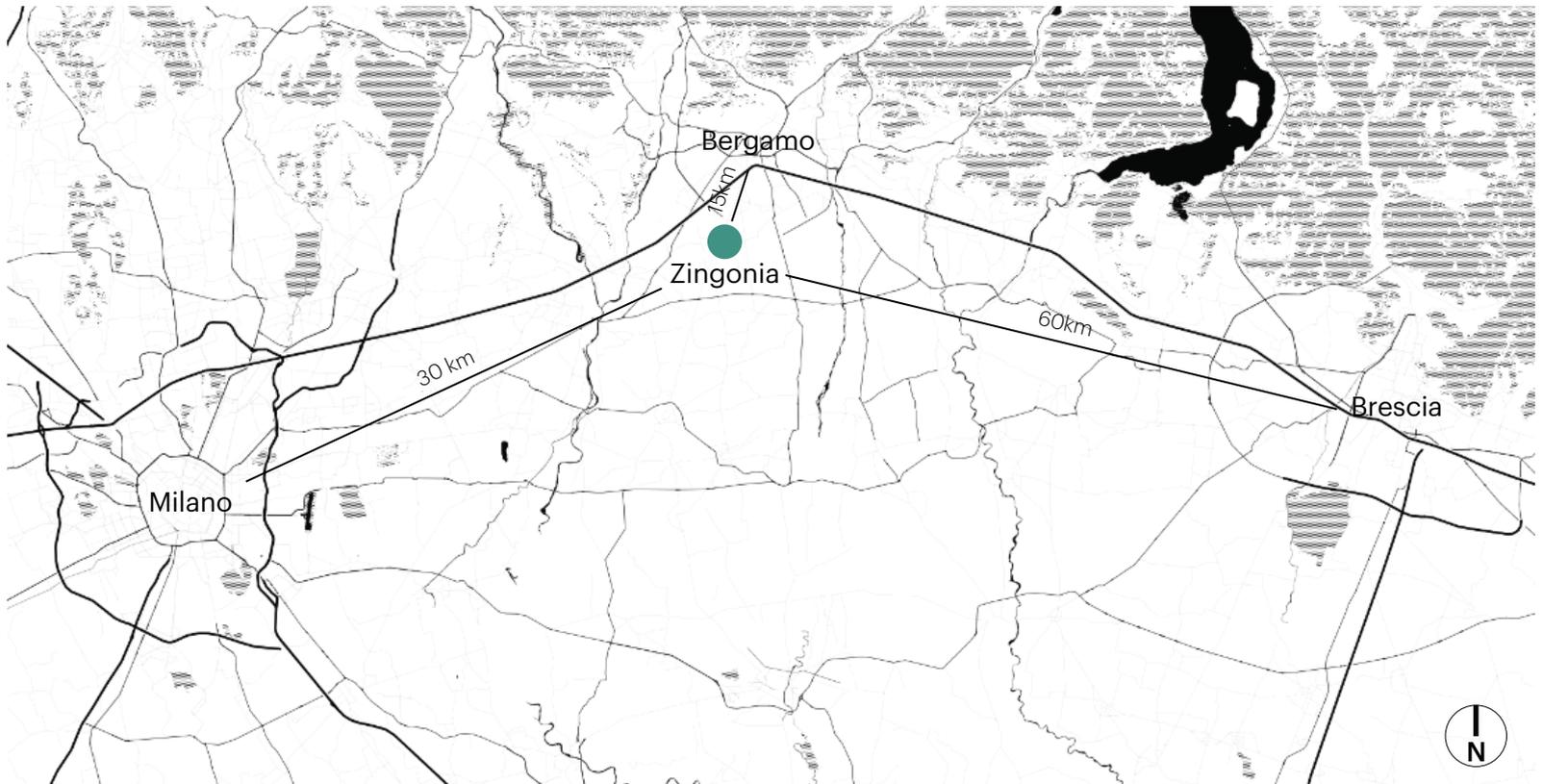
A Zingonia ci sono molte storie interessanti da raccontare...



4.0.1 Zingonia



Zingonia si trova nella Lombardia centro-settentrionale, all'interno del triangolo industriale Milano-Bergamo-Brescia. La sua è sicuramente una posizione strategica per i rapporti con queste città e per la localizzazione in un territorio molto ben servito dai sistemi di trasporto. E' facilmente raggiungibile via autostrada (uscita Capriate della A4 Torino-Trieste) e tramite la provinciale Via Francesca. Utilizzando il treno la stazione più vicina è quella di Verdello-Dalmine. L'aeroporto Orio al Serio di Bergamo dista circa 20km. Ci troviamo in un territorio legato all'industria, infatti dai primi del 900' sono sorte qui importanti realtà, ma è anche, ancora, tradizionalmente dedito alla coltivazione agricola.





Zingonia, Fotogrammetria generale
Coordinate 45°35'57.57"N
9°35'55.59"E



4.1 ZINGONIA: LA NUOVA CITTA'



Cartellone pubblicitario che si incontrava sulla autostrada Milano-Venezia, fotografia tratta da s.a., ZINGONIA ANNO 2, opuscolo a cura della ZINGONE INIZIATIVE FONDIARIE S.P.A. - MILANO, 1968

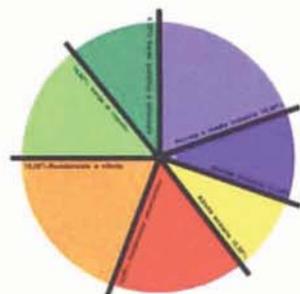
La fine della Seconda Guerra Mondiale segnò l'inizio di un grande flusso migratorio dalle zone rurali verso le città. In Italia si stima che 15 milioni di persone si sono spostate dal sud agricolo verso il nord industrializzato in cerca di un lavoro². Da qui derivò un'importante necessità di nuovi alloggi. L'Italia non adottò piani strategici ma lasciò che imprenditori edili privati si occupassero della realizzazione di nuovi edifici e quartieri. Si svilupparono così le periferie delle grandi città, luoghi edificati in stretto rapporto con le industrie dove la qualità dello spazio e della vita presentava notevoli lacune.

Zingonia sorse a nord-est di Milano, a cavallo della direttrice Milano-Bergamo-Brescia. Anche se ci troviamo in provincia di Bergamo, questa nuova città nacque nella naturale area di espansione dello sviluppo industriale milanese³. In questo territorio erano già state fatte delle sperimentazioni in ambito urbanistico-industriale come testimoniano il villaggio operaio di Crespi D'Adda e la città industriale di Dalmine. Gli imprenditori erano attratti da queste terre per il basso costo della manodopera, la vicinanza a importanti

poli economico-industriali e la disponibilità di materie prime. A parte queste singolarità che preannunciavano un futuro da distretto industriale per l'area, tra fine ottocento e per buona parte del novecento, gli abitanti della pianura bergamasca conducevano una vita semplice legata alla terra e alle sue stagioni, alle tradizioni e alla religiosità. E. Olmi ha racchiuso l'essenza di quelle esistenze nel film "l'albero degli zoccoli" che dipinge delicatamente una realtà agricola rurale in cui la natura è assoluta protagonista nel definire i paesaggi della vita e i suoni che scandiscono i ritmi quotidiani degli uomini e degli animali.

Nel 1964 nella tranquilla campagna bergamasca arrivò Renzo Zingone che progettò e realizzò (in parte) la sua *modernissima città*. I 50.000 abitanti e i 1000 stabilimenti industriali previsti furono un sogno che sfumò molto presto. Il progetto si ridimensionò ma la città industriale visse comunque alcuni primi anni felici. Gli abitanti erano in maggior parte immigrati dal sud Italia o emigranti italiani che ritornavano in patria vista la promessa di lavoro. Qui vissero anni lieti, ma non riuscirono mai del tutto ad affondare le radici nel territorio: una volta migliorata la condizione economica le famiglie meridionali preferivano trasferirsi nei comuni limitrofi che offrivano uno stile di vita più umano⁴. Zingonia era un approdo ma non un porto. La prima crisi economica del 73/74 e la fine degli incentivi dovuti alla legge 1169/65, che dichiarava questi territori come zona depressa, iniziarono a portare alla luce dei *problemi*. Zingone, nel frattempo, si era trasferito in Costa Rica dove morì nel 1981. La città, ancora divisa in cinque municipalità, disponeva di industrie attive che richiamavano lavoratori e la contestuale disponibilità di alloggi la trasformò nel luogo privilegiato per la nuova immigrazione, quella dall'Africa e dai paesi meno sviluppati⁵. Nuove abitudini, nuovi modi di vivere la città iniziarono a coesistere negli edifici a torre della città e negli spazi urbani. Zingonia si trasformò in quella che vediamo oggi: un luogo complesso e pieno di contraddizioni dove convivono gravi condizioni di disagio abitativo e sociale insieme a realtà industriali o sportive di estremo successo. Per molti Zingonia è ancora oggi una città in divenire, una città che verrà.

4.1.1 Il masterplan di Zingone

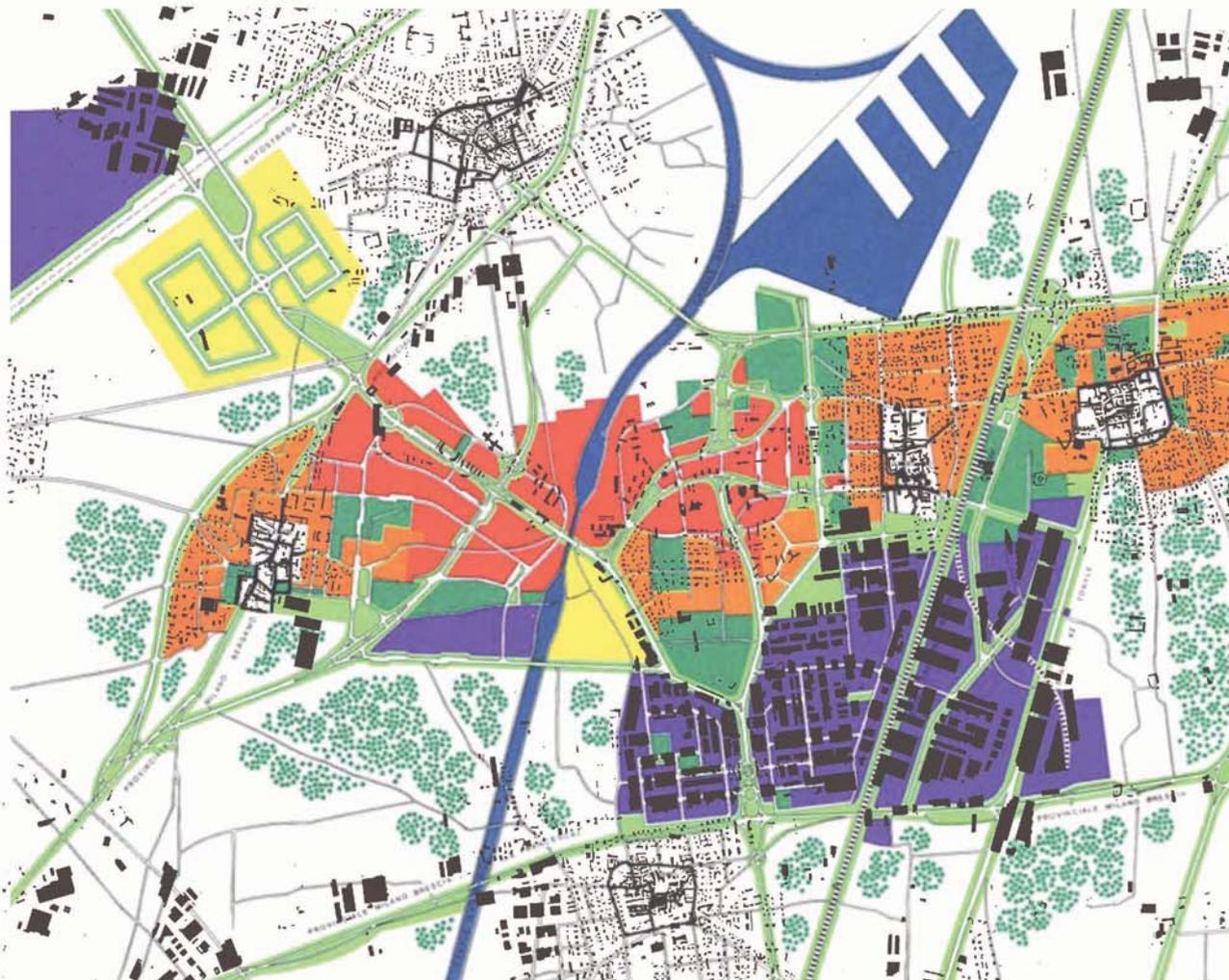
**Quadro generale**

Area industriale - grande industria
mq. 846.000
Area industriale - piccola e media
industria
mq. 1.466.000
Residenziale semiestensiva
mq. 1.255.000
Insediamenti terziari mq. 780.000
Residenziale estensiva a villette
mq. 1.467.000
Verde di rispetto mq. 1.102.000
Verde pubblico e attrezzato
mq. 704.000

(Aprile 1985)

Nella tavola a fianco:

- Canale navigabile
- Verde attrezzato e pubblico
- Verde boschivo
- Verde di rispetto
- Quartieri residenziali
- Zona residenziale a villette
- Attività terziarie
- Zona industriale

*Masterplan originario di Zingone su cui è stato sovrapposto il tessuto costruito odierno.*

IL MASTERPLAN Zingone e il suo team di progettisti guidati dall'arch. Franco Negri decisero che la città per 50.000 persone sarebbe sorta sul territorio pianeggiante e coltivato tra 5 piccoli comuni dell'entroterra bergamasco. Quest'area era stata dichiarata "depressa" dalla legge 1169/65 il che permetteva incentivi e sgravi economici per gli imprenditori che avrebbero investito sul territorio per i seguenti 10 anni. Inoltre l'area si trovava localizzata in una posizione strategica, situandosi tra le città di Milano e di Bergamo oltre che in prossimità di importanti vie logistiche (l'autostrada Milano-Venezia, la ferrovia Bergamo-Treviglio-Milano e l'aeroporto Orio al Serio).

Zingonia era un nome temporaneo che il fondatore attribuì a questa città in attesa che le autorità superiori stabilissero l'assetto giuridico che le spettava. La visione originaria prevedeva la pianificazione di una vera città e non di una città satellite⁶. L'idea era quella di realizzare un centro al cui interno si trovano tutti gli elementi per una città attiva e indipendente (dal lavoro allo svago). La dimensione della città era stata calibrata su 50.000 individui, questo era il numero necessario per raggiungere dei livelli di funzionalità urbanistica qualitativamente elevata, offrendo servizi ottimi ma mantenendo una dimensione umana⁷. Il

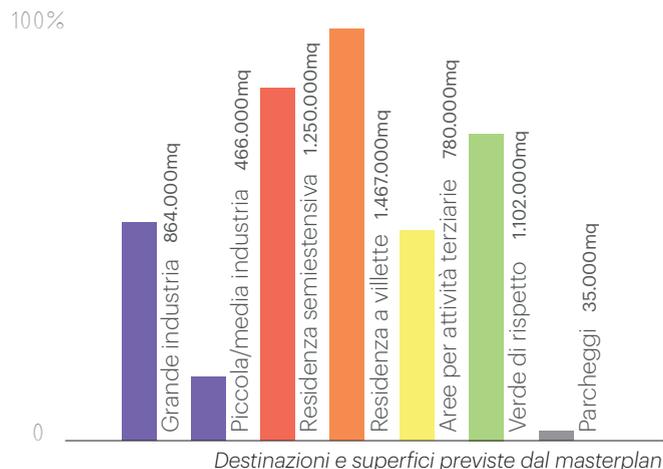
masterplan originario prevedeva la rigida suddivisione del territorio in zone funzionali così come i precetti del Movimento moderno auspicavano. Nella parte meridionale del comprensorio sarebbe sorta la parte industriale, mentre a Nord in una zona sopravento per garantire una migliore qualità dell'aria, la parte residenziale. L'isolamento tra queste due macro zone sarebbe stato garantito da zone buffer di verde pubblico aperto o dedicate alla pratica degli sport.

LA ZONA RESIDENZIALE. Le abitazioni sono state pensate in due tipologie edilizie diverse: quella semi-estensiva (con edifici a più piani con appartamenti) e quella estensiva (caratterizzata da villette mono o bi-familiari). La tipologia più intensiva si sarebbe collocata in zone centrali mentre le villette sarebbero state situate in modo da ricucire il tessuto residenziale con quello dei 5 centri limitrofi. I quartieri erano stati pensati come isole urbanisticamente e logisticamente indipendenti, evitando di portare il traffico stradale all'interno di queste zone⁸. Il tessuto connettivo della città sarebbe stato il verde.

LA ZONA INDUSTRIALE. Molto spazio sarebbe stato dedicato all'industria, tanto da poter definire Zingonia una "città del lavoro". La zona destinata alle unità produttive era divisa in due parti: quella per le piccole e medie imprese si estende a sud dell'area residenziale (separata da questa da un filtro verde), l'altra destinata alle grandi industrie si trova a Sud-est. Tutta l'area industriale sarebbe stata fornita dei servizi necessari per le attività produttive. Era previsto una rete viaria agile e ampia capace di collegare queste zone direttamente con la tangenziale senza dover attraversare le zone residenziali. Era in progetto anche il raccordo ferroviario e un canale navigabile con porto fluviale utile per le merci che non necessitavano di trasporti veloci, bensì economici. Le industrie, inoltre, avrebbero potuto trarre notevoli benefici dal concentramento di servizi e di attività complementari a breve distanza⁹.

LE VIE di COMUNICAZIONE. Zingonia sarebbe sorta in una posizione particolarmente favorita nei confronti delle vie di comunicazione. Sarebbe, infatti, nata a cavallo dell'autostrada Milano-Venezia, a poca distanza dal noto centro industriale di Dalmine, in una posizione limitrofa alla strada statale n. 42 che porta a Bergamo. L'area era servita direttamente anche dalla ferrovia Treviglio-Bergamo diramazione della Milano-Brescia-Verona, con stazione tra Verdello e Verdellino. Era poi previsto l'imminente prolungamento fino a Bergamo, passando presso Zingonia, delle cosiddette "linee veloci dell'Adda", che in quel tempo arrivano da Milano a Gorgonzola e sulle quali correranno i treni della ferrovia metropolitana milanese. C'era anche il progetto, mai divenuto realtà, della realizzazione del canale navigabile Ticino-Milano Nord-Mincio-Adriatico¹⁰.

I SERVIZI. Nel territorio di Zingonia dovevano sorgere tutti i servizi necessari alla vita urbana, come piccoli centri commerciali, negozi, banche, servizi ed esercizi pubblici utili nel soddisfare i desideri degli abitanti. Il progetto prevedeva la dotazione dei seguenti servizi (mai completamente realizzati): sette scuole materne, otto scuole elementari, otto scuole medie, una scuola professionale, due scuole secondarie superiori, tre centri religiosi, due centri di quartiere, un centro civico, un mercato generale, due mercati coperti, una sede dei vigili del fuoco, una caserma, quattro nuclei di attrezzature sportive, un'attrezzatura per lo spettacolo, un eliporto, due complessi ricreativi-culturali, un ospedale, un albergo, due centri commerciali, una pesa pubblica¹¹.

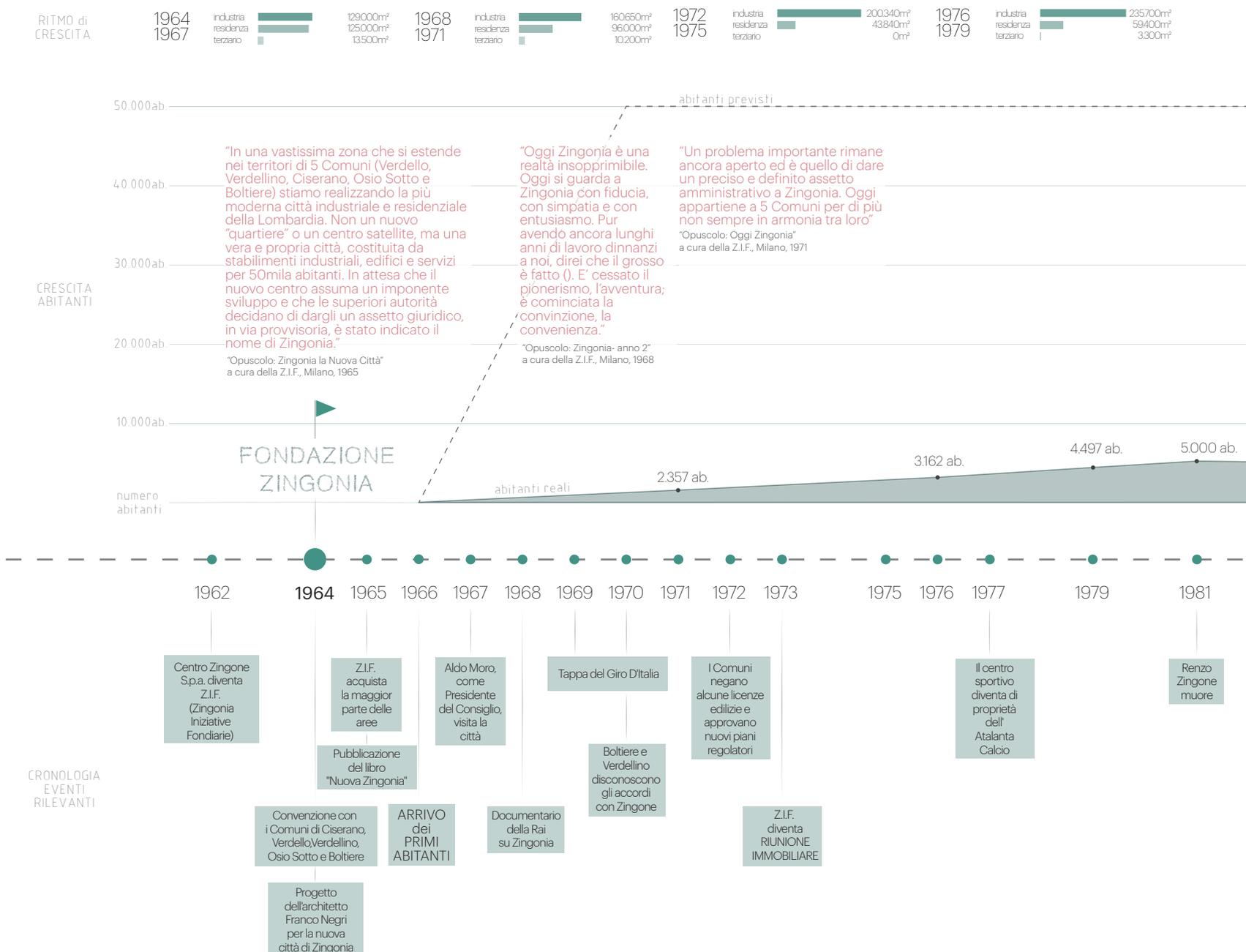


Le fasi previste nella realizzazione di Zingonia

LE FASI e LA FABBRICA per produrre FABBRICHE. La prima attività che si stabilì a Zingonia fu un'importante azienda per la produzione di prefabbricati in cemento armato, la "Zingone Strutture". Questa era in grado di realizzare un capannone di 400mq al giorno. I manufatti prodotti consentivano varie soluzioni architettoniche e funzionali per soddisfare la maggior parte delle esigenze dei vari settori industriali. I manufatti prefabbricati studiati erano di 4 tipologie differenti: Tipo ROMA, Tipo BERGAMO, Tipo VITTORIA e Tipo NAPOLI¹². La realizzazione dell'intera città è stata suddivisa in successive fasi: La PRIMA FASE prevedeva la realizzazione della parte centro-meridionale. La spinta iniziale alla realizzazione della città sarebbe stata data dalla realizzazione dei primi capannoni dove si sarebbero insediate le prime industrie. La realizzazione prioritaria del nucleo industriale è dovuta a due ragioni: l'opportunità di utilizzare le economie di scala immediatamente disponibili, costituite dalla strada provinciale Milano-Brescia e la necessità di sollecitare la domanda di edifici residenziali¹³. La presenza sul luogo dell'azienda di prefabbricati in c.a è molto importante perché permetteva di ridurre il tempo necessario all'urbanizzazione industriale fornendo agli imprenditori delle soluzioni già pronte all'uso con standard di qualità elevati. La prima cosa in assoluto che venne costruita fu il tratto stradale di Corso Europa che collegava Osio con la strada Francesca. Durante la prima fase si avviò anche la realizzazione delle prime soluzioni abitative a torre e il posizionamento di alcuni elementi iconografici della nuova città, come la fontana del missile. La SECONDA FASE prevedeva lo sviluppo costruttivo di altre aree a destinazione prevalentemente residenziale. La TERZA FASE riguardava tutte le aree periferiche che avrebbero dovuto costruire un ponte connettivo con i centri storici dei comuni limitrofi. Questa fase avrebbe dovuto comprendere la realizzazione di industrie, residenze e soprattutto di attività del terziario.

I FUTURI ABITANTI Il masterplan di progetto è stato supportato da una attenta analisi sulla popolazione e dell'economia locale. È stato rilevato come l'area fosse definita depressa per la crisi del settore agricolo. Nei cinque comuni, su una popolazione attiva di 5.716 unità, soltanto 942 unità trovano lavoro nelle aziende locali e ben 4.774 migrano giornalmente verso i luoghi di lavoro. L'entroterra (sono stati considerati 32 comuni in provincia di Bergamo) su una forza di lavoro di 54.643 unità ne impiega 30.759 in luogo e 23.884 migrano fuori sede¹⁴. C'erano due tipi di migrazioni: quella stagionale lieve e quella giornaliera, molto più imponente. L'esodo aveva come mete immediate Bergamo, Dalmine, Treviglio e la zona industriale di Milano-Sesto-Monza. La popolazione, costretta alla migrazione giornaliera, sopporta gravose spese di trasporto e di vitto ed era costretta a una vita faticosa. Per quanto facilitati da una buona rete di collegamenti ferroviari e stradali, i lavoratori si assoggettano alla migrazione giornaliera anche perché la zona di residenza non offriva loro possibilità di occupazione.

4.1.2 La cronistoria di Zingonia



abitanti previsti

"La Riunione Immobiliare S.p.a., le volontà politiche e amministrative regionali, provinciali e locali, lo sforzo degli operatori economici e di coloro che vivono a Zingonia, sono diretti tutti a rafforzare e sviluppare al massimo questo risveglio, in un comprensorio che dispone di vaste potenzialità"

"Zingonia a vent'anni dalla fondazione"
Riunione Immobiliare S.p.a., aprile 1986

"Basta avvicinarsi ai condomini «Athena» per rendersi conto di cosa è diventata Zingonia: cemento sgretolato, balconi fatiscenti e uno spuntare di antenne paraboliche continuo. A rendere la situazione paradossale è la testimonianza degli stessi inquilini senegalesi che sono riusciti ad acquistare uno di questi appartamenti. Sono loro stessi a denunciare il degrado fatto di spaccio in portineria e via vai di gente poco raccomandabile."

"Nel bronx di Zingonia dove un abitante su due ha l'accento straniero", Il Giornale.it, 23/09/2009

"Zingonia è una banlieu italiana nella bassa bergamasca. Qui il numero di clandestini è altissimo e la situazione fuori controllo. Nonostante da anni i cittadini denunciano il degrado in cui sono costretti a vivere, nessuno sembra voler intervenire davvero."

Programma TV "La Gabbia", La7
<http://www.la7.it/la-gabbia/video/il-degrado-di-zingonia-la-scampia-del-nord-28-01-2016-173167#>

La Zingonia descritta nelle pagine dei giornali locali è INQUINATA da DEGRADO SOCIALE, SPACCIO, PROSTITUZIONE, IMMIGRAZIONE e MICROCRIMINALITÀ

4.234 ab.

Progetti di rilancio per Zingonia

2008

2010

2012

2016

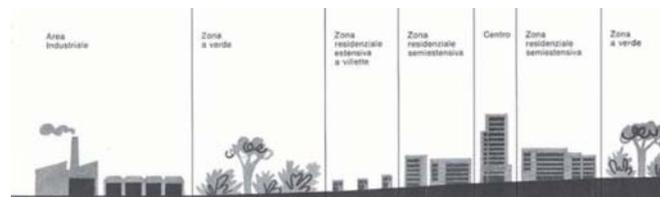
Zingonia riceve immigrati da più di 50 diverse nazioni

Proposta di demolizione torri Athena e Anna nell'ambito di un masterplan di riqualificazione

Bando Cariplo nasce Zingonia 3.0 poi Orizzonte Zingonia

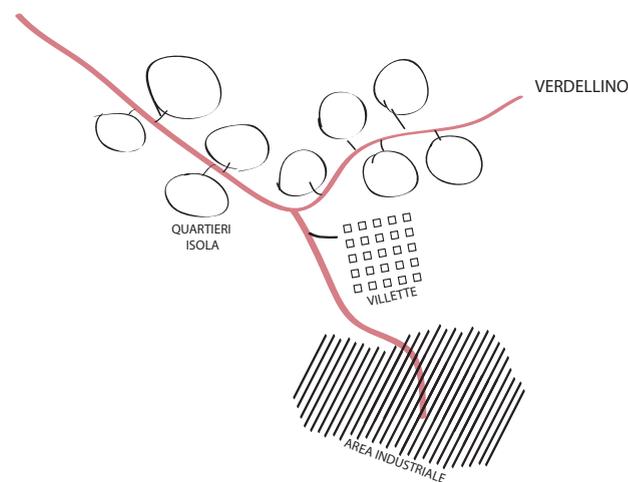
4.1.3 Lo Spazio Pubblico

Nell'UTOPIA URBANA del MODERNISMO "I punti chiave nella pianificazione urbana si ascrivono alle quattro funzioni: vivere, lavorare, ricrearsi (nel tempo libero), muoversi. Il nucleo di base della pianificazione urbana è la cellula-abitativa e la sua introduzione in gruppo costituisce un'unità abitativa di dimensione adatta. A cominciare da questa unità, si possono formulare le relazioni tra l'abitazione, il luogo di lavoro, e il luogo di ricreazione. Per risolvere quest'importante problema è fondamentale utilizzare le risorse del progresso tecnologico moderno."¹⁵ Il movimento moderno credeva che la città dovesse essere progettata in maniera razionale e funzionale, rispecchiando i bisogni dell'uomo moderno. L'ambiente ben ordinato avrebbe portato all'uomo una vita in armonia con la natura e la tecnologia. In questo senso lo spazio pubblico doveva essere organizzato in maniera efficiente per facilitare il movimento con l'auto, doveva essere verde per ricucire un collegamento con la Natura e doveva essere dimensionato in modo che tutte le abitazioni (prevalentemente edifici a torre o in linea) avessero il corretto apporto di luce solare e aria. Nonostante gli sforzi nel migliorare le condizioni igieniche degli spazi di vita delle persone, tutti i bisogni dell'uomo erano interpretati in chiave funzionale dimenticando di far riferimento anche alla dimensione psicologia e sociale umana. I risultati sono spazi urbani sovradimensionati che limitano la comunicazione con gli altri o impediscono la spontanea socialità. In prevalenza gli spazi caratteristici del Modernismo sono percepiti come "freddi" e "impersonali".



Sezione di Zingonia tratta da pieghevole pubblicitario, Zingonia, aprile 1967

Nel pensiero di ZINGONE e NEGRI "Il criterio informatore che ha diretto l'opera degli urbanisti nella pianificazione della nuova città è stato questo: nasce un centro urbano autonomo e non satellite. La differenza tra le due impostazioni è chiara: la città satellite è una proliferazione periferica che nasce dalla metropoli, con caratteristiche di autonomia parziale; la città autonoma è un centro che trova in sé tutti gli elementi di vita (...)"¹⁶. La struttura dello spazio pubblico era organizzata sulla necessità di creare una città autonoma che si sarebbe sviluppata tra il tessuto storico di 5 piccoli comuni della bassa bergamasca. Il centro di Zingonia (nello schema a fianco evidenziato in rosa) è stato ideato come un elemento lineare e allungato dove avrebbero trovato collocazione la maggior parte dei centri di aggregazione (impianti sportivi, centro culturale e religioso, scuole). Il tessuto urbano era fortemente zonizzato e strutturato con un'organizzazione gerarchica. La città dei 50.000 era suddivisa in una serie di "rioni" che avrebbero ospitato 5.000 abitanti insieme ai servizi strettamente necessari. All'interno dei quartieri le strade si interrompevano lasciando libertà di movimento ai pedoni. Tutti i quartieri erano a stretto contatto tra loro e connessi attraverso la linea centrale dedicata al movimento veicolare veloce e alla localizzazione dei servizi comuni¹⁷. L'obiettivo iniziale che spingeva all'investimento di un privato nella realizzazione di una città era sicuramente il prestigio ma anche il risvolto economico dell'impresa. Per questo motivo, nonostante le promesse, la città nacque dalla zona industriale e i successivi investimenti vennero allocati nel tessuto residenziale. Nei primi anni si scoprì che la crescita di Zingonia non seguiva le aspettative e quindi la sua dimensione e il piano urbanistico iniziale vennero adeguati alla nuova realtà.



Interpretazione grafica della descrizione della nuova città tratta da s.a., Zingonia "la nuova città, opuscolo a cura della Zingone Iniziative Fondiarie S.p.a. - Milano, Stab. Tipografico G. Colombi S.p.a., Milano, 1965



TORRI e VILLETTE

Le abitazioni erano state suddivise in due tipologie: villette per gli abitanti più benestanti ed appartamenti in edifici a torre per gli altri. Queste due soluzioni erano localizzate in quartieri separati della città, formando così un tessuto differenziato e monotono. Le torri possedevano cortili verdi semipubblici mentre ogni villetta era dotata di apposito giardino e recinzione che la separava dalle altre.

Le STRADE

Zingonia era una "nuova città" perfetta per spostarsi con il mezzo della modernità: l'auto. Le sezioni stradali (tra i 16 e i 20m) erano state progettate per favorire comodi spostamenti con questo mezzo. Erano stati previsti innumerevoli parcheggi. Il pedone aveva delle vie speciali che attraversavano i quartieri residenziali. La toponomastica delle vie ci porta ad una dimensione internazionale.



PIAZZA AFFARI

Oltre la fontana in piazza del Missile erano previsti altri arredi pubblici che avrebbero dovuto rappresentare in maniera iconica la città. Uno di questi è la fontana in Piazza Affari. Questa piazza sarebbe sorta in un punto centrale e avrebbe ospitato una serie di negozi e servizi localizzati sotto ad una pensilina che copriva il piano terra di alcuni edifici a torre. Era un luogo per la convivialità e gli affari.

CENTRI STORICI PREESISTENTI

Zingonia sarebbe sorta tra 5 piccoli centri storici preesistenti. L'obiettivo era quello di cucire il tessuto urbano includendo queste centralità. Grandissime differenze si potevano leggere tra questi centri in cui le dimensioni delle strade e gli spazi si erano evoluti con il tempo ed erano a misura d'uomo, rispetto alla "nuova città" le cui dimensioni erano state valutate in modo razionalistico e funzionale.

Il CENTRO SPORTIVO

Il Centro sportivo, localizzato tra la zona industriale e i quartieri residenziali rappresentava un luogo dedicato alla socialità e al tempo libero. Nonostante non fosse uno spazio prettamente pubblico, rappresentava uno dei maggiori luoghi di aggregazione. In particolare modo per gli abitanti delle villette era il luogo dove si sarebbero potuti incontrare i "vicini", normalmente separati dalle recinzioni,

Il VERDE

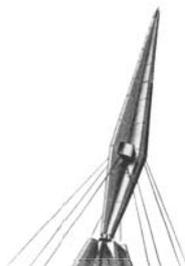
Il verde è stato un elemento centrale su cui è stata organizzata la città. Si è volutamente deciso di lasciare verde il 40% dell'area. La vegetazione serve come filtro tra le varie zone in cui è suddivisa Zingonia, ma è allo stesso tempo utile per creare connessioni tra i pezzi di città. La sua presenza permette all'uomo di sentirsi in armonia e vicino alla Natura.

PIAZZA del MISSILE

La fontana con la statua del missile è stata posizionata nel punto di accesso alla "nuova città". È un elemento dal forte valore simbolico ed iconico. Rappresenta la potenza, la vitalità (attraverso il richiamo alla forma fallica) e l'innovazione (attraverso il materiale della statua) con cui la città sarebbe sorta

Le INDUSTRIE

La zona industriale sarebbe sorta in una zona a sé, che sarebbe stata frequentata dagli abitanti solo per lavoro. Non si prevedevano spostamenti a piedi attraverso queste zone e neanche la presenza di spazi pubblici per il relax o di servizi per i cittadini.



Planimetria tratta da s.a., ZINGONIA, LA NUOVA CITTÀ, opuscolo a cura della ZINGONE INIZIATIVE FONDIARIE S.P.A. - MILANO, Stab. Tipografico G. Colombi S.p.a., Milano, 1965



4.1.4 Lo Spazio Pubblico nelle cartoline di ieri e oggi



PIAZZA del MISSILE Una mattina del 1965 gli abitanti di Ciserano si svegliano trovando al di là della strada Francesca un missile argentato, un monolite di c.a. puntato verso il cielo. Era l'atto fondativo della nuova città. Piazza del missile o Europa si costruisce attorno a questo elemento simbolico, nella realtà non è una vera piazza ma una serie di spartitraffico in cui era localizzata la fontana, un parco giochi per bambini e molteplici parcheggi. Era certamente uno dei maggiori centri di socialità: le persone si riunivano intorno ai locali come il ristorante Perry's, ma anche per gli eventi musicali e non che animavano le serate estive. Durante i weekend tra il '65/'70 era uno dei luoghi visitati dai curiosi che provenivano da tutta la Lombardia per ammirare la "nuova città". Qui si sono svolte molte manifestazioni, tra cui il discorso ai piedi del Missile, del presidente del consiglio Aldo Moro. Oggi è il luogo maggiormente segnato dal degrado. Lo spazio pubblico è frequentato da piccoli gruppi di stranieri (maschi) che si fermano sotto gli alberi. I negozi che si affacciano sulla piazza sono in maggior parte rivolti ad un'utenza straniera. Il Comune di Ciserano ha approvato un masterplan che prevede l'abbattimento delle 6 torri e la riqualificazione dell'area.



sopra. Cartolina rappresentante Piazza del Missile, 1966 ca.
sotto. Foto di Piazza del Missile dal libro "Zingonia, La nuova città", 2010



PIAZZA AFFARI Oggi Piazza Affari è conosciuta come luogo prevalentemente dedicato allo spaccio della droga e ad episodi di microcriminalità. Si percepisce un problema di condivisione degli spazi pubblici tra attività lecite e illecite. La presenza di volanti della polizia è costante. Dalla strada questa piazza appare principalmente come un parcheggio di automobili impreso dalla fontana, ora in funzione dopo molti anni di inattività. La maggior parte degli esercizi al di sotto della pensilina sono chiusi, i pochi rimasti aperti sono attività legate alla presenza degli immigrati (bar, venditore di kebab, transizioni internazionali). Molti abitanti di Zingonia si ricordano Piazza Affari in modo molto diverso. Era il luogo dove la sera ci si riuniva all'aperto o nei locali, dove si familiarizzava tra nuovi inquilini e dove si celebravano le feste. C'era il "Picadilly", dove cantavano molti gruppi musicali, e a poca distanza il cinema Maxim.



sopra. Cartolina rappresentante Piazza Affari, 1970ca.
sotto. Fotografia di Piazza del Affari, di G.A, Novembre 2015



LE STRADE "Il calibro stradale, la scansione degli edifici, le ampie prospettive, le aree di margine stradale, tutto enfatizza un tessuto ampio e (nel pensiero del tempo) a misura della città della produzione."¹⁸ La viabilità era stata progettata e realizzata in maniera modernissima, erano state create incroci con rotonde quando in Italia non erano ancora diffuse. Le strade però erano state dimensionate per servire una città di 50.000 persone che non sorse mai a Zingonia. Il risultato è la percezione delle strade come delle barriere, dei limiti, delle frontiere attraversate da auto che le percorrono ad alta velocità e che non si rendono neanche conto di star attraversando un insediamento abitato. Oggi le principali arterie stradali e le aree occupate dai capannoni industriali sono frequentate dalle prostitute e dei viados.



IL CENTRO SPORTIVO Il lavoratore/abitante di Zingonia aveva la possibilità di trascorrere il proprio tempo libero nel centro sportivo privato della città dove poteva praticare moltissime attività. Il centro sportivo è localizzato in una zona centrale a stretto contatto con il quartiere "villette" e vicino all'area industriale. Nonostante sia un luogo privato, questo spazio ha da sempre svolto un ruolo centrale nella socialità degli abitanti. Per le persone che abitano le villette rappresentava, infatti, un servizio comunitario dove si potevano affinare i rapporti con i vicini. Anche oggi è un luogo attivo, frequentato soprattutto da persone provenienti dai comuni vicini. È un'isola di pace e benessere protetta dal degrado e dai problemi che si riscontrano negli altri spazi di Zingonia.



sopra. Cartolina con rotonda di Piazza Affari, archivio Vincenzo Profita
sotto. Fotografia, Vista dal Palace Hotel, di G.A, Giugno 2016



sopra. Cartolina Sportpiù Zingonia, 1975 ca.
sotto. Fotografia area sportiva Sportpiù, estate 2015

4.2 ZINGONIA NON ESISTE



Raccordo stradale di Corso Europa, fotografia tratta da s.a., ZINGONIA ANNO 2, opuscolo a cura della ZINGONE INIZIATIVE FONDIARIE S.P.A. - MILANO, 1968

<<Mi scusi, lei dove vive? A Zingonia?>>
<<No, a Verdellino. Zingonia non esiste>>

(Intervista)

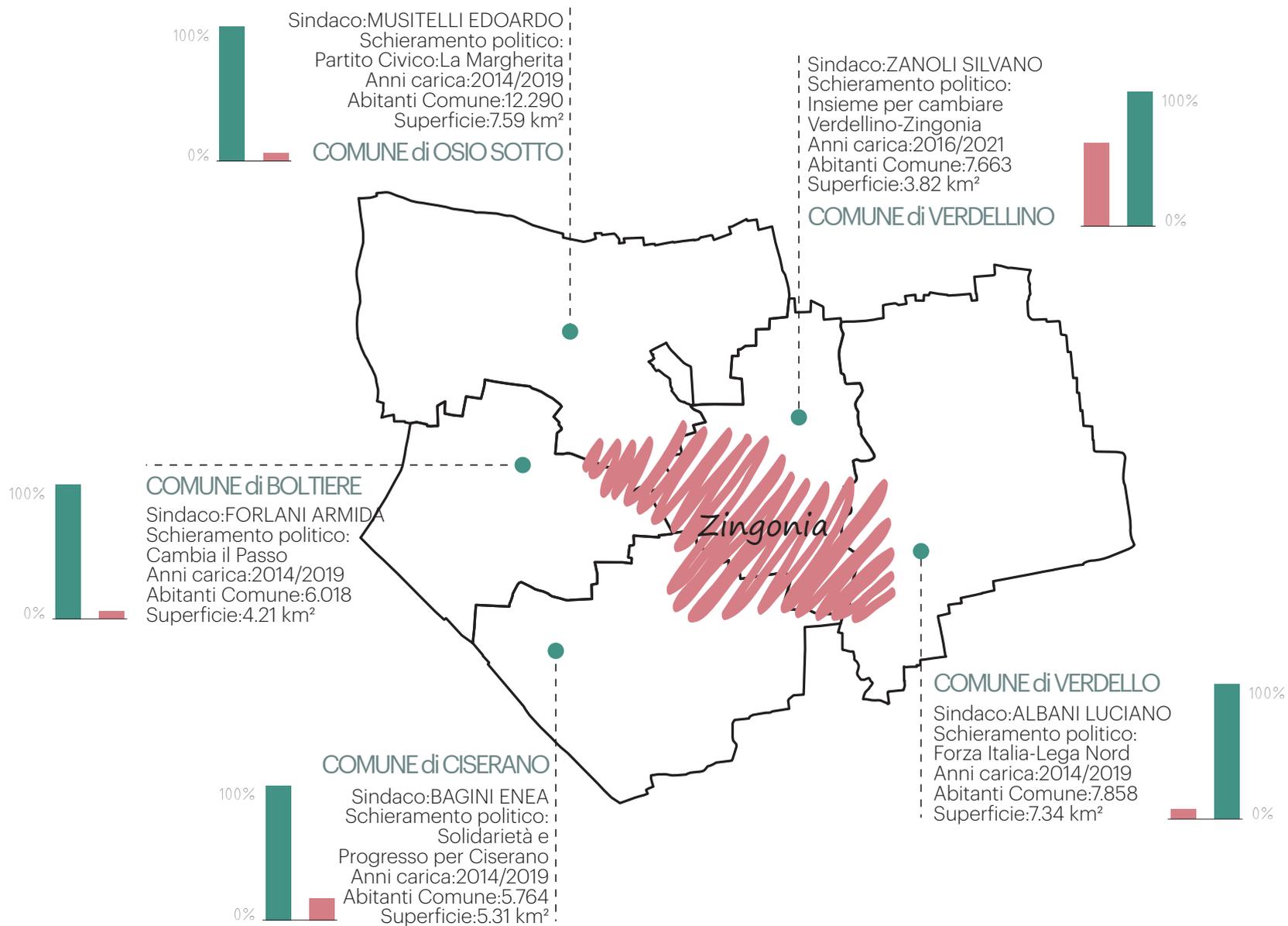
Zingone sognava una città autonoma anche dal punto di vista amministrativo¹⁹. Oggi, come nel 1964, i frammenti di questo sogno modernista sono suddivisi in 5 piccole municipalità: Verdellino, Verdello, Boltiere, Ciserano e Osio Sotto. L'unità politica, soprattutto nel caso di una città con i problemi di una periferia, avrebbe aiutato a gestire le situazioni in modo più diretto, veloce e chiaro. I Comuni in cui sorge questo centro sono convinti della necessità di perseguire azioni comuni ed integrate, ma non è sempre facile vincere meccanismi politici e vecchi campanilismi. La dimensione molto ridotta di queste municipalità e le diverse caratteristiche del tessuto di Zingonia non fanno altro che complicare la situazione. Zingonia, amministrativamente, non esiste anche se questo nome campeggia sulla torrino piezometrico che domina la città ed aleggia come una minaccia nella stampa locale. Negli anni 70' è stato fatto un tentativo nel realizzare

un Comitato intercomunale per Zingonia, ma senza successo. Oggi “la figlia di Zingone” è attraversata da invisibili confini che separano tratti stradali centrali (creando problemi nella organizzazione della manutenzione), merci stoccate in magazzini aziendali e quartieri residenziali tipologicamente omogenei.

Lo spazio pubblico è il primo ambito che soffre di questa differenziazione. La molteplicità del governo del territorio impedisce una visione d'insieme capace di organizzare gli spazi della socialità, quelli ricreativi e di svago in maniera integrata. Il Comune di Verdellino, possedendo la maggior parte del territorio, ha avviato politiche volte alla connessione del tessuto costruito promuovendo la realizzazione di una serie di servizi per la città su una strada di collegamento tra vecchio centro storico e Zingonia²⁰. Questo è sicuramente un primo passo anche se la coesione e la vitalità dello spazio pubblico non nasce da una semplice collocazione di servizi e attività (che in questo caso hanno l'ulteriore problema di essere unicamente attività diurne, abbandonando lo spazio ad un deserto notturno). Interessanti sono perciò la presenza di alcuni servizi informali, nati da necessità che si sono sviluppate a Zingonia. Parliamo di Orizzonte Zingonia, un'associazione nata come progetto fondazione Cariplo che lavora nella rigenerazione del tessuto sociale, ma anche dell'Associazione Senegalese che fornisce un sostegno alle famiglie africane e di alcune attività del Comitato Zingonia che, mentre lotta contro il masterplan che prevede l'abbattimento delle Torri di Ciserano, porta avanti attività ricreative e di svago per i bambini zingonesi. Queste sono testimonianze di affezione da parte degli abitanti con il territorio e possono essere la base per una maggiore presa di consapevolezza dei problemi e delle potenzialità dello spazio. Nell'ultima mappa di questa sezione ho individuato alcuni luoghi (in parte pubblici e ora vuoti, in parte privati) che potrebbero essere dei nuovi collettori sociali attivabili dagli stessi abitanti-fruitori.



4.2.1 Il punto di vista amministrativo

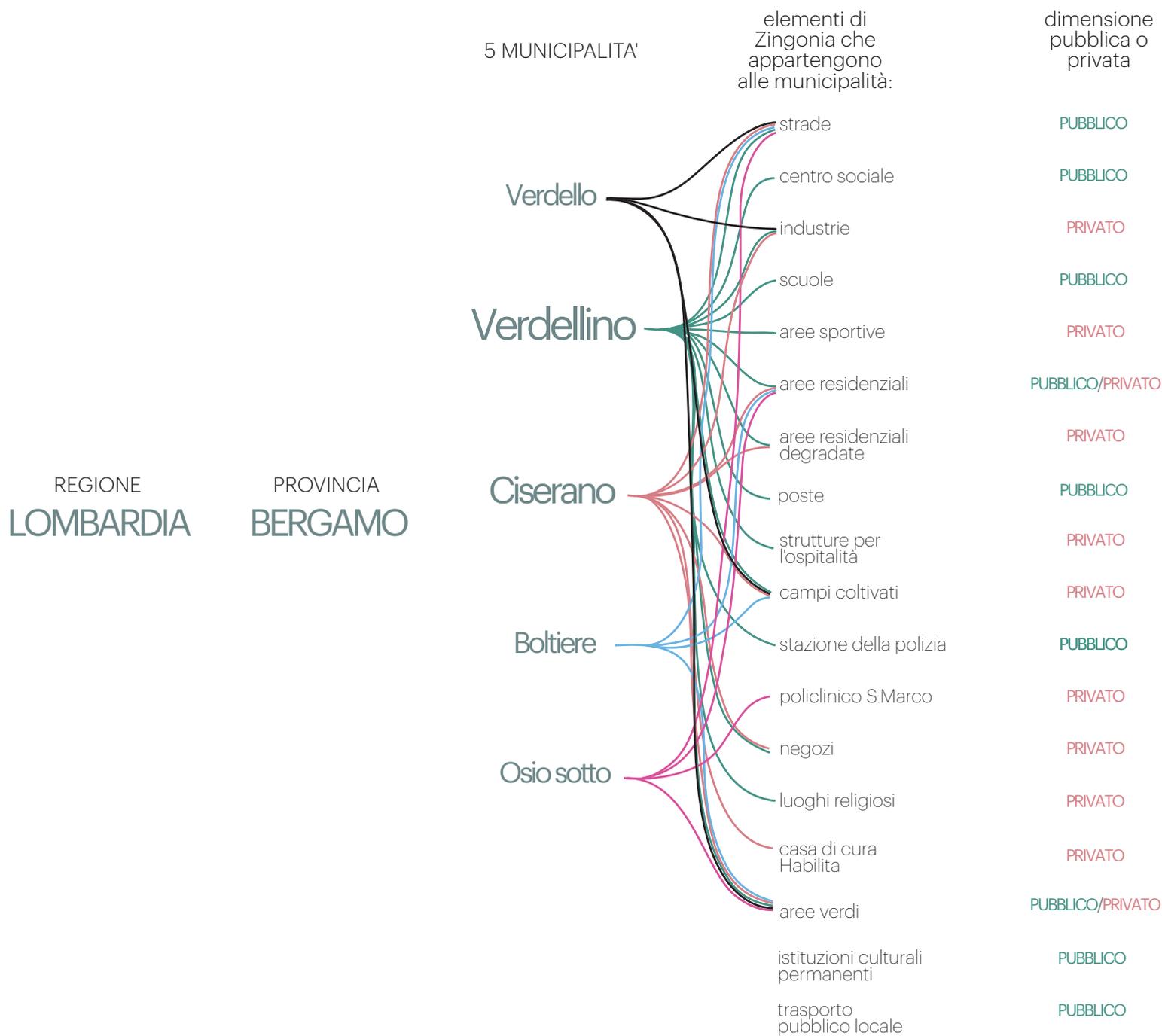


LEGENDA

- Territorio singolo Comune
- Territorio di Zingonia appartenente a quel Comune



4.2.2 La "power map"



4.2.3 Mappa dei servizi formali e informali



SERVIZI FORMALI

SERVIZI INFORMALI

confini
municipalità

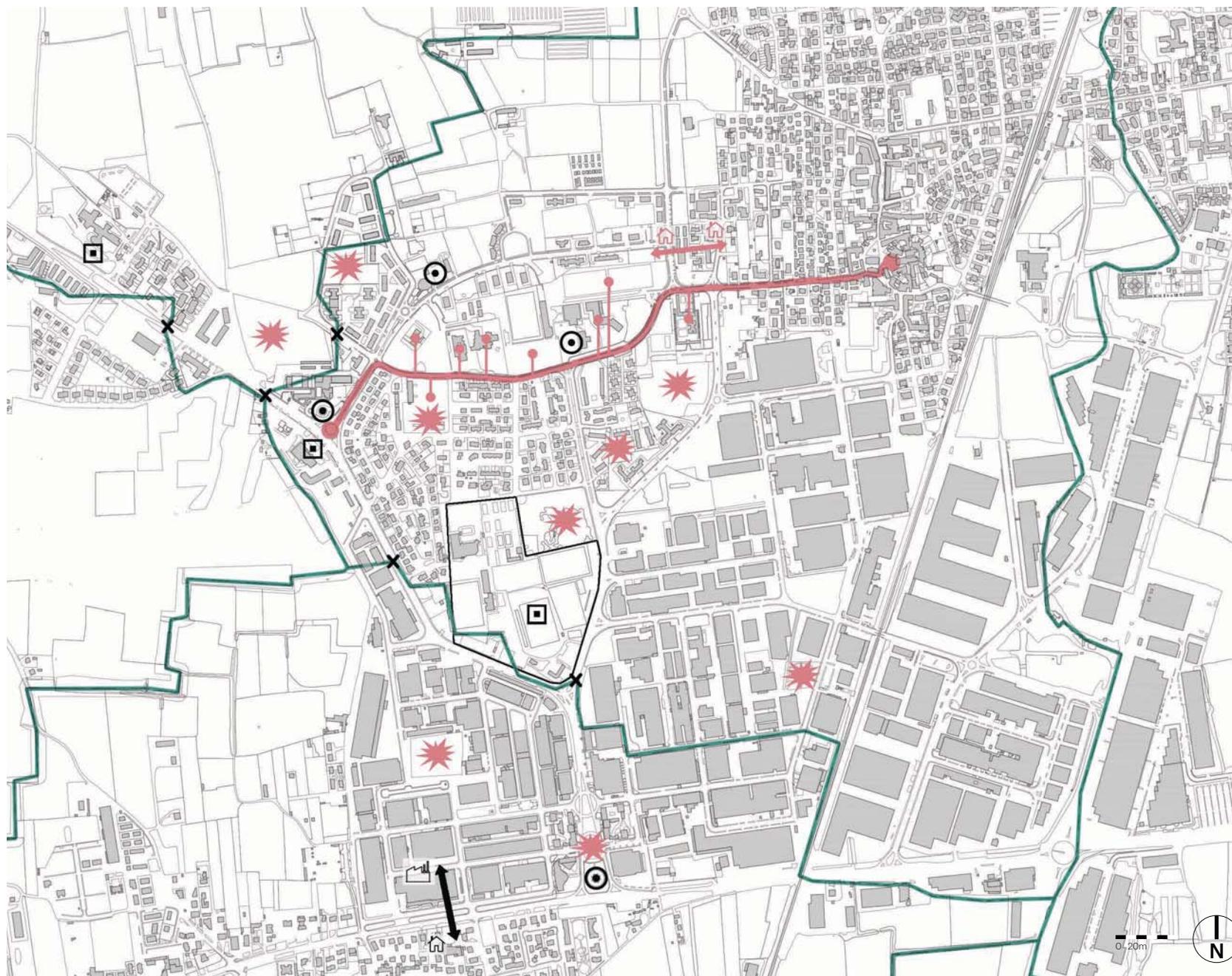
- servizi commerciali
- servizi sanitari
- servizi sportivi
- centri religiosi

- uffici municipio
- educazione
- caserma carabinieri
- poste

- Associazione senegalese
- Orizzonte Zingonia
- Comitato Zingonia, spazio bimbi
- Oratorio parrocchia Zingonia



4.2.4 Analisi swot livello amministrativo e servizi

**PUNTI di FORZA**

Servizi localizzati nella strada di collegamento tra Zingonia e Verdellino centro



Connessioni tra tessuti urbani

OPPORTUNITA'

Spazi pubblici o privati con potenzialità nel miglioramento della vita sociale di Zingonia

PUNTI di DEBOLEZZA

Centralità di Zingonia situate nei confini delle municipalità



Problemi nella manutenzione di strade in comproprietà



Disomogeneità nei tessuti urbani

MINACCIE

Servizi di dimensioni superiori rispetto al tessuto urbano



Barriere fisiche che racchiudono servizi che non hanno rapporti con il luogo

4.3 LE PERSONE CHE FANNO LA CITTA'



Fotografia del cortile delle "4 torri", di G.A., Giugno 2016

È raro che qualcuno, senza un motivo preciso, si rechi a Zingonia. Questo è uno di quei luoghi da cui ci si tiene preventivamente alla larga e, se si deve, lo si attraversa in macchina percependo solo attraverso i finestrini la multiculturalità che qui vi abita: visi, persone, profumi e colori provenienti da tutto il mondo sono concentrati in questa terra di frontiera.

Zingonia è storicamente nata come città d'immigrazione e accoglie oggi un addensamento significativo e multi-nazionale di popolazione straniera²¹. Oggetto di grande attenzione mediatica, Zingonia è anche un luogo fortemente associato, nell'opinione comune, a stereotipi negativi.²² È sempre stata una zona di frontiera, sempre nominata male, erroneamente. [...] È sempre stata una zona che l'artificialità dell'operazione l'ha sempre segnata: alla fine venivano per poi spostarsi altrove per sistemarsi meglio. [...] Le problematiche maggiori qui sono il turnover della popolazione, fondamentalmente è quello²³. In questo quadro Zingonia sembrerebbe caratterizzarsi per cicli di vita abitativi molto rapidi che prevedono la fase dell'insediamento, dell'uso temporaneo e successivamente dell'abbandono, con forme molto deboli di territorializzazione, cioè di affermazione

del luogo come proprio, condizione essenziale nella trasformazione del soggetto insediato in abitante²⁴. In questo panorama, oltre ai nuovi venuti, ci sono anche gli italiani che raccontano Zingonia attraverso la memoria storica idealizzata dei primi anni di vita della città e della loro personale infanzia. Sono anche i primi nel denunciare i malesseri che si percepiscono nel vivere quotidianamente questa realtà. La città è nota per episodi di criminalità, prostituzione e spaccio di droga. La presenza di un alto numero di immigrati/clandestini e il degrado sociale e fisico che coinvolge alcuni spazi abitativi completano l'immagine di Zingonia.

In questa terra segnata da notevoli emergenze scopriamo un grande potenziale umano che prova a lavorare quotidianamente con le difficoltà. Fra questi troviamo Orizzonte Zingonia che è il progetto di riqualificazione sociale e di sviluppo di comunità sostenuto dalla fondazione Cariplo che attraverso azioni incentrate sull'abitare sociale, sull'integrazione linguistica e culturale, sull'evoluzione di un'identità radicata al territorio e sulla promozione della comunicazione inizia a piantare dei possibili semi di cambiamento. L'organizzazione lavora a stretto contatto con le municipalità e con le forze dell'ordine, creando un ponte di comunicazione e di fiducia con gli abitanti più fragili. I primi risultati sono incoraggianti: partecipazione alle assemblee condominiali, riqualificazione della portineria delle "4 Torri", dotazione di un'illuminazione notturna per il cortile delle "4 Torri", realizzazione di orti sociali con la comunità di ortaioli, collaborazione con i gruppi di scout della Lombardia e molte altri piccoli interventi, molto più invisibili, che lavorano sui rapporti interpersonali²⁵. Anche l'oratorio della Parrocchia di Zingonia con i C.R.E (Centro Ricreativo Estivo) e altre attività annuali opera creando integrazione e coesione indipendentemente dalla fede delle persone. Zingonia appare come una realtà complessa e piena di sfide quotidiane ma la fiducia nel futuro è l'ingrediente principale nelle attività di molti professionisti e volontari che operano già oggi per uno sviluppo positivo e possibile.

4.3.1 Terra di tutti e terra di nessuno

Anni 70'/80': IMMIGRAZIONE INTERNA "Zingonia e l'immigrazione sono due cose parallele. Sono sempre andate insieme"²⁶. Zingonia è infatti nata come una città artificiale fin da subito popolata da meridionali attirati dalle promesse di lavoro e da emigrati italiani che dopo anni all'estero hanno approfittato di questa opportunità per rientrare in Italia. Dall'inizio fu abitata da culture diverse e da famiglie poco radicate nel territorio." La popolazione di Zingonia è composta di persone che portano con loro, non solo esperienze già vissute in altre località, ma caratteristiche umane e sociali eterogenee che fondano le abitudini, le tradizioni, le componenti squisitamente umane nelle più disparate origini"²⁷.

USO dello SPAZIO PUBBLICO: Nei primi anni di splendore Zingonia era popolata da locali alla moda. I meridionali e i nuovi abitanti si riunivano nei bar o nelle piazze per conoscersi meglio e fare amicizia. Durante le estati c'erano eventi e feste all'aperto. Le famiglie passeggiavano per le piazze pubbliche e accompagnavano i loro bambini nel piccolo parco giochi che si trovava vicino al "Missile". A volte vi erano dei contrasti dovuti alle diverse abitudini di vita degli abitanti. Con il passare degli anni la vitalità dello spazio pubblico è diminuita profondamente come è spesso accaduto nelle piccole località italiane. Gli abitanti non trovando nulla di interessante da fare in questo luogo utilizzano sempre più spesso l'automobile per spostarsi nei centri più attrattivi.



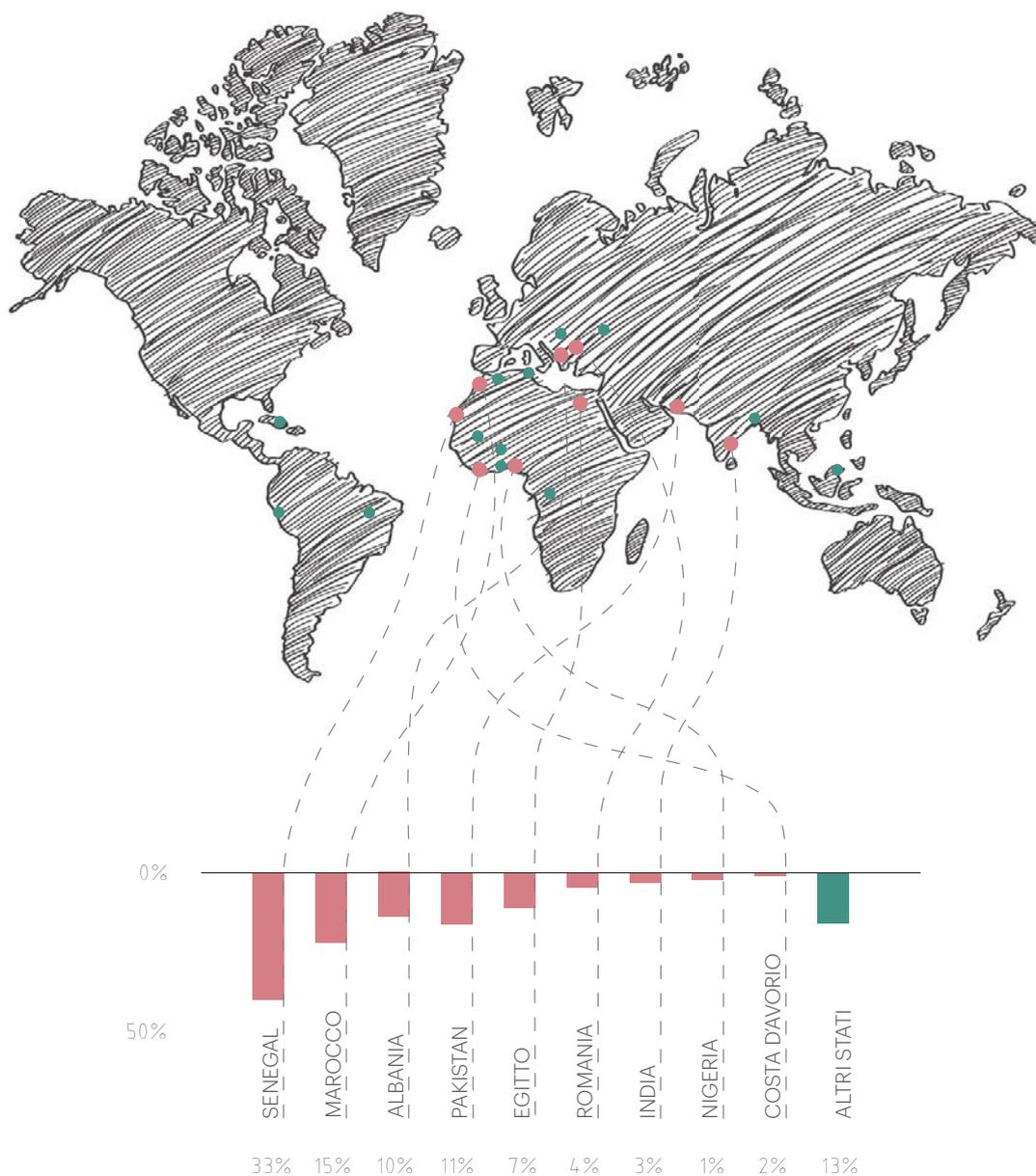
Fotografia di Piazza Europa, da "Quelli della Zingonia" Fb group 1967

Anni 80'/Oggi: IMMIGRAZIONE STRANIERA I primi stranieri giunti a Zingonia negli anni Ottanta erano per lo più già presenti sul suolo italiano e la disponibilità di lavoro ha agito da forte richiamo affinché costoro sollecitassero l'arrivo di altri, alimentando uno spostamento massiccio di manodopera straniera dall'Italia del Sud verso le zone industriali del Nord"²⁸. Negli ultimi anni più che la disponibilità di lavoro è stata la presenza già consolidata di altri stranieri ad incentivare una catena migratoria che porta gli stranieri qui come prima meta del loro percorso verso una vita migliore in Italia. A Zingonia il neo-arrivato può contare sull'assistenza dei propri connazionali e trova un ambiente che favorisce il primo inserimento, un luogo in cui raccoglie le energie e le competenze per proseguire altrove il proprio percorso"²⁹.

USO dello SPAZIO PUBBLICO: L'arrivo della popolazione straniera si è accompagnato a cambiamenti strutturali della città e nelle forme di utilizzo del suo territorio"³⁰. Le attività commerciali sono state prese in gestione da stranieri con attività principalmente etniche. Le strade, le piazze e i giardini pubblici sembrano essere ripopolati dall'arrivo degli immigrati, che rispetto agli autoctoni tendono ad utilizzare maggiormente il territorio locale però in maniera molto più esclusiva. Piazza Affari è il luogo di ritrovo di piccole comunità di uomini (esclusivamente maschi) di origine marocchina o africana. È il luogo dove le persone guardano con sospetto qualsiasi estraneo mentre alla luce del sole avviene lo spaccio della droga.

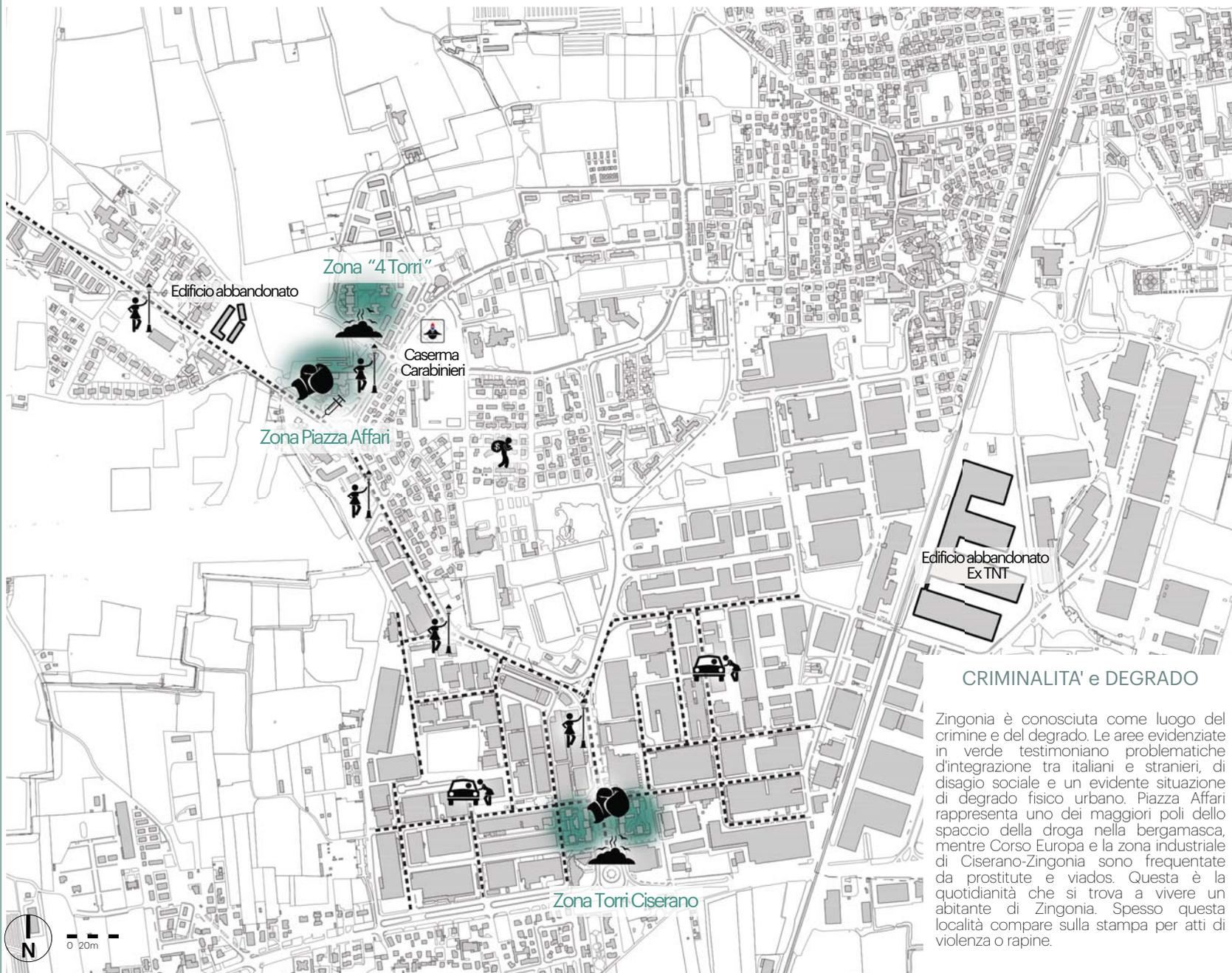


Fotografia di Piazza del Affari, di G.A, Novembre 2015



Oggi Zingonia è un laboratorio multietnico. In città abitano persone provenienti da 82 stati diversi (dato Orizzonte Zingonia).
 Elaborazione personale dati della
 Prefettura di Bergamo (31/12/2006) tratti dalla pubblicazione
 "G.Sinatti. Zingonia: Vecchi e nuovi abitanti, vecchie e nuove questioni."

4.3.2 Mappa dei crimini, del degrado e delle criticità



CRIMINALITA' e DEGRADO

Zingonia è conosciuta come luogo del crimine e del degrado. Le aree evidenziate in verde testimoniano problematiche d'integrazione tra italiani e stranieri, di disagio sociale e un'evidente situazione di degrado fisico urbano. Piazza Affari rappresenta uno dei maggiori poli dello spaccio della droga nella bergamasca, mentre Corso Europa e la zona industriale di Ciserano-Zingonia sono frequentate da prostitute e viados. Questa è la quotidianità che si trova a vivere un abitante di Zingonia. Spesso questa località compare sulla stampa per atti di violenza o rapine.



Prostituzione e viados
Aree maggiormente frequentate



Spaccio di droga



Aree soggette a degrado fisico e sociale



Aree abbandonate

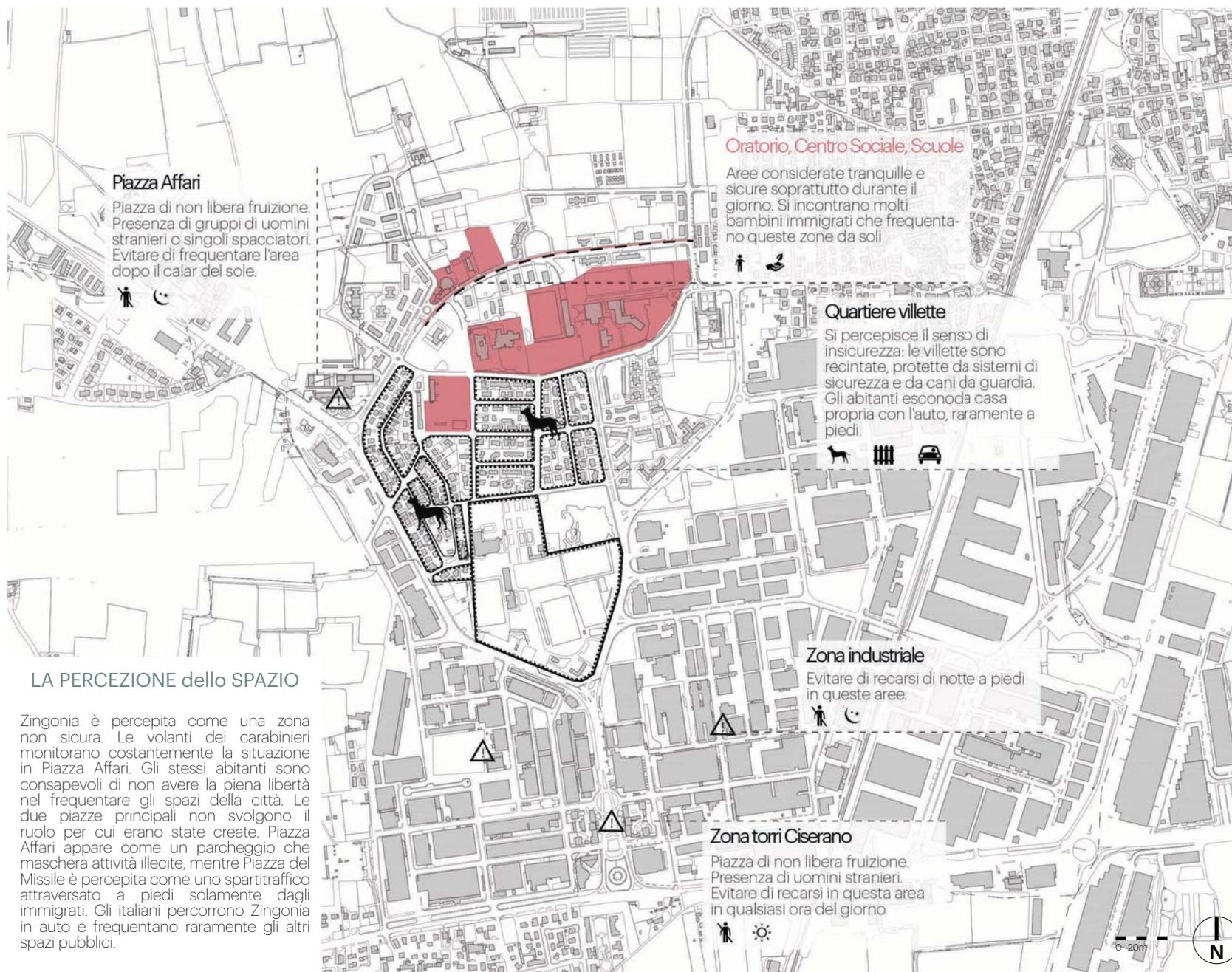


Furti e atti violenti



Rifiuti abbandonati

4.3.3 La percezione della sicurezza nello spazio pubblico



Aree pericolose



Cani da guardia



Aree percepite come sicure



Edifici protetti da recinzioni

4.3.4 Gli attori di Zingonia

PARROCCHIA di ZINGONIA

"Una volta dicevo «Vorrei andare in missione», e ci sono arrivato, anche se non sono andato lontano" Don Alberto, giovane curato della parrocchia di Santa Maria Madre della Chiesa ha accettato così la sfida che gli si è presentata davanti. Insieme ad altri due preti gestisce le attività della Chiesa e dell'oratorio promuovendo attività e momenti di incontro interreligioso con la comunità musulmana. Le attività per i bambini e i ragazzi vengono frequentate anche da persone con altre fedi ma aperte verso un cammino di amicizia e rispetto.

ORIZZONTE ZINGONIA

Orizzonte Zingonia è la seconda fase di un progetto nato nel 2012 come "Zingonia 3.0" e sostenuto dalla Fondazione Cariplo e dalle cinque municipalità. L'obiettivo principale è un processo di rigenerazione del tessuto sociale del territorio (in particolare dell'area di Zingonia Nord) come base necessaria per futuri sviluppi di riqualificazione spaziale e fisica. L'idea portante è che "buona parte delle soluzioni ai problemi del quartiere si trova nel quartiere, nelle sue forze e nelle sue abilità a patto di individuare e connettere correttamente gli assetti di cui il contesto sociale (potenzialmente comunitario) dispone.³¹" Perciò i volontari e i professionisti (operatori sociali e amministratori di condominio) lavorano insieme alle persone e agli abitanti promuovendo azioni condivise per far crescer la comunità che esiste a Zingonia.



Fotografia dell'ingresso della chiesa di Santa Maria Madre della Chiesa a Zingonia, di G.A, Novembre 2015





Fotografia degli orti nel centro sociale di Zingonia, Giugno 2016

FANTASTICO ORTO di O.Z.

"Non si raccoglie quello che si semina, ma quello di cui ci si prende cura" così Ferruccio Castelli presenta l'attività degli Orti Sociali di cui si occupa per Orizzonte Zingonia. L'idea di dedicare alcuni spazi a coltivazione agricola urbana di piccola scala deriva dalla consapevolezza che la terra è uno degli elementi che ci accomuna in quanto esseri umani; è la nostra madre generatrice. Prendendosi cura del proprio orto si promuove il consumo di prodotti a km 0, ma anche la socialità tra i coltivatori e la condivisione delle conoscenze e dei frutti. Alcune coltivatrici, originarie del Burkina Faso, hanno detto che da quando hanno iniziato a coltivare si sentono realmente appartenenti a questa terra. L'attività coinvolge alcuni appezzamenti collocati nel centro sociale di Viale degli Oleandri, ma bene presto sono previsti nuovi spazi in concessione.

IMPRENDITORIA

Zingonia è un territorio ricco di aziende di alto livello che spiccano per la loro professionalità e innovazione nei settori di competenza. Fine Foods è una di quelle che lavora in questo luogo da sempre. Come azienda farmaceutica di alto livello cerca lavoratori altamente specializzati che raramente si reperiscono direttamente nel tessuto urbano locale. Appare chiaro che la Fine Foods, come molte altre industrie, è legata a Zingonia solamente per il luogo dove risiede fisicamente mentre i rapporti economici e lavorativi sono intessuti con altre realtà.



4.3.5 Indagine sulle percezioni



I LUOGHI del CUORE

Durante un workshop tenuto a Zingonia nell'estate del 2014 un gruppo di studenti hanno promosso un sondaggio on-line con lo scopo di individuare quali fossero i luoghi a cui gli abitanti si sentono maggiormente affezionati.

Questa mappa è stata costruita in base ai risultati emersi alla domanda: "A quale luogo ti senti maggiormente legato?". I luoghi più significativi sono Piazza Affari, le scuole in via degli Oleandri e il centro sportivo Sportpiù.



4.3.6 Mappa degli spazi potenziali



4.4 LA BELLEZZA della FRONTIERA



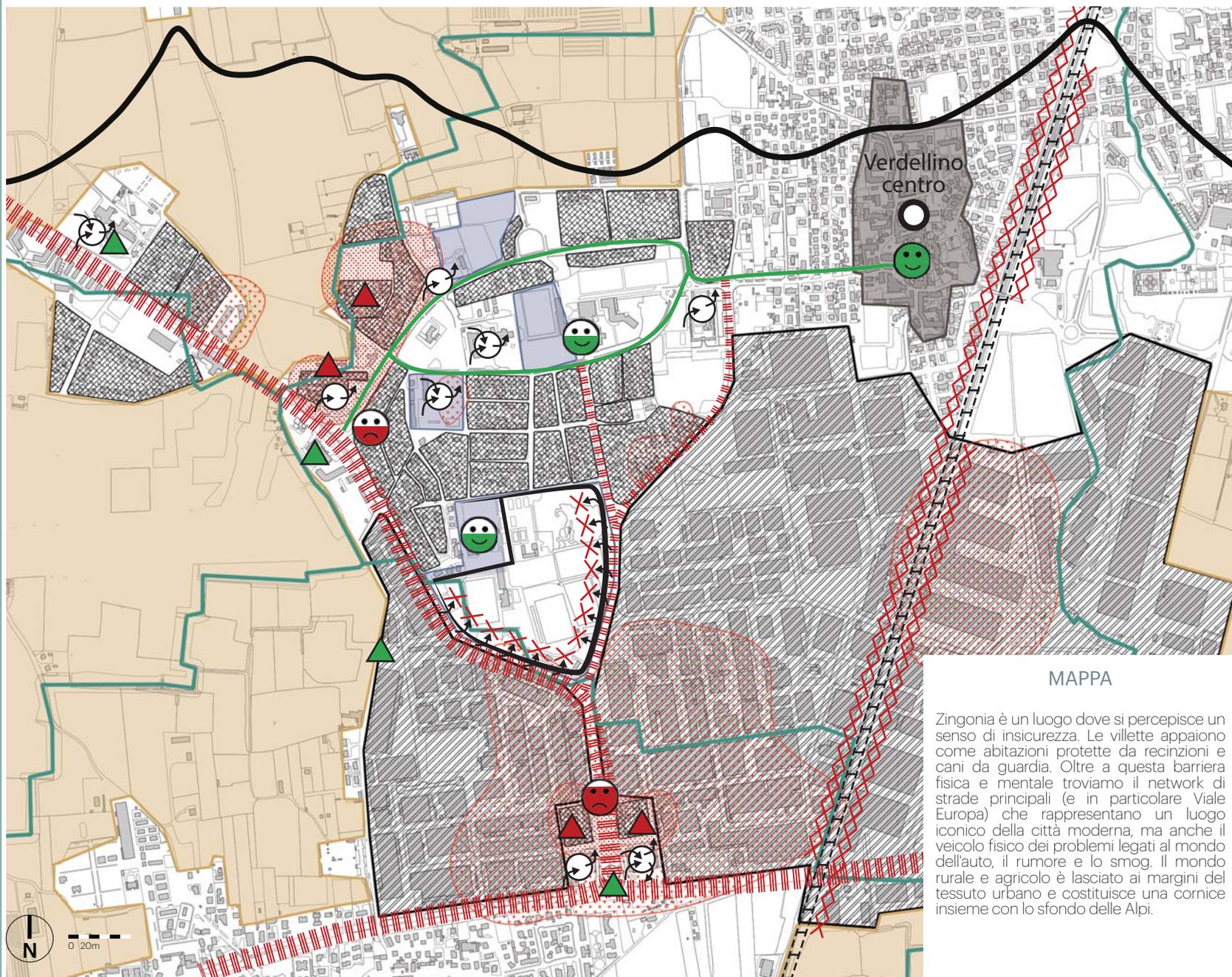
Fotografia di una delle torri di Ciserano (prossime alla demolizione) specchiata nella facciata della casa di cura Habilita, Flickr, Gennaio 2009

Zingonia è una realtà dai forti contrasti, soprattutto paesaggistici. È un territorio legato ad una dimensione naturalistica agreste che confina con elementi urbani tipici di una periferia metropolitana. È stata progettata attraverso un'iconografia modernista che si legge nelle forme delle fontane, delle torri residenziali e degli edifici industriali. Questi oggetti urbani progettati a tavolino sono poi stati popolati dagli abitanti, che con le loro abitudini e peculiarità gli hanno colorati di vita e di storie. Oggi, infatti, a Zingonia si può leggere una dimensione estetica che dipende dalla multietnicità degli abitanti. Attraversando le strade si percepiscono colori, suoni e profumi sconosciuti alla tradizione italiana e che qui in questo luogo di frontiera si incontrano e si scontrano provenendo dalle diversità di 80 nazioni³³. Le nuove abitudini di vita e le condizioni economiche precarie di questi nuovi e temporanei abitanti hanno portato alla perdita del senso di appartenenza e di cura degli spazi condivisi. Il degrado è così entrato nella vita quotidiana di queste persone. Finestre dai vetri rotti, porte murate, muri scrostati, verde incolto, rifiuti e odori nauseanti sono realtà diffuse a cui forse spesso gli abitanti non fanno più caso.

La città può essere interpretata come "luogo dell'esperienza" utilizzando la percezione sensoriale come strumento di lettura dello spazio. K. Lynch nel suo "Immagine della città"³⁴ puntualizza come lo spazio è il risultato di un processo individuale e attivo di selezione. Inoltre la città è come un brano in cui ogni parola, ogni elemento acquisisce delle sfumature in base al contesto.

Durante il workshop Led che si è svolto a Zingonia a fine giugno 2016 ho avuto la possibilità di vivere qui alcuni giorni. Abbiamo attraversato più volte il tessuto abitato e industriale raccogliendo sensazioni e fotografie. Nelle successive schede ho raccolto le mie percezioni individuali dello spazio urbano, evidenziando in particolare gli oggetti iconici della città e gli elementi utili nel gestire il senso di orientamento nello spazio. Ho anche raccolto delle fotografie in base a tre chiavi di lettura che ho ritenuto importanti nel descrivere questo luogo. Il primo è l'opposizione tra orientamento/disorientamento che è molto particolare in questo luogo progettato con principi modernisti, dove i punti di riferimento non sono quelli classici della struttura dei paesi di campagna. Ho individuato anche un contrasto di scala tra la nuova città, con le sue vie ampie e dai nomi internazionali, con edifici a molti piani e la distesa di industrie, e i centri limitrofi che si sono stratificati nel tempo. All'interno di questi spazi ampi la vita quotidiana ha un aspetto spiccatamente internazionale e porta alle luce molteplici problematiche tipiche di un luogo di frontiera come la convivenza, le abitudini diverse, l'integrazione. Spesso le parole che si usano per descrivere creano un ulteriore livello che si sovrappone alla reale città, perciò preferisco utilizzare le fotografie e alcuni schizzi per trasmettere le mie personali percezioni. Zingonia non è un luogo che lascia indifferenti.

4.4.1 Mappa percettiva



MAPPA

Zingonia è un luogo dove si percepisce un senso di insicurezza. Le villette appaiono come abitazioni protette da recinzioni e cani da guardia. Oltre a questa barriera fisica e mentale troviamo il network di strade principali (e in particolare Viale Europa) che rappresentano un luogo iconico della città moderna, ma anche il veicolo fisico dei problemi legati al mondo dell'auto, il rumore e lo smog. Il mondo rurale e agricolo è lasciato ai margini del tessuto urbano e costituisce una cornice insieme con lo sfondo delle Alpi.

PUNTI		LINEE		AREE	
Landmark positivi e negativi			Percorsi barriera		Tessuto industriale
			Linea ferroviaria		
Punti incontro, nodi dei flussi			Percorsi unione		
	Accesso negato		Confini comunali		

4.4.2 Orientamento/Disorientamento

Le FOTO

Zingonia non è stata pensata per essere percorsa a piedi. Se, però, si decide di attraversarla in questo modo è facile individuare alcuni landmark, oggetti o caratteristiche paesaggistiche che costituiscono un punto di riferimento nel percorso urbano. Ancora più utili appaiono questi elementi quando ci si perde all'interno delle zone monofunzionali della città: sia nel quartiere delle "villette", sia nell'area industriale è facile smarrire l'orientamento non essendoci elementi "diversi" su cui costruire la propria mappa.



Vista "Grattacielo" dagli orti del Centro sociale, 1A



Vista palo alta tensione e alpi, 2A



Vista torre piezometrica, 6A



Vista campanile, 5A



Tra tessuto industriale e torri residenziali, 4A



Vista alpi dal tessuto industriale, 3A

4.4.3 Scala umana/ Scala sovraumana

Le FOTO

Zingonia è stata progettata e realizzata con delle dimensioni alienanti rispetto a quelle umane. E' infatti caratterizzata da percorsi stradali con delle sezioni paragonabili a quelle delle metropoli, da un tessuto industriale ampio costruito attraverso la ripetizione dello stesso modulo e da una serie di servizi di rilievo (Palace hotel, policlinico ecc.). Il contrasto maggiore se lo percepisce percorrendo le strade che ci conducono nei piccoli comuni limitrofi, dove le dimensioni e l'articolazione dell'abitato si è sviluppata su una scala molto più umana.



Naturale e artificiale, 6B



Centro storico Verdellino, 5B



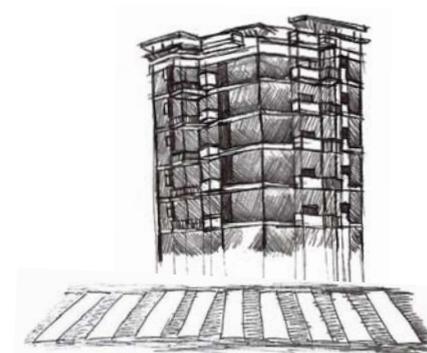
Vista di un parco giochi dall'incrocio stradale, 1B



Tessuto industriale, 4B



Scheletro strutturale di un edificio abbandonato, 2B



Il Palace Hotel lungo Corso Europa, 3B

4.4.4 Vita quotidiana

Le FOTO

Per le strade della città si incontrano tante etnie, diversi colori e profumi di spezie e cucine sconosciute. In piazza Affari, nel pomeriggio, si possono trovare gruppetti di africani adulti, mentre nel parco del centro sociale e in Via Oleandri si vedono bambini dai 6-12 anni che si spostano e giocano negli spazi pubblici da soli. Alcune aree, come il cortile tra le 4 torri e gli spazi di pertinenza delle torri di Ciserano sono piuttosto degradati. Il verde e la natura sono un altro elemento particolarmente rilevante. Modi di vivere una metropoli multietnica accompagnano un territorio legato alle stagioni della natura.



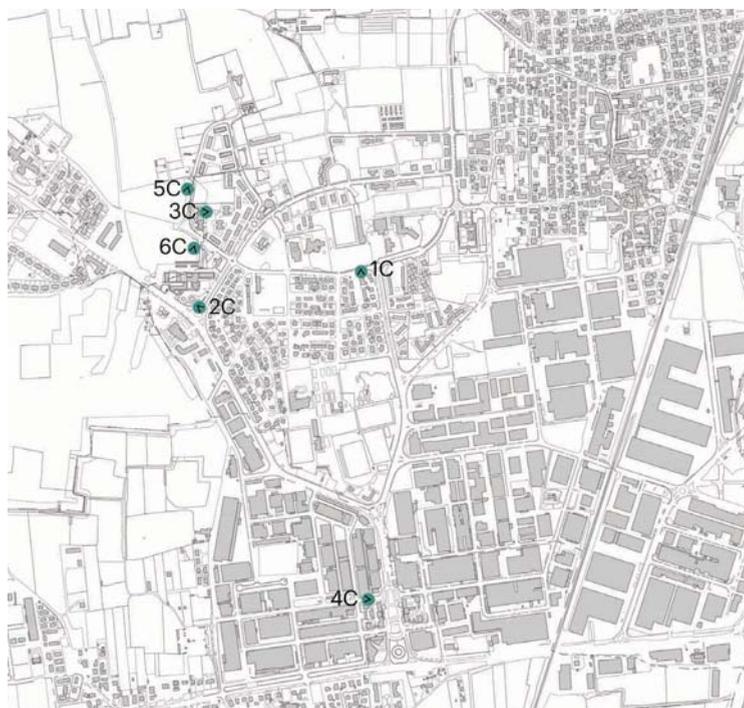
Colori della multietnicità, 6C



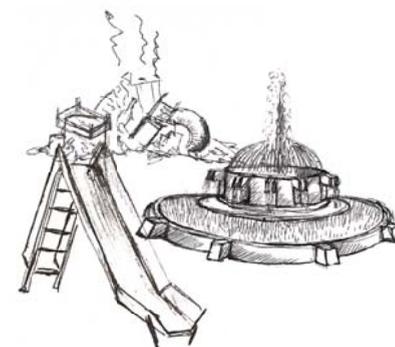
Percorsi nella campagna, 5C



Area dedicata al mercato settimanale, 1C



La fontana di piazza Affari, 2C



Degrado ai piedi delle torri in zona Ciserano, 4C



Vista della corte tra le 4 torri, 3C



Fotografia della fontana di Piazza Affari, di Orsolya Fekete, Giugno 2016

"Dalla città di Zirna i viaggiatori tornano con ricordi ben distinti. (...) Torno anche io da Zirna: il mio ricordo comprende dirigibili che volano in tutti i sensi all'altezza delle finestre, vie di botteghe dove si disegnano tatuaggi sulla pelle dei marinai, treni sotterranei di donne obese in preda all'afa. I compagni che erano con me nel viaggio invece giurano d'aver visto un solo dirigibile librarsi tra le guglie della città, un solo tatuatore disporre sul suo panchetto aghi e inchiostri e disegni traforati, una sola donna-cannone farsi vento sulla piattaforma d'un vagone. La memoria è rindondante: ripete i segni perchè la città cominci ad esistere."

Calvino, I. (1975). Le città invisibili.

La città inizia ad esistere attraverso i nostri ricordi ed ai nostri racconti. Calvino ci dimostra che le percezioni dei luoghi dipendono indissolubilmente dal soggetto che le vive. Perciò, in questo ultimo paragrafo di analisi, ho voluto raccogliere alcuni punti di vista sulla molteplicità delle facce di Zingonia.

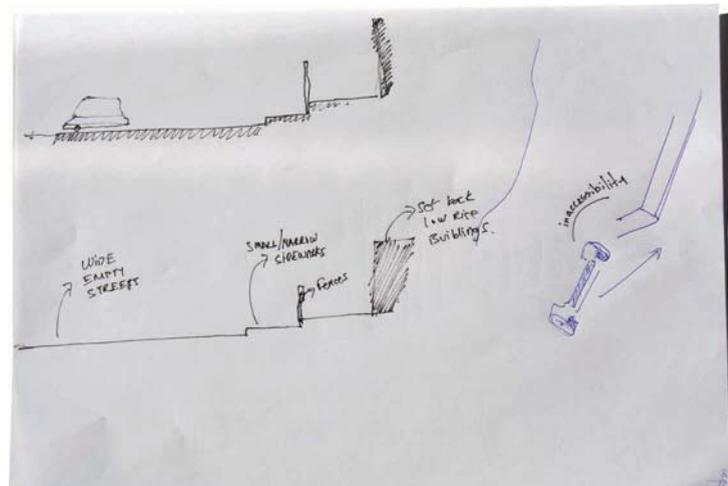
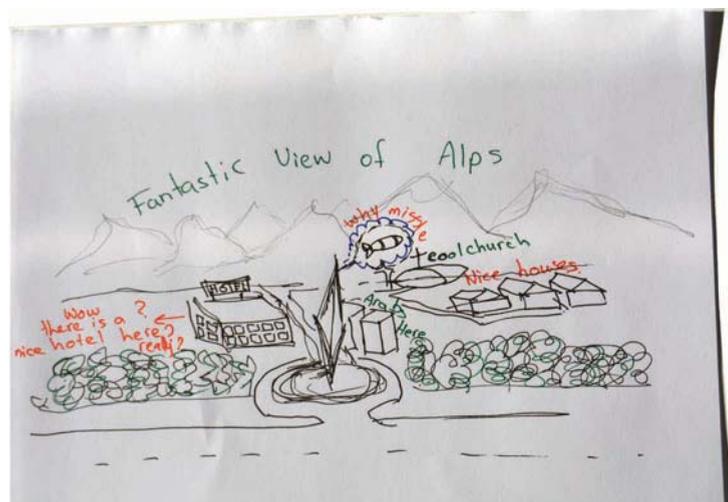
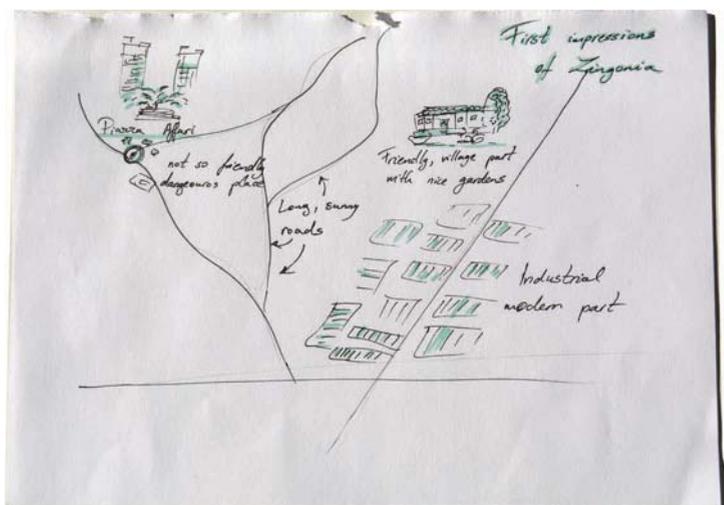
Nelle pagine che seguono ho collezionato, attraverso disegni, immagini e parole, il punto di vista dei ragazzi del progetto LED, le impressioni che un estraneo può avere leggendo la stampa su Zingonia e alcune fotografie sulla città raccolte tra le persone che la vivono più o meno quotidianamente.

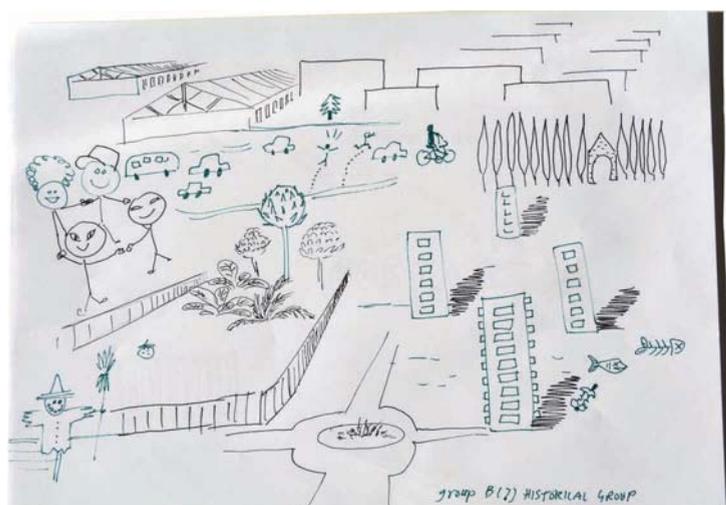
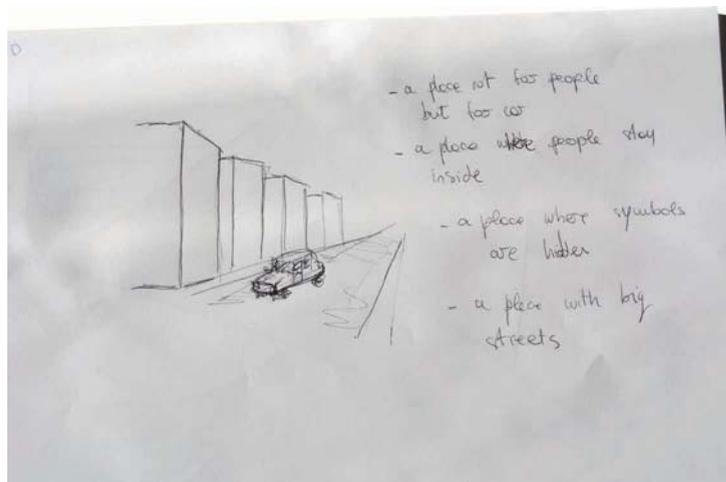
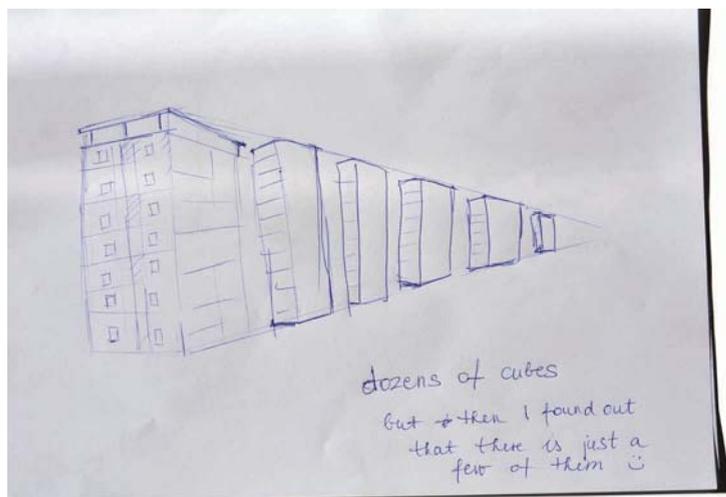
I disegni fatti dai partecipanti al workshop LED, che si è tenuto a Zingonia tra il 19-29 Giugno 2016, dipingono un insieme di posti interessanti che però, a causa delle dimensioni delle arterie stradali e la ripetizione di tipologie edilizie industriali, costruiscono un ambiente alienante. La stessa Zingonia può apparirci estremamente pericolosa e degradata attraverso la lente d'ingrandimento dei mass media e della stampa. Questi, attingendo al repertorio conosciuto ed ad un universo simbolico condiviso, si propongono come interpreti degli orientamenti dei valori del cittadino comune, assicurando forma e nome ai suoi problemi³⁵. Infine, per potersi avvicinare di più alla conoscenza e alla comprensione di Zingonia, descritta a tinte così vivaci nella cronaca locale, si è utilizzato un gioco esperienziale ("Prestaci i tuoi occhi per vedere Zingonia") proposto ad alcuni stakeholders della comunità con l'obiettivo di ricavare una più approfondita e personale conoscenza del loro spazio di vita. Le fotografie raccolte ci fanno riflettere su come noi stessi, in quanto professionisti, siamo in grado di cogliere alcuni aspetti tecnici e inusuali sullo spazio ma, per conoscere e sviluppare con gli abitanti un percorso progettuale partecipato e condiviso, necessitiamo di immedesimarci nei panni di coloro che frequentano quotidianamente questo ambiente e sono in grado di recepirne direttamente, ma spesso inconsapevolmente, potenzialità e criticità.

4.5.1 "Prima impressione su Zingonia"

I DISEGNI

Alcuni dei disegni che raccolgono le prime impressioni avute dai ragazzi del workshop LED. Gli studenti di architettura del paesaggio provenienti da alcune università della Norvegia, dell'Ungheria e della Germania hanno sintetizzato così gli aspetti positivi e negativi più rilevanti del loro primo approccio con Zingonia.





4.5.2 Zingonia attraverso i Mass media

II PUNTO di VISTA MEDIATICO

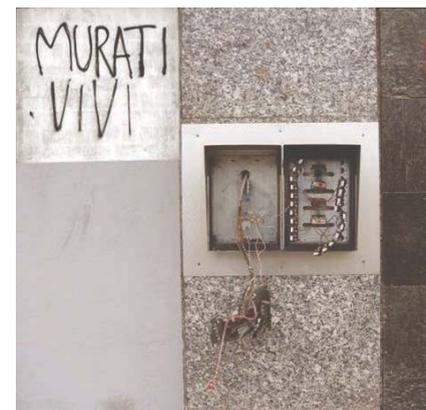
In questa pagina ho raccolto alcuni frammenti di interviste, articoli e foto comparsi negli anni sulla stampa. "Trasformando una questione sociale in fatto mediatico, la stampa locale non solo non favorisce la comprensione di un fenomeno complesso ma contribuisce a rafforzare quegli stereotipi e quelle rappresentazioni sociali latenti nell'immaginario collettivo che aumentano e amplificano la sensazione di insicurezza dei cittadini"³⁶ Ho anche ricercato #Zingonia sui principali social network e raccolto qui alcuni dei tweet più rilevanti.

"Siamo entrati nel primo "missile" accompagnati da Khalina, un giovane senegalese che ci protegge dagli sguardi sospetti. Lo scenario è desolante: palazzi fatiscenti, appartamenti sfitti o sotto sequestro che sono il terreno di caccia dei clandestini, aree sigillate, spaccio a cielo aperto, più di 60 alloggi murati degli oltre 200 previsti, la quotidiana "guerra dell'acqua" dovuta al mancato pagamento di bollette della Bas (...). Oggi l'acqua in parte c'è, tranne che in una delle sei torri, ma occorre scendere con le taniche in cortile a fare il rifornimento per potersi fare una doccia o un piatto di pasta"

Ambra Craighero, Corriere.it, Mercoledì 1 Dicembre 2010

A #zingonia ormai ci sono più giornalisti che abitanti #Ballarò

Silvana Saturno su Twitter, 24 Novembre 2015



Corriere.it, Mercoledì 1 Dicembre 2010

@matteorenzi è #lavoltabuona per fare pulizia nella baulineue che avete permesso di svilupparsi a #zingonia. Intervenite prima che sia tardi!

jhacker su Twitter, 22 Marzo 2016

"(...) Ci si abitua a vedere interi quartieri andare allo sfascio: e ci sembra normale che poi debbano arrivare le ruspe. Ci si abitua a non essere ascoltati, e a continuare a testa bassa a fare il proprio dovere, anche se il mondo attorno non segue le regole, e rimani solo tu con pochi altri.

Ci si abitua a vedere la gente che usa le strade come una grande cloaca all'aperto: ci si abitua a vedere le piccole attività commerciali che chiudono. Agli uffici pubblici che mancano. Ci si abitua a sentirti dire che va tutto bene, che si stanno facendo cose....ci si abitua a tutto.Sveglia Zingonia!!!"

R.C. post sulla pagina del Comitato ProZingonia su Facebook, 11 Aprile 2016



L'eco di Bergamo, Domenica 31 Marzo 2013

“Chiediamoci che alternative culturali si possono mettere in campo non per evitare i rave, ma per fare in modo che a un ragazzo neanche gli venga la voglia di noleggiare un camper per venire ad alcolizzarsi e a drogarsi per tre giorni in un capanno-
ne in disuso, sporco e freddo nella zona industriale di Zingonia!
Il vuoto del vuoto!”

R.C. post sulla pagina del Comitato ProZingonia su Facebook, 7 Febbraio 2016

#DallaVostraParte a #Zingonia
serve solo una cosa: #ruspa

daniel hertani su Twitter, 18 Novembre 2015

“Nei palazzoni “le quattro torri” di via Oleandri, a Zingonia di Verdellino, dietro piazza Affari, una signora italiana ci apre la porta del suo appartamento. «Siamo senza riscaldamento, abbiamo dovuto comprare due stufette per riscaldarci perchè qui nessuno più paga le bollette e l'impianto non funziona»”

L' Eco di Bergamo,
Sabato 12 Dicembre 2009

“E' la svolta per Zingonia. Tra un anno giù le torri-ghetto, simbolo del degrado e di tutto quello che non va”

L' Eco di Bergamo, Sabato 26 Maggio 2012



Fotogramma del video youtube
“Bergamo anno zero - Souvenir di Zingonia” di Livio Fornoni

“«Almeno venti al giorno (spacciatori n.d.r.) che venderanno un chilogrammo di cocaina a settimana» dice Gaetano Scravaglieri, titolare del negozio di parucchiere Tony”

L' Eco di Bergamo,
Domenica 31 Marzo 2013

“Una zona, quella vicino piazza Affari, dove regnano spacciatori, area che negli anni è divenuta una sorta di ghetto, dove hanno preso il sopravvento fenomeni di illegalità e criminalità legata allo spaccio di droga e alla prostituzione. E ora di un omicidio.”

QN Bergamo, Mercoledì 11 Novembre 2015

“E' una città nuova di zecca, l'ultima nata in Italia, costruita dal nulla, non è ancora segnata sulle carte geografiche ma già conta un migliaio di abitanti e quando sarà finita, tra 4-5 anni potrà ospitarne 50.000, lo stesso numero di abitanti su cui è stata progettata Brasilia o le 8 città satelliti intorno Londra (...)”

“Zingonia 1968- La città del futuro”, Documentario RAI



Comitato ProZingonia su Facebook, 17 Febbraio 2016

4.5.3 "Prestaci i tuoi occhi"

L'attività

Ai partecipanti, tutti frequentatori di Zingonia, è stato domandato di scattare una serie di fotografie dei luoghi e dei simboli del paesaggio quotidiano di Zingonia. In particolare è stato chiesto loro, in una cerimonia ufficiale che si è tenuta il 14 Maggio 2016 nella sala consiliare del Comune di Verdellino, di rispondere tramite immagini a questa serie di spunti:

1. un luogo dove passeresti il tempo libero
2. un luogo dove è possibile sentirsi a proprio agio
3. un luogo che ti piace così come lo vedi
4. un luogo di aggregazione e condivisione
5. un luogo dove è possibile sentirsi sicuri quando si è soli
6. un luogo che vorresti cambiare





Note

160

- 1 <http://www.ilgiornale.it/news/nel-bronx-zingonia-dove-abitante-su-due-ha-l-accento.html> (consultato 5 luglio 2016)
- 2 Foot, J. (2003), *Milano dopo il Miracolo. Biografia di una Città*, Bologna, Feltrinelli.
- 3 s.a.(1965), *Zingonia...la nuova città. Opuscolo a cura della Z.I.F. S.p.A.* Milano, Stab. tipografico G. Colombi S.p.A.
- 4 Sinatti, G. (2006), *Zingonia: vecchi e nuovi abitanti, vecchie e nuove questioni*, Bergamo, Provincia di Bergamo, pag 6
- 5 Sinatti, G. (2006), *Zingonia: vecchi e nuovi abitanti, vecchie e nuove questioni*, Bergamo, Provincia di Bergamo, pag 6
- 6 s.a.(1965), *Zingonia...la nuova città. Opuscolo a cura della Z.I.F. S.p.A.* Milano, Stab. tipografico G. Colombi S.p.A.
- 7 s.a.(1965), *Zingonia...la nuova città. Opuscolo a cura della Z.I.F. S.p.A.* Milano, Stab. tipografico G. Colombi S.p.A.
- 8 s.a.(1965), *Zingonia...la nuova città. Opuscolo a cura della Z.I.F. S.p.A.* Milano, Stab. tipografico G. Colombi S.p.A.
- 9 s.a.(1965), *Zingonia...la nuova città. Opuscolo a cura della Z.I.F. S.p.A.* Milano, Stab. tipografico G. Colombi S.p.A.
- 10 Della Valle, C. (1967), *La nascita di una "città nuova" nella pianura lombarda nord - orientale*, in Bollettino della Società geografica italiana, serie IX vol. VIII, pp. 215-228
- 11 Airdi, L. (1981). *Renzo Zingone. Due casi di pianificazione urbanistica privata: il Quartiere Zingone di Trezzano sul Naviglio e Zingonia.* in Storia Urbana - Il processo di urbanizzazione. Casi di studio italiani e stranieri, Franco Angeli Editore, n. 15. pp. 91-130
- 12 s.a.(1965), *Zingonia...la nuova città. Opuscolo a cura della Z.I.F. S.p.A.* Milano, Stab. tipografico G. Colombi S.p.A.
- 13 Airdi, L. (1981), *Renzo Zingone. Due casi di pianificazione urbanistica privata: il Quartiere Zingone di Trezzano sul Naviglio e Zingonia,* in Storia Urbana - Il processo di urbanizzazione. Casi di studio italiani e stranieri, Franco Angeli Editore, n. 15. pp. 91-130
- 14 s.a.(1965), *Zingonia...la nuova città. Opuscolo a cura della Z.I.F. S.p.A.* Milano, Stab. tipografico G. Colombi S.p.A. pp. 21-31
- 15 Benevolo, L. (1998), *History of Modern Architecture*, vol2. (ed. it. Storia dell'architettura).Milano, Laterza.
- 16 s.a.(1965), *Zingonia...la nuova città. Opuscolo a cura della Z.I.F. S.p.A.* Milano, Stab. tipografico G. Colombi S.p.A.
- 17 s.a.(1965), *Zingonia...la nuova città. Opuscolo a cura della Z.I.F. S.p.A.* Milano, Stab. tipografico G. Colombi S.p.A.
- 18 Sinatti, G. (2006), *Zingonia: vecchi e nuovi abitanti, vecchie e nuove questioni*, Bergamo, Provincia di Bergamo
- 19 s.a.(1971), *Oggi Zingonia. Opuscolo a cura della Z.I.F. S.p.A.* Milano, Italia
- 20 Intervista con il tecnico del Comune di Verdellino.
- 21 Sinatti, G. (2006), *Zingonia: vecchi e nuovi abitanti, vecchie e nuove questioni*, Bergamo, Provincia di Bergamo
- 22 s.a.(1965), *Zingonia...la nuova città. Opuscolo a cura della Z.I.F. S.p.A.* Milano, Stab. tipografico G. Colombi S.p.A.
- 23 Sinatti, G. (2006), *Zingonia: vecchi e nuovi abitanti, vecchie e nuove questioni.* Bergamo, Provincia di Bergamo, pag. 28
- 24 Chiesi, L. (2010), *Il doppio spazio dell'architettura. Ricerca psicologica e progettazione*, Napoli, Liguori



- 25 <http://www.bergamonews.it/2016/01/12/orizzonte-zingonia-la-rinascita-si-costruisce-con-associazioni-e-reti-sociali/213030/> (consultato 25 luglio 2016)
- 26 Sinatti, G. (2006), *Zingonia: vecchi e nuovi abitanti, vecchie e nuove questioni*, Bergamo, Provincia di Bergamo, pag. 22
- 27 Presenti, G. (1972), *Proposte e attese al Centro Culturale sociale*, in *La domanda del popolo*, n.23, 4 giugno 1972, s.n.p
- 28 Ambrosini, M. (1999), *Utili invasori. L'inserimento degli immigrati nel mercato del lavoro italiano*, Milano, Franco Angeli
- 29 Sinatti, G. (2006), *Zingonia: vecchi e nuovi abitanti, vecchie e nuove questioni*, Bergamo, Provincia di Bergamo, pag. 11
- 30 Sinatti, G. (2006), *Zingonia: vecchi e nuovi abitanti, vecchie e nuove questioni*, Bergamo, Provincia di Bergamo, pag. 11
- 31 Sinatti, G. (2006), *Zingonia: vecchi e nuovi abitanti, vecchie e nuove questioni*, Bergamo, Provincia di Bergamo, pag. 6
- 32 Coesione sociale sul territorio, Bando Cariplo 2012
- 33 Presentazione "orizzonte Zingonia" tenuta il 19 giugno 2016 da Marco Vanoli per il workshop LED
- 34 Lynch K.(1960), *L'immagine della città*,
- 35 Bergamaschi M. Castrignanò M.(2014), *La città contesa. Popolazioni urbane e spazio pubblico tra coesistenza e conflitto*, Milano, Franco Angeli
- 36 Bergamaschi M. Castrignanò M.(2014), *La città contesa. Popolazioni urbane e spazio pubblico tra coesistenza e conflitto*, Milano, Franco Angeli



5. Il Progetto

“Così come si trasforma lo spazio
così si modifica il suo rapporto
con esso”

*Comune di
Verdellino*



“Zingonia era nata per combattere il pendolarismo ma oggi è diventata la principale meta d’immigrazione. È un quartiere metropolitano senza Comune, è una periferia senza centro, è uno dei più sorprendenti e complessi laboratori di futuro in Italia.”



5.0 INTRODUZIONE

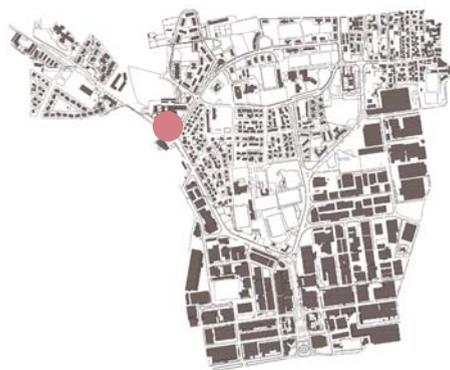
La città è un essere vivente che necessita di cure ed attenzioni altrimenti viene destinata ad un imprescindibile declino. Zingone ha creato Zingonia dal nulla, l'ha fatta crescere su terreni agricoli che non avevano alcuna ambizione nel diventare "la città che verrà". L'ha costruita insieme ad una nuova memoria che è quella a cui gli abitanti storici si sentono ancora affezionati. Poi ha abbandonato questo sogno a causa della realtà che si è presentata più complessa e meno vantaggiosa rispetto a quella che si augurava. Zingonia era un investimento speculativo ed un intervento del tutto artificiale promosso dall'egocentrismo di questo personaggio. Non basta costruire degli edifici e degli spazi per realizzare completamente una città, bisogna prendersi cura del processo in cui lo spazio è coinvolto e gestire le innumerevoli variabili (le persone e gli eventi) promuovendo interventi di rivitalizzazione. Conoscendo Zingonia si percepisce una realtà molto frammentata, suddivisa da recinti fisici e mentali. E' un luogo dove le attività di successo condividono con la città solo il nome, dove non esiste una visione politica unitaria, dove lavorano attivamente tasselli di un progetto ampio che credono nel futuro. **Perchè avere fiducia nel cambiamento? Perchè credere che gli sforzi che richiede questa città valgano la fatica?** Ignorare i problemi e ignorare Zingonia significa preferire non affrontare le sfide del nostro tempo e non riconoscere i nuovi abitanti dell'Italia, oggi provenienti dalle frontiere del mondo. Inoltre, nonostante Zingonia sia un paesaggio degradato, non per questo motivo non deve essere soggetta all'attenzione e alla cura¹. Come la Convenzione europea ricorda il paesaggio è un ambiente in evoluzione percepito da un punto di vista soggettivo. Qualsiasi intervento di riqualificazione deve rispettare questi due punti: i progetti devono perciò essere algoritmi attivati da un'ottica condizionale (adatti al cambiamento) e focalizzati sull'utilizzatore/abitante in tutto il processo di pianificazione urbana e territoriale. Si va verso interventi "non-finiti" che permettono l'appropriazione spontanea e l'accrescimento del senso di comunità.

NOTE:

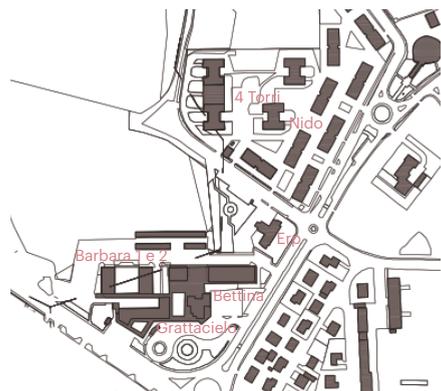
1 Convenzione Europea del paesaggio, 2000



5.1 L'AREA D'INTERVENTO



Area d'intervento evidenziata in rosa rispetto al tessuto urbano di Zingonia.



Zoom del quartiere con individuazione del nome degli edifici.

Gli interventi sullo spazio pubblico che sono oggetto della mia azione progettuale sono stati pensati in un'ottica di riqualificazione urbana dell'area di Zingonia nord. In particolare ci troviamo all'interno del Comune di Verdellino, tra Piazza Affari e gli edifici a torre che sorgono lungo Via Oleandri. I motivi che hanno portato all'individuazione di questa area sono sicuramente l'attiva presenza dell'associazione "Orizzonte Zingonia" che svolge qui, già da anni, interventi di rigenerazione del complesso tessuto sociale. Ci troviamo, infatti, in un quartiere caratterizzato dalla presenza di complessi a torre degradati e problematici. Muovendoci da Piazza Affari incontriamo una serie di edifici collegati a livello terra da una pensilina unica che crea dei percorsi continui e coperti dove si trovano spazi per attività commerciali. Il primo stabile a est è il Bettina (al cui interno si trova l'hotel Piccadilly), poi si trova il "Grattacielo" caratterizzato dai suoi 13 piani e infine le due torri Barbara 1 e 2. Lo spazio pubblico a livello terra di "Piazza Affari" oggi risulta particolarmente problematico: pochissime attività commerciali sono aperte negli spazi commerciali previsti, alcune passaggi sono fisicamente altamente degradati e quindi non percorribili, è inoltre il luogo dove hanno sede molte attività illecite come lo spaccio di droga che avviene apertamente sotto gli occhi di tutti. Nella zona più a nord troviamo il complesso residenziale delle "4 Torri" i cui edifici sono fisicamente degradati e non del tutto a norma. È particolarmente evidente la vulnerabilità dello spazio semipubblico tra queste torri, tanto da venir definito "terra di nessuno, della cui poca cura solo pochi sembrano patirne gli effetti ma che diviene determinante nella perdita di valore dell'immobile"². Il quartiere si completa con un piccolo giardino pubblico realizzato sopra ad un parcheggio interrato tra Piazza Affari e le "4 Torri", da un edificio Erp e dalle residenze popolari "Il Nido". In quest'area ci sono circa 1514 abitanti di cui oltre il 77% di origine straniera. La popolazione è prevalentemente maschile (64%) e con un elevato tasso di minori (26%). Gli ultra 65enni sono per lo più italiani e ricoprono il 5% della popolazione³.

NOTE:

² Coesione sociale sul territorio, Bando Cariplo 2012, pag 6

³ Coesione sociale sul territorio, Bando Cariplo 2012, pag 7





5.1.1 L'analisi dell'area

L'area soggetta al processo di riqualificazione spaziale, oggetto del mio lavoro, si trova collocata nella parte più a nord di Zingonia, direttamente confinante con i margini del tessuto urbano. Lo spazio viene ordinato dalla trama dei percorsi carrabili, che separano le sponde costruite come fossero dei fiumi. Allo stesso modo il tessuto urbano appare costituito da isole al loro interno omogenee per tipologie edilizie e per funzione. Solo gli attraversamenti pedonali cercano di raccordare le varie parti dello spazio. Tutta l'area è stata progettata tenendo conto di una mobilità motorizzata, perciò la maggior parte degli accessi alle zone private e agli spazi pubblici si aprono direttamente sulle strade principali. E' più facile raggiungere Piazza Affari in auto che non a piedi. All'interno di questo sistema, l'area che comprende questa piazza, il giardinetto e il complesso delle 4 Torri è attraversabile per mezzo di un percorso pedonale più rapido di quello che si dovrebbe compiere in auto. Anche per questo motivo l'area risulta di particolare interesse: è uno spazio costituito da due ambiti diversi collegati da un cuscinetto pedonale all'interno di una città dove tutto è progettato per una mobilità veloce motorizzata. Inoltre, risulta immediatamente visibile come il tessuto costruito sembri congelato in una situazione non conclusa: Via Oleandri termina in un campo che probabilmente avrebbe dovuto essere un'altra isola urbana. L'area si trova in una posizione strategica per la vicinanza ad alcuni poli e servizi di rilevanza locale e sovralocale: troviamo il Policlinico S. Marco, il Palace Hotel, la parrocchia di Santa Maria Madre della Chiesa, il centro sociale e il vicino centro storico del Comune di Verdellino.

LEGENDA



Percorsi stradali



Percorso solo pedonale



Attraversamenti pedonali



Accessi



Fine percorso



Punti focali

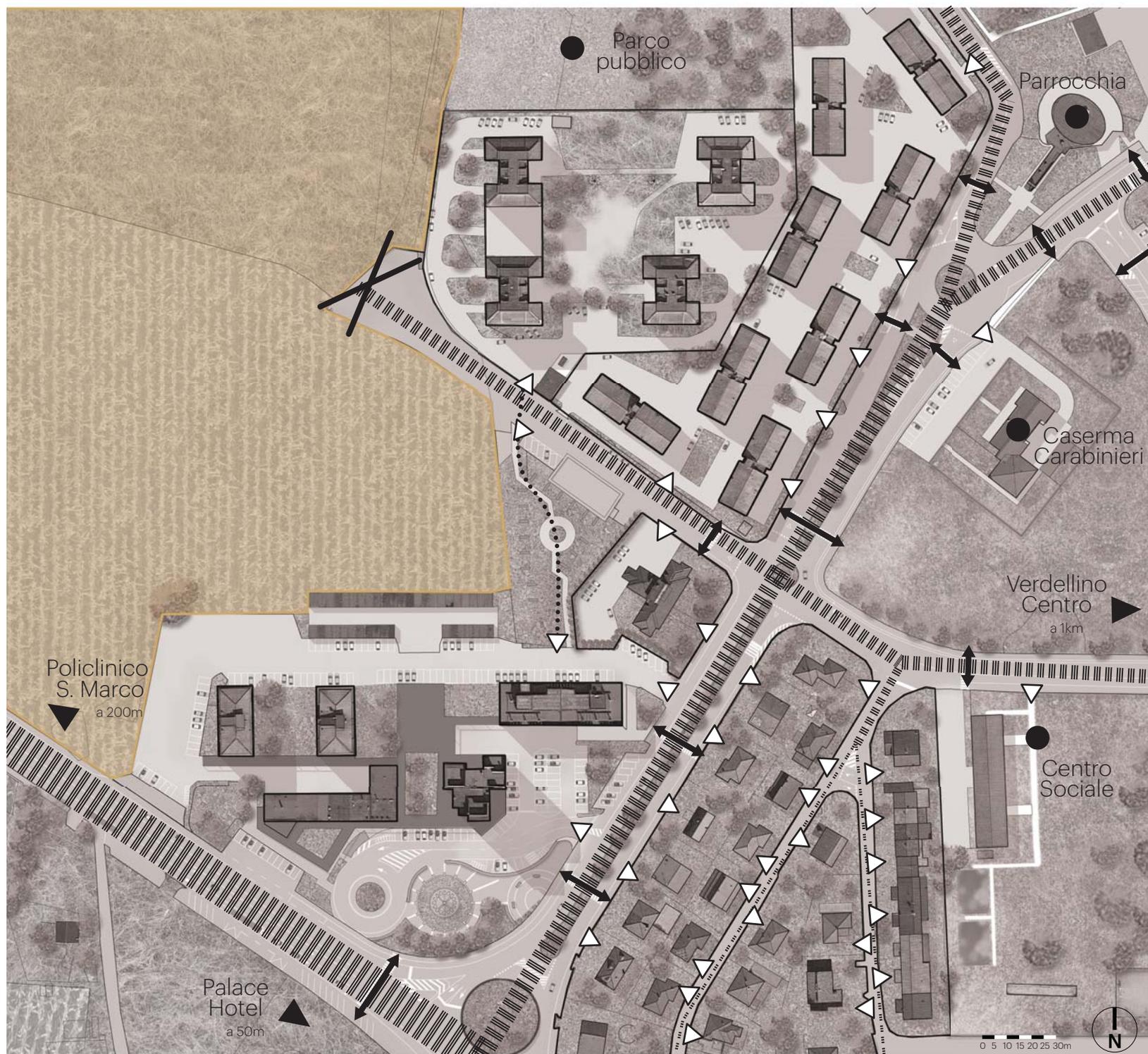


Aree omogenee



Campagna





5.1.2 Lo spazio pubblico, semipubblico e privato

170

Nella mappa nella pagina a fronte ho distinto gli ambiti spaziali pubblici, semipubblici e privati di questa parte di Zingonia. Appare chiaro che le isole residenziali sono di due tipologie: quelle delle villette, dove il tessuto è costituito da tante piccole celle private una affiancata all'altra, e quella degli edifici a sviluppo verticale o lineare che, invece, costituiscono un quartiere omogeneo in cui lo spazio al livello terra è considerato semipubblico. A questo livello avviene il contatto tra le famiglie e gli abitanti dei vari condomini ed è questo lo spazio che maggiormente rappresenta l'affezione degli abitanti per le loro case o lo stato di emergenza sociale e abitativa. Il complesso delle 4 Torri fa parte di quest'ultima tipologia, così come il confinante quartiere popolare "Il Nido". Il cortile delle 4 Torri appare come un luogo degradato e sofferente per l'incuria e la disorganizzazione dello spazio. I rifiuti e la sporcizia che si incontrano percorrendolo sono testimoni di una condizione abitativa di disagio. Piazza Affari, invece, a livello terra è formata da uno spazio pubblico coperto da una pensilina al di sotto della quale si trovano molti spazi commerciali (oggi in maggioranza abbandonati). Da questo livello si accede anche direttamente ad alcuni edifici residenziali privati a sviluppo a torre. In questo caso non c'è nessuna transizione tra l'ambito privato condominiale e quello dello spazio pubblico della piazza e della pensilina. Le strade, inoltre costituiscono un alta percentuale dello spazio pubblico dell'area. A causa della loro sezione e delle loro proporzioni non rappresentano un luogo di incontro e di scambio relazionale, ma semplicemente uno strumento funzionale per permettere la transizione degli autoveicoli.

LEGENDA



Spazio privato



Spazio privato di fruizione pubblica



Spazio semi-pubblico



Spazio pubblico





5.1.3 La percezione dello spazio pubblico

Piazza Affari è una delle prime immagini che si hanno di Zingonia. Questo spazio, nonostante confini con territori ancora destinati all'agricoltura, è densamente popolato con residenze organizzate in edifici a torre di media altezza. La presenza della strada, caratterizzata da una sezione importante, crea una barriera visiva e spaziale con tutto quello che si trova al di là. I parcheggi all'interno della piazza costituiscono un ulteriore ostacolo che va a limitare la visuale, nascondendo i negozi e le attività illecite che avvengono sotto la pensilina. Lo spazio pubblico appare, così, degradato e non correttamente mantenuto. La presenza di gruppi di immigrati stranieri, le attività commerciali etniche e le pratiche d'uso illecite vanno a limitare la libertà di azione di questo ambito pubblico. Gli italiani cercano di evitare di frequentarlo, compiendo qui solo le attività necessarie. Nonostante questo, la strutturazione degli spazi e la pensilina creano un ambiente percepito come gradevole e a misura umana. Lo spazio pubblico che troviamo a Zingonia è principalmente dedicato alle auto, infatti dietro a Piazza Affari, abbiamo ancora una strada interna per parcheggi. La zona della piazza è collegata con le 4 torri da un piccolo giardinetto completo di alcune sedute e di alcuni giochi per bambini che è utilizzato come spazio di attraversamento più che di sosta. Lo spazio semipubblico raccolto all'interno delle 4 torri si presenta in una situazione di degrado, disordine e disorganizzazione. Ad un primo sguardo sembra un parcheggio dove non vi è una gestione chiara dei posteggi; le auto costituiscono degli ostacoli e frammentano la percezione dell'ambiente. Nella parte centrale, su cui si affacciano gli ingressi delle torri, si trovano alcune panchine, alcuni alberi (in parte secchi) e alcuni giochi pubblici in ferro che testimoniano un passato lontano. Recentemente è stato reintrodotta un sistema di illuminazione notturna. Nella zona nord è presente una barriera metallica che separa il cortile da un parco pubblico non sempre curato.

LEGENDA

-  Scala non umana
-  Scala umana
-  Vista ostacolata
-  Vista libera
-  Passaggio bloccato
-  Barriera





5.2 IL PROGETTO

Con le parole “NO MEN’S LAND” potremmo riferirci alla situazione di Piazza Affari e degli altri spazi pubblici limitrofi di Zingonia. Ci troviamo in un territorio conteso, pericoloso e allo stesso tempo dotato della capacità (o potenzialità) di radunare le persone della comunità. E’ uno spazio di frontiera che subisce quotidianamente le difficoltà della coesistenza tra immigrati e italiani e può essere descritto come un luogo fisicamente degradato dove la criminalità ha il sopravvento. Il godimento dello spazio pubblico, però, è un diritto che dovrebbe essere garantito a tutti e richiede (contemporaneamente) un coinvolgimento democratico nella cura del paesaggio. Questi luoghi “in between” sono fondamentali perchè rappresentano fin dall’antichità il luogo della cittadinanza attiva, un ambito accessibile e fruibile da chiunque, portatore dell’espressione delle diversità delle culture che vi coesistono. E’ chiaramente l’essenza della città e mostra direttamente la qualità della vita degli abitanti.

Per la riqualificazione dello spazio fra gli edifici di questa zona di Zingonia ho adottato una **strategia urbanistica a sviluppo graduale**. L’obiettivo principale è l’attivazione di un **processo**, in quanto oggi conosciamo le condizioni di partenza ma non sappiamo come si evolverà la situazione anche a causa dei cambiamenti introdotti dai nostri interventi. L’idea è quella di realizzare azioni socialmente sostenibili attraverso la partecipazione degli user alla costruzione/modifica degli spazi, promuovendo un senso di responsabilità verso le situazioni che si sono autocostruite. Oggi “pensiamo ad un’architettura al servizio dei beni comuni e capace soprattutto di incrementare quel capitale umano, sociale e ambientale che agisce da baluardo contro la marginalità e l’esclusione”⁴. Il processo che sta alla base del mio progetto nasce dall’ascolto delle necessità e dei problemi della comunità locale che sarà poi attivamente coinvolta negli interventi fisici dello spazio. Il processo si sviluppa in **tre fasi** che avvengono in tempi diversi e che, a seconda delle condizioni al contorno e dei risultati parziali,

NOTE:

4 Parole raccolte nel Padiglione Italia alla Biennale di Architettura di Venezia del 2016 “Taking care” curata da Tamassociati



si possono aprire per ulteriori iniziative. L'attivazione dello spazio nasce dalla proposta di **eventi temporanei** che coinvolgano, soprattutto, i possibili attori dei cambiamenti futuri. Queste feste, manifestazioni, semplici mercatini dell'usato o occupazioni temporanee pacifiche del suolo, sono principalmente rivolte alla crescita del senso di comunità e di coesione sociale tra le parti. Vogliono accendere il dialogo tra i soggetti partecipanti stimolando nuove relazioni e reazioni. E' bene che gli eventi siano quanto più connessi con la realtà e singolarità locale, in modo da non risultare dei "copia e incolla" privi di utilità futura. In questo modo si va a preparare il terreno per i successivi interventi fisici, creando una migliore fiducia e partecipazione degli attori nelle successive modifiche del paesaggio. A questo punto possono prendere avvio i **piccoli interventi** che sono delle azioni applicabili facilmente, in modo veloce ed economico, negli spazi che necessitano di riqualificazione. Si possono considerare come **tools**, strumenti fisici introdotti nel luogo che portano a dei cambiamenti spaziali e di esperienza del paesaggio. Sono azioni che possono essere svolte dall'amministrazione o dai vari attori in gioco e che prevedono l'autocostruzione e la partecipazione attiva dei soggetti nell'adattamento dello spazio alle esigenze della comunità. Da questi interventi si possono raccogliere dati e feedback per riconoscere l'interesse e l'affezione della comunità e degli user verso le novità introdotte. Si può valutare se c'è stata un'evoluzione della sensazione di "essere parte di una comunità" o di un radicamento dell'identità con il luogo. Inoltre il coinvolgimento pratico delle persone nella realizzazione concreta degli spazi vuole proporre un'educazione "al saper fare" e all'estetica dello spazio urbano. A questo punto, in base ai dati raccolti e ai fondi economici a disposizione, si possono investire le forze congiunte dei locali e dell'amministrazione nei **grandi interventi**, ossia nelle azioni che richiedono maggior tempo, maggiori costi e una gestione integrata dello spazio. Questi si dovrebbero realizzare quando la consapevolezza e la responsabilità degli attori per la cura dello spazio si sia evoluta in una realtà concreta. Lo spazio deve essere trattato come un elemento vivo, in continuo mutamento sia per le caratteristiche intrinseche sia per le pratiche d'uso delle



comunità. Il processo non termina con la realizzazione degli interventi ma si prevede la **continua raccolta di feedback** (che sono facili da reperire quando si ha agito direttamente sullo spazio perchè gli user reagiscono concretamente con esso nella loro dimensione quotidiana) e prevede le fasi di manutenzione e riprogrammazione/rivitalizzazione continua degli spazi.

OBIETTIVI

Goals che si vogliono raggiungere attraverso il progetto

Aumentare la qualità della vita

Sviluppare una comunità consapevole

Promuovere la nascita di un'identità locale

Promuovere il senso di sicurezza

Promuovere educazione locale al fare

Sviluppare un senso di responsabilità verso lo spazio

STRATEGIE

Azioni generali che verranno tradotte negli interventi concreti per realizzare gli obiettivi individuati

Riqualificare aree degradate

Rimuovere barriere

Creare punti d'interesse

Coinvolgere user nella realizzazione spazi

Affidare agli user la manutenzione

Creare possibilità di socializzazione

Promuovere collaborazione

Il processo Eventi-Piccoli interventi-Grandi interventi è stato proposto per tre aree che si trovano a stretto contatto tra loro ma che presentano delle peculiari differenze. L'area del cortile delle 4 Torri è un ambiente più intimo e legato al vissuto quotidiano e familiare perciò gli interventi si sono declinati nell'ottica di uno **spazio domestico urbano**. Il giardinetto che fa da collegamento pedonale tra l'area residenziale delle torri e Piazza Affari è stato migliorato trasformandolo in uno **spazio urbano per giovani**. Infine, l'idea per Piazza Affari è quella di renderla un luogo sociale attivo, cuore della **vita pubblica della città**. Per ogni azione proposta si sono individuati i soggetti direttamente coinvolti nelle fasi di promozione dell'intervento, realizzazione e successiva cura/manutenzione del luogo. Oggi è molto importante trasmettere un senso di responsabilità verso lo spazio pubblico che è un bene primario, la cui qualità influisce ed è



influenzato dai modi di vivere e dal comportamento degli user. Non si può fare affidamento all'amministrazione pubblica come unico agente addetto alla cura dei luoghi, anche perchè così si favorirebbe un approccio spaziale da "turisti/ospiti" piuttosto che da abitanti consapevoli la cui identità è coinvolta negli spazi che frequentano quotidianamente.

IL PROCESSO e GLI ATTORI

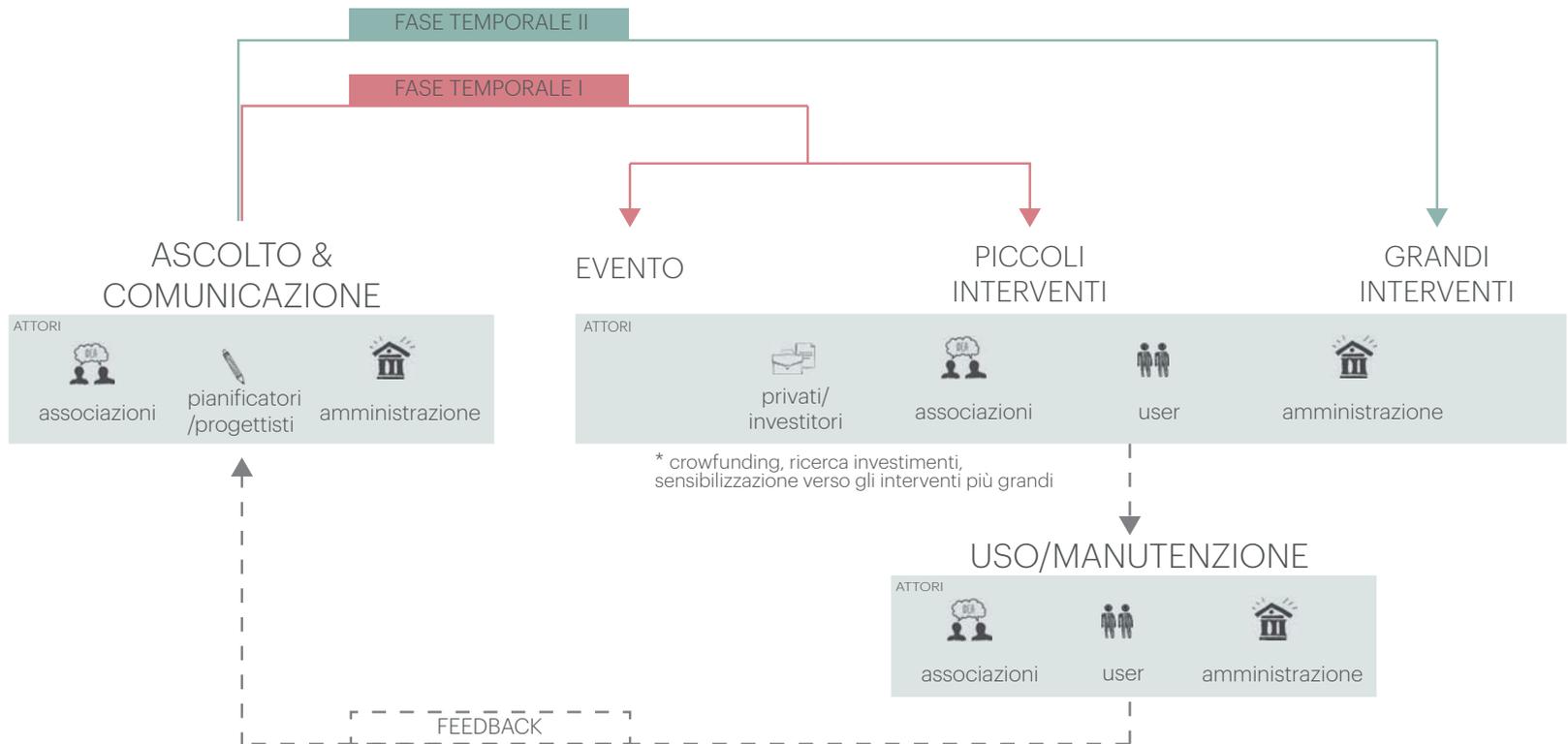
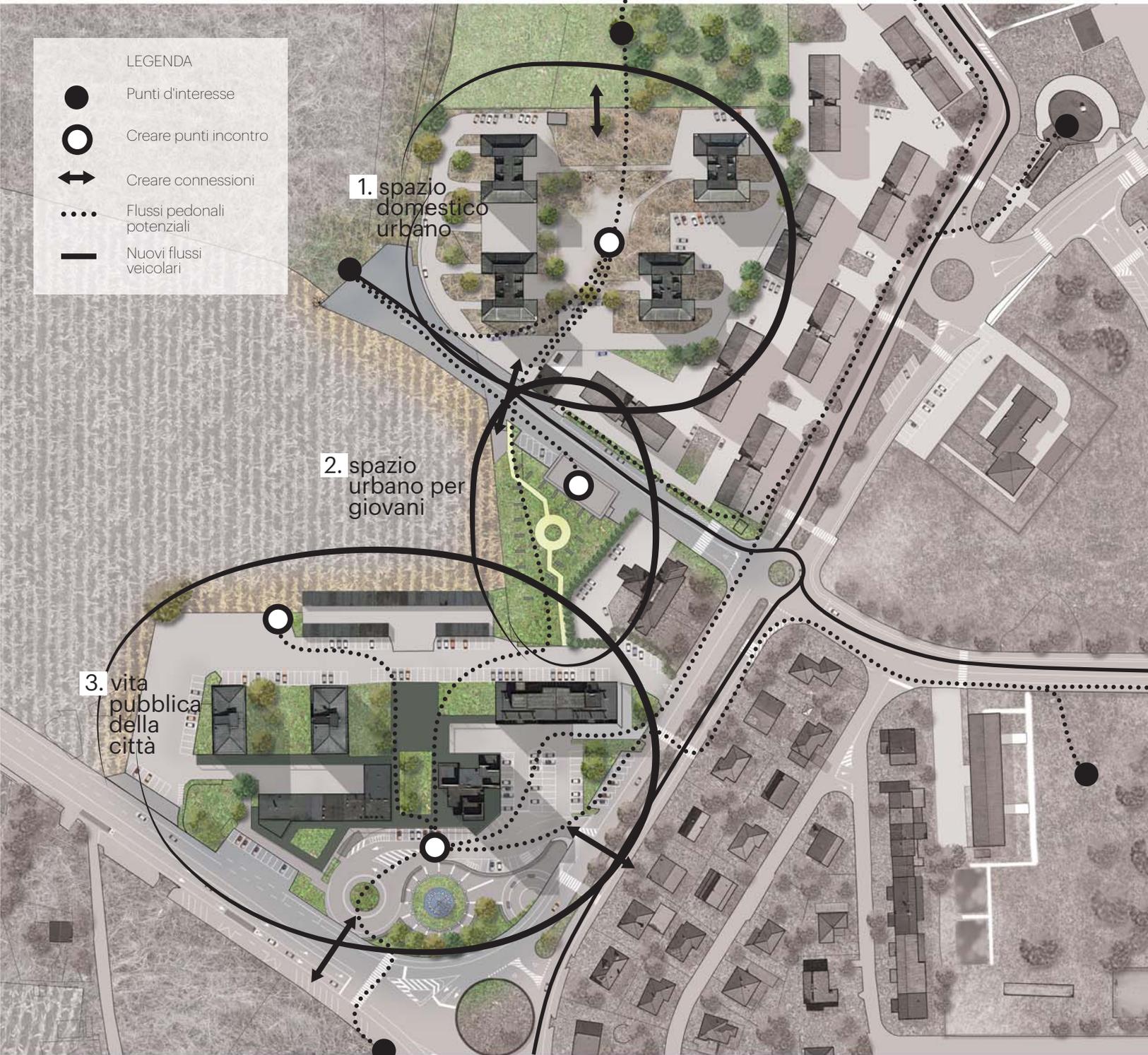


Diagramma che rappresenta il processo e i possibili attori coinvolti nelle varie fasi che si sviluppano.

Uno degli elementi fondamentali per avviare il progetto è il coordinamento e la collaborazione tra le amministrazioni, le associazioni e i privati... molto spesso la risorsa più scarsa da reperire in tali processi non è il denaro ma la voglia di mettersi in gioco e costruire insieme, in modi e tempi non sempre regolamentati dai piani classici.



5.2.1 Criteri progettuali



5.2.2 Masterplan generale degli interventi





area CORTILE 4 TORRI



1. Il termine della strada in Via Oleandri



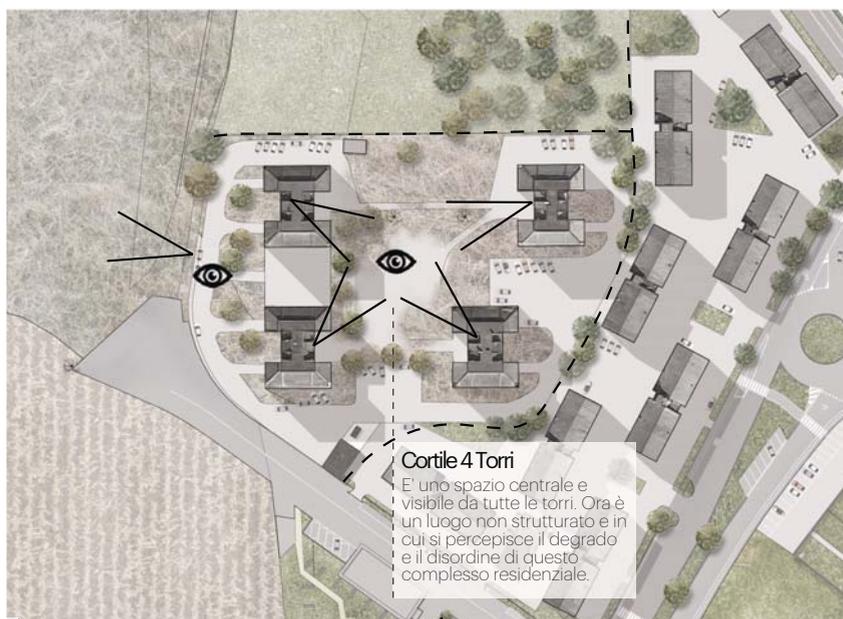
2. Il cortile delle 4 torri



3. Il circondario delle 4 torri



Lo stato di fatto



Vista ostacolata



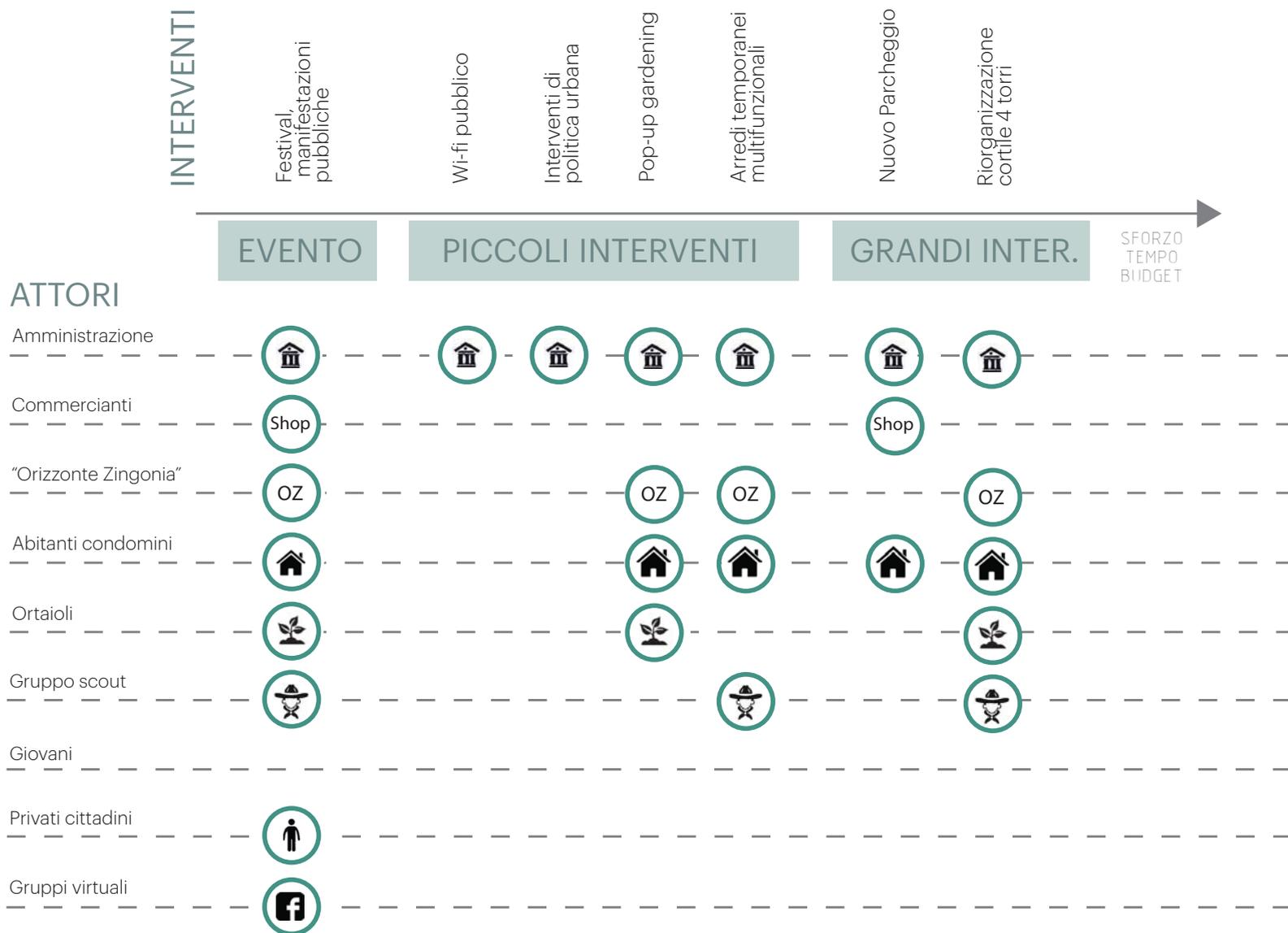
Vista libera



Barriere

Le percezioni





area CORTILE 4 TORRI Quest'area è in condizioni di degrado fisico e sociale. E' uno spazio che si vive quotidianamente per necessità. Le azioni proposte, sempre declinate nelle 3 categorie di EVENTO, PICCOLO INTERVENTO, GRANDE INTERVENTO, mirano a rivitalizzare e sensibilizzare la percezioni dei soggetti verso questo spazio. In questa tabella si possono leggere i molteplici attori che possono essere coinvolti nella riqualificazione del luogo, alcuni di essi, come Orizzonte Zingonia, lavorano qui già attivamente. Testimoni di

questo sono le riunioni condominiali che fino a poco tempo fa non esistevano, ma anche una serie di eventi sociali nel cortile. L'obiettivo è stimolare un senso di cura e rispetto per gli spazi comuni, promuovendo la collaborazione e l'integrazione della comunità che qui abita. La costruzione di uno spazio dove poter incontrare e comunicare con gli altri in un atmosfera piacevole e appena sotto casa porterebbe ad un miglioramento sensibile della qualità della vita individuale e sociale.



area CORTILE 4 TORRI

INTERVENTI

Festival, manifestazioni pubbliche

Wi-fi pubblico

Interventi di politica urbana

Pop-up gardening

Arredi temporanei multifunzionali

Nuovo Parcheggio

Riorganizzazione cortile 4 torri

EVENTO

PICCOLI INTERVENTI

GRANDI INTER.

SFORZO
TEMPO
BUDGET

Già in corso

Orizzonte Zingonia, insieme alle istituzioni e a sponsor, è già riuscita ad organizzare alcuni eventi in questo spazio. Gli eventi riescono a promuovere l'interesse e l'attenzione delle persone, avviando il dialogo e la comunicazione con l'altro.



promotori



realizzatori



CONDOMINIO LIGHTS

2 aprile 2016
alle 20:30

Luci dal Condominio
Condominio Le 4 Torri
Viale Oleandri 4, Verdellino

ARTISTI

In collaborazione con:
Amici del Conservatorio di Darfo Boario Terme

ISABELLA ZACCONE
VOCE E TASTIERA

GRUPPO ATA
SILVIA LOVICARIO *VOCALS*
ANDREA RAGNOLI *PIANO & KEYS*
GABRIELE GUERRESCHI *(DOUBLE) BASS*
MICHELE ZUCCARELLI GENNASI *DRUMS & PERCUSSIONS*

Un'iniziativa promossa da
ORIZZONTE ZINGONIA





area CORTILE 4 TORRI

INTERVENTI

Festival, manifestazioni pubbliche

Wi-fi pubblico

Interventi di politica urbana

Pop-up gardening

Arredi temporanei multifunzionali

Nuovo Parcheggio

Riorganizzazione cortile 4 torri

EVENTO

PICCOLI INTERVENTI

GRANDI INTER.

SFORZO
TEMPO
BUDGET



L'accesso alla rete appare come un bene primario non sempre disponibile alle persone in difficoltà. La sua presenza invisibile cambia gli usi e la percezione fisica dello spazio pubblico. Facilita la comunicazione dell'individuo e del luogo.

attore principale



Per migliorare la sicurezza e le possibilità d'intervento degli organi pubblici, lo spazio tra le 4torri potrebbe essere reso pubblico costruendo una continuità spaziale con il vicino parco, ora separato da una recinzione.

attore principale

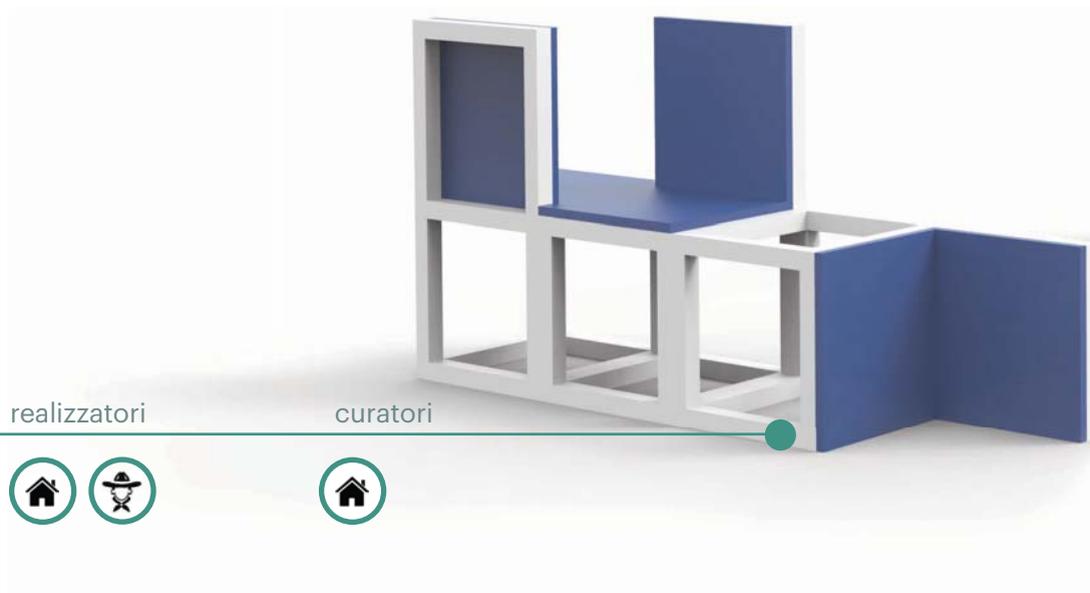


Dotare lo spazio di arredi semplici, autocostruibili e multifunzionali aiuta a trasformare un luogo di passaggio in un ambito relazionale. Inoltre permette all'ambiente di assumere diverse configurazioni a seconda dell'user e delle necessità temporanee.



Il verde migliora il benessere fisico e mentale. Coltivare, negli spazi pubblici, piante aromatiche o edibile aiuta le persone a creare un contatto con la terra e con la comunità locale. Prendendosi cura del luogo si coltiva anche l'amicizia.





promotori



OZ

realizzatori



curatori



promotori



OZ

realizzatori



curatori



Costruire l'arredo

ISTRUZIONI

MATERIALI

1 trapano
 1 colla per legno
 1 vernice di finitura a scelta
 36 viti per giunzioni "pocket hole"
 8 viti per legno
 tavolette di legno



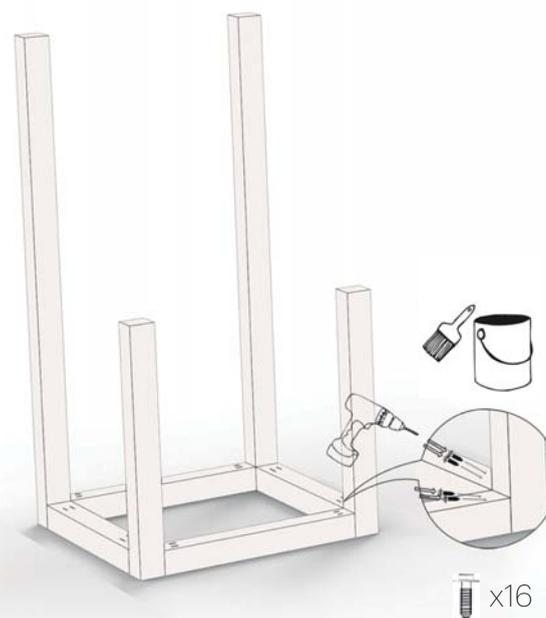
2 dim 80x4x4 cm
 2 dim 40x4x4 cm
 9 dim 32x4x4 cm
 1 dim 40x38x2 cm
 1 dim 40x36x2 cm

ARREDO AUTOCOSTRUIBILE

Gli interventi DIY, traducibili in italiano con il termine autocostruzione, si riferiscono ai processi in cui l'utente, in parte o in toto, è il soggetto attivo nella realizzazione del progetto. Il fine di questo approccio è molto più ampio rispetto alla semplice produzione, infatti ha effetti importanti sull'utente e la comunità coinvolta. L'azione di creazione genera un legame molto importante con lo spazio ("l'ho fatto io") e attiva il dialogo con gli altri partecipanti che è uno dei fondamenti per lo sviluppo di una comunità. Le persone sono, inoltre, coinvolte in un'educazione pratica dell'estetica del paesaggio diventando consapevoli del proprio potere nel cambiare ciò che le circonda. Vi è anche il fine economico, abbiamo un risparmio di risorse di denaro potendo comunque permettere a soggetti in condizioni di difficoltà di godere di un superfluo non sempre disponibile.

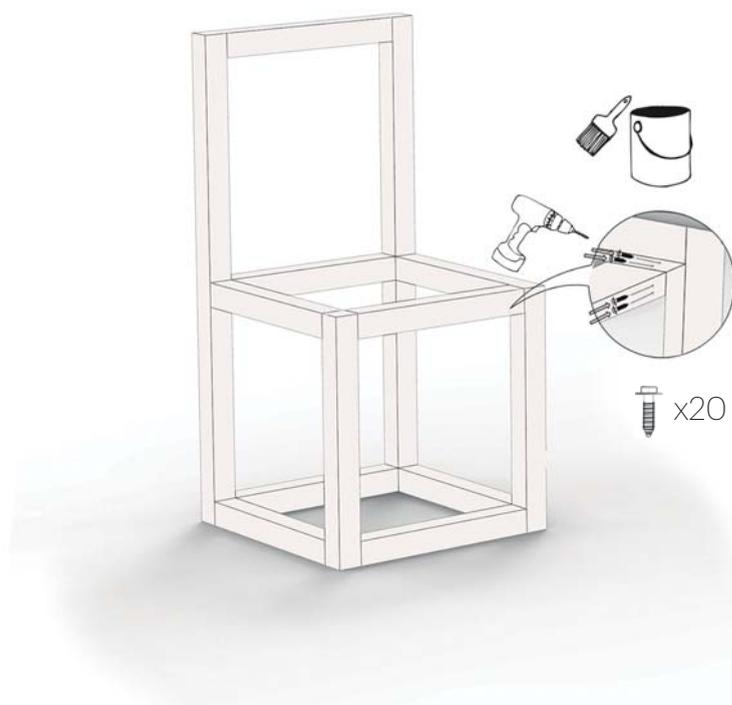
PROCEDIMENTO

1. Una volta preparati i pezzi delle dimensioni specificate, costruire il telaio di base con 4 pezzi lunghi 32 cm e le gambe della seduta, 2 lunghi 80 cm e 2 lunghi 40 cm. Passare uno strato di colla per legno nelle giunture e consolidarli in questa forma. Utilizzando la tecnica del "pocket hole" inserire con il trapano le viti, due per ogni collegamento, nei punti indicati nella figura. Le viti saranno infisse con asse inclinato rispetto ai pezzi di legno, questo consentirà una connessione più stabile.



ISTRUZIONI

- 2.** Si procede con la realizzazione del telaio completando il cubo di base con altri 4 pezzi da 32 cm l'uno. Incollare i giunti e inserire le viti seguendo lo stesso procedimento della precedente fase. Poi si applica anche il pezzo, sempre di 32 cm, a completamento dello schienale. Incollarlo e inserire le viti.



- 3.** Si completa la struttura applicando le due piastre di legno. Posizionare la seduta (dim 40x36x2 cm) dopo aver steso uno strato di colla. Procedere saldando il collegamento con delle viti per il legno posizionate sugli angoli della tavola. Fare la stessa cosa con la tavola per lo schienale (dim 40x38x2 cm). Si può rendere più bella la seduta colorandola con vernici per il legno.



Costruire lo spazio

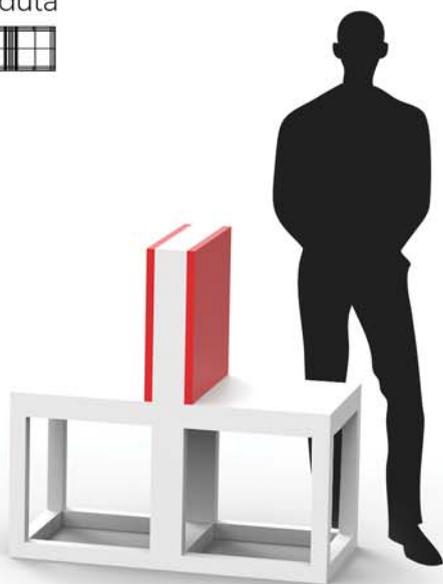
LO SPAZIO

Questa tipologia di seduta in legno può essere impiegata in molteplici diverse situazioni creando differenti soluzioni che possono essere scelte dall'utente. L'oggetto può anche essere impiegato per realizzare un semplice labirinto dove i bambini possono giocare (il labirinto è sempre diverso a seconda di come si dispongono le sedute!) oppure delle fioriere per contenere delle piante. E' un oggetto utilissimo per modificare la configurazione spaziale a seconda delle necessità: per esempio durante un evento con molte persone si possono recuperare le sedute utilizzate nel gioco per bambini per creare delle panchine per tutti i presenti. La tipologia di seduta può essere organizzata in maniera diversa in base al grado d'intimità tra le persone o all'uso che serve al momento. L'uso stimola l'immaginazione del fruitore che quotidianamente si sente il creatore del proprio spazio, attivo protagonista delle scelte.

Seduta



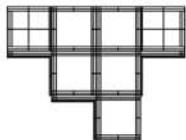
Seduta



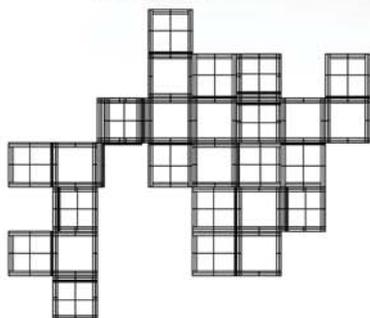
Seduta



Fioriera



Labirinto





area CORTILE 4 TORRI

INTERVENTI

Festival, manifestazioni pubbliche

Wi-fi pubblico

Interventi di politica urbana

Pop-up gardening

Arredi temporanei multifunzionali

Nuovo Parcheggio

Riorganizzazione cortile 4 torri

EVENTO

PICCOLI INTERVENTI

GRANDI INTER.

SFORZO
TEMPO
BUDGET

promotori

realizzatori



Realizzare un parcheggio al termine di Via Oleandri significa recuperare uno spazio residuale permettendo contemporaneamente di liberare Piazza Affari dalle auto. Si crea un nuovo flusso di persone che attraversano questi spazi.



promotori

realizzatori



Riorganizzare il cortile significa intervenire in maniera unitaria con la partecipazione nelle scelte degli abitanti. Nuovi arredi, il miglioramento dell'organizzazione spaziale e la cura del verde possono trasformare completamente questo luogo.



curatori



curatori





7.

6.

5.

4.

3.

2.

1.

LEGENDA

1. Zona di relax e convivialità con teli triangolari ombreggianti
2. Percorso in deck in legno
3. Orti condivisi
4. Vasca recupero acqua piovana
5. Campo gioco bambini in pavimentazione antitrauma
6. Area sedute/arredi multifunzione e giochi autoconstruiti
7. Frutteto

scala 1:500







Community playground nel cortile delle 4 Torri





GIARDINETTO



1. Verso il cortile delle 4Torri



2. Verso Piazza Affari



3. Verso la campagna



Lo stato di fatto

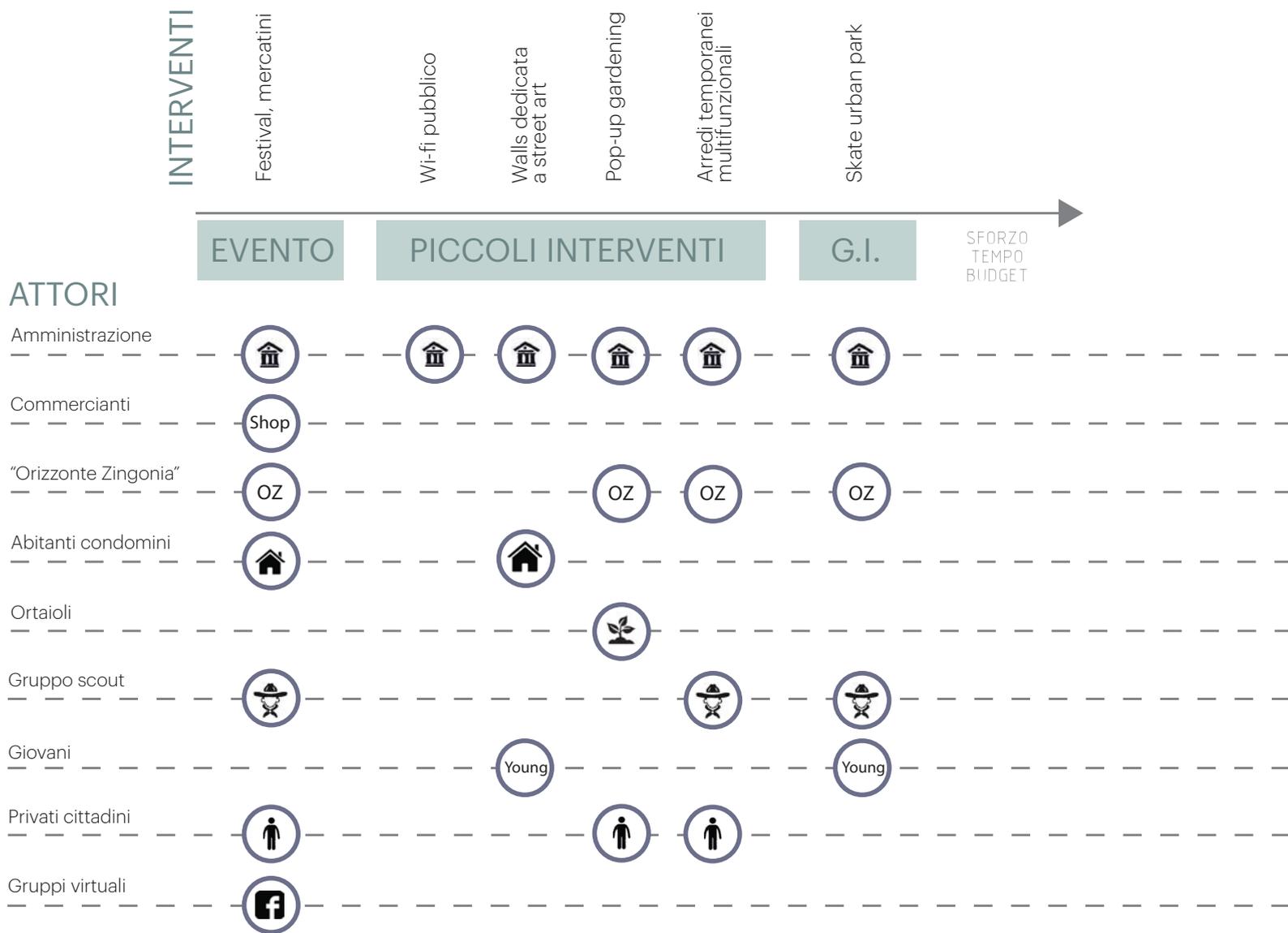


Giardinetto

E' stato realizzato questo spazio verde di connessione tra Piazza Affari e la zona delle 4 Torri. Molte persone lo percorrono per raggiungere questi due luoghi.

-- -- Barriere
Le percezioni





area GIARDINETTO Quest'area è il collante fisico pedonale tra la zona delle 4 Torri e Piazza Affari. E' un luogo "in between" solitamente attraversato dagli abitanti dei complessi residenziali degradati. Le azioni proposte, sempre declinate nelle 3 categorie di EVENTO, PICCOLO INTERVENTO, GRANDE INTERVENTO, mirano a rivitalizzare lo spazio dedicandolo ad attività rivolte ai giovani abitanti delle residenze dei dintorni. In questa tabella si possono leggere i molteplici attori che possono essere coinvolti nella riqualificazione

del luogo, in particolare si vogliono rendere partecipi i giovani del luogo nella realizzazione pratica degli interventi, in modo da renderli più consapevoli e responsabili di uno spazio che è dedicato per il loro tempo libero.





GIARDINETTO

INTERVENTI



Questo spazio potrebbe essere vitalizzato periodicamente da bancarelle di prodotti realizzati a mano, vintage o di oggetti di seconda mano. A differenza degli altri due spazi, questo luogo non è ancora stato attivato da questo genere di interventi.




promotori



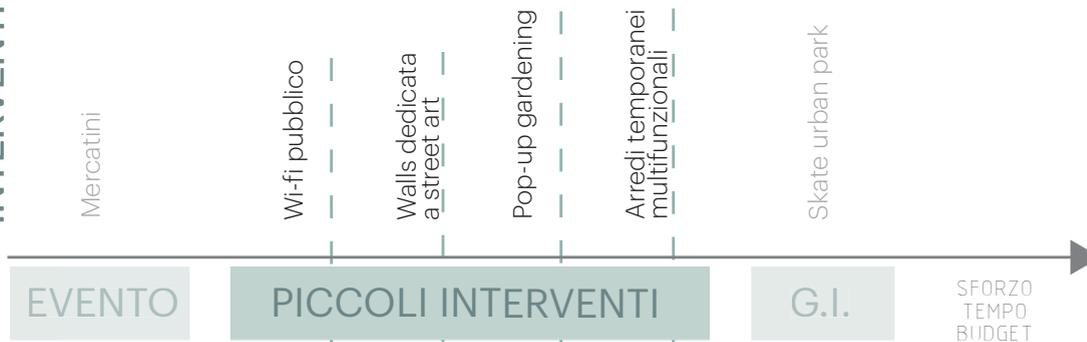
realizzatori





GIARDINETTO

INTERVENTI




Farsi un selfie e pubblicarlo sulla rete significa appropriarsi e riconoscere il luogo che ci circonda come ambiente di valore. Una rete wi-fi non migliora fisicamente lo spazio ma facilita la comunicazione e la condivisione.

attore principale



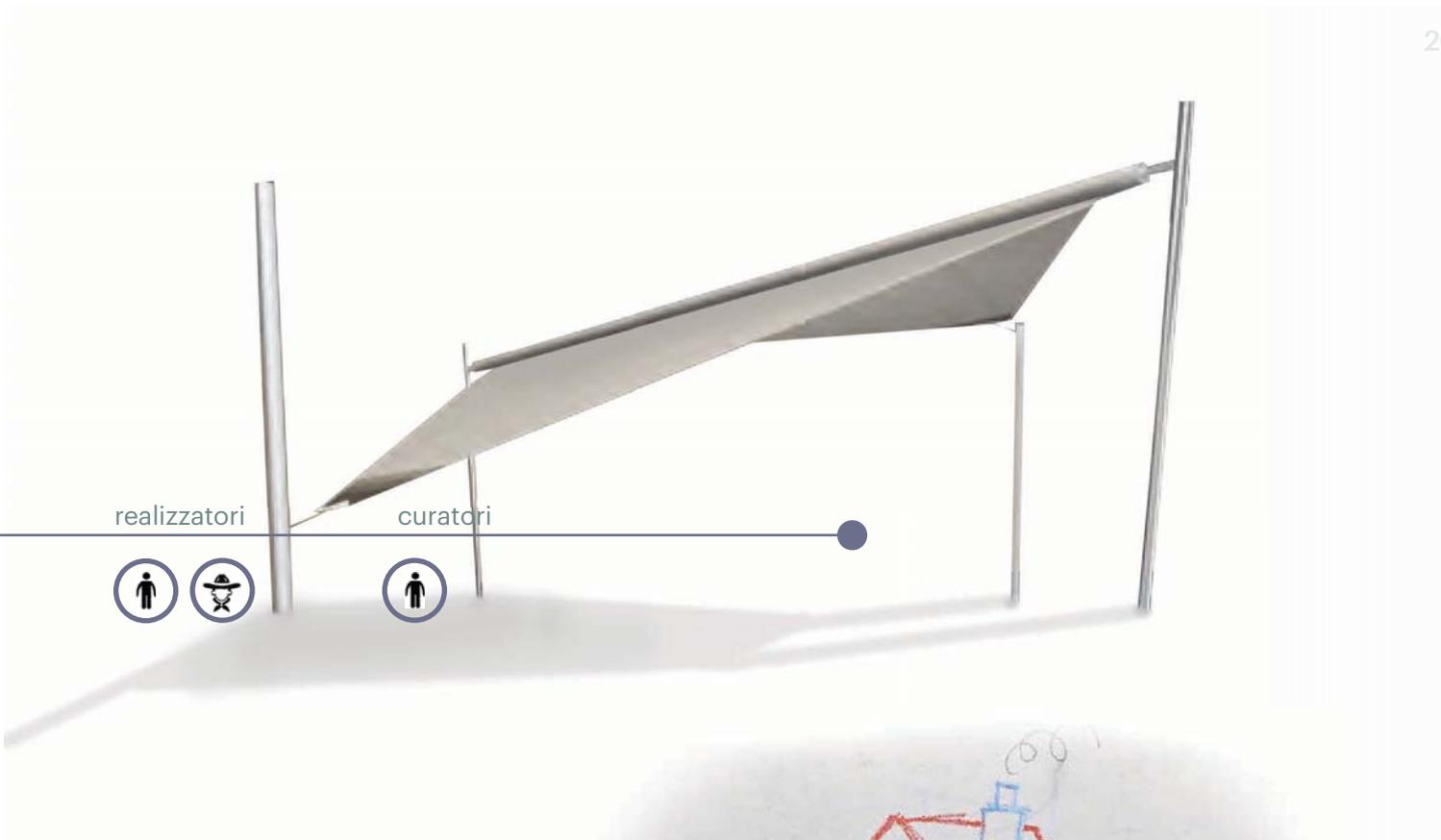
Dotare lo spazio di arredi semplici, autocostruibili e multifunzionali aiuta a trasformare un luogo di passaggio in un ambito relazionale. Inoltre permette all'ambiente di assumere diverse configurazioni a seconda dell'user e delle necessità temporanee.




Intervento che modifica la percezione dello spazio liberando la creatività. I colori e i disegni aiutano a creare una scenografia urbana identitaria. E' un intervento economico che va a svelare dei potenziali locali.

Il verde migliora il benessere fisico e mentale. Coltivare, negli spazi pubblici, piante aromatiche o edibile aiuta le persone a creare un contatto con la terra e con la comunità locale. Prendendosi cura del luogo si coltiva anche l'amicizia.



promotori



OZ

realizzatori



curatori



promotori



Young

realizzatori



curatori



OZ



promotori

realizzatori

curatori





GIARDINETTO

INTERVENTI



Trasformazione di un luogo completamente inutilizzato in uno spazio d'interesse per i giovani del quartiere. Scegliendo un modello modulare prefabbricato si possono coinvolgere gli stessi ragazzi nella fase di montaggio.

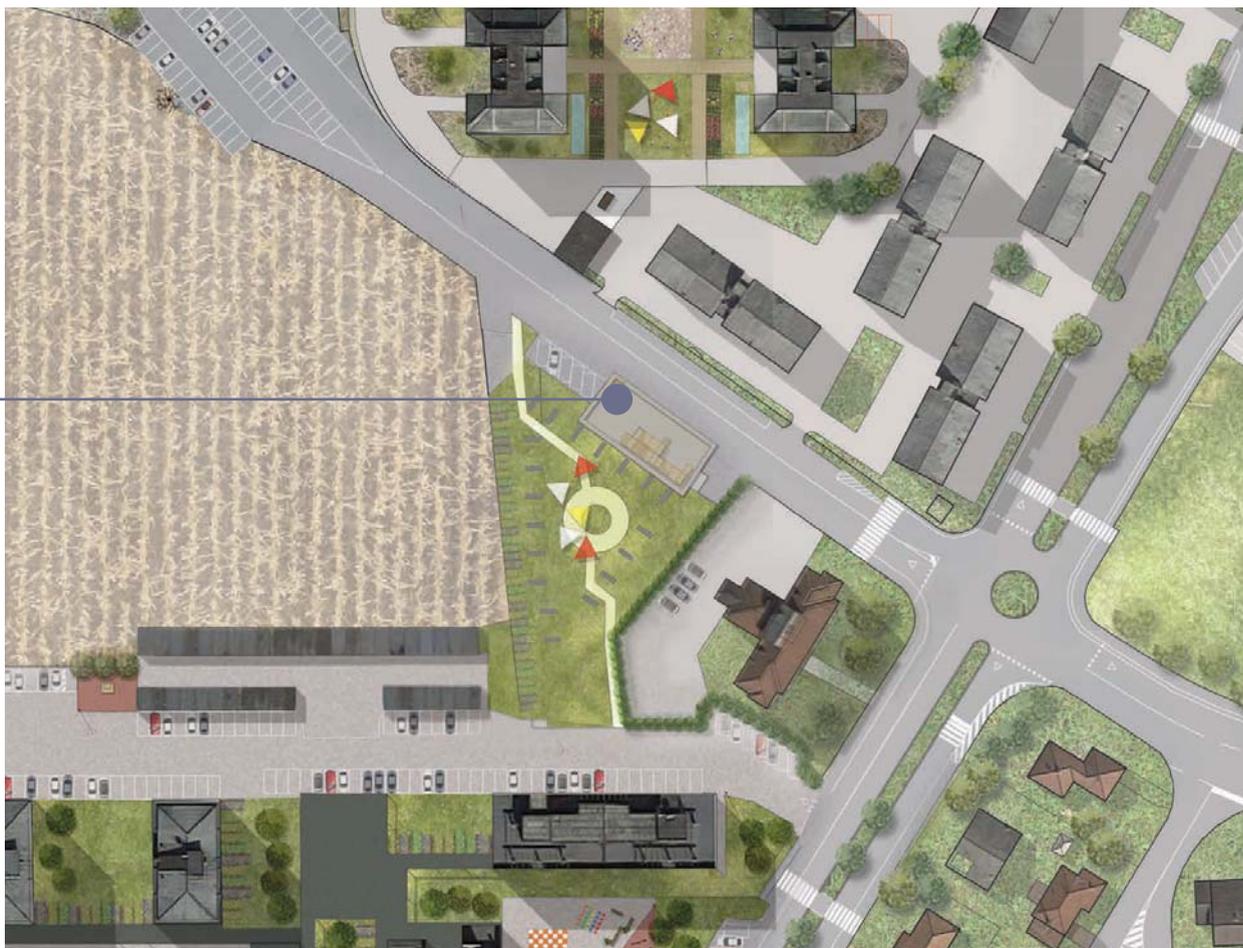
promotori



realizzatori



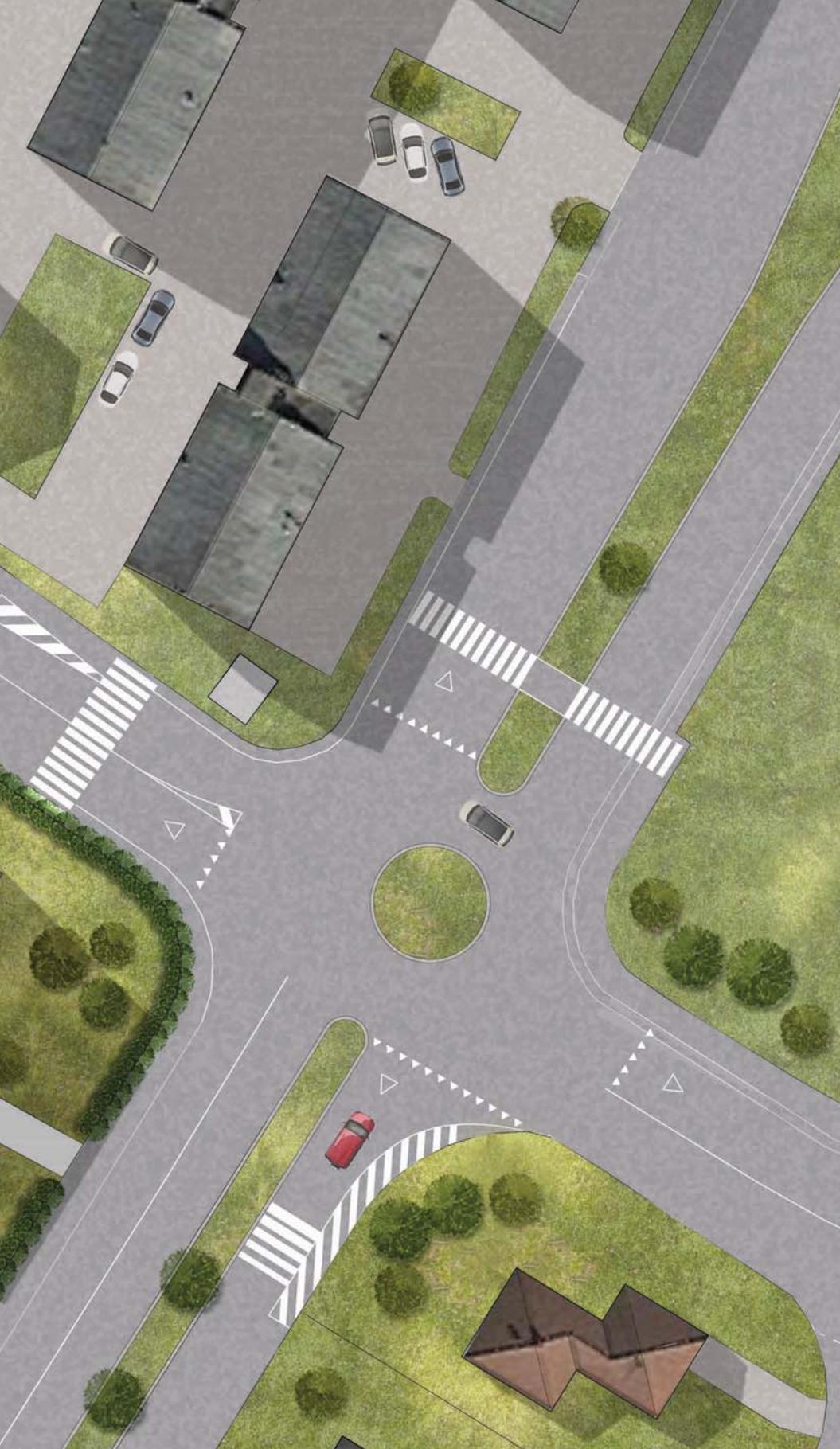
curatori





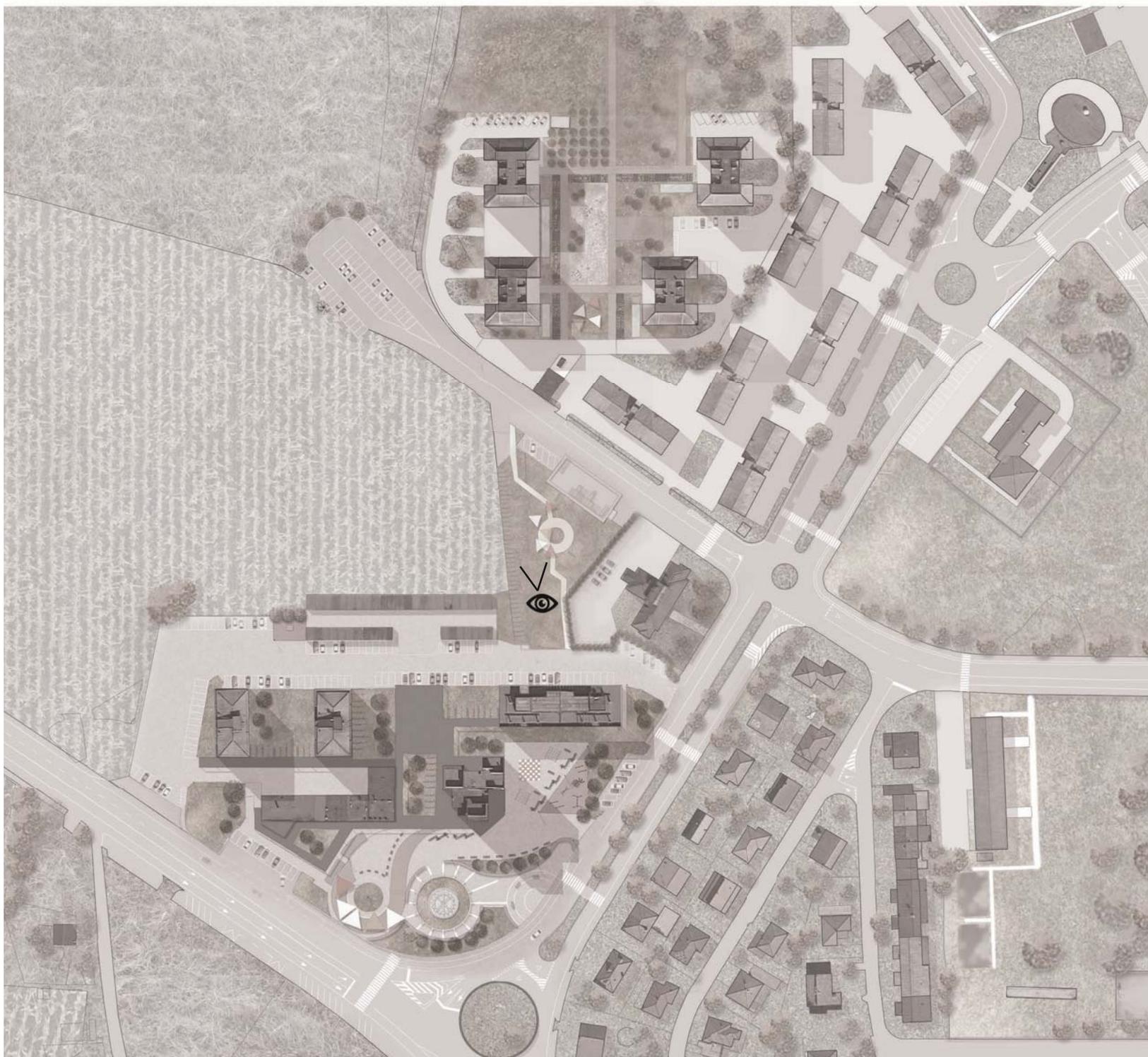
LEGENDA

1. Walls per graffiti art
2. Zone di pop up gardening con fiori e piante aromatiche
3. Zona dedicata a mercatini temporanei e protetta da vele ombreggianti triangolari
4. Skate urban park realizzato in moduli componibili e automontabili



scala 1:500







Giardino pubblico







Graffiti street art





area PIAZZA AFFARI



1. Vista Piazza Affari dal Palace Hotel



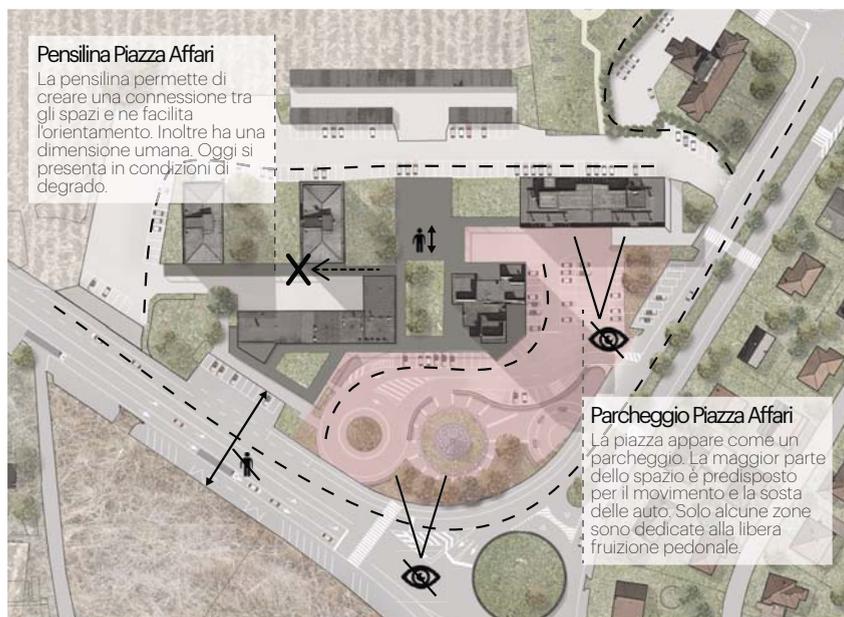
2. La strada interna dietro Piazza Affari



3. Mostra fotografica sotto alla pensilina di Piazza Affari



Lo stato di fatto



Pensilina Piazza Affari

La pensilina permette di creare una connessione tra gli spazi e ne facilita l'orientamento. Inoltre ha una dimensione umana. Oggi si presenta in condizioni di degrado.

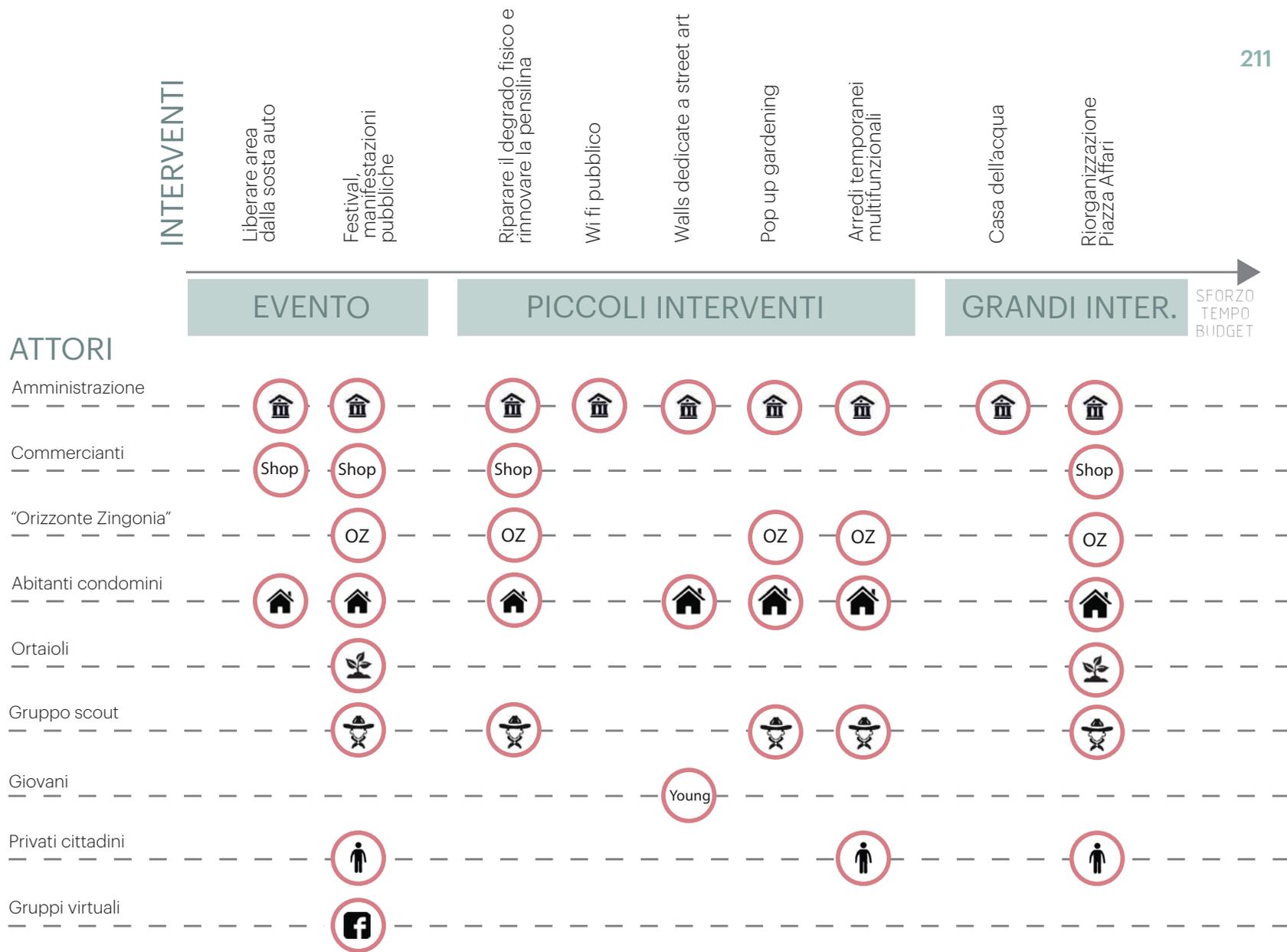
Parcheggio Piazza Affari

La piazza appare come un parcheggio. La maggior parte dello spazio è predisposto per il movimento e la sosta delle auto. Solo alcune zone sono dedicate alla libera fruizione pedonale.

- Vista ostacolata
- Vista libera
- Scala non umana
- Scala umana
- Barriere
- Passaggio bloccato

Le percezioni





area PIAZZA AFFARI E' un luogo semiabbandonato dalle attività che in passato si svolgevano qui e che la qualificavano come un luogo piacevole di incontro e socializzazione. Le azioni proposte, sempre declinate nelle 3 categorie di EVENTO, PICCOLO INTERVENTO, GRANDE INTERVENTO, mirano a rivitalizzare e sensibilizzare la percezioni dei soggetti verso questo spazio. In particolare si vorrebbe promuovere l'uso della piazza come catalizzatore della vita pubblica cittadina, animato da eventi, persone

e situazioni. In questa tabella si possono leggere i molteplici attori che possono essere coinvolti nella riqualificazione del luogo, alcuni di essi, come Orizzonte Zingonia, lavorano qui già attivamente. Negli anni si sono svolte diverse manifestazioni temporanee che hanno liberato la piazza dalla sosta delle auto e dalla criminalità che, però, normalmente è una presenza costante.



area PIAZZA AFFARI

INTERVENTI

Liberare area dalla sosta auto

Festival, manifestazioni pubbliche

Riparare il degrado fisico e rinnovare la pensilina

Wi fi pubblico

Walls dedicate a street art

Pop up gardening

Arredi temporanei multifunzionali

Casa dell'acqua

Riorganizzazione Piazza Affari

EVENTO

PICCOLI INTERVENTI

GRANDI INTER.

SFORZO
TEMPO
BUDGET

Già in corso

Orizzonte Zingonia, insieme alle istituzioni, è attiva nell'organizzazione di eventi che riuniscono gli abitanti in questi luoghi normalmente ritenuti pericolosi. Con un po' di fantasia si possono scoprire le potenzialità delle persone che qui vivono.



promotori



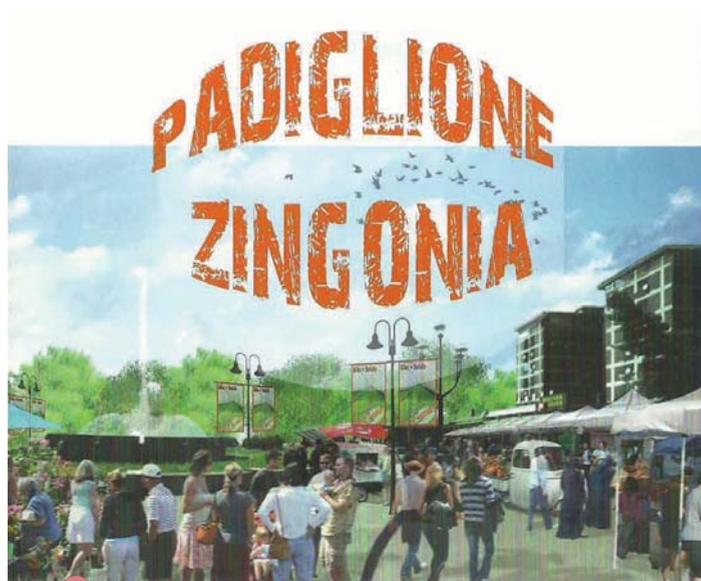
realizzatori

Questa idea vuole migliorare la percezione della piazza come spazio sociale liberandola momentaneamente dall'uso in quanto parcheggio. Si vuole anche eliminare l'ostacolo visivo delle auto in sosta che proteggono le attività illecite.



attori principali





...l'esposizione universale **CONTINUA!**

Piazza Affari 08 novembre 2015
dalle 11.00 alle 16.00

Una proposta di

ORIZZONTE ZINGONIA

Un nuovo progetto per il futuro di Zingonia

con il contributo di  **fondazione cariplo**

Con il patrocinio del
Comune di Verdellino



in caso di maltempo
l'evento viene rinviato a data da definire

A PADIGLIONE ZINGONIA PUOI TROVARE

Cibo

Degustazione di cibi provenienti da regioni
italiane e Paesi di tutto il Mondo

Costo: €2 per iscriversi alla degustazione

Scambio

Baratto di vestiti, giochi e articoli per
l'infanzia

Verde Urbano

Laboratori per sperimentare i segreti del
verde per la tua casa e la tua città

Animazione

Giochi per tutti, musica e spettacoli di giocoleria

Se vuoi partecipare come protagonista
contattaci per portare una tua specialità culinaria o
per dare una mano nell'organizzazione (in questo
caso la degustazione sarà gratuita).

Se vuoi partecipare al baratto contattaci
per iscriverti e conoscere il regolamento.

Info e contatti: 3420923107 (Pietro)
oppure scrivi a orizzonte.zingonia@gmail.com



...l'esposizione universale **CONTINUA!**

area PIAZZA AFFARI

INTERVENTI

Liberare area dalla sosta auto

Festival, manifestazioni pubbliche

Riparare il degrado fisico e rinnovare la pensilina

Wi fi pubblico

Walls dedicate a street art

Pop up gardening

Arredi temporanei multifunzionali

Casa dell'acqua

Riorganizzazione Piazza Affari

EVENTO

PICCOLI INTERVENTI

GRANDI INTER.

SFORZO
TEMPO
BUDGET



L'azione di riparare e rinnovare l'immagine della pensilina vuole portare un miglioramento la qualità dello spazio invogliando l'insediamento di nuove attività. I lavori possono essere svolti dagli abitanti che così isviluppano un senso di responsabilità.

attori principali



Farsi un selfie e pubblicarlo sulla rete significa appropriarsi e riconoscere il luogo che ci circonda come ambiente di valore. Una rete wi-fi non migliora fisicamente lo spazio ma facilita la comunicazione e la condivisione.

attore principale



Dotare lo spazio di arredi semplici, autocostruibili e multifunzionali aiuta a trasformare un luogo di passaggio in un ambito relazionale. Inoltre permette all'ambiente di assumere diverse configurazioni a seconda dell'user e delle necessità temporanee.



Il verde migliora il benessere fisico e mentale. Coltivare, negli spazi pubblici, piante aromatiche o edibile aiuta le persone a creare un contatto con la terra e con la comunità locale. Prendendosi cura del luogo si coltiva anche l'amicizia.



Intervento che modifica la percezione dello spazio liberando la creatività. I colori e i disegni aiutano a creare una scenografia urbana identitaria. E' un intervento economico che va a svelare dei potenziali locali.



promotori



realizzatori



curatori



promotori



realizzatori



curatori



promotori



realizzatori



curatori





area PIAZZA AFFARI

INTERVENTI

Liberare area dalla sosta auto

Festival, manifestazioni pubbliche

Riparare il degrado fisico e rinnovare la pensilina

Wi fi pubblico

Walls dedicate a street art

Pop up gardening

Arredi temporanei multifunzionali

Casa dell'acqua

Riorganizzazione Piazza Affari

EVENTO

PICCOLI INTERVENTI

GRANDI INTER.

SFORZO
TEMPO
BUDGET



Creare un nuovo rilevante servizio nella zona vissuta come "retro" della piazza. Si vuole promuovere un motivo "positivo" nella frequentazione degli spazi, garantendo a tutti l'accesso ad un bene prezioso come l'acqua potabile.

promotori




L'idea è quella di migliorare la percezione della piazza come spazio sociale creando dei luoghi d'interesse dove le persone possano trascorrere piacevolmente il loro tempo libero.

promotori



realizzatori



curatori



realizzatori



curatori





9.

4.

3.

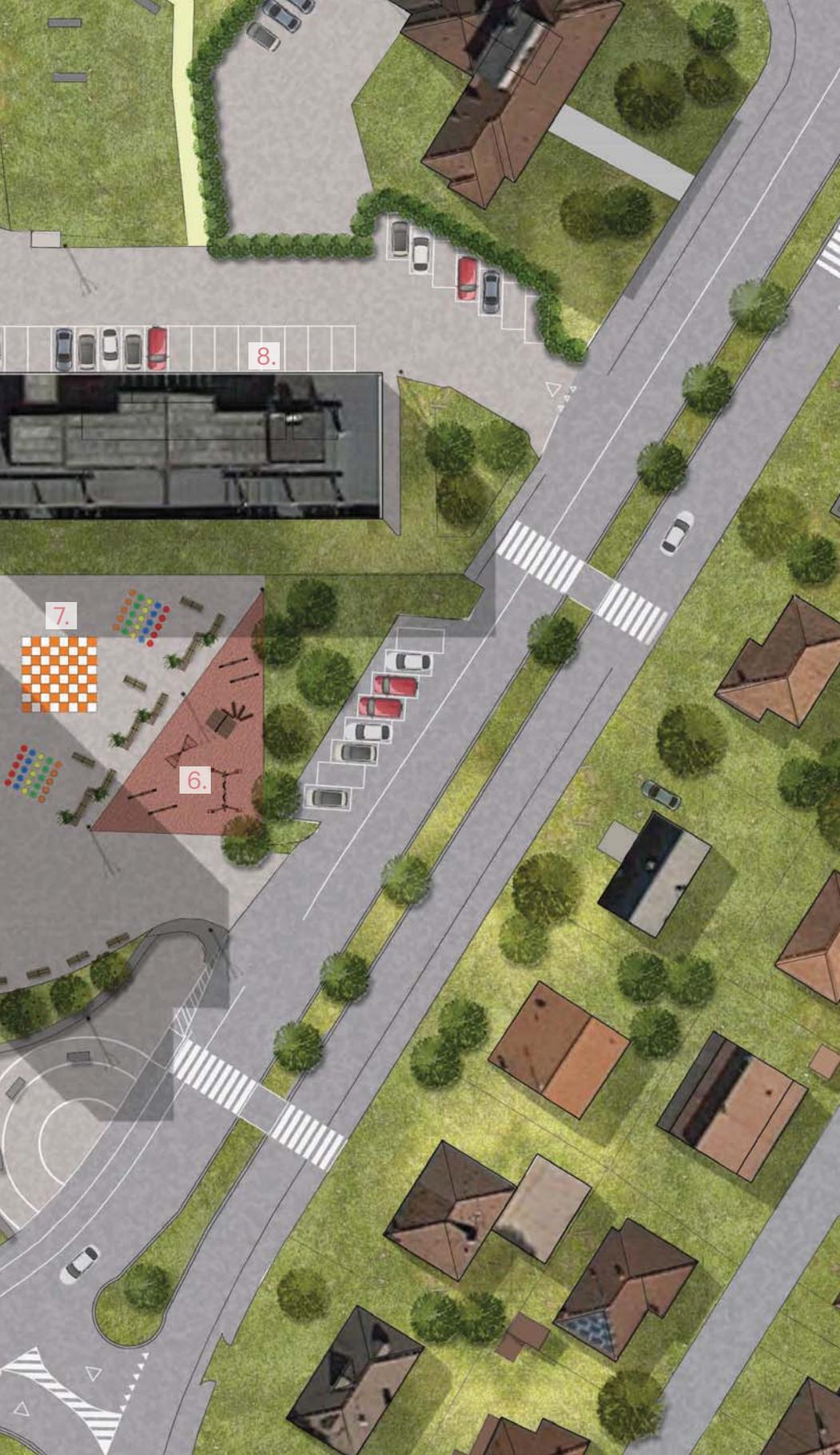
1.

2.

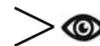
5.

LEGENDA

1. Zona dedicata a mercatini temporanei e protetta da vele ombreggianti triangolari
2. Percorso in deck in legno
3. Piccolo palcoscenico eventi
4. Zone di pop up gardening con fiori e piante aromatiche
5. Frutteto
6. Area giochi bambini realizzata su pavimentazione antitrauma
7. Area giochi viventi
8. Walls per graffiti art
9. Casa dell'acqua







Lo spazio sotto alla pensilina







Area verde tra le pensiline di Piazza Affari

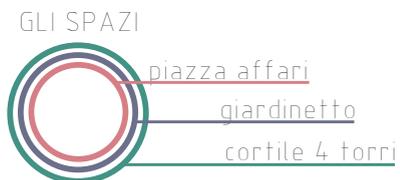






Piazza Affari





INTERVENTI

Libera area
dalla sosta auto

Festival, manifestazioni
pubbliche

Riparare il degrado fisico
e rinnovare la pensilina

Wi-fi pubblico

Walls dedicate a street art

EVENTO

PICCOLI

ATTORI

Amministrazione Comunale

Commercianti

“Orizzonte Zingonia”

Abitanti condomini

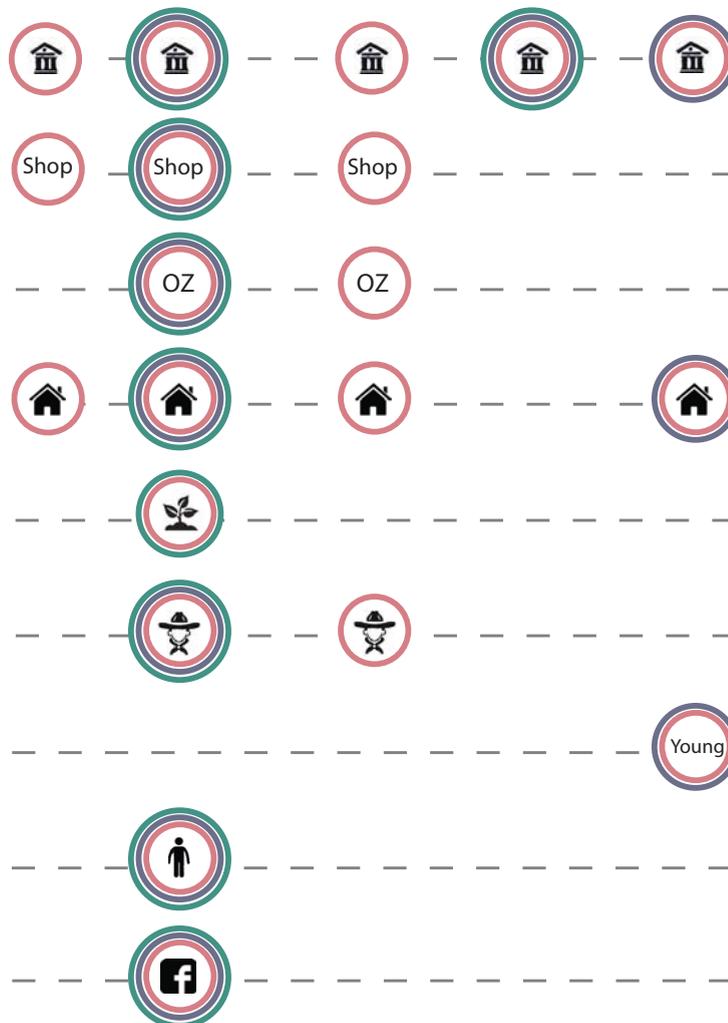
Ortaioli

Gruppo scout

Giovani

Privati cittadini

Gruppi virtuali



Interventi di politica urbana

Pop-up gardening

Arredi temporanei multifunzionali

Casa dell'acqua

Skate Urban Park

Nuovo Parcheggio

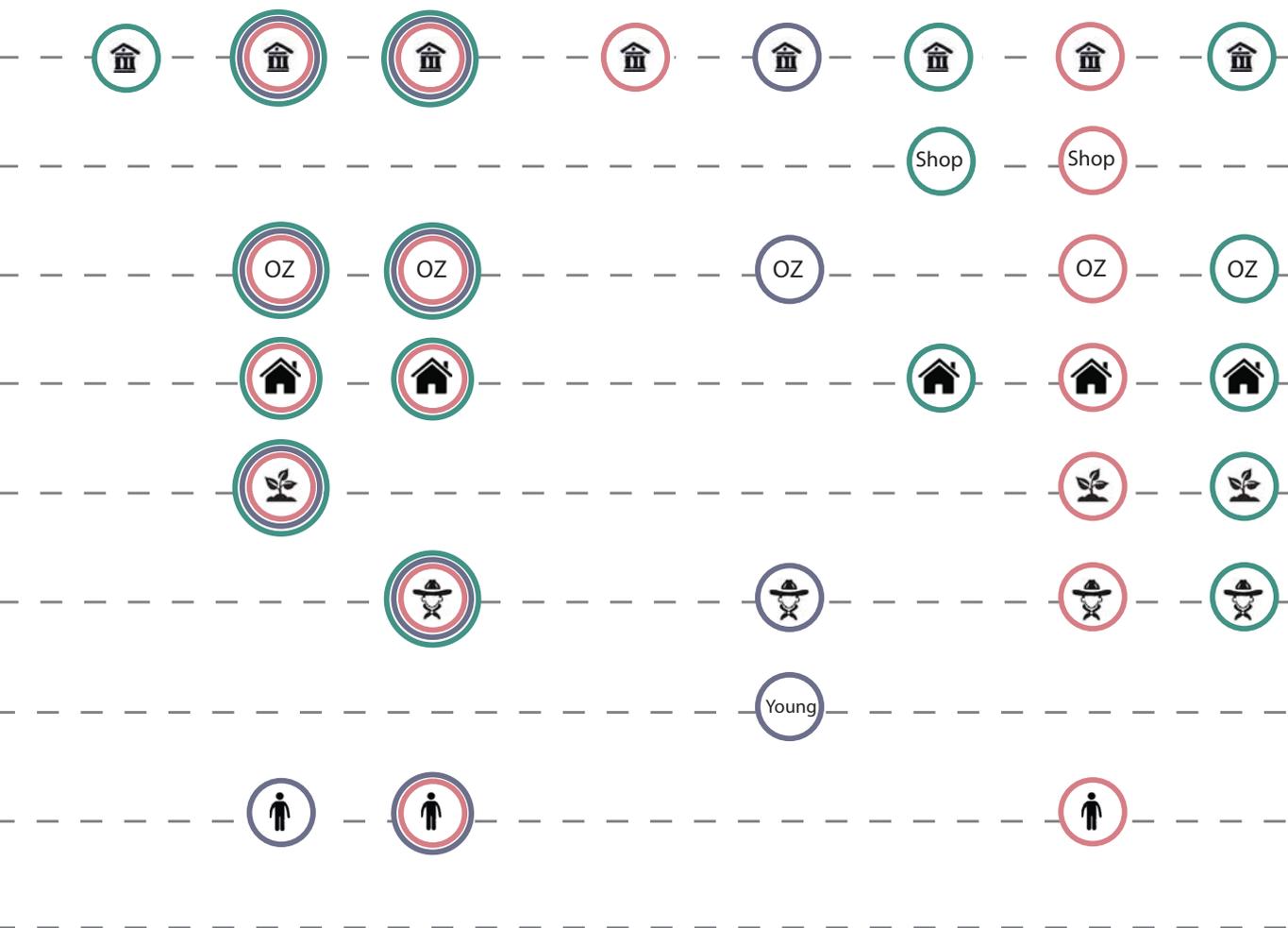
Riorganizzazione Piazza Affari

Riorganizzazione cortile 4 torri

INTERVENTI

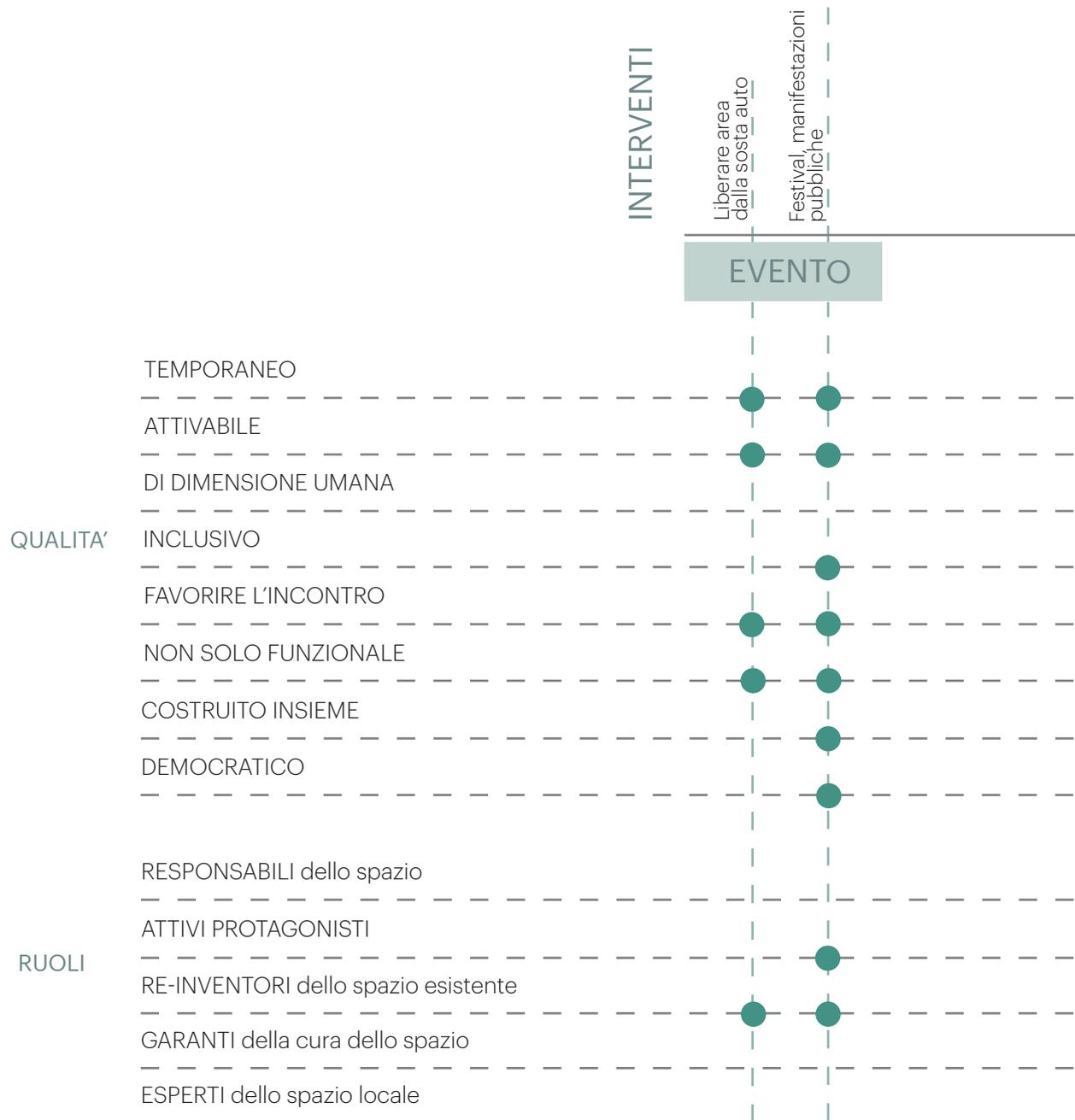
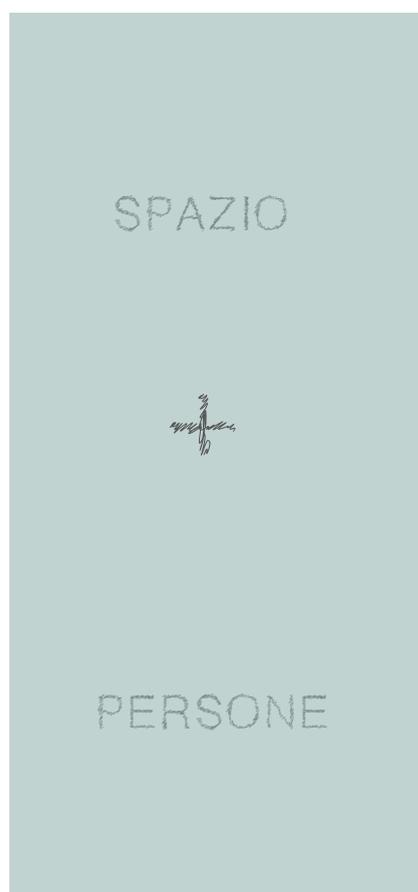
GRANDI INTERVENTI

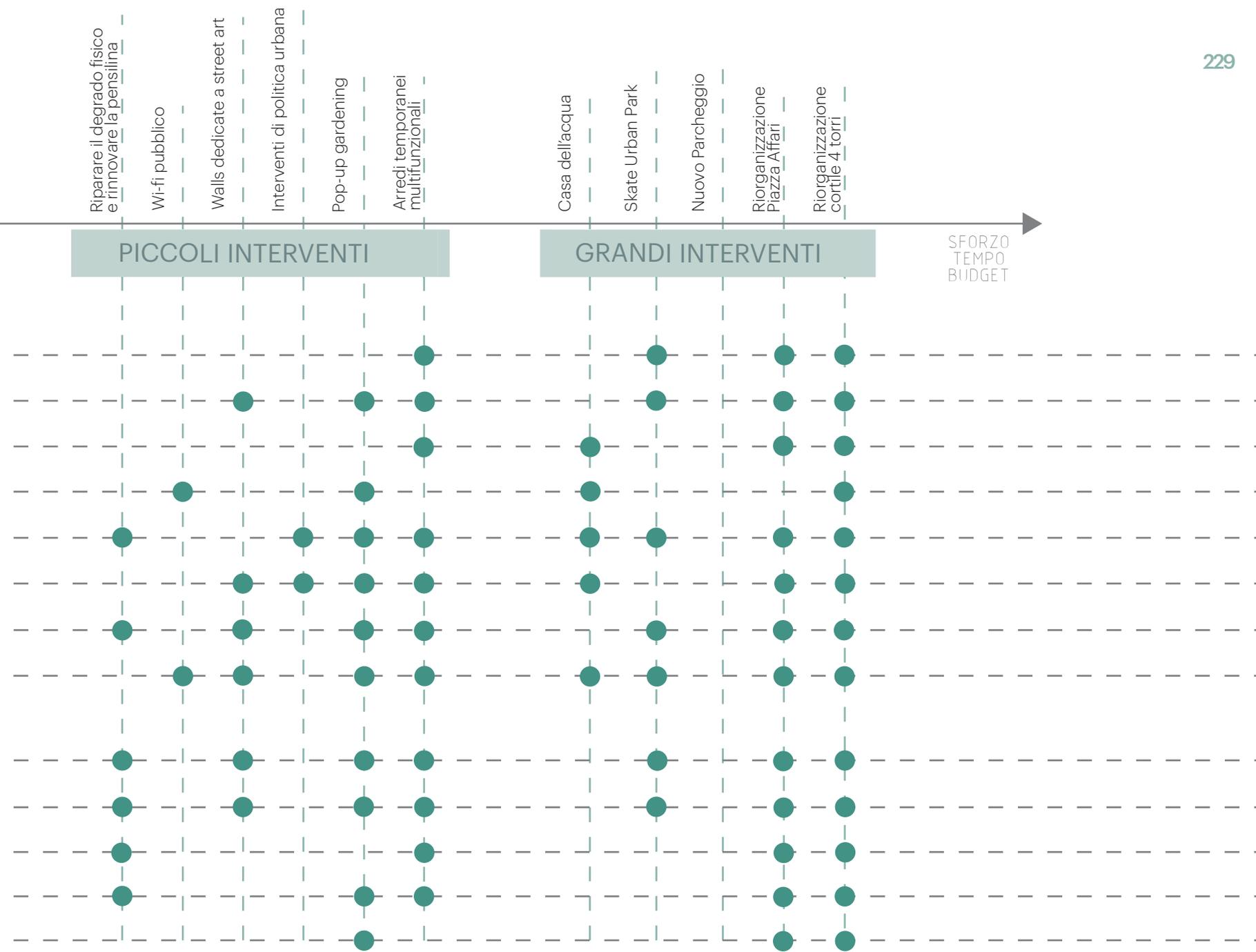
SFORZO
TEMPO
BUDGET



5.3 SINTESI

228







5.4 CONCLUSIONE

Le strade, le piazze, gli spazi residuali, i vuoti tra gli edifici sono l'orditura principale del tessuto urbano, costituiscono il sostegno fisico e materiale a qualsiasi situazione che può accadere. Sono la base della vita pubblica ma, è solo grazie alle persone che attraversano questi spazi, che questi stessi luoghi possono assumere spessore e valore. Lo spazio pubblico di Zingonia, in particolare, è il terreno dove si trasmette la paura e l'insicurezza verso l'altro, ma è anche un potenziale luogo d'integrazione, democrazia e inclusione. Il mio progetto, attivando questi spazi in un processo multifase, vuole addomesticare l'ostilità che oggi si percepisce, lavorando sulla qualità dell'ambiente, promuovendo l'educazione ad un paesaggio democratico e la partecipazione alla costruzione dello spazio della quotidianità. Questa strategia, inizialmente, utilizza modalità temporanee d'investigazione delle potenzialità locali, eventi e manifestazioni, volti alla sensibilizzazione sociale e spaziale. In un secondo momento si articola nella realizzazione, riparazione, trasformazione di alcuni oggetti e spazi coinvolgendo i frequentatori abituali e chiunque voglia partecipare. L'obiettivo è far percepire ai soggetti, che solitamente subiscono in maniera passiva lo spazio, che i principali agenti del cambiamento sono proprio loro. L'attiva partecipazione alla cura del luogo diventa così la base per la promozione della qualità e del benessere dell'individuo e della comunità. La strategia rimane aperta ad ulteriori iniziative che possono nascere spontaneamente durante la conoscenza e la collaborazione tra i vari attori che si sentono responsabili dello spazio. Zingonia è stata una città progettata sulla carta, oggi è ancora un'ipotesi incerta raccontata dalla pluralità di persone che hanno a che fare con essa. Il mio augurio è che la possibilità di cambiare ciò che in negativo l'ha investita possa essere l'attivatore delle scelte e delle azioni di tutti, trasformando così l'ipotesi in una realtà concreta.





- 1 CITTA' e SPAZIO PUBBLICO: foto di prima pagina <http://www.italicnews.it/2012/11/14/un-gioco-per-ripensare-lo-spazio-pubblico/>
- 2 PAESAGGIO e PRATICHE DEMOCRATICHE: foto di prima pagina rappresentante post-it raccolti durante un percorso partecipato.
- 3 CASI STUDIO: foto di prima pagina rappresentante il muretto di recinzione della Chiesa della Madonna dell'Olmo, Zingonia.
- 4 ANALISI: disegno tratto dal volume "Evoluzione del territorio di Verdellino e trasformazioni ambientali e sociali tra XIX e XX secolo" a cura di Lelio Pagani, in particolare dal capitolo "Percezioni, relazioni, valutazioni, aspettative, immagini mentali rilevate in un campione di abitanti di Verdellino" di Maria Rosella Baldini Verdellino 2006
- 5 IL PROGETTO: foto di prima pagina rappresentante un bambino nel cortile delle 4 torri.

Ringrazio tutte le persone che hanno reso disponibili le proprie fotografie di Zingonia per questa tesi. In particolare Federica Fuligni, Guido Maria Amorati, Dr Ellen Fetzer, Orsolya Fekete, Attila Szüz, agli altri studenti e al gruppo fb "Quelli della Zingonia".

Un ringraziamento a "Playground Ideas" (<http://www.playgroundideas.org>) che mi hanno permesso di accedere alla sezioni manuali DIY di parchi gioco realizzabili con materiali di riciclo e mi ha così ispirato nella realizzazione del mio arredo multiuso.

Volume stampato presso la "PRINTOFFICE, stampa&articoli per l'ufficio"

di Debora Profita

Via Verona 23, Zingonia (Bergamo), Ottobre 2016



RINGRAZIAMENTI

Bologna, Ottobre 2016.

Tutto è iniziato esattamente sei anni fa, quando, più per istinto che per ragione, mi sono trasferita in questa terra per seguire la mia passione per l'architettura, l'arte e la matematica. E' stata un'avventura travolgente e formativa che mi ha fatto crescere proponendomi sfide e ostacoli reali e mentali. Sono felice di poter dire che rifarei ogni mia scelta e oggi, finalmente, mi trovo a festeggiare questo traguardo ringraziando le molte persone che ho incontrato e che mi hanno accompagnato fino a qui.

Ringrazio la mia famiglia, in particolare papà Franco, mamma Dorina, Rossella e la mia nonna Maria che si sono sempre, ognuno a suo modo, presi cura di me facendomi percepire tutto il loro sincero affetto. Dicono che il 70% di questa laurea è loro... probabilmente hanno ragione. Vorrei anche dire grazie a Zio Roberto che è stato la certezza di tutte le domeniche della mia giovinezza e che avrebbe sicuramente gioito per questo traguardo.

Ringrazio tutte le ragazze che in questi anni hanno condiviso la quotidianità di Via Sant'Isaia 63. Abbiamo vissuto avvenimenti ed esperienze che rimarranno in noi e su cui costruiremo, vicine o lontane, il nostro futuro. Grazie per avermi fatto scoprire le infinite sfumature dell'Italia e il calore dell'amicizia.

Grazie proprio alle Amiche che sono una delle cose più belle che ho trovato a Bologna. Grazie a Laura, quella biondina che piangeva fuori dalle aule del test d'ammissione, per avermi accompagnato ogni giorno all'università, per aver condiviso con me fatiche, paure, esami, viaggi, sorrisi, pomeriggi di svago e d'ansie. Due ingegneri edili-architetti non sono facili da s(o/u)pportare,



perciò grazie Giulia e Daniela! Siete state capaci di ascoltarmi facendomi essere liberamente me stessa, anche per questo la vostra vicinanza è stata importantissima. Grazie Vale Z. per tutte le lavatrici che mi hai steso e per tutte le risate "hot"! Grazie Cora per avermi atteso nella lentezza dei miei pasti (grazie a tutte quelle che hanno avuto la pazienza di sedersi a tavola con me) e aver assunto il ruolo di vice-Dorina a Bologna! Grazie Silvia P. per aver investito il tuo tempo e la tua attenzione nell' ascoltare quello che dicevo e, soprattutto, che non-dicevo, per avermi protetto e aver condiviso con me colazioni e passeggiate (rimarrà storica quella sui Navigli, da ripetere!)

Grazie a Carlotta P., Giulia M., Silvia F., Chiara C., Veronica V., storiche compagne-colleghe-amiche di facoltà. Insieme abbiamo passato lunghissime giornate ad Ingegneria tra lezioni, laboratori, revisioni, modelli e disegni. Abbiamo condiviso scelte e progetti trovando un compromesso tra i nostri diversi punti di vista. Grazie a voi, perché nonostante le difficoltà, il percorso è stato molto più piacevole!

Grazie a MP e alla sua compagna per avermi accolto e reso partecipe alle attività del loro studio. E' stato un percorso utile e soddisfacente perché mi ha permesso di mettere ogni giorno alla prova le mie capacità.

Anche se ero a Bologna ho sempre sentito l'amicizia di Elena. Grazie per esserti ricordata di me e avermi sostenuta anche se le mie decisioni spesso sembravano (e credo, sembreranno) avventate.

Bologna mi ha dato molte opportunità, una di queste è stata la possibilità di concludere i miei studi con una tesi che mi ha aiutato ad ampliare i miei orizzonti, oltre che le mie conoscenze. Grazie al Prof. Luigi Bartolomei che mi ha accolto, anche non conoscendomi, dandomi l'occasione di lavorare in un progetto concreto che mi ha portato a diretto contatto con molte realtà. Ho seguito il mio



primo corso on-line sul tema "Landscape Education for Democracy" lavorando con ragazzi che venivano da tutto il mondo. Ho incontrato parte di questi e i professori del corso durante il workshop a Zingonia. Vorrei, innanzitutto, ringraziare il prof. Deni Ruggeri per averci seguito e spronato nel proporre nuove visioni per questo territorio. Un grazie, inoltre, a tutto il team del workshop per i momenti di lavoro e di amicizia condivisi in questa avventura, grazie anche per gli spunti interessanti, le riflessioni e le fotografie che mi hanno aiutato nell'evolvere e colorare questa ricerca. Un grande ringraziamento all'allegra "Zingogang" e ai tesisti con cui ho lavorato a stretto contatto in questi mesi. Tutti avete lasciato una traccia in questo lavoro e spero di avervi aiutato anche io nel raggiungimento della vostra conclusione. Grazie Federica per essere stata un punto di riferimento nella gestione di questo percorso e per aver condiviso con me le ansie, i problemi, le revisioni e il traguardo finale. Grazie Guido e Luca per essere stati sempre estremamente gentili, accoglienti e per avermi fatto sorridere con i vostri diversi modi di affrontare la tesi. Insieme a voi sto affrontando tutti gli ostacoli finali della corsa, sapere di non essere sola in questo è una fortuna!

Un sincero ringraziamento lo rivolgo all'intera comunità di Zingonia che ha accolto noi e le nostre ricerche mostrandosi sempre estremamente disponibile e aperta. Grazie a tutti i collaboratori di "Orizzonte Zingonia", a Marco Vanoli che è stata una risorsa preziosa per scoprire le persone che abitano questo territorio, a Maurizio Bianchini che ci ha dimostrato come si possono ottenere risultati inaspettati coinvolgendo tutti, a Ferruccio Castelli che aiuta la comunità a far crescere le radici nel territorio di Zingonia, a Bruno Bodini che ci ha rivelato come l'educazione e la scuola sono uno dei più importanti luoghi d'integrazione. Grazie a Don Alberto che testimonia quotidianamente l'importanza della collaborazione tra le fedi e al Maresciallo Gerardo Tucci che ci ha trasmesso le sue esperienze vissute in questo territorio. Grazie alle amministrazioni comunali che gestiscono Zingonia, in particolare al Comune di Verdellino che si è dimostrato attento alle nostre esigenze e aperto ad ascoltare le visioni che abbiamo elaborato. Abbiamo



lavorato in un periodo solitamente molto delicato, durante il passaggio di potere del Comune, ma abbiamo trovato sempre grande impegno in questo progetto sia da parte dell'ex sindaco Giuseppe Maci che del nuovo sindaco Silvano Zanoli. Un ringraziamento è anche rivolto alle aziende private che hanno accettato di venire coinvolte, grazie alla Signora Luisella Traversi Guerra e alla sua Robur S.p.A e al Dottor Giorgio Ferraris rappresentante della Fine Foods S.p.A. Un sincero ringraziamento alla "Printoffice" (Zingonia) del Sig. Profita e al suo team che hanno trasformato le mie fatiche in un volume in carta e inchiostro. Oltre alla grande professionalità avete dimostrato molta affezione a Zingonia aiutandoci nella finalizzazione del nostro lavoro.

Un grande grazie è rivolto a tutti coloro che ci hanno rilasciato le proprie testimonianze e i propri ricordi di Zingonia, sia personalmente durante le nostre visite sia attraverso le fotografie raccolte nell'attività "Prestaci i tuoi occhi". Grazie a tutti i ragazzi e agli adulti che abbiamo incontrato spontaneamente per le strade durante il periodo del workshop e che sono stati curiosi e disponibili nel partecipare alle nostre attività. Non credo che la mia tesi contenga ricette magiche che possano immediatamente risolvere i problemi che si trovano in questo territorio, spero solo che, in cambio di tutto quello che Zingonia mi ha insegnato, la ricerca e l'analisi che ho condotto servano a suggerire alcuni spunti interessanti nella promozione di un territorio che ha molto da raccontare.

