

**POLITECNICO DI MILANO**

Facoltà del Design (III)

Corso di Laurea Specialistica in Disegno Industriale



# **Physical Social Network. Nuovi scenari per l'utilizzo del parco**

Relatore e correlatore

Matteo Ragni / Carlotta Jesi

Eider Aldape Martin (Mat. 735119)

A.A. 2009/2010



<b>0. Abstract .....</b>	<b>13</b>
<b>1. Introduzione .....</b>	<b>15</b>
<b>2. Osservazione della città contemporanea .....</b>	<b>19</b>
2.1. Milano .....	22
2.2. Vita nel quartiere .....	25
<b>3. Società .....</b>	<b>31</b>
3.1. Socializzazione e comunicazione .....	31
3.1.1. Modelli comportamentali fra diverse generazioni .....	36
3.2. Il gioco come modo di socializzazione .....	42
3.2.1. Teorie .....	42
3.2.2. Importanza del gioco nella società .....	45
3.2.3. Gioco per tutti .....	46
3.2.4. I designer parlano di gioco .....	48
<b>4. Lo spazio urbano .....</b>	<b>51</b>
4.1. Sviluppo storico dello spazio urbano .....	53
4.2. Il parco .....	56
4.2.1. Cosa si fa nel parco? .....	60
4.3. Attrezzatura dei parchi .....	66
4.3.1. Gioco e sport .....	66
4.3.2. Arredo urbano .....	71
4.4. Iniziative e progetti innovativi .....	72
4.4.1. Programmi intergenerazionali .....	72
4.4.2. Comunità Crea-attive .....	75
4.5. Una nuova visione del parco .....	81

<b>5. Definizione del campo d'intervento .....</b>	<b>83</b>
5.1. Riassunto concetti chiave .....	83
5.2. Immersione nella realtà .....	84
<b>6. Metodo di progettazione .....</b>	<b>89</b>
6.1. Progettazione partecipata .....	89
6.1.1. Controprogetto .....	92
6.1.2. Hester Street Collaborative .....	94
6.2. Design for all .....	98
<b>7. Parco Laboratorio Family Friendly .....</b>	<b>101</b>
7.1. Il progetto .....	101
7.2. Parco Villa Scheibler, Quarto Oggiaro .....	105
7.3. Parco Giardini Don Giussani, ex Parco Solari .....	110
<b>8. Analisi territoriale ed osservazione della realtà .....</b>	<b>115</b>
8.1. Parco Villa Scheibler .....	116
8.1.1. Descrizione tecnica .....	116
8.1.2. Utenza .....	117
8.1.3. Il progetto Parco Laboratorio Family Friendly dentro il parco .....	123
8.2. Parco Giardini Don Giussani .....	124
8.2.1. Descrizione tecnica .....	124
8.2.2. Utenza .....	125
8.2.3. Il progetto Parco Laboratorio Family Friendly dentro il parco .....	131
<b>9. Il tavolo di progettazione .....</b>	<b>133</b>
9.1. L'ascolto critico .....	135

---

9.1.1. Parco Villa Scheibler .....	136
9.1.2. Parco Giardini Don Giussani .....	137
9.2. Conclusioni .....	138
<b>10. Strategia d'intervento .....</b>	<b>141</b>
10.1. Definizione della strategia .....	141
10.2. Stimoli progettuali .....	145
10.2.1. Flessibilità nel contesto urbano .....	145
10.2.2. Informazione, comunicazione ed esposizione .....	148
10.2.3. Microarchitettura .....	151
10.2.4. Fai da te, prodotti semilavorati .....	154
10.3. Spunti progettuali .....	155
<b>11. Physical Social Network. Nuovi scenari per l'utilizzo del parco .....</b>	<b>157</b>
11.1. Descrizione sistema .....	159
11.2. bacheca check point .....	161
11.2.1. Caratteristiche della bacheca .....	163
11.2.2. Possibilità di organizzazione delle bacheche .....	164
11.2.3. Specificazioni tecniche .....	165
11.2.4. Ispirazione .....	165
11.3. Concept .....	167
11.4. Sviluppo progettuale .....	172
11.4.1. Materiali .....	185
11.4.2. Costruzione della bacheca .....	187
11.4.3. Fissaggio nel campo d'intervento .....	190
11.4.4. Ambientazione .....	191
11.5. Rete fisica degli Amici del Parco Villa Scheibler .....	192

11.5.1. Vantaggi del sistema .....	199
11.6. Comunicazione grafica .....	200
11.6.1. Parco Villa Scheibler .....	201
11.6.2. Parco Giardini Don Giussani .....	208
11.7. Messa in scena .....	214
11.7.1. Viabilità di produzione, sponsor e finanziamento .....	214
<b>12. Conclusioni .....</b>	<b>217</b>
<b>13. Bibliografia .....</b>	<b>221</b>
<b>14. Sitografia .....</b>	<b>225</b>

## Indice immagini, figure e grafici

---

### Indice immagini

Immagine 001: Abitanti della città contemporanea .....	20
Immagine 002: La città contemporanea .....	25
Immagine 003: Mappa delle aree verdi di Milano .....	28
Immagine 004: Moodboard degli abitanti dei quartieri .....	33
Immagine 005: Partita di mosca cieca, 1803.....	48
Immagine 006: Gruppo di persone che giocano .....	50
Immagine 007: Tom Dixon, Tom Dixon Studio.....	53
Immagine 008: Greg Lynn, Studio Form Los Angeles .....	53
Immagine 009: John Maeda, Rodhe Island School of Design .....	53
Immagine 010: Piazza città, Hudson Architects.....	56
Immagine 011: Riappropriazione urbana .....	59
Immagine 012: Giardini di Versailles, Le Notre.....	60
Immagine 013: Parco pubblico.....	62
Immagine 014: Parco salutare, Lappset International, Norvegia .....	72
Immagine 015: Drejens playground, David Garcia Studio, Copenhagen.....	72
Immagine 016: Arredo urbano, Karim Rashid, Tokio .....	72
Immagine 017: Lampione per giardino OCO, Studio Santa & Cole .....	74
Immagine 018: Parcheggio biciclette Cyclehoop .....	74
Immagine 019: Fontana Atlantida, Santa & Cole .....	74
Immagine 120: Illuminazione urbana, Tapa da BLux .....	74
Immagine 021: Cestini porta rifiuti, Tecnosenyal .....	74
Immagine 022: Seganletica, Tecnosenyal .....	74
Immagine 023: Panchina Moon, Santa & Cole .....	74
Immagine 024: Attività di programma intergenerazionale a Granada, Spagna.....	78
Immagine 025: Attività pulizia del parco, Immigrants and Park Collaborative, New York .....	80
Immagine 026: Attività collaborativa, Immigrants and Park Collaborative, New York .....	80
Immagine 027: Tavolo di progettazione con membri della comunità, People Make Parks, New York.....	80
Immagine 028: Progettazione partecipata con i bambini, People Make Parks, New York .....	80
Immagine 029: Orto in città .....	82
Immagine 029: Passeggiata comunitaria nel parco, Friends Of Chislehurst.....	83
Immagine 030: Attività pulizia del parco, Friends Of Chislehurst .....	83
Immagine 031: Murales costruito da Arte en el Parque, Mexico .....	84
Immagine 032: Immagine Progetto Laboratorio Family Friendly .....	89
Immagine 033: Progetto Partecipiazza, Gravelona Toce, 2008 .....	97
Immagine 034: Progetto Park Urka, 2009 .....	97
Immagine 035: Progetto Parteciparco, Noverasco 2007.....	97
Immagine 036: Progetto partecipativo Allen & Pike pedestrian malls, New York, 2008 .....	99
Immagine 037: Progetto partecipativo Allen & Pike pedestrian malls, New York, 2008 .....	99
Immagine 038: Porta di giardino, Leroy Street Studio, 2006.....	101
Immagine 039: Copartecipazione con i bambini della scuola 2006 .....	101
Immagine 040: piastrelle progettate dai bambini e Hester Street Collaborative, 2006 .....	101

Immagine 041: Sedie progettate per i ragazzi della scuola e Hester Street Collaborative	101
Immagine 042: Vassoi disegnate dai bambini delle scuole pubbliche di New York, 2006 ..	101
Immagine 043: Utenza multipla, Design For All .....	103
Immagine 044: Fronte cartolina informativa Progetto Parco Laboratorio Family Friendly ...	107
Immagine 045: Retro cartolina informativa Progetto Parco Laboratorio Family Friendly .....	108
Immagine 046: Immagine depliant Parco Don Giussani, progetto parco Family Friendly ...	116
Immagine 047: Cancellata ingresso via Anderloni .....	122
Immagine 048: Vecchia configurazione del vivaio dipinto nel pavimento.....	122
Immagine 049: Cartello metallico serigrafato, Progetto riqualificazione Parco Scheibler ...	122
Immagine 050: Portabiciclette e cestino porta rifiuti, ingresso via Lessona .....	122
Immagine 051: Lampione del parco .....	122
Immagine 052: Segnale informativa area gioco .....	122
Immagine 053: Segnale di divieto cani .....	122
Immagine 054: Fontana davanti Villa Scheibler.....	122
Immagine 055: Area gioco bambini .....	123
Immagine 056: Panchina del parco.....	123
Immagine 057: Copia anziani passeggiando.....	123
Immagine 058: Cancellata area cani.....	123
Immagine 059: Panchine progettate per il parco, schiena con scritta .....	123
Immagine 060: Utenti del parco, famiglia straniera, signore passeggiando e signore facendo sport.....	123
Immagine 061: Vie del parco .....	123
Immagine 062: Fogli informativi degli specie di alberi.....	123
Immagine 063: Dispensatore borse per i cani.....	123
Immagine 064: Totem informativo Parco Villa Scheibler.....	126
Immagine 065: Attività Laboratorio creativo .....	126
Immagine 066: Attività racconto di fiabe .....	126
Immagine 067: Attività pronto soccorso per i bambini .....	126
Immagine 068: Attività ginnastica .....	126
Immagine 069: Ingresso via Olona.....	130
Immagine 070: Segnale con nome del parco viale Coni Zugna .....	130
Immagine 071: Anziana con bambino passeggiando.....	130
Immagine 072: Bachecca informativa con mappa del parco, centro del parco.....	130
Immagine 073: Area gioco bambini da 4 a 12 anni.....	130
Immagine 074: Area gioco bambini da 2 a 8 anni.....	130
Immagine 075: Utenti del parco al mattino .....	130
Immagine 076: Campo di calcio per i ragazzi .....	131
Immagine 077: Area gioco per bambini da 1 a 4 anni, cestino porta rifiuti.....	131
Immagine 078: Utenti del parco al pomeriggio .....	131
Immagine 079: Ragazzi giocando nelle infrastrutture del parco.....	131
Immagine 080: Area gioco bambini da 4 a 12 anni.....	131
Immagine 081: Utenti del parco al pomeriggio, bambini con le biciclette .....	131
Immagine 082: Totem informativo Parco Laboratorio Family Friendly .....	134
Immagine 083: Dettaglio totem, strutture per mettere informazione .....	134



Immagine 084: Attività Halloween.....	134
Immagine 085: Attività pronto soccorso.....	134
Immagine 086: Attività mercatino giochi usati.....	134
Immagine 087: Momento tavolo di progettazione Parco Villa Scheibler, 19 ottobre 2010.....	138
Immagine 088: Sedile Flessibile, Giulio Iacchetti, Mostra Flessibilità Torino 2008.....	148
Immagine 089: My treasures trash Emiliana design, Mostra Flessibilità Torino 2008.....	148
Immagine 090: Il giardino dentro casa, Matali Crasset.....	148
Immagine 091: Poet Swiss Bench Alfredo Häberly, 2005.....	150
Immagine 092: Soporte para prensa gratuita, Tecnoseñal e Instituto Europeo di Design, 2006.....	150
Immagine 093: Piazza Risorgimento, maO architettura, 2005.....	150
Immagine 094: Mupi, De Ferrari Architetti per IGP Decaux.....	153
Immagine 095: Specchio della città, De Ferrari Architetti per IGP Decaux.....	153
Immagine 096: Lavagna bianca Muragraf su colonna, Didadisplay.....	153
Immagine 097: Panchina dipinta con optional.....	153
Immagine 098: Elemento verticale con optional, Studio Egovitaminacreativa.....	153
Immagine 099: Struttura per esposizione fotografica, Helice.....	154
Immagine 100: Arte en el campo de San Francisco, Helice.....	154
Immagine 101: Arte en el campo de San Francisco, Helice.....	154
Immagine 102: Bambini giocando, Public Workplace Playground, Nils Norman 2009.....	156
Immagine 103: Adulti che leggono, Public Workplace Playground, Nils Norman 2009.....	156
Immagine 104: Architecture for Temporary Autonomous Sarai, Atelier Bow-Wow.....	157
Immagine 105: Postit appesi nella struttura della costruzione.....	157
Immagine 106: Sedia 1, Autoproduzione Enzo Mari per Artek.....	158
Immagine 107: Mood board di ispirazione del prodotto.....	170
Immagine 108: Bozzetto 01, sviluppo del prodotto.....	171
Immagine 109: Bozzetto 02, sviluppo del prodotto.....	171
Immagine 110: Bozzetto 03, sviluppo del prodotto.....	172
Immagine 111: Bozzetto 04, sviluppo del prodotto.....	172
Immagine 112: Bozzetto 05, sviluppo del prodotto.....	172
Immagine 113: Bozzetto 06, sviluppo del prodotto.....	172
Immagine 114: Bozzetto 07, sviluppo del prodotto.....	172
Immagine 115: Bozzetto 08, sviluppo del prodotto.....	172
Immagine 116: Bozzetto 09, sviluppo del prodotto.....	172
Immagine 117: Bozzetto 10, sviluppo del prodotto.....	172
Immagine 118: Concept 01, vista retro.....	173
Immagine 119: Concept 01, vista fronte.....	173
Immagine 120: Concept 02, vista retro.....	174
Immagine 121: Concept 02, vista fronte.....	174
Immagine 122: Concept 03, vista fronte.....	175
Immagine 123: Concept 03, vista retro.....	175
Immagine 124: Bacheca in legno, vista retro.....	176
Immagine 125: Bacheca in legno, vista fronte.....	176
Immagine 126: Bacheca con sistema orario configurabile.....	178

Immagine 128: Vista fronte bacheca .....	179
Immagine 129: Forma degli adesivi per il motore di ricerca fisico .....	180
Immagine 130: Immagine motore di ricerca fisico definitiva .....	181
Immagine 131: Eventuali varianti del motore di ricerca fisico .....	181
Immagine 132: Posizione delle bacheche all'interno del parco .....	182
Immagine 133: Bacheca Lessona .....	183
Immagine 134: Motore di ricerca Lessona .....	183
Immagine 135: Motore di ricerca Anderloni .....	183
Immagine 136: Bacheca Anderloni .....	183
Immagine 137: Configurazione delle cartoline per l'orario configurabile .....	184
Immagine 138: Sistema di orario configurabile .....	185
Immagine 139: Orario configurato per prossima attività, laboratorio crea-attivo .....	186
Immagine 140: Orario configurato per l'attività in corso, laboratorio naturalistico .....	186
Immagine 141: Orario configurato per attività sospesa, attività delle bocce .....	187
Immagine 142: Orario configurato per attività spostata a Villa Scheibler, la ginnastica .....	187
<i>Immagine 143: Dettaglio lato fuori bacheca .....</i>	<i>188</i>
Immagine 144: Dettaglio modo di appesa dei volantini e messaggi .....	188
Immagine 145: Sploso bacheca .....	192
Immagine 146: Ingombri di massima .....	193
Immagine 147: Dettaglio di fissaggio della bacheca .....	194
Immagine 148: Ambientazione della bacheca al parco 01 .....	195
Immagine 149: Ambientazione della bacheca al parco 02 .....	195
Immagine 150: Story board 01, membro comunità cambia la configurazione del sistema orario .....	196
Immagine 151: Story board 02, mamma con il figlio entrano al parco .....	197
Immagine 152: Story board 03, mamma e figlio guardano la bacheca .....	198
Immagine 153: Story board 04, percorso a linea d'aria e percorso fisico .....	199
Immagine 154: Story board 05, mamma e figlio passano per l'info point .....	200
Immagine 155: Story board 06, attività in corso al laboratorio del parco .....	201
Immagine 156: Story board, bambino appende l'oggetto fatto nella attività nella bacheca .....	202
Immagine 157: Immagine Progetto Laboratorio Family Friendly .....	204
Immagine 158: Riccio utilizzato previsionale .....	206
Immagine 159: Logo riccio del Comitato Contro Gronda Nord .....	206
Immagine 160: proposta logo 01 .....	207
Immagine 161: Proposta logo 02 .....	207
Immagine 162: Proposta logo 03 .....	207
Immagine 163: Proposta logo 04 .....	208
Immagine 164: Proposta logo 05 .....	208
Immagine 165: Proposta logo 06 .....	208
Immagine 166: Logo definitivo Amici Parco Scheibler, viola .....	209
Immagine 167: Logo definitivo, Amici Parco Scheibler, Verde .....	209
Immagine 168: Logo Amici Parco Scheibler, scala grigio .....	210
Immagine 169: Logo Amici Parco Scheibler, scala grigio, dimensione ridotta .....	210

Immagine 170: Logo Amici Parco Scheibler, in negativo .....	210
Immagine 171: Logo Amici Parco Scheibler, in negativo, dimensione ridotta .....	210
Immagine 172: Tessera fedeltà fronte .....	211
Immagine 173: Tessera fedeltà retro .....	211
Immagine 174: Proposta logo 01 Parco Don Giussani.....	213
Immagine 175: Proposta logo 02 Parco Don Giussani.....	213
Immagine 176: Proposta logo 03 Parco Don Giussani.....	213
Immagine 177: Proposta logo 04 Parco Don Giussani.....	213
Immagine 178: Proposta cartelli 01, con logo degli Amici Parco Solari .....	214
Immagine 179: Proposta cartelli 02, con logo degli Amici Parco Solari .....	214
Immagine 180: Logo Amici Parco Solari .....	215
Immagine 181: Logo Amici Parco Solari, dimensione ridotta.....	215
Immagine 182: Logo Amici Parco Solari, scala grigio .....	215
Immagine 183: Logo Amici Parco Solari, scala grigio, dimensione ridotta .....	215
Immagine 184: Panchina Parco Solari dipinta.....	216
Immagine 185: Bicicletta dipinta con il colore del progetto.....	216
Immagine 186: Stencil per i disegni del pavimento al Parco Solari.....	217
Immagine 187: Mappa Milano, futuro con più verde .....	222

## Indice figure

Figura 001: Flusso delle persone della città al quartiere .....	32
Figura 002: Schema comunicazione Roman Jakobson.....	36
Figura 003: Schema strumenti comunicazione delle persone .....	43
Figura 004: Schema dell'analisi dei modelli comportamentali.....	45
Figura 005: Schema degli utenti del parco nel giorno .....	67
Figura 006: Brain storming, azioni e sentimenti del parco .....	69
Figura 007: Schema dei nuovi utilizzi del parco .....	86
Figura 008: Mind map fase di ricerca iniziale .....	91
Figura 009: Mappa con delle aree di attività del Villa Scheibler.....	112
Figura 010: Mappa con delle aree di attività del Parco Don Giussani.....	118
Figura 011: Schema analisi territoriale ed osservazione della realtà, Parco Villa Scheibler ..	125
Figura 012: Schema analisi territoriale ed osservazione della realtà, Parco Don Giussani...	133
Figura 013: Rete fisica nel parco .....	162
Figura 014: Punti strategici della rete.....	164
Figura 015: Ciclo della capacità d'iterazione fra il prodotto e l'utente.....	166
Figura 016: Schema dei pezzi e materiali della bacheca .....	190
Figura 017: Schema dei vantaggi del sistema .....	203

### Indice grafici

Grafico 001: Popolazione straniera residente a Milano dal 1997 al 2008.....	26
Grafico 002: Servizio statistiche Comune, Popolazione Zona 8, Milano, 2009.....	110
Grafico 003: Servizio statistiche Comune, Popolazione straniera Zona 8, Milano, 2009 .....	110
Grafico 004: Servizio statistiche Comune, Popolazione Zona 6, Milano, 2009.....	115
Grafico 005: Servizio statistiche Comune, Popolazione straniera Zona 6, Milano, 2009 .....	115

## Abstract

---

Physical social network è il risultato di otto mesi di lavoro sulla tesi finale di Disegno Industriale.

La ricerca è cominciata con lo stimolo di capire le relazioni sociali nello spazio pubblico. Soprattutto nelle grandi città, prendendo come riferimento Milano, dove l'individualismo e la fretta sono concetti quotidiani e purtroppo consolidati. Ma questa tendenza ha fatto emergere delle comunità che non vogliono questa vita singola ed escono alla strada per tornare alla vita sociale, alla comunità, allo spazio pubblico, al parco urbano.

Lo scopo della tesi è stato quello di fare parte di una di quelle comunità e vedere come il design può essere utile nel loro confronto.

Il progetto Laboratorio Parco Family Friendly è stato il supporto principale della tesi. Progetto promosso per il sito Radiomamma e il Comune di Milano, che ha lo scopo di attirare le persone, soprattutto le persone dei quartieri vicini, ad animare, immaginare e costruire il parco di un modo diverso a quello che si fa attualmente.

Il progetto è stato sviluppato in due parchi pilota di Milano. Il parco Giardini Don Giussani, ex Solari e il parco Villa Scheibler a Quarto Oggiaro.

È stato un lavoro di co-progettazione tanto con i responsabili del progetto quanto con i vicini dei quartieri d'intervento. I veri protagonisti del progetto sono stati le persone che sono andate ai tavoli di progettazione dove abbiamo chiacchierato, proposto e pensato sui diversi bisogni dei parchi.

Da questi incontri è nato il progetto Physical Social Network, che si descrive come un sistema per aiutare a creare una rete fisica nel parco. Questa rete fisica aiuta alla comunità a rendere visibile le sue attività dentro il parco anche quando queste non sono in corso, ad ottimizzare la comunicazione con gli utenti del parco e a fare del parco uno spazio più caratteristico, speciale e coinvolgente.

Un sistema composto con diversi punti strategici forniti di una bacheca interattiva. Una bacheca interattiva, manuale, dove le persone della comunità possono mettere diverse informazioni sul progetto e le attività che si fanno, possono utilizzarla come luogo di esposizione, di scambio e può diventare un percorso gioco dentro il parco.



# 1. Introduzione

---

'La città, anche la più moderna, non dovrà mai perdere la magia per cui è nata, la magia dello stare assieme.'

Renzo Piano



*Immagine 001: Abitanti della città contemporanea*

001



La tesi è cominciata con lo stimolo di capire le relazioni fra le persone, non importando l'età, il sesso o le condizioni, nello spazio pubblico. Nella società attuale la tendenza all'individualismo e alla velocità fa diventare buio e solitario lo spazio pubblico e allo stesso tempo allontana dalle persone della vita comunitaria, della socializzazione, del stare insieme.

Si dice spesso, che la città è malata, alienante, che i suoi spazi sono sempre meno salubri, meno belli, meno sicuri. È il modello su cui è basata la società urbana contemporanea che produce città sempre meno vivibili, sempre meno sostenibili, in cui si riscontrano disagi, soprattutto nelle fasce più deboli della popolazione.

Gli spazi hanno perso ogni caratteristica peculiare, ogni elemento di qualità ed identità.

La città di oggi priva i bambini, ma anche gli anziani e i disabili, di molti diritti, fra cui quello essenziale di poter uscire di casa da soli ed andare a giocare con altri bambini. Ma allo stesso tempo sottrae anche agli adulti molte delle tante esperienze che la città offre: la socialità, lo scambio intergenerazionale, la possibilità di ricevere e dare stimoli e di intrecciare relazioni.

Con lo sviluppo di questa tesi invece, si vuole immaginare una città densa, dinamica e cosmopolita in cui ogni abitante, se vuole, può vivere e svolgere la maggiore parte delle sue attività giornaliere senza allontanarsi dal quartiere che sia un luogo aperto e connesso<sup>1</sup> con l'insieme degli altri luoghi della città e della metropoli planetaria. Che i veri protagonisti della costruzione e ridefinizione della città e dei suoi spazi siano le persone.

Una città sostenibile, cioè, che garantisca il recupero e la rigenerazione del sistema naturale per soddisfare i bisogni dei suoi abitanti e le generazioni future. Città dove tutto il mondo abbia le stesse opportunità per arricchire la sua personalità e cercare la felicità. Città che ci permettano vivere, curare, essere curati, giocare, convivere, sognare e condividere.

<sup>1</sup> Concetti del libro *Quotidiano sostenibile. Scenari di vita urbana*. Manzini Ezio e François Jegou, Edizioni ambiente 2003.



## 2. Osservazione della città contemporanea

---

A partire dal XI e XII secolo circa, le città sono state il vero crogiolo<sup>2</sup> dell'Europa. Sia quelle che si sono sviluppate negli 'interstizi di feudalità' come Francia o Inghilterra, o quelle che, al contrario, sono state sufficientemente potenti da mettere l'aristocrazia l'angolo. Proprio in queste nuove città le nuove idee politiche, il primo capitalismo, la borghesia delle arti e la cultura, l'individualismo, si sono progressivamente sviluppate.

Le rivoluzioni tecnologiche dell'informazione e della telecomunicazione da una parte e i processi di globalizzazione dall'altra, sembrano rendere caduche le rappresentazioni classiche dello spazio e del tempo.

Negli ultimi cinquanta anni, la città nata come luogo di ritrovo e di scambio, ha scoperto il valore commerciale dello spazio e ha trasformato tutti i concetti di equilibrio, benessere e convivenza, per creare solo programmi con lo scopo di ottenere benefici.

Attualmente la città rinuncia a essere luogo di ritrovo e scambio e favorendo la separazione e la specializzazione: Il centro storico per le banche, i negozi di lusso, il divertimento, la periferia per dormire. Ci sono anche

<sup>2</sup> *Le città nell'Europa contemporanea.* Arnaldo Bagnasco e Patrick Le Galès. Ed. Liguori 2001

luoghi per i bambini, luoghi per gli anziani, luoghi della conoscenza, luoghi specifici per il shopping e luoghi della malattia.

La città come ambito unitario, come ecosistema, sta sparendo e si sta trasformando nella somma di luoghi specializzati, autonomi e autosufficienti, ognuno con il suo parcheggio, il suo bar, il suo bancomat, la sua guardia, ecc.

Questa è una tendenza costante nella città contemporanee, coerente con la logica di separazione e specializzazione; creare servizi, strutture sempre più indipendenti.

Finora, si è pensato, progettato e valutato la città prendendo come parametro un cittadino medio con caratteristiche di adulto, maschio e lavoratore e potenziale elettore. In questo modo la città ha perso i cittadini non adulti e non lavoratori, cittadini di seconda categoria che sono rimasti senza diritti.

Infatti, la vita dei bambini nelle grandi città diventa di anno in anno più difficile. Sia quando lo spazio viene programmato ignorando del tutto le loro esigenze, sia quando i progettisti bene intenzionati propongono e/o realizzano per loro spazi "protetti" e specializzati. Così nei parchi si vedono: recinti, staccionate, zone gioco separate, vasche di sabbia cintate, gabbie, dentro le quali il cucciolo dell'uomo viene rinchiuso per evitare che venga aggredito dal esterno. Queste soluzioni ricordano un passo de "L'amore ai tempi di colera" di Gabriel Garcia Márquez, dove una madre affronta un lungo viaggio con la propria bambina, su un battello fluviale infestato da insetti, topi e altri animali sgradevoli. La donna trasporta la bambina dentro una gabbia da uccelli. Non è questa la soluzione che risponde alle esigenze del bambino, il quale è parte del tessuto sociale, e ha bisogno di interagire anche col mondo dei ragazzi più grandi e con quello degli adulti e degli anziani.

Secondo il modello di sviluppo urbano dell'antropologa e attivista politica Jane Jacobs, occorre attribuire di nuovo agli spazi urbani, funzioni sociali. Fra si che 'gente diversa, ad ore diverse, utilizzi le stesse strade, gli

stessi giardini, le stesse piazze' solo così la città potrà divenire nuovamente stimolante ed educante.

Francesco Tonucci, nel suo libro "La città dei bambini" scrive che la città che va bene per i bambini, va bene per tutti. In questa città ideale gli spazi dovrebbero essere comuni, senza barriere che segnano i confini generazionali<sup>3</sup>.



<sup>3</sup> *La città dei bambini*,  
Francesco Tonucci, La-  
terza, Roma-Bari 1996.

*Immagine 002: La città  
contemporanea*

002

## 2.1. Milano

All'inizio del secolo XV Parigi è la città più grande del mondo con una popolazione intorno a 275.000 abitanti. Seguono molto a distanza Milano, Bruges, Venezia e Genova.

In 1973 la popolazione di Milano raggiungeva 1.743.427 abitanti. Successivamente l'area milanese ha conosciuto un forte fenomeno di suburbanizzazione, dato dal trasferimento di molti abitanti verso i comuni interurbani, a causa del costo delle abitazioni più contenuto, e di una qualità di vita ritenuta migliore.

Popolazione straniera residente dal 1997 al 2008

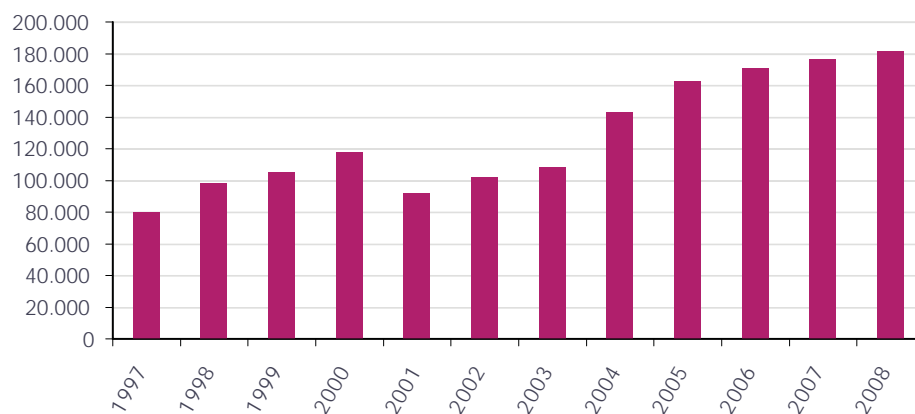


Grafico 001: Popolazione straniera residente a Milano dal 1997 al 2008, Servizio Statistiche Comune di Milano

001

Come si vede nel grafico da dieci anni a qua, il numero di residenti stranieri è stato sempre in salita, essendo gli ultimi anni i più significativi. I dati statistici presi dal servizio Statistica del Comune descrivono Milano come una città dove la popolazione continua a svuotarsi di milanesi e a crescere solo di stranieri. Nei primi 7 mesi dell'anno 2010 la popolazione italiana è calata di circa 2000 unità passando da 1.107.189 a 1.105.310. Contemporaneamente quella straniera, rappresentata da ben 155 Paesi diversi, è cresciuta di quasi 9000 presenze passando da 199.372 a 208.021. Una cifra che rappresenta ormai quasi il 16% dei residenti (1.313.000) a fronte di una media nazionale che è intorno al 6,5%. Nelle prime dieci nazionalità più rappresentate dominano i filippini con 32 mila residenti, seguiti da egiziani 27 mila e cinesi 18 mila. Rallenta la crescita dei romeni dopo il boom degli scorsi anni, 17% nel 2009 rispetto al 2008, con un +5% nei primi sette mesi dell'anno. Numeri in linea con gli aumenti di peruviani e cinesi. Crescita doppia, invece per gli ucraini che sono cresciuti in un 10%.

Da questa analisi si afferma che Milano è diventata e diventerà ancora di più una città multiculturale ma allo stesso tempo segmentata. Tenendo conto le zone di decentramento che compongono Milano e facendo l'analisi di ogni zona, si vede come generalmente ogni etnia abita in una zona specifica e ha dei rapporti con le persone dello stesso paese. Esempi come la zona di Sempione dove nella strada Paolo Sarpi abita e lavora la comunità cinese più grande di Milano o vedere come i residenti stranieri abitano sempre nelle zone più lontane del centro. Il weekend andando al parco si vedono le comunità di latinoamericano o rumeni che fanno il pranzo insieme.

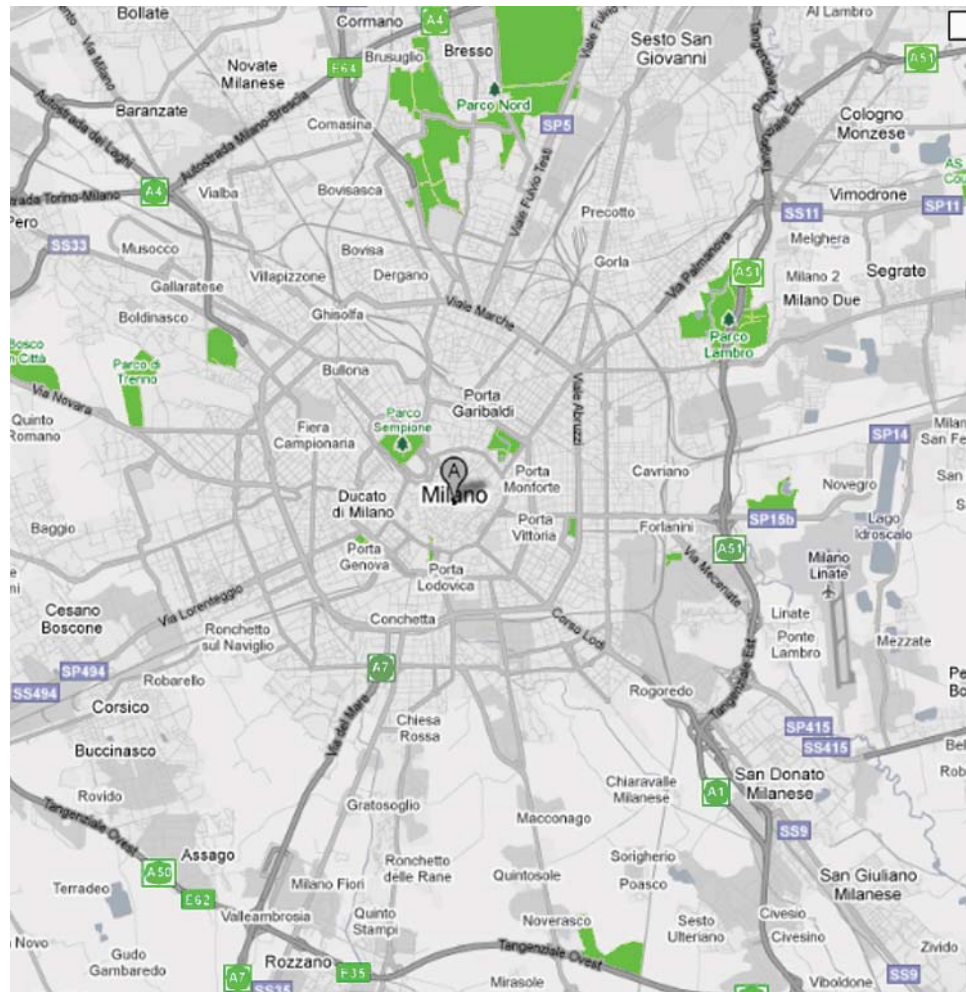


Immagine 003: Mappa delle aree verdi di Milano

003



Dal punto di vista architettonico invece, Milano è una città che dal primo decennio degli anni duemila sta vivendo un profondo rinnovamento, con la realizzazione di numerosi progetti che puntano da un lato a riqualificare intere zone e grandi quartieri, e dall'altro a proiettare la sua immagine in Europa e nel mondo, sono stati fatti importanti concorsi internazionali cui hanno partecipato architetti quali Renzo Piano, Norman Foster, Cesar Pelli, Massimiliano Fuksas, Arata Isozaki, Daniel Libeskind, Zaha Hadid e Leoh Ming Pei.

Edifici che si incontrano con strade di asfalto e ogni tanto un po di verde. Sono i parchi urbani, i polmoni della città dove è l'unico posto dove la natura è presente.

## 2.2. Vita nel quartiere

Dentro delle città contemporanee si trovano luoghi dove la gente vive la vita quotidiana di un modo più tranquillo e ordinato. Parliamo dei quartieri che si allontanano un po' della vita veloce e stressante della grande città. I quartieri sono luoghi dove si svolgono diverse attività durante il giorno. Gli abitanti dei quartieri ne utilizzano le infrastrutture e i piccoli negozi che ancora quotidianamente rimangono. Infrastrutture che sempre più mettono in gioco la macchina e non lasciano spazio a installazioni pubbliche come parchi, piazze, strade pedonali ecc.

Attualmente si costruiscono quartieri senza vita urbana, cioè, luoghi dove teoricamente la gente va a dormire e per tutta la giornata è in centro città, anche se nella pratica non è proprio così. Sono luoghi dove bambini, anziani e adulti che rimangono a casa e passano tante ore senza mai uscire.

Gli utenti che frequentano queste zone si possono dividere in tre tipi: i bambini, gli adulti disoccupati e gli anziani. L'adulto lavoratore si sposta a lavorare al centro della città.

Queste persone, passano quasi tutto il tempo a casa o nel quartiere. Ma quando escono fuori, in particolare nelle piazze, cosa fanno? che cosa trovano?

### **Bambini**

I bambini generalmente frequentano la scuola più vicino casa. Dopo le lezioni vanno al parco vicino casa, a giocare con gli amici, ma sempre

Accompagnati da un adulto. Lì, corrono, giocano, socializzano, ecc. Ci sono tappe diverse nel ambito dei bambini.

Da una parte ci sono i bambini fino a 3 anni che hanno bisogno di aiuto per giocare. L'adulto deve essere sempre molto vicino a lui e deve aiutarli a salire e scendere dai vari giochi. Generalmente sono abbastanza indipendenti rispetto ad altri bambini, che preferiscono giocare accompagnati dagli adulti.

I bambini da 3 a 5 anni, sanno giocare da soli, anche se gli adulti devono essere abbastanza vicini.

Nell'età fra 6 a 12 anni, hanno più indipendenza e, anche se l'adulto è sempre con loro, giocano generalmente con bambini della stessa età. I giochi in gruppo sono più abituali e, a partire da 6 anni, si riuniscono sulle panchine intorno al parco gioco e parlano fra loro.

Dai 12 anni in su, i bambini diventano adolescenti e generalmente escono senza adulti. Si trovano nei parchi con gli amici e si siedono nelle panchine a parlare e a giocare.

### **Adulti**

L'ambito degli adulti che abitano nel quartiere è molto vago. Da una parte ci sono gli adulti lavoratori che generalmente si

spostano a lavorare al centro città e per l'altra parte ci sono gli adulti che rimangono a prendersi cura dei bambini o perché sono senza lavoro.

Il primo gruppo utilizza il quartiere soprattutto nel tardo pomeriggio. Le ragioni principali per uscire nel quartiere sono i figli e vogliono andare al parco, o i cani che devono uscire con loro, o che escono per fare sport.

Gli adulti che hanno i bambini, vanno al parco con loro, ci giocano insieme o li controllano da lontano. I responsabili dei bambini più piccoli, devono aiutarli a giocare, cioè, devono restare vicino al parco giochi fin quando il bambino ha bisogno. Il problema che si nota in questo tipo di utente è che non può far parte del gioco e deve restare al margine senza però dimenticare di essere il sostegno del piccolo.

Gli adulti che curano i bambini più grandi, invece, si riuniscono con gli altri genitori, babysitter, nonni, ecc. e parlano fra loro seduti nelle panchine o in piedi vicini alla zona di gioco, stando sempre attenti ai più piccoli.

### **Anziani**

La città normalmente crea una situazione d'insicurezza ed estraneità, notevolmente più forte sugli over65. Dovuto dallo stress causato dal traffico, la gente, allo stile di vita, ecc. Si può arrivare a una situazione di stanchezza e mancanza di orientamento non gradevole. Queste ultime sensazioni si sommano alle difficoltà d'affrontare nella città a livelli generali: mancanza di orientamento, insicurezza, estraneità, stanchezza e stress.

Di conseguenza ci imbattiamo nella situazione in cui gli OVER65, le persone anziane, anche se vivono in una grande città, raramente escono dal proprio quartiere.

La maggioranza delle persone nella terza età percepiscono il quartiere come unico spazio di vita. Si recano poco in altre parti della città. Per loro il quartiere dove abitano è come un piccolo paese dove possono creare un ambiente familiare.

Gli anziani vanno spesso nelle piazze, soprattutto quando la situazione meteorologica è buona. Sono luoghi vicino casa dove possono prendere un po' di aria e relazionarsi con altre persone. Anche in questa occasione ci sono due tipi di persone.

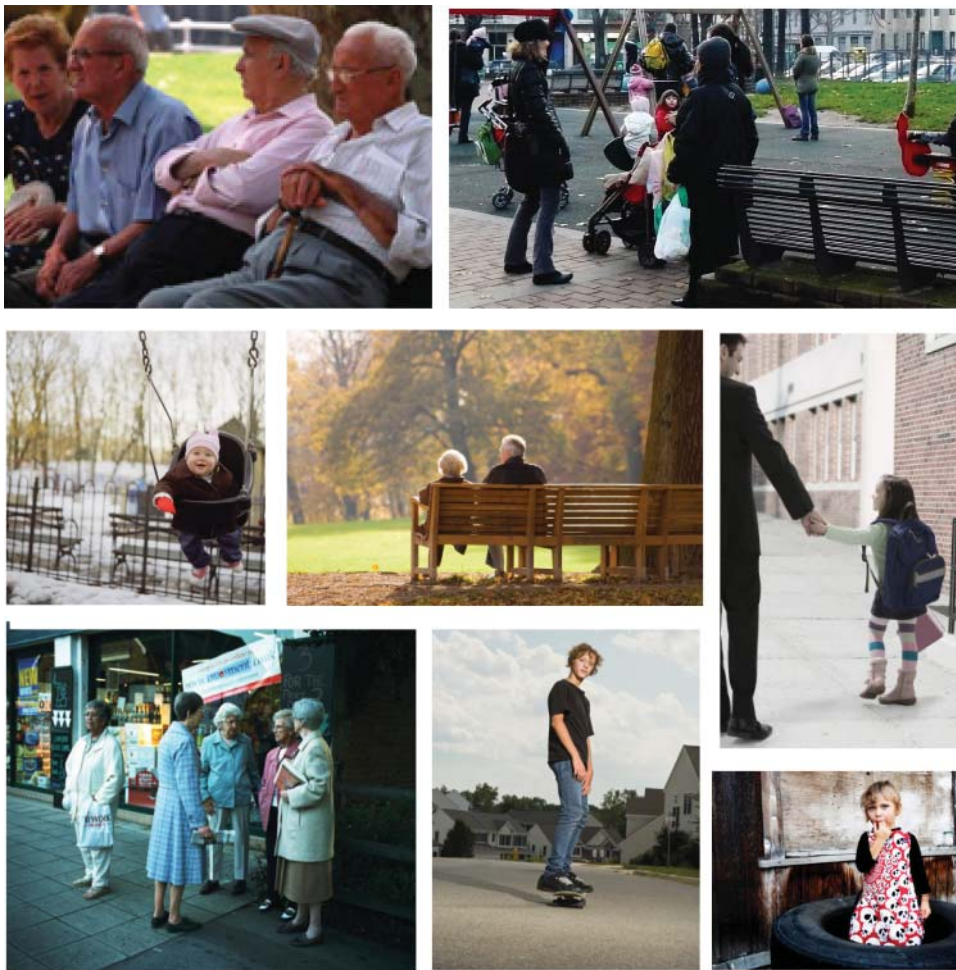
Da una parte i nonni che vanno al parco con i nipoti. In questo caso, le persone over65 anni assumono le stesse caratteristiche degli adulti, se la forma fisica è abbastanza buona, sono i responsabili del bambino nel gioco.

Invece gli anziani che vanno da soli al parco, si trovano con gli amici del quartiere, occupano le panchine o fanno delle piccole passeggiate intorno al parco.



*Figura 001: Flusso delle persone della città al quartiere*

001



*Immagine 004: Mood-board degli abitanti dei quartieri*

004



## 3. Società

---

### 3.1 Socializzazione e comunicazione

Le esigenze d'iterazione sociale non vengono meno con l'età. Al contrario, per mantenere a lungo una buona qualità di vita è fondamentale tenere costantemente in esercizio la mente e il corpo e partecipare alla vita comunitaria. Indipendentemente dell'età, la forma più gradevole e meno difficoltosa è il gioco, soprattutto se condiviso con altre persone.

*<sup>4</sup>Modello teorico di Shannon Weaver*

La relazione fra le diverse persone è molto importante tanto con le persone della stessa età, tanto con quelle di diverse generazioni.

La comunicazione non è soltanto un processo di trasmissione d'informazioni<sup>4</sup> in italiano, il termine "comunicazione" ha il significato semantico di "far conoscere", "rendere noto". La comunicazione è un processo costituito da un soggetto che ha intenzione di far sì che il ricevente pensi o faccia qualcosa.

La comunicazione riguarda sia l'ambito quotidiano, ad esempio un colloquio tra amici, sia l'ambito pubblicitario e delle pubbliche relazioni: in

ciascuno di questi ambiti la comunicazione ha diverse finalità. Gli agenti della comunicazione possono essere persone umane, esseri viventi o entità artificiali. Infatti, è colui che riceve la comunicazione ad assegnare a questa un significato, per cui è la potenzialità creativa dell'essere umano ad assegnare significati ad ogni cosa, creando il "sistema comunicazione" con le sue due caratteristiche: l'immaginazione e la creazione di simboli.

È tuttavia argomento di discussione se la comunicazione presupponga l'esistenza di coscienza, o se si tratti di un processo che può avvenire anche tra macchine. Se infatti è colui che riceve la comunicazione ad assegnare un significato ogni "cosa" può comunicare.

Il concetto di comunicazione comporta la presenza di un'interazione tra soggetti diversi: si tratta in altri termini di un'attività che presuppone un certo grado di cooperazione. Ogni processo comunicativo avviene in entrambe le direzioni.

<sup>5</sup> *Saggi di linguistica generale, Roman Jakobson 1963*

Nell'ambito della semiotica si descrive la comunicazione come un fatto sociale. Un atto che richiede almeno due soggetti, due attori, due posizioni all'interno di un'iterazione semiotica. In un saggio<sup>5</sup> del 1963, il linguista Roman Jakobson, ha fissato in uno schema i fattori e le funzioni di ogni processo di comunicazione. Lo schema descrive i fattori e il percorso di un atto comunicativo per essere recepito, ma anche le funzioni semiotiche perchè esso venga compreso. Ma a guardarlo bene, il modello di Jakobson si presenta come un campo di relazioni e può essere riletto alla luce di un'altra metafora guida; quella del gioco, il gioco semiotico.

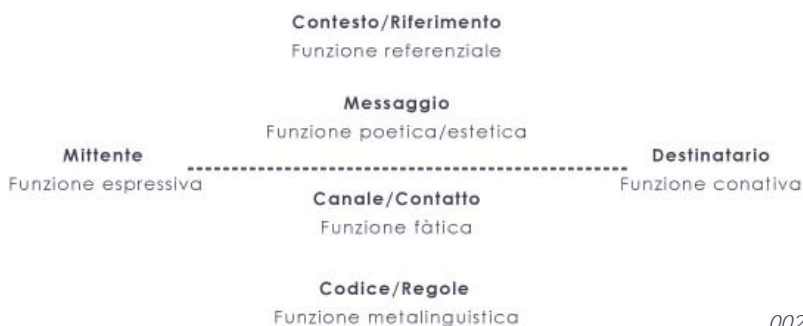


Figura 002: Schema comunicazione Roman Jakobson



Il gioco semiotico è così un atto di relazione fra un io e un tu e a volte fra un io e un esso, e lo stesso succede nelle iterazioni con gli artefatti. Un atto di relazione condivisa e sorretta da regole, d'individuazione di spazi di azione, di strategie per il conseguimento di un fine, di azioni che producono senso.

Per quanto riguarda al gioco semiotico, il primo giocatore è il mittente, inteso come il soggetto che compie l'atto comunicativo. Il secondo giocatore è il destinatario, che è il soggetto in cui è destinato o che riceve l'atto comunicativo. L'oggetto in gioco invece è il messaggio, che mittente e destinatario si scambiano in forma di segni, enunciati, testi, atti o artefatti comunicativi. Ma per arrivare a una destinazione, ogni messaggio necessita di un canale in cui scorrere, e quindi di un contatto fisico, sia esso un mezzo meccanico o una materia e soprattutto il nostro corpo. Una volta arrivato il messaggio è interpretato, attraverso il ricorso a regole, ovvero codici che regolano sistemi di significazione, ma anche abitudini, usanze, accordi impliciti e inferenze. Per comprendere un messaggio occorre individuare l'oggetto di riferimento, capire di cosa si sta parlando, cogliere l'universo semantico cui il messaggio rinvia, aiutati sia dagli elementi interni al messaggio, sia dalla situazione e dalla circostanza nelle quali ha luogo un atto comunicativo, cioè, il contesto.

A ogni fattore Jakobson associa una funzione. Precisando che le sei funzioni sono sempre compresenti, anche se alcune di esse risulteranno dominanti. Altre scattano in primo piano, anche si dispongono in modo complementare alle prime, altre ancora finiscono sullo sfondo. La funzione espressiva è propria del mittente: sentimenti e umori, visioni del mondo e idee da portare all'esterno, da 'ex-primere' e far conoscere. La funzione conativa è la pressione svolta sul destinatario per attirare la sua attenzione o l'interesse. La funzione poetica invece è il modo in cui il messaggio è composto e si presenta, la sua forma e le sue proprietà sensoriali. Un'altra funzione è quella fatica che si descrive come la cura del contatto comunicativo e anche la modalità attraverso la quale si controlla l'efficienza del canale per mantenere viva la relazione con chi ascolta. La funzione metalinguistica è quella che fa attenzione per le regole e le forme espressive di un qualsiasi linguaggio o sistema semiotico. Per ultimo c'è la funzione referen-

<sup>6</sup> *Dialogo sui dialoghi*, Bonfantini Massimo A. e Ponzio Augusto, 1986 Ravenna, Longo

ziale alla quale è affidato il compito più evidente di un atto comunicativo, quello di parlare di qualcosa, di fornire informazioni, portare argomenti, proporre contenuti.

La gran parte della comunicazione umana avviene attraverso i dialoghi<sup>6</sup>, fugaci battute, lunghe conversazioni, faticose riunioni. Il dialogo è la forma di contatto sociale più presente nella vita quotidiana. Vi sono i dialoghi di intrattenimento, di sé e per sé, privi di secondi fini e obbiettivi: si parla tanto per parlare. Questi dialoghi possono essere suddivisi in : dialoghi divertenti, propri della conversazione amichevole e del piacere conviviale; dialoghi conformativi ripetitivi, propri dei convenevoli rituali, per obbligo di cortesia o ricerca di compagnia. Vi sono poi i dialoghi di ottenimento, motivati e animati da un fine, praticati e messi in scena per l'ottenimento di un obiettivo già determinato nella mente dei dialoganti. Questi dialoghi li possiamo distinguere in dialoghi di scambio, propri della contrattazione economica o di altro tipo, e della richiesta: dialoghi di competizione, propri della gara verbale per considerare i favori di un terzo. Vi sono anche infine di dialoghi di riflessione, quelli attraverso i quali si cerca di raggiungere una conoscenza o di riflettere sui mezzi per raggiungerla.

<sup>6</sup> *Dialogo sui dialoghi*, Bonfantini Massimo A. e Ponzio Augusto, 1986 Ravenna, Longo

La vita è un continuo impegno di relazioni umane e dialoghi fra loro, ma lo sviluppo dello spazio pubblico attuale, la privatizzazione della vita urbana, l'individualizzazione delle persone e il dominio del veicolo sopra il pedone, non ha fatto che diminuire le possibilità di socializzazione e di scambio nello spazio urbano.

Oggi giorno anche se si abita in un palazzo di 8 piani e due scale in una città come Milano, sicuramente non si conoscono nemmeno la metà dei vicini. Ognuno vive la propria vita senza farsi problemi e senza preoccuparsi di quello che abita a due metri sopra di lui. Quando si esce allo spazio pubblico succede lo stesso o peggio. Le città crescono di una maniera mostruosa e con esse cresce anche il numero di abitanti, che sempre di più sono immigrati, il numero di strade, il numero di macchine, e le strade diventano vuote, pericolose, buie. C'è la paura di chi verrà a parlarmi? O rubarmi? O a chiedermi qualcosa? È nata una tendenza di antisocia-

lizzazione e di diffidenza nei confronti del vicino che fa diventare le città sempre più fredde.

L'architetto argentina Silvia Portansky parla della strategia da utilizzare per la ristrutturazione dello spazio urbano:

'Dobbiamo tornare all'utilizzo delle strade, le piazze e i parchi, all'incontro collettivo, all'espressione pubblica per resinificarla, cioè disegnare nuovi significati, nella certezza che quest'uso sarà frequente, costante ed intenso e lo spazio tornerà ad essere sicuro.'

Con le relazioni sociali e la partecipazione comunitaria, le persone hanno la percezione di essere curati, di essere stimati e di sentirsi parte di una rete sociale. D'accordo con gli studi di Laura Carstensen<sup>7</sup>, è molto importante l'aspetto emozionale nel rapporto con le persone, la voglia di ricevere appoggio. Nel momento di scegliere persone con cui avere contatto, le persone, soprattutto le persone di età più avanzata, scelgono quelle che gli possono trasmettere più soddisfazioni emozionali.

<sup>7</sup> *Teoria della selettività socio-emozionale*, Laura Carstensen, 1992, Università di Stanford

### 3.1.1. Modelli comportamentali fra diverse generazioni

Con l'analisi dei modelli comportamentali fra le persone di diverse generazioni si vuole capire la forma d'iterazione tanto fisica come verbale che c'è fra loro. Come si è spiegato prima, durante la giornata ci incontriamo con persone molto diverse e con ognuna di quelle il nostro comportamento cambia completamente.

La forma di comunicazione cambia anche secondo il momento del giorno o le attività che si fa e con le persone che s'interagisce.

In questo caso si sono analizzati i modelli comportamentali all'ora del tempo libero. Si sono individuati degli utenti estremi per semplificare l'analisi ed essere più specifici nei risultati. Gli utenti scelti sono stati bambini da tre a sei anni, e gli adulti che sono con loro nel tempo libero. Adulti che possono essere i genitori, nonni o le babysitter.

### **Corpo libero – mente libera**

Si sono individuati i comportamenti che hanno gli utenti quando fanno esercizio o giocano insieme.

Attrezzi come la corda, la palla o giochi iterativi come la WiiFit, essendo oggetti che si possono utilizzare da più utenti arricchiscono la relazione fra loro. L'esercizio che fanno mentre giocano, aiuta allo sviluppo del bambino e alla forma fisica dell'adulto.

L'esercizio che il bambino fa con il suo corpo è anche soddisfacente per la sua relazione. Le posture e esercizi della ginnastica aiutano allo sviluppo del bambino, alla forma salutare dell'adulto e favoriscono l'interazione di entrambi.

### **Mani libere – mente libera**

Le azioni che fanno con le mani sviluppano molto la creatività. Ci sono attrezzi come le marionette che aiutano a creare una storia che coinvolge più di una persona.

Giochi con le mani e dipingere sono altri modi di interagire con il bambino e passare tempo insieme. Sviluppano la creatività, il linguaggio e la socializzazione.

Il linguaggio con le mani, il gioco delle ombre e le canzoni seguiti con un gioco sono anche delle azioni abituali che si fanno per rafforzare la relazione. Allo stesso tempo si sviluppano le abilità motorie e le cognitive.

### **Mente libera- linguaggio libero**

La televisione come i giochi iterativi fanno sì che gli adulti e i bambini relazionino. Anche se metono tutta l'attenzione nell'attrezzo e non nella persona che c'è vicino. I libri sono attrezzi utili per rafforzare la relazione fra adulto e bambino. L'adulto racconta la stessa storia tante volte fino a che il bambino impara a leggere.

La comunicazione verbale è un punto molto forte nella relazione fra gli adulti e i bambini, e poi così facendo si tramandano storie di generazione in generazione. I bambini imparano le storie vecchie degli adulti, e dopole raccontano ad altre persone.

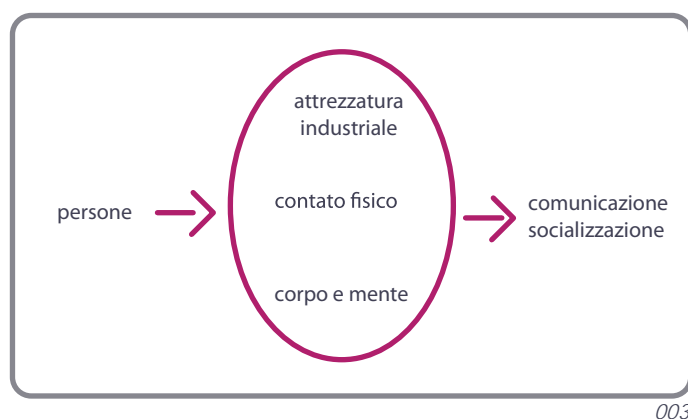
#### **Mente libera- Corpo libero – mani libere – linguaggio libero**

In questo capitolo si è analizzato il role play. I bambini utilizzano attrezzatura diversa per mettersi in un personaggio. Creano una storia immaginando di essere persone adulte. Così sviluppano la espressione verbale, la socializzazione e il lavoro in gruppo.

I costumi, i giocattoli che sembrano mobili di casa o negozi e gli attrezzi da lavoro, sono molto utili per aiutare al bambino a mettersi nel ruolo degli adulti.

Nel caso che non ci sia attrezzatura, l'immaginazione degli adulti sviluppa l'immaginazione dei più piccoli aiutandoli a creare una storia dove loro sono i protagonisti. Passare tempo insieme facendo i lavori di casa e anche vantaggioso per tutti due. Gli adulti passano più tempo con i bambini e allo stesso tempo i bambini imparano cosa si deve fare nella quotidianità.

Il fatto di uscire di casa e camminare e fermarsi per la strada, piazze o parchi della città, spiegando al bambino cosa sono, cosa si trova dentro o cosa si fa, comincia a creare dentro di lui un senso d'appartenenza con quello che ha intorno.



### Conclusioni

Per concludere con questa fase, si sono individuate le caratteristiche più generali che legano agli utenti.

Principalmente, quando si progetta per target così diversi si deve tenere conto che con i bambini tutto diventa gioco. Tanto l'igiene, come i pasti o lo studio, o semplicemente una passeggiata nel parco.

I legami più importanti e dove più risultati positivi si possono ottenere, sono l'esercizio fisico elementare, il gioco simbolico<sup>8</sup> e la comunicazione sia verbale che corporale. Le persone di diversa età stanno insieme perché una delle due parti necessita di cura ma anche per il semplice piacere dello stare insieme e voglia di farlo. Lo scambio di saperi intergenerazionale gratifica tanto gli anziani, quanto gli adulti, i giovani e anche i bambini.

Il linguaggio e la comunicazione fra gli utenti sono delle caratteristiche molto importanti per arrivare a un progetto adatto a tutti.

Tanto i bambini quanto gli adulti piace stare insieme, è un bisogno. Si deve capire come sfruttare le attività di ogni giorno.

Fino ora le attività che fanno sono soprattutto adatte ai bambini.

<sup>8</sup> Jean Piaget (Psicologo): Gioco che non ha uno scopo definito. Ogni uno lo rappresenta come vuole. Sviluppo del pensiero divergente, fantasia, creatività.

Figura 003: Schema strumenti comunicazione delle persone

Corpo libero + mente libera



Corda, palla, Wii



Gimnastica, giochi

Mani libere + mente libera



Dipingere, abilità manuale,  
giochi, marionete



Gioco delle ombre,  
canzoni, contatto

*Figura 004: Schema dell'analisi dei modelli comportamentali*



### Mente libera + linguaggio



Televisione, prodotti interattivi, libri



Racconto di storie, comunicazione

### Mente + corpo + linguaggio



Casa e negozi, costume, attrezzi da casa



Immaginazione, natura, mestieri da casa

004

### 3.2. Il gioco come modo di socializzazione

‘La cultura non ha inizio come gioco né per gioco, ma precisamente nel gioco’.

Johan Huizinga

È un’attività che può possedere una funzione ricreativa, una educativa, una biologica e sociale; coinvolgere una o più persone (i giocatori).

Nel linguaggio corrente la parola “gioco” indica un’attività gratuita, più o meno fittizia che procura un piacere di tipo particolare. Questa attività è anche chiamata ludica, termine che deriva dal latino ludus (gioco).

Le caratteristiche più significative del gioco sono, la libertà (il gioco è volontario), il piacere (divertente) e l’assenza di finalità.

Il gioco è la base di tutta l’attività perché stimola l’immaginazione.

#### 3.2.1. Teorie

È sul finire del settecento e l’inizio dell’ottocento che si intensifica l’interesse sul significato e le finalità del gioco. Friedrich Schiller (1795) per esempio, ha interpretato l’attività ludica come ‘scarico’ di una sovrabbondanza di energia vitale: ‘l’uomo con il gioco, si libera da ogni costrizione.’

Friedrich Fröbel (1826) ha pubblicato le sue idee nel libro L’Educazione del uomo. Dove considera il gioco come costitutivo non solo della vita psichica dell’infanzia, ma come espressione della creatività dell’umanità come

tale, evidenziando inoltre l'importanza del gioco per l'apprendimento: l'azione ludica per lo sviluppo delle conoscenze dei bambini.

E comunque verso la fine dell'ottocento che compaiono teorie più articolate sul gioco. Gli studi più importanti sono stati condotti da Karl Groos, psicologo tedesco, che ha visto nel gioco l'esercizio e l'apprendimento delle funzioni e delle capacità necessarie per l'età matura, proponendo una distinzione tra giochi di sperimentazione: sensoriale, motori, delle funzioni mentali superiori (delle attività delle funzioni interattive, affettive e della volontà) e giochi sociali (di lotta, d'amore, d'imitazione, di gruppo).

Nel 1909, Édouard Claparède, pedagogo e neurologo svizzero, ha scritto nel suo libro 'Psychologie de l'enfant et pédagogie expérimentale', che il gioco era una manifestazione di ogni essere nell'affermare la propria personalità.

La psicoanalista austriaca Melanie Klein, nel 1919 ha trattato il suo primo caso con la tecnica psicoanalitica di gioco, la molteplicità di situazioni emozionali che potevamo trovare espressione nel gioco era illimitata.

Klein ha utilizzato il linguaggio simbolico del gioco infantile, considerandolo essenziale forma di espressione, sia di angosce sia di fantasie; gli oggetti del gioco acquistavano spesso altri significati simbolici legati alle paure ai desideri ed esperienze del bambino.

Il famosissimo psicoanalista Sigmund Freud invece, nel 1920 ha interpretato il gioco come un sperimento ripetuto ma mai uguale, una scoperta: 'la coazione a ripetere' è infatti l'opposto dell'apparente indifferenza e naturalezza con cui da adulti apriamo una porta, o camminiamo o prendiamo una penna. La scoperta per gli adulti è un episodio strano, mentre per i bambini è normale. È quindi facile che nell'attività ludica il bambino crei il suo mondo su cui proietta la sua realtà interiore. Il gioco per Freud era basato su tre principi: il principio del piacere, quello dell'imitazione (il bambino imita la vita quotidiana degli adulti) e il principio della trasformazione della dimensione passiva in attiva.

J. Piaget (1937-1945) mette in correlazione lo sviluppo del gioco con quello mentale, affermando che il gioco è lo strumento primario per lo studio del processo cognitivo del bambino. Piaget, infatti, parte dalla convinzione che il gioco sia la "più spontanea abitudine del pensiero infantile".

Il filosofo olandese Johan Huizinga ha scritto il libro *Homo Ludens* nel 1938. Opera dedicata allo studio del gioco come fenomeno culturale e non semplicemente nei suoi aspetti biologici, psicologici o etnografici, ma anche descrivendolo come una funzione umana ugualmente necessaria come la riflessione e il lavoro. Considerando il gioco dalle ipotesi del pensiero scientifico-culturale, lo colloca come la genesi e lo sviluppo della cultura. Dopo la sua pubblicazione, tutti gli studi che si sono fatti nel ambito del gioco sono stati riferiti a questa opera.

In conclusione di tutte queste teorie si può semplificare dicendo che scoperta, creatività e gioco sono concetti strettamente legati, attività connesse, tanto nel bambino come nell'adulto.



*Immagine 005: Partita di mosca cieca, 1803*

### 3.2.2. Importanza del gioco nella società

Le esigenze di esercizio fisico ed interazione sociale non vengono meno con l'età. Al contrario, per mantenere a lungo una buona qualità di vita è fondamentale tenere costantemente in esercizio la mente ed il corpo e partecipare alla vita comunitaria. Indipendentemente dall'età, la forma di esercizio più gradevole e meno difficoltosa è il gioco, soprattutto se condiviso con altre persone.

Nel ambito dello spazio pubblico sono i parchi i luoghi dove più ci si può motivare e spingere a giocare e relazionarsi con altre persone.

Il mondo si trova oggi ad affrontare quattro problemi fondamentali:

Poco esercizio fisico ed obesità

Eccessiva serietà dei bambini: ansie da prestazione a scuola ed abbandono precoce del gioco

Differenze nelle modalità di apprendimento: sebbene i bambini mostrino diverse modalità di apprendimento, a tutti devono essere garantite pari opportunità di apprendere

Riduzione del tempo che le famiglie trascorrono insieme

La presenza del gioco nella vita quotidiana è di beneficio per tutta la società in generale:

Prevenzione dei problemi di salute

Abbellimento, sicurezza e rivalutazione degli immobili nei quartieri residenziali

Integrazione armoniosa di diversi gruppi sociali nella stessa zona

Attualmente ci sono varie aziende che hanno cominciato a lavorare nei parco giochi tenendo conto le diverse generazioni che li possono utilizzare, l'esempio più significativo è la azienda norvegese Lappset International<sup>9</sup>.

<sup>9</sup> Secondo Lappset è molto importante che i parchi adottino un concetto nuovo dove la socializzazione di diverse generazioni sia messo in primo piano.

### 3.2.3. Gioco per tutti

“L’uomo non smette di giocare perché invecchia, ma invecchia perché smette di giocare”

George Bernard Shaw

Il gioco è di decisiva importanza per lo sviluppo spirituale e maturità dell’uomo. Le conseguenze di un’insufficiente possibilità di un gioco attivo e creativo oggi si vedono chiaramente: povertà di fantasia, nervosismo ed eccitabilità dei bambini, spreco del tempo libero e ricerca del piacere, aggressività e teppismo di tanti adolescenti.



*Immagine 006: Gruppo di persone che giocano*

006

Il gioco è la garanzia più sicura per la salute psichica dei bambini, ma anche per l'educazione dei giovani, il relax degli adulti e la salute degli anziani. La moderna vita di città incide sui nervi e sulla salute degli uomini in modo più forte del passato. Il nervosismo della vita quotidiana della città, la scissione della vita familiare ed il passivo spreco del tempo devono essere combattuti con esperienze di tipo creativo per irrobustire le forze sentimentali e psichiche dell'uomo della città e dell'asfalto e per risollevarne i legami familiari.

Il gioco e l'ozio, l'organizzazione del tempo libero e le occupazioni creative, hanno bisogno di posto, di spazio per giochi nel più profondo significato della parola. Non soltanto le automobili hanno bisogno di libertà di movimento per superarsi in corsa a vicenda. Anche l'umanità ha bisogno di spazio per giocare, essenziale come il cibo e il sonno. Nelle nostre città la tendenza è di aumentare in continuazione strade e costruzioni, abitative e commerciali, a scapito degli spazi destinati al gioco.

Nell'odierna edilizia urbana persiste purtroppo sotto vari aspetti l'opinione che classifica il problema del gioco sotto la semplicistica denominazione 'bambini e luogo per i giochi dei bambini'<sup>10</sup>. Il bambino che va a scuola, l'adolescente, l'adulto e l'anziano con le loro varie e specifiche necessità di giochi e di tempo libero, non trovano alcuna considerazione. Non viene tenuto alcun conto della grande importanza del gioco e del passatempo creativo per ogni fase della vita. E il luogo per i giochi dei bambini non viene posto in riferimento alla comunità familiare di abitazione e di fabbricato. E abbastanza comune che i soliti luoghi per i giochi costituiscano purtroppo, una comoda possibilità di stacco per genitori stanchi dei loro figli e vengano così a formare un'ulteriore tessera di mosaico nell'opera di disintegrazione della famiglia.

<sup>10</sup> *Campi di gioco e centri comunitari. Edizioni di Comunità, Milano, 1959*

### 3.2.4. I designer parlano del gioco

Nel libro *Design For Kids*, ci sono diverse interviste ai designer più significativi del mondo per quanto riguarda il Design di prodotto per i bambini.

Tom Dixon, designer inglese autodidatta, ha iniziato creando sculture e pezzi d'arredamento con materiali riciclati e rottami di metallo raccolti in giro per Londra. In pochi anni è riuscito a imporsi a livello internazionale, collaborando tra l'altro, con Capellini, per la quale ha disegnato la sedia S-chair. Negli anni '90 ha iniziato a trattare le materie plastiche, creando la mitica lampada Jack. Nel 2001 è direttore creativo della finlandese Artek. Nel 2002 ha fondato una società in proprio, la Tom Dixon, insieme a David Begg.

Nella intervista a Tom Dixon c'è una domanda: 'C'è un prodotto o un oggetto di design già esistente che più di tutti le piacerebbe ridisegnare per i bambini?' La sua risposta è chiara e concisa: la strada.

L'architetto Greg Lynn, fondatore dello studio FORM di Los Angeles, ha studiato il modo in cui gli architetti utilizzano il computer come strumento di design. Inserito da Time nella classifica dei "100 Innovatori del nuovo millennio", è autore di diversi libri nei quali la cultura moderna e popolare incontra i rigori della teoria e della storia dell'architettura. Collabora con la University of California di Los Angeles ed è titolare di una cattedra presso l'Università di Yale.

Nell'intervista dice che i prodotti che più gli piacerebbe ridisegnare per i bambini sono le case, il verde pubblico, le scuole e i parchi di divertimento. La sua risposta alla domanda su come l'immaginazione di un bambino possa essere stimolata da costruzioni spaziali sperimentali è la seguente:



'Ho notato che i miei figli amano copiare e apprezzano le cose incomplete. Per questo è necessario offrire ai bambini la possibilità di esplorare, costruire e assemblare mobili e oggetti d'arredamento in scala. È importante però assicurarsi che l'atto del copiare non diventi un gesto meccanico, perché i bambini possiedono un'immaginazione attiva ma, com'è tipico dell'età infantile, amano trovare le difficoltà già risolte. Anzi, è facile tarpare le ali a un potenziale designer offrendogli soluzioni già pronte. I bambini sono molto fiduciosi, perciò assecondarli con proposte di design semplici è un'abitudine tanto diffusa quanto pericolosa'.

Il Designer di fama mondiale, artista e informatico, John Maeda è rettore della prestigiosa Rhode Island School of Design dal 2008. Già professore di Arti e Scienze Mediatriche al Media Lab del Massachusetts Institute of Technology di Cambridge, Massachusetts, Maeda è tra i primi sostenitori della 'semplicità' nell'era digitale.

Le sue parole sono: 'Disegniamo oggetti volutamente incompleti o frammentati. Che siano i bambini a completarli.'



007



008



009

*Immagine 007: Tom Dixon, Tom Dixon Studio  
Immagine 008: Greg Lynn, Studio Form Los Angeles  
Immagine 009: John Maeda, Rhode Island School of Design*



## 4. Lo spazio Urbano

---

'Nelle città contemporanee la tendenza alla privatizzazione, la segregazione e la specificazione degli oggetti e spazi a svuotato gli spazi pubblici. Dobbiamo tornare all'utilizzo delle strade, le piazze e i parchi, al ritrovo collettivo, all'espressione pubblica per resinificarla, cioè, disegnare dei nuovi significati, nella certezza che questo uso sarà frequente, costante e intenso e lo spazio tornerà ad essere vivo e sicuro.'

Silvia Protiansky

Lo spazio pubblico è un luogo fisicocaratterizzato da un uso sociale collettivo dove chiunque ha il diritto di circolare o dialogare. È lo spazio della comunità o della collettività che in quanto tale si distingue dallo spazio privato riservato alla vita personale, intima, familiare.

Rappresenta nelle società umane, in particolare urbane, tutti gli spazi di passaggio e d'incontro che sono ad uso di tutti, come strade, piazze, parchi, stazioni, edifici pubblici quali biblioteche, municipi o altro.

Nel corso degli ultimi secoli, con il superamento dei poteri assolutistici e l'affermazione delle democrazie moderne, la nozione di spazio pubblico si è estesa fino a comprendere ogni spazio collettivo, fisico o virtuale, nel quale si esercitano i diritti o doveri di cittadinanza, d'informazione, di azione politica.

La qualità di uno spazio pubblico dipende da diversi fattori quali l'accessibilità, l'intensità d'uso e delle relazioni sociali che può favorire, la visibilità e la mescolanza di comportamenti e gruppi sociali diversi, la capacità di promuovere l'identità simbolica del luogo, l'adattabilità ad usi diversi nel corso del tempo. Tali caratteristiche sono talvolta riscontrabili in spazi ibridi pubblico/privati che possono rientrare a pieno titolo nella categoria degli spazi pubblici mentre viceversa spazi di proprietà pubblica ne sono talvolta privi. Per questo motivo la nozione di spazio pubblico non sempre è associata alla nozione di proprietà pubblica.



*Immagine 010: Piazza città, Hudson Architects*

010

Alcuni spazi ibridi di proprietà privata caratterizzati da un uso collettivo come i luoghi di culto, i centri commerciali, i parchi tematici non sono spazi pubblici ma spazi aperti al pubblico in quanto applicano restrizioni di comportamento o divieto di accesso nei confronti di alcune categorie di persone. Come per qualunque fenomeno o luogo che rappresenta la vita collettiva i comportamenti che si svolgono nello spazio pubblico sono regolati da statuti, norme o leggi che tutelano l'interesse generale della cittadinanza.

#### 4.1. Sviluppo storico dello spazio pubblico

L'evoluzione storica dello spazio pubblico è il filo conduttore con il quale è descritta la storia delle città: l'agorà dell'antica Grecia, il foro romano e le grandi vie consolari, le piazzemedioevali come luoghi di scambio commerciale e simboli dell'identità comunale, le piazze e strade romane in epoca barocca, i boulevard di Parigi progettati da Georges Eugène Haussman, il Central Park a New York: attraverso gli spazi pubblici è stata tessuta la trama ordinatrice delle città.

Dal XIX secolo la rivoluzione industriale induce a modificare gli assetti urbani per favorire la mobilità di persone e merci grazie all'evoluzione tecnica dei sistemi di trasporto che hanno costretto le città ad adattare i loro spazi pubblici alla ferrovia, al tram, all'automobile. Ciò ha comportato la riduzione di alcuni spazi pubblici a spazi monofunzionali e tecnici privi dei valori sociali, culturali e simbolici generalmente attribuiti allo spazio pubblico della città storica.

Per migliorare le condizioni igieniche dell'ambiente urbano aggravate dalla produzione industriale i piani di sviluppo delle città sono stati improntati sui principi urbanistici dello zoning<sup>11</sup> che ha separato le funzioni produttive, commerciali, residenziali e di servizio, trasformando la natura intrinseca dello spazio pubblico che trae la sua vitalità dalla mescolanza di funzioni, dalle opportunità di incontro e relazioni.

<sup>11</sup> Lo strumento dell'urbanistica consistente nel suddividere il territorio di ciascun comune in aree omogenee secondo determinate caratteristiche.

La crescita urbana contemporanea è segnata da processi ancor più accentuati di specializzazione funzionale, di privatizzazione degli spazi a uso collettivo (i grandi centri commerciali) e segregazione residenziale (enclave chiuse e protette con accesso riservato ai soli residenti). Tale processo di frammentazione funzionale e dispersione territoriale impoverisce ulteriormente lo spazio pubblico inteso come spazio polifunzionale e di libero accesso e struttura portante della città.

Una reazione culturale a questa tendenza è rappresentata da una corrente urbanistica che auspica un ritorno nostalgico alla città del passato sia riproducendo artificialmente alcune forme spaziali che richiamano la tradizione sia progettando nuovi quartieri residenziali imperniati su spazi pubblici polifunzionali (New urbanism).

Le riflessioni contemporanee dell'urbanistica sono tese a restituire valore allo spazio pubblico inteso come luogo di socialità, di riconoscimento dei valori comunitari, ove si esercita il diritto all'uso democratico della città e del territorio.

La rinascita dello spazio pubblico è promossa da amministrazioni locali e da numerose associazioni di cittadini.

Nel corso degli ultimi decenni la politica delle amministrazioni di importanti città europee ha favorito il recupero di alcuni spazi pubblici dei centri storici e di quartieri periferici sia riservando ai pedoni aree nevralgiche sia limitando gli accessi al traffico veicolare. Queste azioni di riqualificazione sono dettate dall'esigenza di ridurre i fattori inquinanti e dal proposito di accrescere i fattori di competitività della città e favorire il turismo.

E' decisivo nella rinascita dello spazio pubblico l'impegno di numerosi movimenti di base di cittadini che rivendicano il diritto a un uso libero degli spazi pubblici, a tutelare parchi ed aree verdi secondo i principi dell'ecologia, a realizzare aree pedonali e piste ciclabili, a contestare la realizzazione di nuove costruzioni che possano compromettere la qualità dello spazio pubblico e della vita quotidiana. La maggiore influenza della società civile nella gestione dello spazio urbano ha fatto emergere nuove modalità di

progettazione urbanistica che prevedono la partecipazione dei cittadini (urbanistica partecipata) alla redazione e verifica dei progetti urbani.

La globalizzazione ha portato con sé i fenomeni migratori che contribuiscono a configurare le realtà urbane come un intenso mix di razze e culture per le quali occorre ridefinire i diritti/doveri di cittadinanza, favorire i processi di integrazione, redigere nuovi e inediti statuti dello spazio pubblico.



011

*Immagine 011: Riappropriazione urbana*

## 4.2. Il Parco

Il parco pubblico si presenta come un elemento ambientale attivo nell'ecosistema urbano realizzando delle funzioni che sono dei veri servizi per i cittadini.

Nel dizionario della lingua italiana, il concetto parco è definito nel seguente modo: 'grande giardino con piante d'alto fusto, pubblico o privato, adibito a luogo di ricreazione e di riposo'.

Analizzando la storia del parco si è visto che anche gli antichi egizi, hanno disegnato nei loro espressivi dipinti la preoccupazione delle persone, riprodurre e conservare e godere di una proporzione della natura attraverso il suo utilizzo. Anche nella Grecia classica ci sono antecedenti di parchi. Loro, sacralizzavano pezzi di natura per l'uso pubblico. A Roma invece costruivano dei grandi giardini pieni di alberi nelle ville delle persone più ricche, è il caso dei Giardini di Salustio 'HortiSalustiani' che appaiono grandi



*Immagine 012: Giardini di Versailles, Le Notre*

012



spazi di uso pubblico, come le terme con grandi giardini ornate da statue e strutture architettoniche.

Nella età media la ruralizzazione della vita nel mondo cristiano e la configurazione della società base a la istituzione del feudalismo determina una assenza di queste tipi di spazi. In questa epoca la presenza di questi spazi si trova solo nei cortili degli edifici privati, soprattutto in quelli religiosi. Nel mondo islamico invece, il giardino, 'hayr' in arabo, raggiunge uno sviluppo insolito per l'epoca. Il carattere intimista del mondo islamico determina che questi spazi, quotati e piantati, abbiano un uso privato, ristretto ai re. Nella sua configurazione, l'acqua, il suo uso, la sua distribuzione e il suo storage hanno un ruolo molto importante, permettendo molteplici possibilità e funzioni. Così il giardino è una zona di ricreio, tempo libero, di lavoro e di produzione economica. Il suo disegno è curato per il fatto che corrisponde a un elemento di salute psichica e fisica.

Il Rinascimento suppone un nuovo concetto di spazio urbano, i parchi e giardini raggiungono un grande sviluppo ma sempre nell'ambito del privato e legati alle élite economiche o di sangue. I grandi giardini rinascenti complimentano le costruzioni architettoniche dell'epoca.

L'età moderna porta un nuovo ordine politico e sociale caratterizzato per le monarchie assolute e uno stile artistico. È in questa epoca che vengono alla luce i grandi e sontuosi giardini francesi del XVII secolo come Versailles, progettato da Le Notre<sup>12</sup>. Parallelamente in Inghilterra, emerge un nuovo concetto di giardino, che suppone un intento naturalistico che si svilupperà ampiamente nel romanticismo. È il concetto dell'autentico parco, messo a disposizione pubblica, Hyde Park per esempio è stato aperto al pubblico in 1634.

L'idea di aprire i parchi al pubblico è nata in Francia, dove Luigi XIV a chiesto di aprire Versailles le domenica per gli abitanti di Parigi. Le idee liberali sostenute nell'epoca dell'illuminazione e la rivoluzione francese, implica la rivendicazione per il popolo dei parchi e giardini, così come la sensibilizzazione verso la natura.

<sup>12</sup> *Giardiniere del Re Luigi XIV di Francia dal 1645 al 1700*

In altro senso, i cambi avvenuti nelle strutture della produzione agraria e lo sviluppo della Rivoluzione Industriale, hanno determinato un forte sviluppo urbano, conseguenza allo stesso tempo dell'aumento della popolazione, pervenendo un'assenza di natura nelle zone di abitazione umana. Di conseguenza l'invocazione sociale a una migliore qualità di vita fanno sì che i poteri pubblici siano nel dovere di dare una soluzione a questa domanda. È in quest'epoca dove i parchi raggiungono la dimensione pubblica, che acquistano grande importanza a livello di concetto e uso, come di gestione. Conseguenza di questo è il ricondizionamento per l'uso pubblico degli antichi parchi della nobiltà ma anche della costruzione di nuovi spazi.

Da questo periodo in poi si sviluppa anche una coscienza cittadina nella messa in pratica di questa filosofia di estensione dei parchi pubblici. Così nell'ultimo periodo del XIX secolo, emergono associazioni come l'inglese Public Gardens Association o l'Americana Metropolitan Park District.

È chiaro che il XIX secolo è supposto il termine di un processo per raggiungere la ricreazione della natura nello spazio urbano.



*Immagine 013: Parco pubblico*

In 1933 si è fatto il IV Congresso Internazionale di Architettura Moderna in Atene, nella quale è stato denunciato la mancanza di superfici verdi e la necessità di moltiplicare queste zone nella città. Il bisogno di sostituire isole buie urbane con spazi verdi e la loro funzione a livello urbano. Riassumendo, le conclusioni del Congresso sono state le seguenti:

La presenza di spazi verdi è anche stimolare, per l'azione diretta della psiche delle persone.

Lo spazio verde ha funzione di marchio fisico di gran parte delle relazioni sociali.

Lo spazio verde deve essere supporto fisico di attività proprie di ricreazione e di riposo.

Ottenere un miglioramento dell'immagine estetica della città è una funzione dello spazio verde.

A partire da queste considerazioni il concetto di parco risponderà a uno schema multifunzionale molto integrato al contesto urbano e accessibile a tutti i cittadini, nel quale si considereranno cinque funzioni basiche a partire dalle quali sviluppare le infrastrutture e gli equipaggiamenti.

Funzione ricreativa e di tempo libero: I comportamenti sociali e determinati modelli sociologici hanno imposto modelli di tempo libero più attivi, come lo sport in forma ludica. Insieme a questo, la contemplazione della natura in qualsiasi delle sue espressioni diventa uno spettacolo per il cittadino, visto che i suoi contatti con la natura sono quasi inesistenti.

Le situazioni descritte obbligano i parchi ad avere opzioni di ricreazione attiva come circuiti sportivi o aree gioco e opzioni di ricreazione passiva come il riposo, la lettura.

Funzione ambientale: È la funzione più complessa e quella che offre una più ampia gamma di sfumature e lettura. Va dalla considerazione del parco come bioma regolatore delle condizioni di carattere climatico termico a quella di ammortizzatore di effetti ambientali nocivi come possono essere la contaminazione atmosferica e sonora.

Funzione igienico sanitaria: questa funzione è centrata nelle conseguenze dei fattori come il battericida, ossigenante, eliminazione dei gasi pericolosi. Ma si deve aggiungere anche la sua funzione anti stress o di stabilizzatore del piano psichico, conseguenza delle alternanze dei colori, dei fondi e forme, e di aspetti molto riconosciuti fin dalla antichità.

Funzione estetica: come dice la parola è la funzione che si occupa dell'estetica del parco. Il concetto, il parco fa bella la città, è stata un aforisma molto definita per ampi settori sociali e culturali.

Funzione didattico educativa: educare con la natura e nell'ambiente naturale è stato uno scopo da raggiungere per pedagoghi e educatori. Il parco offre tante possibilità di educazione ambientale, il quale proporziona alla persona educata una valutazione della natura e dei suoi effetti sopra la specie umana altamente positiva.

#### 4.2.1. Cosa si fa al parco?

I parchi urbani sono diventati gli oasi della città. Vai al parco, ti siedi, ti sdrai, giochi, ti socializzi, ti rilassi. Sono luoghi dove la gente va a dimenticare i problemi e a passare un periodo bello del suo tempo.

Sono gli unici posti della città in cui le persone possono essere in vero contatto con la città, sono i polmoni della città.

È sede di tutti i tipi di persone, si mescola gente di diversa età, sesso e condizione ma di un modo molto superficiale. ognuno va al parco da solo o con le persone che conosce e fa le sue cose senza parlare con quello che c'è vicino.

Nel parco si creano diverse scenografie a seconda dello spazio e del tempo. Al mattino il parco diventa luogo di ritrovo dei bambini più piccoli, quelli che non vanno a scuola e i suoi responsabili. persone anziane che passeggiano o si rilassano nelle panchine e giovani senza lavoro che fanno un po' di sport. All'ora di pranzo il parco si svuota, tutti vanno a mangiare

e rimangono i lavoratori dell'intorno. Se il tempo lo permette qualche persona si ferma a mangiare nelle panchine del parco.

All pomeriggio invece, il parco si riempie di persone di tutte le classi ed età. I bambini che escono dalla scuola, i genitori che arrivano dal lavoro, i ragazzi che si trovano i giovani che fanno sport. le aree gioco, le panchine sono pieni di vita ma anche qua la vita si ferma da panchina a panchina. l'individualismo della città si riflette anche nel parco.

Alla sera il parco comincia a rimanere da solo. Generalmente i parchi chiudono le sue porte a mezzanotte e quali che non lo fanno diventano rifugio delle persone senza tetto che utilizzano la panchina come letto e l'albero come tetto.



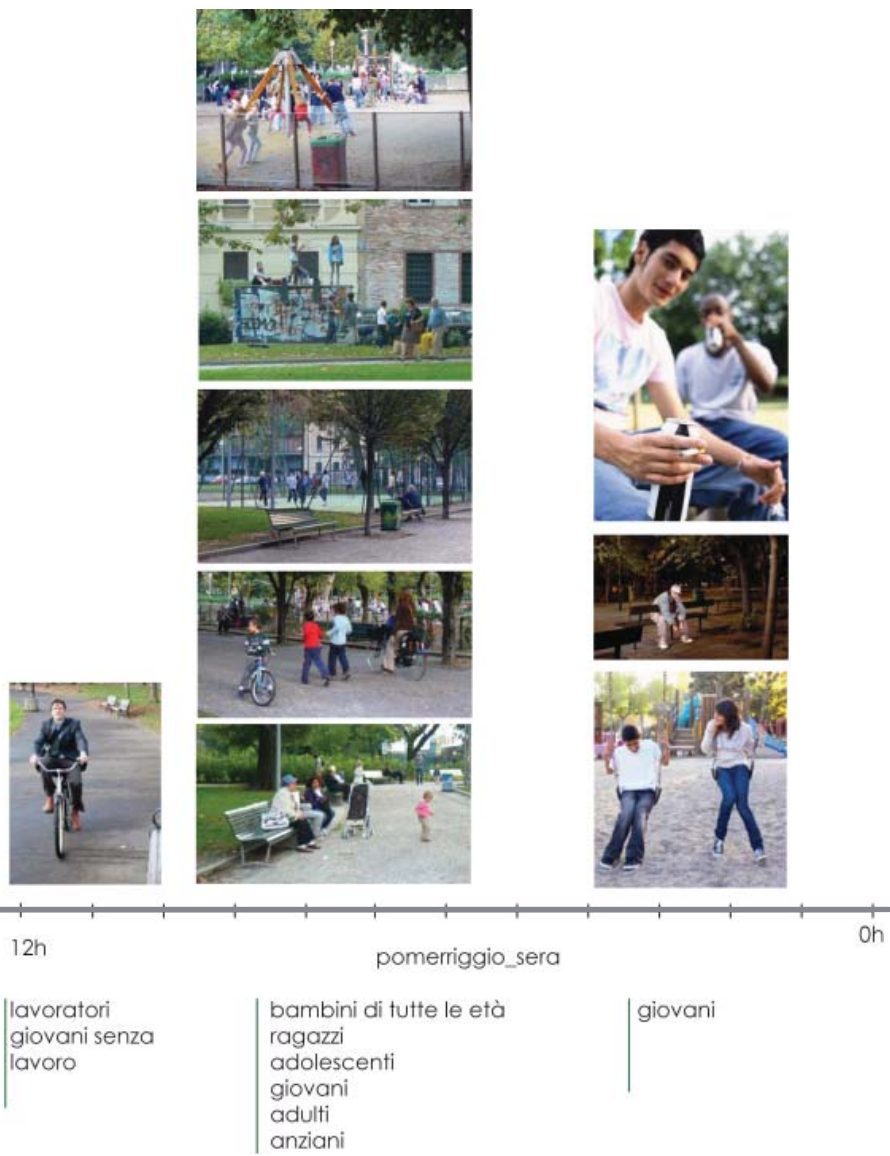


Figura 005: Schema degli utenti del parco nel giorno

005







Figura 006: Brain storming, azioni e sentimenti del parco

006

### 4.3. Attrezzatura dei parchi

Da un po' di anni stanno emergendo altri tipi di attrezzature da inserire nei parchi prima analizzati, come i percorsi salutari, adatti per gli anziani e i circuiti sportivi, per la gente che vuole fare sport. Ma il problema sta nel fatto che generalmente queste installazioni si trovano nelle piazze più grandi della città o nei parchi verdi che non sono vicini a tutti i quartieri e perciò non accessibili a tutti.

Le attrezzature per il gioco e per il tempo libero fanno parte delle infrastrutture di una città alla stessa stregua delle strade, dei negozi e delle scuole. Esse dovranno in futuro essere presenti in ogni programma di costruzione di alloggi, in ogni piano urbanistico.

Per far ciò non sarà sufficiente riferirsi a qualche modello conosciuto. La programmazione in questo settore implica una buona conoscenza dell'evoluzione della personalità individuale e del bisogno di socialità.

Non si tratta più di un centro ricreativo concepito specialmente per i bambini, ma di una combinazione di impianti diversi.

È dunque necessario tener conto delle relazioni esistenti fra i bisogni di gioco e di tempo libero dei differenti gruppi di età, molto simili ai complessi rapporti della vita sociale.

#### 4.3.1 Gioco e sport

##### Parco giochi

Nel parco giochi l'utente protagonista è il bambino. I bambini giocano sulle giostre adatte a loro mentre i loro supervisori aspettano seduti nelle bancarelle o in piedi nelle vicinanze. Se il bambino non riesce a giocare da solo, l'adulto lo aiuta a distanza.

Lo scopo di questi tipi di parchi è quello di sviluppare le abilità motorie del bambino e la socializzazione del piccolo con altre persone della stessa età.

In questi parchi ci sono anche altri tipi di utenti, gli anziani (over 65) che abitano vicino al parco ed escono di casa per restare lì e camminare un poco.

Sia gli adulti supervisor dei bambini che gli anziani presenti diventano utenti passivi di questo tipo di parchi per il fatto che non possono utilizzare gli "attrezzi" che ci sono.

I materiali utilizzati sono generalmente legno, alluminio anodizzato, polipropilene di alta densità, acciaio inossidabile e materiali polimerici morbidi.

Le forme geometriche elementari e i colori vivi sono una parte importante della progettazione dei parchi per i bambini. Le giostre tradizionali come l'altalena o lo scivolo sono state sostituite da attrezzi che favoriscono il gioco simbolico<sup>13</sup>.

*<sup>13</sup> Il gioco simbolico si basa nello sviluppo del pensiero divergente, la fantasia e la creatività e favorisce le diverse forme di giocare con lo stesso attrezzo.*

### **Circuiti sportivi**

I circuiti sportivi sono adatti soprattutto alla gente adulta che fa sport. Generalmente sono lontani dagli edifici, cioè, si trovano nei parchi grandi o circuiti di allenamento. Generalmente le persone che frequentano sono autonomi, fanno esercizio fisico e partono subito.

I materiali più utilizzati in questo tipo di attrezzi sono il legno combinato con delle parti metalliche. Si utilizzano coperture di gomma per rendere più caldo l'utilizzo.

I colori sono generalmente d'accordo con la natura perché come si è detto prima sono attrezzi che vengono messi negli spazi verdi.



014

*Immagine 014: Parco salutare, Lappset International, Norvegia  
Immagine 015: Drejens playground, David Garcia Studio, Copenhagen  
Immagine 0016: Arredo urbano, Karim Rashid, Tokio*



015



016

### **Parco salutare**

Ci sono i parchi salutari che sono stati progettati soprattutto per la terza età. Sono dotati di attrezzi adatti all'esercizio delle persone anziane. Ogni attrezzo sviluppa una parte diversa del corpo facendo così che l'utente metta in movimento tutto il corpo e faccia l'esercizio elementare quotidiano per una buona forma fisica.

Generalmente, questi tipi di parchi si trovano in uno spazio dove non c'è nient'altro. Gli anziani ci si recano a fare esercizio e a relazionarsi con altri utenti con caratteristiche simili.

Di seguito si elencano i diversi oggetti presenti sul mercato.

### **Arte come gioco**

Questa parte si riferisce alle opere d'arte create per un luogo specifico, che data la forma attraente risulta, essendo un parco gioco per i bambini, una panchina per i più giovani e continua a essere un'opera d'arte per i più grandi.

Generalmente si tratta di installazioni esterne abbastanza grandi e con forme molto morbide. Queste forme attraggono le persone a sedersi o a giocare sopra di esse.



017



018



019



020

Immagine 017: Lampione per giardino OCO, Studio Santa & Cole

Immagine 018: Parcheggio biciclette Cyclehoop

Immagine 019: Fontana Atlantida, Santa & Cole

Immagine 120: Illuminazione urbana, Tapa da BLux

Immagine 021: Cestini porta rifiuti, Tecnosenyal

Immagine 022: Seganletica, Tecnosenyal

Immagine 023: Panchina

Immagine 023: Panchina Moon, Santa & Cole



021



022



023

#### 4.3.2. Arredo urbano

L'arredo urbano è l'insieme degli elementi decorativi e delle attrezzature destinati a completare la funzionalità dei luoghi pubblici di una città.

Rientrano in questa categoria panchine, cestini porta rifiuti, sistemi d'illuminazione, la segnaletica, i recinti di sicurezza, la pavimentazione, gli oggetti naturali, le portabiciclette, tutti gli elementi che vengono utilizzati per riqualificare gli spazi urbani e ed aumentare le possibilità d'uso da parte dei cittadini.

Analizzando differenti sistemi d'arredo si vede che emerge una progettazione di miglioramento con un'attenzione ai materiali, alle forme e alle possibili nuove funzioni degli elementi. Si tiene conto tanto della flessibilità degli oggetti, cioè, essendo oggetti utilizzati per tantissimi tipi di persone, devono adattarsi a ognuno nello spazio e il tempo impiegati.

Materiali resistenti all'ambiente, resistenti al vandalismo ma anche strutture temporali che si spostano e cambiano funzione secondo lo stato dell'azione.

Si percepisce anche che l'ambiente estetico metropolitano subisce delle grandi trasformazioni. François Zille e Riccardo Dalisi nel libro 'L'occhio di Panopolis'<sup>14</sup>, si concentrano sulla completa riformulazione del concetto di arredo urbano. Infatti, Zille scrive così:

'La mia percezione è che l'arredo dello 'spazio aperto' dell'ambiente urbano agorà va concepito come l'arredo dello 'spazio chiuso' della casa.

Perché nel XXI secolo un sacco di cosiddetta gente avrà un sacco di cosiddetto tempo libero per far un sacco di cosiddette cose, con la conseguenza che un sacco di cosiddette attività ricreative o ludiche si svolgeranno in modo del tutto naturale per strada, cioè fuori casa, cioè nella casa che c'è fuori.'

<sup>14</sup> *L'occhio di Panopolis. Funzione panica e arredo urbano. Dalisi Riccardo e Zille François. 1999 Electa Napoli*

#### 4.4. Iniziative e progetti innovativi

Attualmente la città si trova in una situazione dove si ha il bisogno di vivere lo spazio pubblico, trovarsi con la gente e fare delle attività, giocare e socializzare.

La insostenibilità dell'individualismo si è fatto così grande che si è ritornato al modo di vivere del quartiere. Il rapporto con le persone vicine, la vita quotidiana della strada, il senso di sicurezza e il senso d'appartenenza di un territorio stanno tornando al primo livello dei bisogni degli abitanti della città. Le creazioni delle nuove comunità intorno al quartiere sono una realtà che di giorno in giorno aumenta.

<sup>15</sup>Definizione del Consorzio Internazionale per i Programmi Intergenerazionali, 1999

##### 4.4.1 Programmi intergenerazionali

<sup>16</sup> Descripción, análisis y evaluación de los programas intergeneracionales. Modelos y buenas practicas. Università di Granada 2001

I programmi intergenerazionali sono iniziative che stanno emergendo per la riqualificazione dell'ambiente di quartiere. Questi programmi sono disegnati per promuovere relazioni importanti fra le persone anziane, i bambini, i giovani e gli adulti <sup>16</sup>.

In un'investigazione<sup>15</sup> dell'Università di Granada (2001) si conferma che una vita sociale attiva e l'appoggio delle relazioni sociali sono molto importanti per riuscire ad ottenere un invecchiamento salutare, cominciando dalla integrazione, la partecipazione e le attività comunitarie.

Le reti sociali sono molto importanti a livello di quartiere perché aiutano a mantenere la capacità di realizzare le attività quotidiane per una vita indipendente. Una buona e ben strutturata rete sociale e la partecipazione nella vita comunitaria mantiene attiva la capacità funzionale e le funzioni cognitive, ritardando così la dipendenza.

Questi tipi di programmi hanno cominciato basandosi nella sinergia fra i giovani e gli anziani, una connessione opportuna e naturale che è basata



sulle necessità reciproche. Nel capitolo della socializzazione e comunicazione si è arrivato alla stessa conclusione dopo l'analisi svolta sui modelli comportamentali fra diverse generazioni, nel quale i risultati sono stati l'incremento della curiosità e della scoperta di nuove realtà tanto per gli anziani come per i bambini, giovani ed adulti.

In uno studio pubblicato per Generations United in 2006, si giustifica il bisogno dei programmi Intergenerazionali in due punti specifici:

il primo punto parla di come il crescente invecchiamento della popolazione obbliga ad un approccio più creativo per far fronte alla richiesta di città e servizi per gli anziani e in conseguenza la necessità di organizzare proposte integrate. Per l'avvicinamento delle diverse generazioni e ancora di più in un momento dove i modelli familiari cambiano e il contatto intergenerazionale diminuisce.

Nel secondo e ultimo punto, si spiega il bisogno di lotta della società contro la segregazione tanto per motivi di età quanto di condizione sociale. Se la specializzazione di posti è in aumento, ogni tipo di persona dovrebbe fare quello che socialmente è considerato svolga nei luoghi di residenza, luoghi in cui si auspica un particolare impegno, liberando così gli spazi multifunzionali, che sono generalmente gli spazi pubblici esterni.

Questi sono i motivi che affermano la necessaria e l'interessante lavoro da fare nel cammino della partecipazione comunitaria.

La voglia di stare insieme, conoscere gente, curare il proprio territorio fa sì che la creazione delle comunità o gruppi di volontari sia ogni volta più necessario.



*Immagine 024: Attività di programma intergenerazionale a Granada, Spagna*

024

#### 4.4.2. Le comunità crea-attive

Nelle prossime righe si traccia un riassunto dei casi studio più significativi riguardanti il progetto. Sono delle comunità che intervengono nei parchi con lo scopo di avere uno spazio pubblico più vivibile, pulito e sicuro, per avere contatto diretto con la natura e allo stesso tempo per socializzarsi e avere un rapporto più diretto con le persone che abitano nello stesso quartiere.

##### **Partnerships for parks, New York**

Partnership forParks è un innovativo programma di inclusione della City ParksFoundation e il dipartimento di Parchi e Ricreazione di New York.

Fondato in 1995, il suo scopo è quello di lavorare insieme per sistemare i parchi dei quartieri più vivibili, il loro lavoro supporta la cultura di collaborazione fra le persone e il governo che riconosce i parchi come centri vitali per la vita comunitaria.

Dentro questa comunità ci sono dei gruppi più piccoli che hanno l'incarico di lavorare su un tema del parco. Le iniziative più innovative sono tre:

##### **Immigrants&Parks Collaborative**

Questo gruppo sviluppa specifiche strategie per far partecipare gli immigrati alla creazione di uno spazio pubblico più inclusivo, sicuro e salutare per tutti.

Lavorano offrendo assistenza tecnica ai parchi di New York. L'iniziativa è iniziata al Forest and Highland Park.

Oltre alla manutenzione tecnica del parco (pulizia, pitturare l'arredo, costruire giochi), le attività che fanno passano dal "giorno delle culture", ai laboratori creativi, passeggiate naturali o corsi

di lingue. Queste attività cercano di raggiungere gli interessi di tutte le persone. I risultati immediati della sua creazione sono stati veramente positivi, nuove relazioni fra le persone, nuovi strumenti per l'utilizzo del parco e soprattutto nuovi utenti.



025



026

*Immagine 025: Attività pulizia del parco, Immigrants and Parks Collaborative, New York*

*Immagine 026: Attività collaborativa, Immigrants and Parks Collaborative, New York*

*Immagine 027: Tavolo di progettazione con membri della comunità, People Make Parks, New York*

*Immagine 028: Progettazione partecipata con i bambini, People Make Parks, New York*



027



028

### CatalystProgram

Questo programma è un'iniziativa multi generazionale che lavora nei quartieri sotto serviti della città e organizza il sostegno e i committenti per sviluppare diversi progetti nei parchi. Progetti come la rinnovazione fisica del parco, programmi di sport, arte ed educazione, lavori collaborativi con i partner e così via.

Gli obiettivi da raggiungere sono i seguenti: costruire un interesse più forte per andare al parco, aumentare la tolleranza alla diversità, connettere le aree locali ed spingere l'utilizzo del parco.

### People makeparks

Questo progetto ha lo scopo di mettere in gioco le comunità per progettare i parchi. C'è la convinzione che essere parte dei cambiamenti fisici del parco o dello spazio pubblico del quartiere sia molto importante per riattivare il senso d'appartenenza degli abitanti e aiuta a conservare il parco in migliori condizioni.

I loro obiettivi cominciano con la messa insieme delle comunità e il comune della città per creare una cultura vera di collaborazione, anche perché la progettazione del parco deve essere divisa in due gruppi. La condivisione di altri progetti innovativi, in quanto riguardante i parchi, fa sì che gli utenti proponano delle idee molto valide e ciò li aiuta ad immaginare il parco che vogliono per loro e la gente del quartiere. È importante anche far capire l'importanza della multi-generazionalità piuttosto che l'integrazione di diverse culture. Fanno molta attenzione a spiegare l'importanza della collaborazione degli abitanti del quartiere nella progettazione del loro stesso parco.

Questo gruppo è un gruppo formato dall'associazione di Partnership for Parks e l'organizzazione Hester Street Collaborative.

### Orti urbani

Si tratta di piccoli appezzamenti coltivati in un contesto urbano. Si utilizzano spazi vuoti o dismessi per creare delle diverse strutture che serviranno per coltivare delle piante.

Nascono così, spazi verdi, personali o condivisi, dove coltivare i propri ortaggi socializzando con gli altri agricoltori metropolitani. I nuovi orti non offrono solo prodotti da mangiare, ma anche svago, nuova socialità e risposte ambientali. Per questo il movimento spontaneo nato sulla base di questa nuova ecologia privata è stato definito "agricivismo".

È un'iniziativa di riqualificazione degli spazi verdi urbani per far emergere un senso di sicurezza persa ormai nella città, soprattutto negli spazi vuoti. Da spazi abbandonati diventano spazi vissuti e sicuri. Questa sicurezza si percepisce in modo visivo.

Ha una forma di organizzazione multi valoriale visto che non solo si basa sulla coltivazione delle piante e verdure ma anche sulla socializzazione e sull'educazione passando per la attivazione delle persone pensionate.



Immagine 028: Orto in città

028

### Friends Of Chislehurst Recreation Ground

È un gruppo di volontari che desidera avere voce in capitolo nel loro parco. Queste persone vogliono essere parte dello sviluppo, forma e utilizzo del loro parco.

Organizzano attività d'intrattenimento e manutenzione con i parchi locali. Si prefiggono anchelo scopo di coinvolgere più residenti possibili per poter vivere il parco tutti insieme.

Svolgono attività come la pulizia del parco e piccole manutenzioni, feste e laboratori creativi, piantagioni di nuovi alberi e piante e così via.

Ci sono altre comunità chiamate Neiborhoodshares, abitanti dei quartieri che si prendono la responsabilità per un quartiere più pulito. Utilizzano una piattaforma internet per la coordinazione di tutti volontari e il lavoro da svolgere nello spazio urbano.



029



030

*Immagine 029: Passeggiata comunitaria nel parco, Friends Of Chislehurst  
Immagine 030: Attività pulizia del parco, Friends Of Chislehurst*

### Arte en el parque, Mexico

Arte en el parque è un'associazione che promuove l'arte e la cultura nel parco per tutta la famiglia.

Quest'iniziativa funziona da aprile a settembre e si appoggia nel museo Chamizal en Ciudad Juárez, Mexico. In questi mesi, ogni sabato si fanno diverse attività nel parco del museo promuovendo l'integrazione attraverso l'arte, la cultura e i valori della città.



Immagine 031: Murales costruito da Arte en el Parque, Mexico



#### 4.5. Una nuova visione del parco

Dopo questa analisi approfondita sui spazi pubblici e in particolare il parco, si è arrivata alla conclusione che esistono spazi dove convivono persone di diverse generazioni. Dentro la città ci sono luoghi dove persone di diversa età, sesso e condizione sociale ed economica stanno insieme ma non scelgono o sanno dove sia spontaneo mescolarsi.

L'interazione fra gli utenti non fluisce e gli spazi pubblici sono usati singolarmente o in gruppi di conoscenti.

Questi ultimi anni invece sta emergendo un altro concetto di spazio pubblico dove la gente vuole interagire con altre persone arrivando a una socializzazione naturale, allo scambio dei saperi, alla intergenerazionalità che in un tempo c'era nello spazio pubblico.

Una nuova visione del parco

Il parco 365 giorni all'anno

Il parco come la nostra casa, scuola, abitazione, luogo di ritrovo, luogo di riflessione, luogo di gioco

Voglio portami il parco in tasca

Voglio vivere al parco e voglio vivere il parco

Voglio godere del parco

Questo concetto si crea attraverso le comunità, gruppi di persone che vogliono cambiare qualcosa e vogliono, come si è detto prima, avere una città fatta per umani e non per macchine. Una città dove si possa vivere e conoscere la gente che abita vicino.

Sono loro che si prendono cura dello spazio dove abitano e questo fa sì che il posto sia più curato. Per ciò appena detto e dopo tutta questa analisi si può affermare che è fondamentale il ruolo del design all'interno di

queste comunità. Hanno tanta voglia di fare e di cambiare ma gli manca un sostegno, un braccio di ferro.

Nella progettazione dello spazio pubblico è molto importante la progettazione partecipata perché questo fa sì che le persone si prendano più cura dello spazio. Anche perché emerge un senso d'appartenenza del territorio che non si evidenzia quando un posto è fatto per persone anonime senza avere un minimo di preoccupazione per quelli che abitano lì.

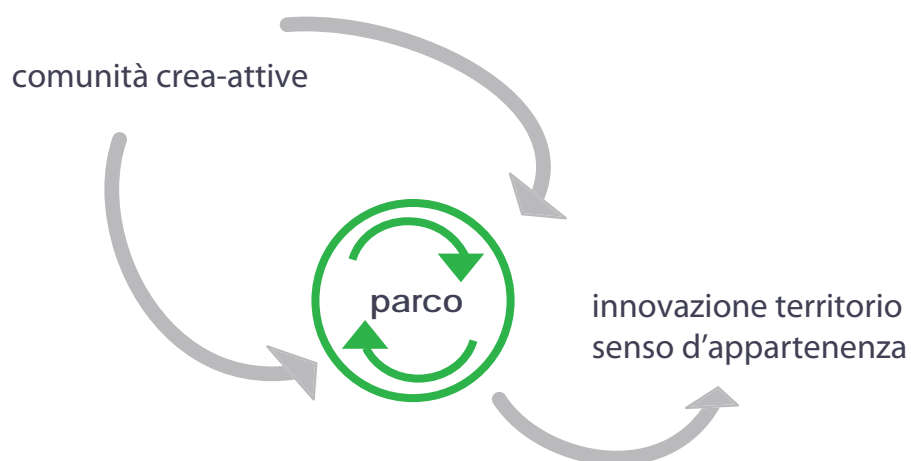


Figura 007: Schema dei nuovi utilizzi del parco

007

## 5. Definizione del campo d'intervento

---

### 5.1. Riassunto concetti chiave

Dopo l'analisi iniziale si sono individuati i concetti chiave che serviranno per avere una visione più chiara del problema a risolvere.

Il primo concetto da tenere conto è che la città rinuncia ad essere luogo di ritrovo e scambio e sceglie per la separazione e la specializzazione di luoghi e prodotti. Invece con questo progetto si vuole aiutare a creare una città densa, dinamica e cosmopolita in cui ogni abitante possa vivere e svolgere la maggiore parte delle sue attività giornaliere senza allontanarsi del quartiere, che sia un luogo aperto e connesso con l'insieme degli altri luoghi della città.

Per riuscire a raggiungere l'obiettivo non si deve mai dimenticare che la città è abitata da persone di diverse età, sesso, etnia e condizione sociale.

Un altro concetto chiave è quello dell'importanza del gioco e il tempo libero per tutte le fasi della vita e che è molto importante avere un posto,

spazio o installazione per il gioco, le azioni e le attività organizzate del tempo libero.

La qualità di uno spazio pubblico è anche punto di riferimento. La qualità dello spazio pubblico dipende da diversi fattori quali l'accessibilità, l'intensità d'uso e delle relazioni sociali che può favorire, la visibilità e la mescolanza di comportamenti e di gruppi sociali diversi, la capacità di promuovere l'identità simbolica del luogo, l'adattabilità ad usi diversi nel corso del tempo.

Si deve tenere conto che il riutilizzo dello spazio pubblico per comunità di vicini fa diventare lo spazio più sicuro, gradevole e vivibile. Quindi è molto importante, al momento del progettare per lo spazio pubblico, avere l'opinione degli abitanti, e perché no, fare una progettazione partecipata dove gli abitanti della zona d'intervento diventano protagonisti del progetto stesso.

## 5.2. Immersione nella realtà

Conclusa la prima fase di ricerca, si passerà alla seconda fase dove si concretizza di più il progetto finale.

Dopo l'ampia ricerca si è scelto di intraprendere la strada dove sono le persone a scegliere cosa vogliono per il suo intorno, cioè, lavorare sui bisogni e le voglie delle comunità che abitano il parco.

Si sono analizzati casi studio soprattutto americani, ma in Italia cosa succede? Anche in Italia, e rispettivamente a Milano, ci sono comunità che fanno parte dei parchi urbani, li curano e li vivono come se fosse il giardino di casa. Vogliono vivere in una Milano più verde, con più parchi e con più persone che frequentano i parchi.

A marzo del 2010 è nato a Milano un progetto chiamato Parco Laboratorio FamilyFriendly. Il suo scopo è quello di utilizzare il parco urbano come il giardino proprio e di dividerlo con tutti gli abitanti del quartiere. Ma

non solo quello, anche curarlo e creare dei nuovi utilizzi che possano essere utilizzati per tutti quelli che vogliono, dimenticando l'età, sesso e condizione di ognuno. Questo progetto è stato proposto per Radiomamma, sito di informazione e di servizi per genitori e nonni che vogliono godersi Milano e contribuire a renderla una città capace di intercettare e rispondere in maniera creativa ai bisogni delle famiglie, e il Comune di Milano.

Per iniziare con questo progetto hanno considerato due parchi pilota e hanno cominciato a lavorare con le persone dei quartieri che si trovano in torno ai parchi.

I parchi selezionati sono stati, il Parco Giardini Don Giussani, ex parco Solari, e il Parco Villa Scheibler che si trova nel quartiere di Quarto Oggiaro. Due realtà molto diverse ma che hanno uno stesso obiettivo: quello di fare del parco un posto di ritrovo, scambio e socializzazione.

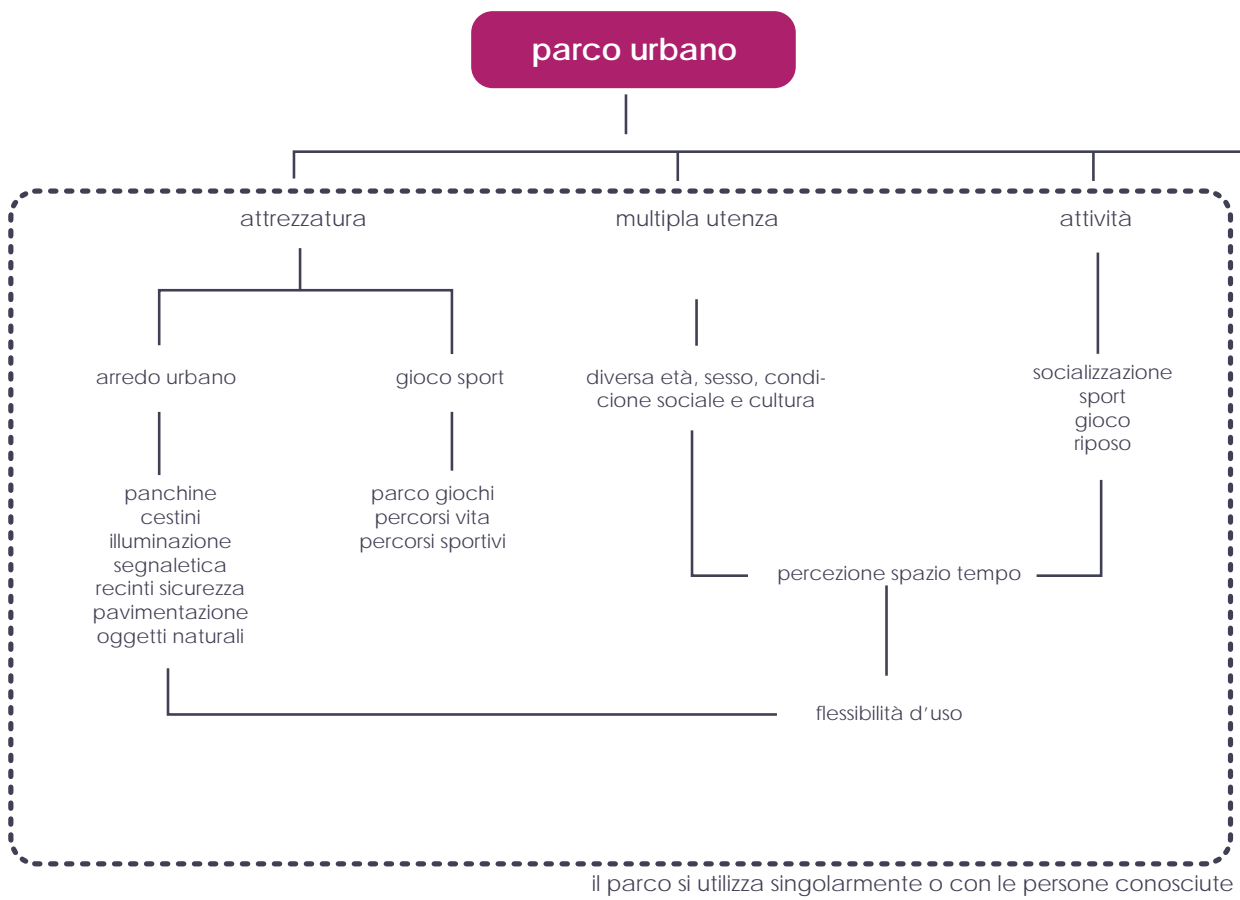
Alla fine di ottobre il progetto Parco Family Friendly, ha concluso il suo lavoro in questi due parchi, per poter portare questa iniziativa ad altri parchi di Milano. Ma ancora restano persone del quartiere che hanno la voglia di vivere in questo parco in un modo diverso, come amici del parco.

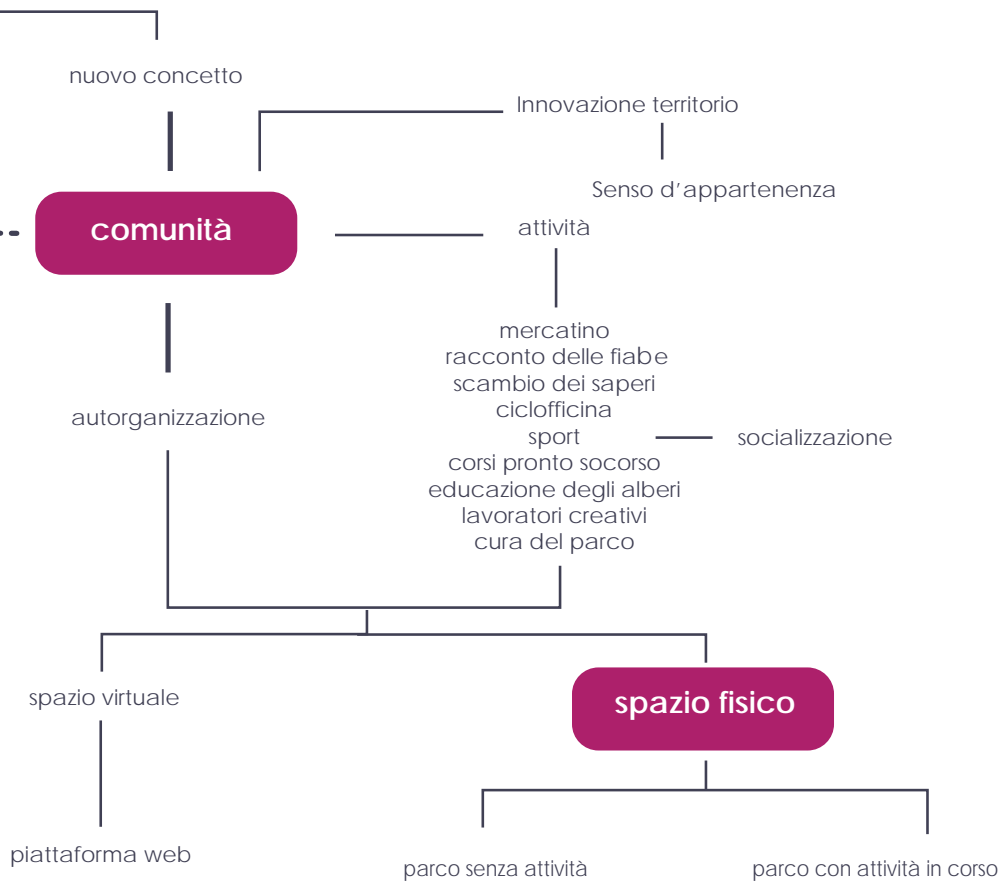
Quindi la seconda parte del progetto si baserà sull'analisi di queste due realtà, sui bisogni che hanno e nella creazione di un progetto che soddisfi le necessità del parco ma soprattutto delle persone che lo abitano.



*Immagine 032: Immagine Progetto Laboratorio Family Friendly*

032





008 Figura 008: Mind map fase di ricerca iniziale





## 6. Metodo di progettazione

---

### 6.1 Progettazione partecipata

La progettazione partecipata affonda le sue radici nel periodo che va tra la fine del XIX e l'inizio del XX secolo ad opera del biologo e botanico scozzese Patrick Geddes.

L'idea della progettazione partecipata, è legata alla creazione di un progetto tenendo sempre conto dei futuri utenti, ovvero è l'elaborazione di un progetto in copartecipazione con i futuri utenti. Nasce per cercare di rispondere all'esigenza di maggiore vivibilità degli spazi urbani che diventano sempre meno agibili ed accoglienti e si fonda sulla convinzione che un luogo appartenga prima di tutto a chi lo abita e non solo a chi lo realizza. Questa teoria sottolinea l'estrema efficacia dell'utilizzo delle competenze di chi abita gli spazi e perciò del valore dei processi ambientali; perché per sviluppare identità e senso d'appartenenza occorre coinvolgere da subito i destinatari di un progetto.

Uno dei punti più importanti della progettazione, è quella di conoscere bene non solo il luogo d'intervento ma anche le persone che abitano lì. Per questo è molto importante il coinvolgimento delle persone. Bisogna capire le necessità, aspirazioni e desideri degli abitanti e utenti dello spazio o prodotto.

La progettazione partecipata è importante anche perché permette un apprendimento secondo forme meno metodiche e permette di lavorare in un gruppo multidisciplinare dove le idee si duplicano e il progetto finale diventa più ricco.

La strategia della partecipazione inoltre presuppone cambiamenti culturali. Agli adulti, in particolare ai tecnici, operatori, professionisti, viene chiesto di condividere le proprie conoscenze e professionalità. Le competenze fisiche non vengono diminuite, al contrario sono valorizzate nelle loro specificità. Ma è importante rendere patrimonio comune la conoscenza tecnica culturale di ognuno, mettendolo in questione e confrontandolo con altre competenze. Nascono così nuovi saperi e nuove combinazioni di saperi.

Le condizioni per avviare un processo partecipativo sono i seguenti:

La trasparenza del fare

La sostenibilità delle azioni

La comunicazione interpersonale

L'approccio affettivo, intellettuale e corporeo

La conoscenza locale nei suoi molteplici aspetti culturali ed economici rappresenta il perno dell'analisi territoriale e sociale sviluppata nei progetti di produzione sociale di città e del territorio. Alla base del processo di progetto partecipato c'è un elemento radicalmente diverso dalle pratiche

canoniche di pianificazione: gli abitanti non sono più soggetti passivi sui quali "calare" un progetto sulla scorta di dati statistici che sono "asettici" e neutri nella loro "impura soggettività". Ma essi divengono soggetti attivi nella progettazione che attraverso una conoscenza specifica dei luoghi e dei problemi, producono un sostanziale salto qualitativo;

L'ascolto critico, il continuo scambio tra i diversi soggetti del processo progettuale delinea in modo netto i reali bisogni, fa emergere i bisogni taciuti e esplicita i desideri inespressi.

Gli abitanti sono persone complete e attive, sono produttori di territorio e di ambiente e sono loro chi sa di tutto in quanto riguarda alla zona ad intervenire.

La partecipazione è un laboratorio creativo di comunicazione efficace. Ci sono diversi modi per raccogliere informazioni, dai questionari agli ipertesti, dai plastici alle campagne fotografiche, dai video al teatro di strada, dai giornali di quartiere alle feste di vicinato e così via.

I bambini possono essere protagonisti diretti delle nuove esperienze di partecipazione. Gli studi più recenti hanno messo in evidenza una forma di specifica competenza spaziale dei bambini, di analisi e di progetto. Il coinvolgimento delle scuole è quindi di importanza essenziale, sia come modo per incontrare l'universo dei desideri e dei bisogni dei bambini e dei ragazzi, sia come mezzo efficace per arrivare alle famiglie. La conoscenza dei bambini è una conoscenza "bassa", materiale, ancorata ai corpi delle persone e alle famiglie, ma può diventare sotto la guida degli insegnanti, conoscenza 'alta' e matura<sup>20</sup>, tra l'altro la Convenzione ONU sui Diritti dell'infanzia (1989) sancisce il dovere da parte degli Organi dello Stato di ascoltare, informare e coinvolgere i bambini per quanto riguarda decisioni e questioni che hanno con loro una stretta attinenza.

<sup>20</sup> *Francesco Tonucci, Paba, 1996. 1997/1998*

Elementi strategici nei processi di partecipazione.

Condivisione del progetto da parte di tutti i soggetti coinvolti.

Adattabilità nei modi e nei tempi; ogni progetto ha una propria peculiarità che produce risultati distinti.

Valorizzazione delle risorse locali.

Coinvolgimento di tutti gli attori nel processo progettuale.

Da un processo partecipativo, esce una proposta migliore. Più adatta ai bisogni degli utenti, più flessibile e incrementale, più sostenibile e adatta al contesto locale.

#### 6.1.1. Controprogetto

Il Laboratorio e l'Associazione Controprogetto nascono nel 2003 all'interno della Stecca degli Artigiani, a Milano.

Controprogetto è un laboratorio di progettazione e sperimentazione, di partecipazione e di riqualificazione di materiali e risorse apparentemente inutilizzabili. Controprogetto si propone di fornire gli strumenti e le competenze a chiunque abbia voglia di costruire, a partire da materiali di recupero, oggetti da tenere per sé o da regalare.

All'interno dei laboratori di progettazione partecipata, la comunità di riferimento viene stimolata a ripensare creativamente lo spazio pubblico e le relative strutture di arredo urbano. Ai partecipanti vengono forniti stimoli provenienti dal mondo dell'arte, dell'architettura e del design, un percorso di analisi delle funzioni, dei vincoli e delle potenzialità dello spazio pubblico e un percorso creativo che porti al concept di strutture per l'arredo urbano

dai forti contenuti simbolici e rappresentativi della comunità. Il progetto viene poi sviluppato dai designer e architetti di Controprogetto per essere presentato agli enti di riferimento del progetto. Una volta approvato, il progetto viene coordinato e realizzato dal laboratorio controprogetto.

I partecipanti al percorso di progettazione partecipata vengono invitati a visitare le strutture produttive per seguire tutte le fasi attraverso le quali il concept si trasforma in realtà. L'obiettivo di questo percorso è quello di stimolare la concezione dello spazio pubblico come spazio di tutti, parte integrante del tessuto e della vita sociale della comunità.



033



034



035

*Immagine 000: Progetto Partecipiazza, Gravello-na Toce, 2008*

*Immagine 000: Progetto Park Urka, 2009*

*Immagine 000: Progetto Parteciparco, Novarasco 2007*

### 6.1.2. Hester Street Collaborative

Hester Street Collaborative è un'organizzazione no-profit creata per migliorare l'ambiente fisico nei quartieri con poche risorse di New York. Utilizzano un approccio di piani partecipativi e di design. Il loro principio guida è che l'impegno civico di progettazione partecipata aiuta i residenti e ha un profondo impatto sulla salute globale e il benessere delle loro comunità.

Lavorano con residenti locali generalmente giovani nella costruzione di case a basso costo, nella progettazione dello spazio pubblico e delle scuole in modo partecipativo. Questa iniziativa può aiutare a migliorare la qualità della vita in due modi diversi. Da un lato, con la creazione di posti che servono ai residenti e dall'altro costruendo capitale sociale attraverso una visione condivisa.

Il loro ruolo all'interno di un progetto è quello di organizzare le fasi di progettazione, ascoltare le persone per poter guidare e prendere spunti per lo sviluppo di progetti, compreso guidare le persone nella fabbricazione dei progetti fatti.

L'organizzazione è stata fondata nel 2002 dallo studio di architettura Leroy Street Studio. Tuttora continuano a collaborare nei progetti di progettazione delle comunità e anche nell'ambito educativo. Questa unione permette lo scambio di sapere professionale fra i mondi del design no-profit e il design professionale, il che consente di servire un pubblico più vasto e allo stesso tempo di avere migliori risultati.

Questi sono gli esempi più significativi del loro lavoro:

#### ALLEN & PIKE STREET PEDESTRIAN MALLS

Come parte dell'associazione United Neighbors to Revitalize Allen and Pikes, nel 2008 ha cominciato un progetto per la rivalutazione della via pedonale di Allen and Pikes. Hester Street Collaborative ha coordinato una serie di eventi e attività chiamate 'Take Back Your Park', per far partecipare i membri della

comunità nel ridisegno delle vie del quartiere e garantire che le vie rinnovate rispondessero ai bisogni degli abitanti. Attualmente il Dipartimento di Trasporto ha inserito nelle vie tante delle proposte fatte dalle persone che hanno continuato questo progetto finito nell'autunno del 2009. Quest'anno il Dipartimento dei parchi del comune, finirà il processo di design per la rinnovazione permanente delle vie pedonali.

I progetti che hanno portato avanti sono l'installazione temporanea lungo le vie pedonali e la creazione di un campo di gioco per il quartiere.

L'installazione temporanea è stata creata con l'aiuto di quattro artisti: Carolina Cisneros, MateoPinto, MarceloErtorteguy e Sara Valente. Questi artisti, l'organizzazione e gli alunni della scuola secondaria del quartiere, hanno disegnato delle mappe per terra che forniscono informazioni riguardo al quartiere e raccontano la sua storia. Al di sopra di queste mappe sono state costruite delle panchine mobili per invitare i passanti a godere delle vie.



036



037

*Immagine 036: Progetto partecipativo Allen & Pike pedestrian malls, New York, 2008*  
*Immagine 037: Progetto partecipativo Allen & Pike pedestrian malls, New York, 2008*

#### HESTER STREET PLAYGROND

Il progetto è basato sulla progettazione di un campo-gioco dismesso. È iniziato nel 2006. Hester Street Collaborative e Sara Delano Roosevelt Park Coalition hanno lavorato nella creazione di una serie di eventi dai quali ricavare input di come le persone utilizzano il parco giochi, di cosa hanno bisogno e cosa vogliono all'interno di esso. In questo progetto sono state coinvolte più di mille persone. La prima cosa che è uscita da questa ricerca è stata la voglia di coinvolgere i bambini nella creazione dei prodotti per il parco. L'idea è stata quella di lasciare ai bambini fare dei prodotti temporanei per far diventare il parco più bello. Attraverso piastrelle semi fabbricate i bambini e i ragazzi hanno realizzato diversi mosaici. Queste piastrelle verranno installate permanentemente nei muri, lasciando così il marchio dei bambini nel loro nuovo parco.

In questo progetto lo scopo è stato quello di ridisegnare un giardino comunitario vicino a una scuola. Il giardino è stato trasformato dagli studenti in un'aula esterna per l'educazione interdisciplinare. In questo modo gli studenti della scuola sono diventati architetti, designer e giardinieri.

Si sono svolti diversi workshop in tutto il corso dove lo scopo era quello di ricreare l'arredo per il giardino. I ragazzi, attraverso la gestione e l'aiuto di Hester Street Collaborative hanno progettato dei vassoi per le piante, mosaici fatti di piastrelle e sedie smontabili. I materiali utilizzati sono stati il legno, la pietra, i tubi metallici e la pittura ad acqua.





038



039



040



041



042

*Immagine 038: Porta di giardino, Leroy Street Studio, 2006*

*Immagine 039: Co-partecipazione con i bambini della scuola 2006,*

*Immagine 040: piastrelle progettate dai bambini e Hester Street collaborative, 2006*

*Immagine 041: Sedie progettate per i ragazzi della scuola e Hester Street Collaborative*

*Immagine 042: Vasoi disegnate dai bambini delle scuole pubbliche di New York, 2006*

## 6.2 Design For All

In questo capitolo, si ha voluto fare un'analisi sul metodo di progettazione design for all. Anche se non sarà il metodo principale utilizzato è molto interessante capire che lo spazio pubblico è uno spazio multi generazionale e che tantissime tipi di persone lo utilizzano, quindi si fa un piccolo analisi delle principali caratteristiche di questo metodo.

Il Design For All è una filosofia del design che ha come obbiettivo che i ambienti, prodotti e sistemi progettati possano essere utilizzati per il maggiore numero di persone possibile. È un modello basato nella diversità umana, inclusione sociale e la uguaglianza.

È basato nella funzionalità scandinava degli anni cinquanta come nel design ergonomico degli anni sessanta.

*<sup>21</sup>Libro Blanco del Diseño para Todos en la Universidad, Fundación ONCE y Instituto de Mayores y Servicios Sociales (IMSERSO)*

Il concetto di Design For All è definito come 'l'intervento sugli ambienti, prodotti e servizi , di modo che tutti, incluse le generazioni future, indipendentemente dell'età, sesso, capacità o cultura, possano godere partecipando nella costruzione della società'<sup>21</sup> .

Con il metodo Design For All si progettano i prodotti e servizi tenendo conto le seguenti caratteristiche:

L'esistenza de una grande diversità degli utenti rispetto alle sue caratteristiche fisiche, cognitive, sensoriale, dimensionale e culturale.

Tenendo conto che siamo le persone chi progettiamo l'intorno, deve essere l'intorno chi si adatte all'utente e non l'utente all'intorno.

Gli utenti evolvono nella vita e le sue capacità e attitudine si modificano con la età: da una totale dipendenza, passiamo ad avere diversi gradi di autonomia nel percorso della vita.

Gli utenti sono la migliore fonte d'informazione.

### Principi del Design For All

Per facilitare l'uso del prodotto o servizio agli utenti e soddisfare i bisogni degli utenti la disciplina Design For All fa capire i diversi punti a tenere conto:

Deve essere semplice. Minimizzare al massimo gli elementi e operazioni non necessari.

Il disegno deve adattarsi alle capacità d'iterazione degli utenti, capacità di percezione, procedimento dell'informazione e azione.

Deve permettere l'intendimento subito d'uso.

Deve rispondere a un modello concettuale di funzionamento che si adatte all'esperienza previa e alle aspettative dell'utente.

Deve essere una chiara relazione fra la azione che si deve fare e la reazione che ci sarà.

Deve essere un sistema feed back che informi dello stato e attività del sistema.

Si deve considerare la possibilità dell'uso non adeguato del prodotto o servizio.



*Immagine 043: Utente multipla, Design For All*



## 7. Parco Laboratorio Family Friendly

### 7.1. Il Progetto

A marzo del 2010 è nato a Milano un progetto chiamato Parco Laboratorio Family Friendly. La creazione di questo progetto è stato spinto soprattutto per la voglia di animare, immaginare e costruire il parco in un modo diverso da quello che si fa attualmente.

La sua filosofia è basata nell'atteggiamento di chi quotidianamente vive il parco e non solo nell'attrezzatura che c'è.

Questo progetto è stato proposto da Radiomamma , sito d'informazione e di servizi per genitori e nonni che vogliono godersi Milano e contribuire a renderla una città capace di intercettare e rispondere in maniera creativa ai bisogni delle famiglie, e il Comune di Milano.

Per iniziare questo progetto sono stati scelti due parchi pilota, successivamente si è iniziato a lavorare con le persone dei quartieri che si trovano intorno ai parchi. I parchi scelti sono Il parco Giardini Don Giussani, situato

nella zona di Porta Genova e l'altro il Parco Villa Scheibler che si trova nel quartiere di Quarto Oggiaro.

L'obiettivo principale del progetto è quello di stimolare e accompagnare i cittadini che frequentano il parco a un grande cambiamento, la trasformazione delle persone, da semplici fruitori a protagonisti di cambiamento e miglioramento dello spazio pubblico. Si vuole far diventare gli abitanti dei quartieri padroni di casa del parco, immaginando nuovi utilizzi del parco, rendendo il parco più vivibile e che offra la possibilità di fare qualsiasi attività in gruppo nel parco.

Questo progetto è indirizzato a tutte le persone che abitano intorno al parco o utilizzano il parco quotidianamente. Con l'iniziativa si vuole anche tornare alla città pubblica, al tempo in cui la specializzazione e la segregazione dei posti non era ancora arrivato. Trasmettere alla cittadinanza uno stile di vita alternativo nell'uso del parco, creando così una cultura del quartiere.

A ottobre del 2010 il Progetto ha finito il suo percorso nei due parchi, e visti i buoni risultati ottenuti si è deciso di portare avanti la stessa iniziativa in altri parchi di Milano. Ma il progetto non finisce qui. In questi parchi pilota rimane la comunità creata per i vicini del quartiere, Gli Amici del Parco Family Friendly. Una comunità con voglia di fare e di cambiare le cose al suo interno. Gli amici del parco diventeranno padroni del parco, sceglieranno le attività, eventi e laboratori che vogliono fare e che siano adatti per il loro parco e soprattutto per loro.

Alla fine del progetto si sono fatte diverse interviste dove si afferma la voglia di continuità della comunità e il successo del progetto.

La voglia di stare insieme e di conoscere persone del quartiere, la piacevolezza di vivere il parco e intrecciare relazioni più profonde di un 'ciao ciao', il senso d'appartenenza del territorio e la voglia di vivere nel parco con la famiglia e gli amici sono state le conclusioni più significative.

Nei prossimi punti si descrivono i due parchi pilota e l'intervento del progetto in ognuno.



Immagine 044: Fronte cartolina informativa Progetto Parco Laboratorio Family Friendly

044



Immagine 045: Retro cartolina informativa Progetto Parco Laboratorio Family Friendly



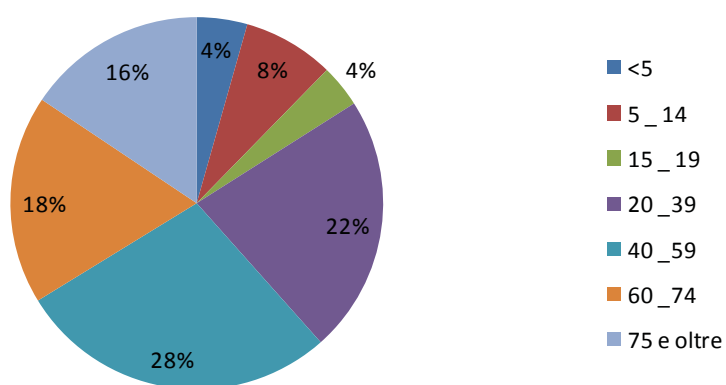
## 7.2. Parco Villa Scheibler, Quarto Oggiaro

Il Quartiere di Quarto Oggiaro si trova nella zona 8 di Milano.

Negli anni quaranta si sviluppò una grande immigrazione dal Sud verso i grandi centri industriali del Nord, e Quarto Oggiaro nasce negli anni cinquanta per far fronte al grande incremento demografico della città: nel 1954 sono state realizzate le prime case popolari, e grazie agli sviluppi seguenti, in breve tempo questa zona è diventata uno dei più grandi quartieri di edilizia popolare di Milano. Si è ampliata successivamente, soprattutto negli anni sessanta ma occorsero molti anni prima che gli abitanti della zona potessero godere dei servizi essenziali, facendo così di Quarto Oggiaro un grande quartiere-dormitorio. Già in quegli anni il quartiere ospitava numerosi immigrati, prima dalle regioni meridionali, successivamente dall'estero.

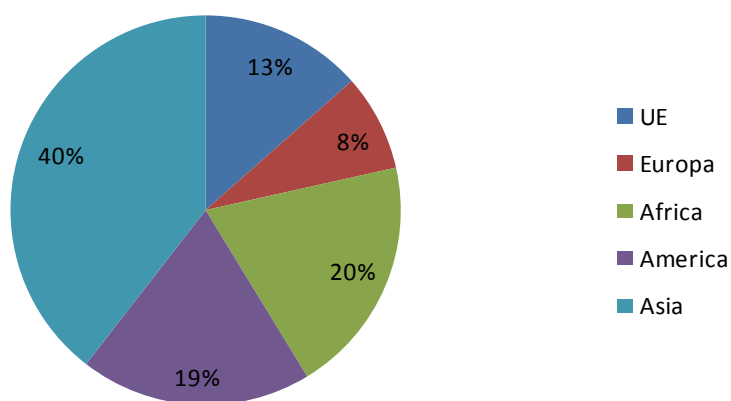
Attualmente sono 177.249 abitanti in questa zona, di quali il 14% sono stranieri. Negli ultimi anni si è creato un ambiente un po' difficoltoso per gli abitanti del quartiere. La violenza è cresciuta abbastanza e il quartiere è diventato un punto di pericolo per i cittadini che non abitano lì. I vicini invece, vogliono riavviare il quartiere mettendo in gioco associazioni di vicinato, scuole, negozi. Soprattutto lavorando nello spazio pubblico e nelle attività in gruppo. Nel mese di settembre del 2010 hanno inaugurato la casa dell'associazione di Villa Scheibler, casa dove coabitano diverse associazioni del quartiere. Uno dei gruppi si occupa del parco Villa Scheibler.

Popolazione Zona 6 per classe d'età



002

Residenti stranieri, Zona 8



003

*Grafico 002: Servizio statistiche Comune, Popolazione Zona 8, Milano, 2009*

*Grafico 003: Servizio statistiche Comune, Popolazione straniera Zona 8, Milano, 2009*

Villa Scheibler è una villa storica con una superficie di 148.000 m<sup>2</sup>. È stata costruita nella seconda metà del '400 ed ampliata nel '700. L'architettura è strutturata con l'ingresso su Via Orsini 12 ed il retro che si affaccia sul parco omonimo adiacente. Composta da due piani, l'ala sinistra era originalmente una chiesa interna, come si usava per molte ville di nobili nel medioevo. L'ala destra invece è stata aggiunta nel '700. Alla villa sono annessi anche il parco che la circonda sul fronte posteriore, una scuderia ed inoltre un tempo vi era un collegamento sotterraneo che la collegava con un'altra villa storica: Villa Caimi. È stata progettata come tenuta di caccia per Ludovico Il Moro.

Villa Scheibler prende il nome dai suoi ultimi proprietari, prima che la lasciassero in mano al Comune di Milano.

Il parco di questa villa, antico vivaio degli alberi del comune di Milano è diventato adesso un parco del quartiere. All'interno del parco ancora rimangono più di 87 specie diversi di alberi e piante che li danno al parco un carattere molto speciale. Ma non è un parco qualsiasi, è un parco speciale dove dal gennaio 2010 si è cominciato il progetto pilota Parco Family Friendly. Come si è spiegato nelle pagine precedenti lo scopo del progetto è attirare l'attenzione dei vicini per animare, costruire e immaginare il parco.

Anche in questa occasione sono state identificate diverse aree nel parco, appositamente segnalate nella mappa mostrata nel depliant del progetto.

Si è creato un tavolo di progettazione dove si decidono le attività che si faranno durante l'anno e si discute il modo di attirare l'attenzione di più persone. Dentro questa comunità si trovano genitori del quartiere che vogliono avere una vita più ricca nel parco, anziani che frequentano il parco e le associazioni già presenti sul quartiere, come l'associazione villa aperta e la scuola materna Arsia.

I professori della scuola materna sono stati molto interessati di questo progetto nel parco, grazie a questo, il progetto annuale che si fa nelle scuole avrà come tema principale il parco, il parco del quartiere. Cominceranno a utilizzare il parco come un'aula dove imparare le specie diverse di

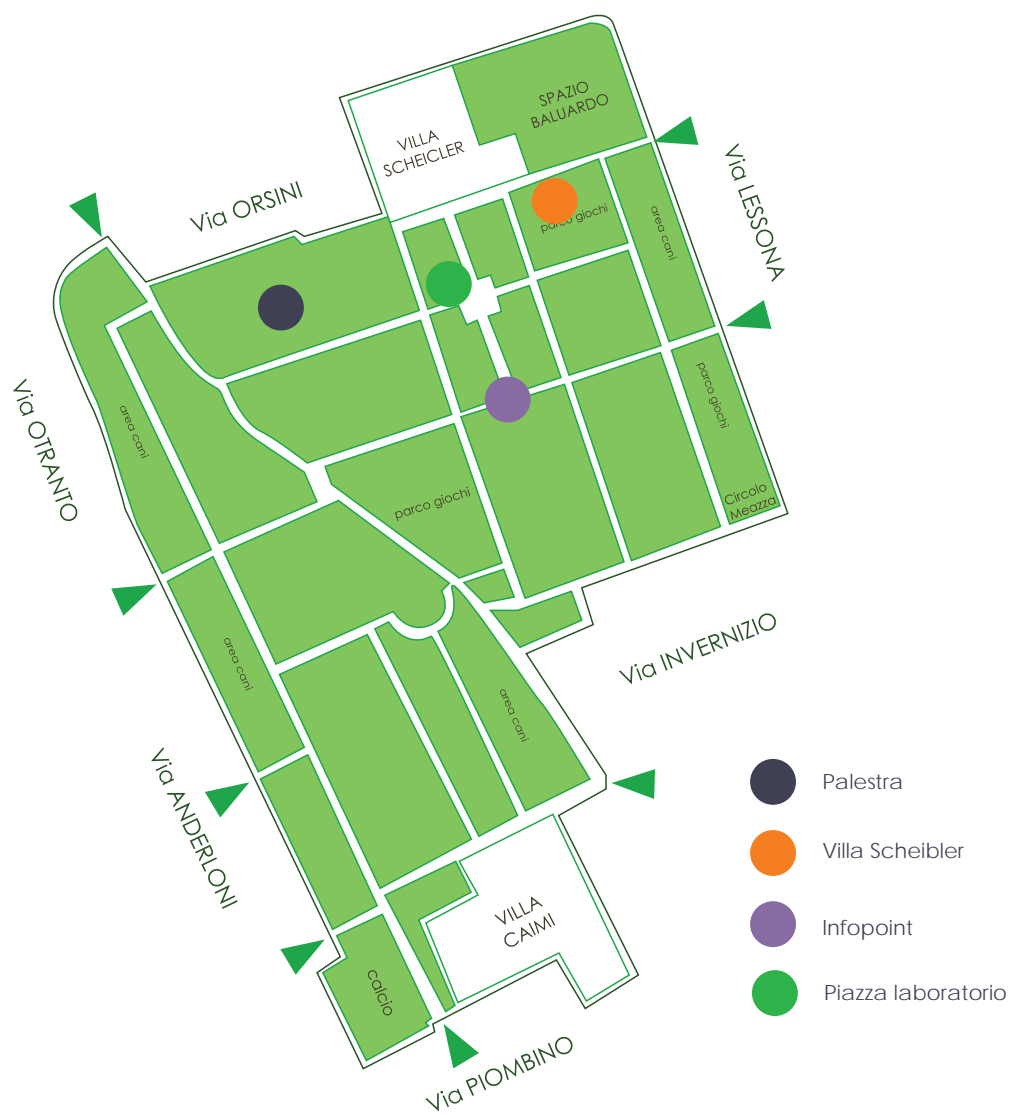


Figura 009: Mappa con delle aree di attività del Villa Scheibler

piante che ci sono, faranno ginnastica e passeggiate con gli insegnanti. Vogliono passare ai bambini l'anima ecologica e il senso d'appartenenza forte che hanno gli abitanti del quartiere. I volontari degli amici del parco diventeranno guide di questi bambini nella strada di conoscenza della vita del parco.

In questo parco le attività che si fanno normalmente sono, i corsi di pronto soccorso, guidati da una mamma infermiera, la ginnastica, guidata anche da un'altra mamma che fa parte della comunità, le passeggiate botaniche con le signore del quartiere, il racconto di fiabe, il gioco delle bocce e le bicicletate.

Si svolgeranno inoltre laboratori creativi, i corsi con i cani, i laboratori naturalistici.

### 7.3. Parco Giardini Don Giussani, ex Parco Solari

Il parco Don Giussani è uno dei più noti e frequentati parchi di Milano. Ha un'area di 43.100 m<sup>2</sup>. Dedicato al fondatore di Comunione e Liberazione nel 2006, è tuttora noto con il precedente nome di Parco Solari, mutuato dall'omonima via, che ne segna il limite meridionale.

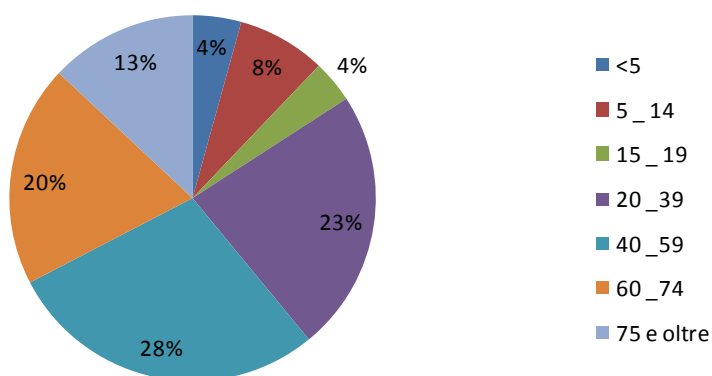
Il parco fu creato negli anni trenta su progetto dell'arch. Enrico Casiraghi, sull'area già occupata dalla ferrovia per Mortara limitata alla stazione di Porta Genova. Inizialmente il parco era attraversato dal fiume Olona, che sfociava nella Darsena, in seguito il fiume fu deviato lungo i viali della circonvallazione esterna.

Il parco è compreso fra le vie Solari, Montevideo, Foppa e Coni Zugna, ed è servito dalla fermata Sant'Agostino della linea M2 della metropolitana.

Nel 2004 sono stati compiuti interventi di riqualificazione, che hanno tra l'altro fornito il parco di un sistema di videosorveglianza. Il parco ospita una piscina comunale coperta progettata nel 1963 dall'arch. Arrigo Arrighetti, la piscina Solari.

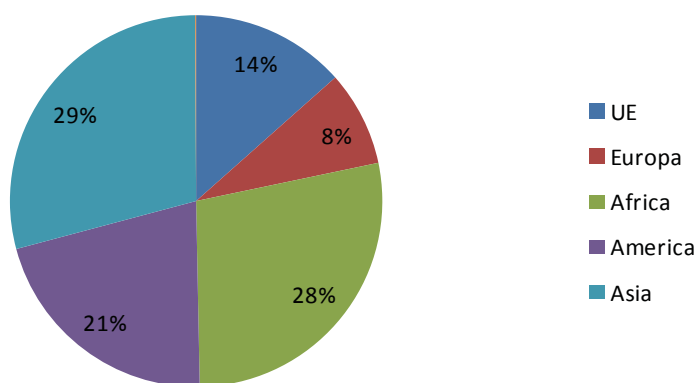
Attualmente sono 145.276 abitanti nella zona dei quali il 12% è straniera. C'è un grande flusso di persone durante tutto il giorno. È un quartiere mediamente giovane. Tenendo conto che il 28% della popolazione si concentra fra i 40 e 59 anni. È una zona abbastanza centrale dove tutti i giorni vengono a lavorare molte persone.

Popolazione Zona 6 per classe d'età



004

Residenti stranieri, Zona 6



005

Grafico 004: Servizio statistiche Comune, Popolazione Zona 6, Milano, 2009

Grafico 005: Servizio statistiche Comune, Popolazione straniera Zona 6, Milano, 2009

Come si è spiegato prima, a marzo del 2010 è cominciata un'iniziativa per vivere il parco di un modo diverso a com'era vissuto fino quel momento. Il Progetto Family Friendly è entrato dentro il parco e ha creato un gruppo di amici del parco per cominciare a lavorare su questo spazio verde.

La prima cosa fatta è stata quella di ridisegnare la mappa del parco e segnalare delle aree più importanti. L'area dei bambini, l'area cani, l'area merenda, il laboratorio, la piazza e l'info point.

L'info point è un totem di metallo serigrafato dove si mostra il progetto. Questo totem è inserito nella piazza del parco ed il suo scopo è quello di fornire al parco un calendario settimanale delle attività e dare informazione sul progetto con un depliant.



Immagine 046: Immagine depliant Parco Don Giussani, progetto parco Family Friendly





Dentro del parco si fanno delle attività diverse. Alcune sono attività fisse, cioè si fanno settimanalmente o mensilmente ed altre invece sono attività eventuali.

Le attività principali in questo parco sono gli anziani canterini, la ciclofficina, il mercatino e la ginnastica.

Gli anziani canterini è una attività dove gli anziani si mettono in una panchina del parco e cantano delle canzoni vecchie. Questa attività si fa insieme alla associazione Seneca, responsabile della assistenza domiciliare degli anziani che si trova vicino al parco.

La ciclofficina è una attività mensile. Un papà, che fa parte della comunità si mette in una panchina del parco con gli attrezzi che servono per la sistemazione delle biciclette. In questa attività si fa imsegna ai bambini come gonfiare una ruota piuttosto che alzare il sellino. L'attività ha anche uno scopo di educazione verso la mobilità sostenibile.

La ginnastica si fa settimanalmente, si trovano un gruppo di mamme, una delle quali ha delle conoscenze sull'esercizio fisico.

Altre attività come i laboratori creativi, il racconto di fiabe o mercatini di scambio di libri o giocatoli si svolgeranno frequentemente.

Eventualmente si chiederà anche alla gente esterna di partecipare alle attività. Si prevede di fare dei corsi di pronto soccorso, di educazione stradale o eventi più speciali come il giorno del circo al parco.



Figura 010: Mappa con delle aree di attività del Parco Don Giussani

## 8. Analisi territoriale ed osservazione della realtà

---

In questo capitolo si fa un' analisi approfondita sui due parchi. Per un lato si fa attenzione alle infrastrutture del parco e del suo intorno e per un'altra parte si analizza il flusso di utenza in diverse ore del giorno.

Essendo due realtà così diverse si è deciso di svolgere due analisi specifiche.

## 8.1. Parco Villa Scheibler

### 8.1.1. Descrizione tecnica

Il parco Villa Scheibler ha un' area di 148.000 m<sup>2</sup>. È recintato con una cancellata metallica alta due metri. Ci sono 8 porte di entrata intorno al parco. In ogni ingresso troviamo un disegno per terra che fa vedere la strada che faceva il fiume che irrigava le piante. Nelle cancellate si trovano una parte dei cartelli metallici serigrafati con l'informazione del progetto di riqualificazione finito nel 2006 e per dall'altra un cartello plastificato con gli orari del parco. Il parco rimane aperto dalle 8 del mattino fino a mezzanotte. Infine, appena si entra nel parco c'è una bacheca con la mappa del parco.

All'interno del parco si trovano vie di ghiaia e vaste aree verdi con degli alberi diversi. Su alcuni alberi si possono vedere dei cartelli plastificati con la informazione del tipo di albero.

Il parco è fornito di due parchi giochi con cartelli informativi. Negli angoli sono messi quattro aree cani chiuse con una cancellata di metallo.

Per quanto riguarda l'arredo urbano ci sono due panchine ogni trenta metri e in mezzo c'è sempre un cestino porta rifiuti. I lampioni si trovano nelle aree verdi, sono lampioni alti venti metri che illuminano il parco abbastanza poco. Si trovano delle affissioni informative, soprattutto per informare che i cani devono essere dentro delle aree adatte. Come al parco Solari anche qua ci sono delle dispenser di buste per i cani. Ci sono due fontane potabili e uno stagno davanti alla Villa Scheibler , nel tratto che collega la Villa al parco si trova la fontana più grande.

### 8.1.2. Utenza

Gli utenti del parco sono diversi a seconda del momento del giorno. Al mattino il parco è un luogo molto tranquillo, generalmente ci sono le persone anziane che passeggiano da sole, con il cane o con qualcun' altro. C'è anche della gente più giovane che non lavora e che utilizza questo parco per fare lo sport. Si vedono anche i bambini più piccoli accompagnate dalle mamme, tate o nonne che fanno la passeggiata della mattina.

Al pomeriggio invece si riempie di bambini di tutte le età. L'affluenza di persone aumenta tantissimo ed diventa un parco molto vivo fino alle sei de sera più o meno.

Alla sera sono i adolescenti chi sfruttano il parco. Si siedono nelle panchine o passeggiano intorno al parco. Vicino alla Villa Scheibler c'è lo spazio Baluardo, è un centro di aggregazione dei giovani e anche loro sono utenti del parco, soprattutto alla sera.

Alla notte, il parco si chiude e non rimane dentro nessuno.



047



048



049



050



051



052



053



054

Immagine 047: Cancellata ingresso via Anderloni

Immagine 048: Vecchia configurazione del viaiva dipinto nel pavimento

Immagine 049: Cartello metallico serigrafato, Progetto riqualificazione Parco Scheibler

Immagine 050: Portabiciclette e cestino porta rifiuti, ingresso via Lessona

Immagine 051: Lampione del parco

Immagine 052: Segnale informativa area gioco

Immagine 053: Segnale di divieto cani

Immagine 054: Fontana davanti Villa Scheibler



055



056



057



058



059



060



061



062



063

*Immagine 055: Area gioco bambini*

*Immagine 056: Panchina del parco*

*Immagine 057: Coppia anziani passeggiando*

*Immagine 058: Cancellata area cani*

*Immagine 059: Panchine progettate per il parco, schiena con scritta*

*Immagine 060: Utenti del parco, famiglia straniera, signore passeggiando e signore facendo sport*

*Immagine 061: Vie del parco*

*Immagine 062: Fogli informativi degli specie di alberi*

*Immagine 063: Dispensatore borse per i cani*

## Parco Villa Scheibler

### Attività del parco

Ogni attività si fa in un posto diverso

#### Sport

Yoga  
Tai-chi  
Karate  
Gimnastica anziani  
Gimnastica mamme  
Bocce

#### Creatività

Laboratori creativi

#### Educational

Laboratori naturalistici  
Racconto di favole  
Corso pronto soccorso  
Passeggiate botaniche

### Utente

Abitanti del quartiere

Anziani singoli  
Anziani con bambini  
Anziani con canni

Adulti singoli  
Adulti con bambini  
Adulti con canni

(Ragazzi)



### Flusso di persone

Mattina

Poca gente,

Bambini piccoli (non vanno a scuola),  
adulti (non lavorano), anziani

Pomeriggio

parco pieno,

Bambini di tutte le età, ragazzi, giovani, adulti, anziani

Sera

Poca gente,  
Giovani, adulti

### Caratteristiche e attrezzatura

Anima ecologica e di appartenenza molto forte

87 specie di alberi e uccelli

8 porte

2 parco giochi

Area merenda

Arredo urbano

panchine

cestini porta rifiuti

illuminazione

Fontana

Totem informativo progetto

Pubblicità in fogli bianco e nero

Simbolo riccio

011

*Figura 011: Schema analisi territoriale ed osservazione della realtà, Parco Villa Scheibler*



064



065



066



067



068

Immagine 064: Totem informativo Parco Villa Scheibler  
Immagine 065: Attività Laboratorio creativo  
Immagine 066: Attività racconto di fiabe  
Immagine 067: Attività pronto soccorso per i bambini  
Immagine 068: Attività ginnastica

### 8.1.3. Il progetto Parco Laboratorio Family Friendly dentro il parco

Anche in questa occasione il progetto si rende visibile solo arrivando al totem posizionato nel centro del parco. Dentro il parco si trovano anche dei fogli di carta attaccati con lo scotch, sono gli orari e attività del parco.

Quando si fanno delle attività invece c'è un gruppo di persone della comunità che fa noto che sta succedendo qualcosa. Così la gente che non ha nozione del progetto si avvicina e chiede informazione. Per fare più visibile che si tratta di un'attività aperta i volontari portano una spilla del progetto e ci sono dei depliant d'informazione. Alcune volte si fanno anche dei cartelli più grandi per far vedere che c'è qualche attività in corso.

In riguardo allo spazio virtuale, gli amici del parco hanno creato delle diverse piattaforme per la comunicazione tanto interna come esterna della comunità. Utilizzano una pagina di flickr per caricare delle fotografie fatte nelle diverse attività. Per mantenere un flusso di comunicazione aperto anche se non si fanno le riunioni hanno creato un gruppo in Google dove poter condividere delle diverse proposte o per informare delle diverse attività. Il sito di radiommama è anche una buona piattaforma di comunicazione per la comunità, è da qua che si inviano le diverse informazioni alla gente che è presente nella mailing list ma ancora non fa parte della comunità.

## 8.2. Parco Giardini Don Giusiani

### 8.2.1. Descrizione tecnica

Il parco Giardini Don Giusiani ha un'area di 43.100 m<sup>2</sup>. L'entrata al parco è consentita 24 ore al giorno non avendo nessun tipo di cancellate. Ci sono vie d'accesso da diverse zone del quartiere. Nell'accesso di via Montevideo c'è un cartello che fa vedere il nome del parco, ma negli altri accessi non c'è nessun tipo d'informazione.

All'interno del parco invece, posizionandoci nella piazza c'è una bacheca informativa con la mappa del parco. La pavimentazione della via principale è di pavé, mentre le altre vie sono fatte di ghiaia. Fra le vie, ci sono diverse aree verdi con alberi e piante.

Il parco è fornito da quattro parchi giochi. Ognuno è adatto per una diversa età anche se non ci sia segnalazione su questo fatto. Tutte le aree sono chiuse con una cancellata metallica. Queste cancellate hanno un'unica entrata per l'area gioco a eccezione dell'area gioco per bambini di 4 a 12 anni che ne ha due.

Intorno al parco, negli angoli, ci sono due aree cani. Queste invece sono fornite di cartelli informativi e di un dispositivo porta buste. Anche queste aree sono chiuse con una cancellata, anche se ci sono più porte di entrata.

Fanno parte del parco la Piscina Municipale Solari e un campo di calcio. La piscina è chiusa con una cancellata alta due metri, mentre che il campo di calcio ha una rete metallica per non far uscire la palla.

Per quanto riguarda l'arredo urbano ci sono delle panchine di legno dipinte di verde. Ce ne sono due ogni 20 metri. Le panchine si trovano anche all'interno delle aree gioco per far sedere agli adulti. I cestini porta rifiuti si tro-

vano ogni venti metri a metà strada delle panchine. Sono cestini metallici con un coperchio di plastica, serigrafati con dei fiori. Dietro delle panchine ci sono anche dei lampioni singoli. Il parco è fornito da 3 fontane potabili e di un stagno artificiale. Nella piazza principale c'è una scultura d'arte.

#### 8.2.2. Utenza

Gli utenti del parco cambiano a seconda dell'ora del giorno. Al mattino il parco è un luogo molto tranquillo, generalmente ci sono le persone anziane che passeggiano da sole, con il cane o con qualcun' altro. C'è anche della gente più giovane che non lavora e che utilizza questo parco per fare lo sport. Si vedono anche i bambini più piccoli accompagnate delle mamme, tate o nonne che fanno la passeggiata della mattina.

Al pomeriggio invece si riempie di bambini di tutte le età. L' affluenza delle persone aumenta tantissimo e diventa un parco molto vivo fino alle sei de sera più o meno.

Alla sera sono i adolescenti chi sfruttano il parco. Si siedono nelle panchine o giocano a calcio nel campo.

Alla notte, tenendo conto che è un parco aperto, è utilizzato come dormitorio per la gente che non ha una casa. Normalmente si mettono nelle panchine a dormire.



069



070



071

Immagine 069: Ingresso via Olona

Immagine 070: Segnale con nome del parco viale Coni Zugna

Immagine 071: Anziana con bambino passeggiando



072

Immagine 072: Bachecca informativa con mappa del parco, centro del parco

Immagine 073: Area gioco bambini da 4 a 12 anni

Immagine 074: Area gioco bambini da 2 a 8 anni

Immagine 075: Utenti del parco al mattino



073



074



075



076



077



078



079



080



081

*Immagine 076: Campo di calcio per i ragazzi*

*Immagine 077: Area gioco per bambini da 1 a 4 anni, cestino porta rifiuti*

*Immagine 078: Utenti del parco al pomeriggio*

*Immagine 079: Ragazzi giocando nelle infrastrutture del parco*

*Immagine 080: Area gioco bambini da 4 a 12 anni*

*Immagine 081: Utenti del parco al pomeriggio, bambini con le biciclette*

### Parco Giardini Don Giussani

Attività del parco	Utente
Ogni attività si fa in un posto diverso	Abitanti del quartiere (generalmente persone non Milanesi)
Sport	Anziani singoli Anziani con bambini Anziani con cani
Yoga Tai-chi Ginnastica anziani	Adulti singoli Adulti con bambini Adulti con cani
Creatività	(Ragazzi)
Laboratori creativi Anziani canterini	
Educational Racconto di favole Corso pronto soccorso Ciclofficina	
Mercatini Libri usati Giochi	



### Flusso di persone

Mattina

Poca gente,

Bambini piccoli (non vanno a scuola),  
adulti (non lavorano), anziani

Pomeriggio

parco pieno,

Bambini di tutte le età, ragazzi, giovani, adulti, anziani

Sera

Poca gente,

Giovani, adulti

### Caratteristiche e attrezzatura

Creare delle relazione con gli abitanti del quartiere

Prendere cura del parco

9 vie di libero accesso

4 parco giochi

Area merenda

Arredo urbano

panchine

cestini porta rifiuti

Lampioni

Fontana

Totem informativo progetto

Pubblicità in fogli bianco e nero

Piscina municipale

012

Figura 012: Schema analisi territoriale ed osservazione della realtà, Parco Don Giussani



082

Immagine 082: Totem informativo Parco Laboratorio Family Friendly

Immagine 083: Dettaglio totem, strutture per mettere informazione

Immagine 084: Attività Halloween

Immagine 085: Attività pronto soccorso

Immagine 086: Attività mercatino giochi usati



083



084



085



086

### 8.2.3. Il progetto laboratorio Family Friendly dentro il parco

Per quanto riguarda la visualizzazione del progetto comunità dentro al parco, l'unica cosa che c'è è il totem. Dentro il parco si trovano anche dei fogli di carta fissati con lo scotch, sono gli orari e le attività del parco.

Quando si fanno delle attività invece c'è un gruppo di persone della comunità che rende noto che sta succedendo qualcosa. Così la gente che non ha idea del progetto si avvicina e chiede informazione. Per rendere più visibile che si tratta di un'attività aperta i volontari portano una spilla del progetto e ci sono dei depliant d'informazione. Alcune volte si fanno anche dei cartelli più grandi per far vedere che c'è qualche attività in corso.

Come piattaforma virtuale utilizzano la rete sociale facebook per un lato e il sito di radio mamma per l'altro. Su facebook caricano delle fotografie fatte nelle diverse attività e scrivono degli aggiornamenti delle attività. Sul sito di radiomamma si informa del progetto del parco Laboratorio Family Friendly e si inviano delle Newsteler alle persone iscritte alla mailing list, sia ai partecipanti al progetto come gente che ancora non è iscritta.



## 9. Il tavolo di progettazione

---

In questo progetto, come si è parlato prima, si è lavorato su una progettazione partecipata con la collaborazione dei responsabili del progetto Parco Laboratorio Family Friendly e frequentanti dei parchi d'intervento. Vi sono state una serie di riunioni, dove professionisti e utenti del parco si sono riuniti per capire i bisogni che ci sono dentro del parco e come si possono soddisfare.



*Immagine 087: Momento tavolo di progettazione Parco Villa Scheibler, 19 ottobre 2010*

087

### 9.1. L'ascolto critico

La finalità del tavolo di progettazione è quella di ottenere più informazioni possibili, intervenendo così nel parco e progettare un luogo che risponda alle vere esigenze di chi lo frequenta. Un parco ricco, piacevole, accogliente, che sappia sostenere e stimolare libere esplorazioni, sperimentazioni, movimenti, ricerche e costruzioni dei saperi degli utenti. Un parco che sia pensato e progettato con la dovuta attenzione e ascolto.

Il ruolo del progettista designer è stato quello di conferire concretezza al percorso di ascolto, in modo che si potesse realmente ottenere un risultato tangibile nell'ambiente del parco. La ragione principale di avere un progettista in queste riunioni è quella di tradurre le proposte, pensieri e bisogni degli abitanti in realtà fisiche, viabili e sostenibili, cioè che i progetti fatti possano essere prodotti con le minime risorse possibili.

Nei tavoli di progettazione si espongono delle idee e pensieri degli utenti. C'è una persona che prende il ruolo di condurre il gruppo. Nelle riunioni fatte sono state sempre le responsabili del progetto Family friendly a condurre la discussione ma da novembre in poi saranno le persone che compongono la comunità a scegliere una persona che prenda questo ruolo.

Anche partendo da due realtà così diverse, parliamo dei due parchi pilota, le conclusioni uscite delle riunioni sono state abbastanza simili.

La presenza di un industrial designer nei tavoli di progettazione, è partita dal bisogno di una migliore visualizzazione fisica dei bisogni percepiti dai soggetti all'interno del parco.

Quindi questa presenza tenta di aiutare tanto i volontari come i responsabili del progetto Parco Family Friendly a poter intervenire nel parco fisicamente e che quello che fanno sia visibile anche se le attività non ci sono in corso.

Nei tavoli di progettazione sono emersi diversi spunti di come poter intervenire fisicamente nel parco.

### 9.1.1. Parco Villa Scheibler

In questo parco le idee uscite sono state principalmente legate alla 'contaminazione' di tutto il parco.

L'idea del percorso è stata molto apprezzata e sono state proposte diverse idee:

- Caccia al tesoro, legare il percorso al gioco e all' educazione

- Appendere degli oggetti fatti nei laboratori creativi

- Scrivere nei mobili, sulla terra

- Informare delle specie naturali presenti nel parco

- Mettere a fuoco i dettagli piccoli della natura

- Segnalazione della distanza percorsa lungo il percorso

Vogliono utilizzare un simbolo per rappresentare gli amici del parco. Il riccio è un animale caratteristico di questo parco.

- Proposta di utilizzare il riccio per lasciare dei segni nel parco.

Essendo un parco così ampio, è stata proposta anche l'idea di fare un orto urbano, piantare nuove piante e segnalarle.

Un'altra proposta è stata quella di far ascoltare i suoni della natura attraverso un giardino sensoriale

Un altro problema da risolvere era quella di illuminare il parco, visto che i lampioni che ci sono attualmente non soddisfano i reali bisogni degli utenti del parco.



### 9.1.2. Parco Giardini Don Giussani

Nel tavolo di progettazione fatto nel parco Don Giussani ci sono stati due tipi di idee per quanto riguarda il modo d'intervento fisico nel parco.

In una parte volevano segnalare le attività principali della comunità. Gli anziani canterini, la zona di lettura e la ciclofficina.

Lo scopo sarebbe quello di richiamare le attività attraverso dei disegni grafici che si potrebbero fare con delle pitture temporanee.

Le proposte di segnalazione sono state le seguenti:

#### **Anziani canterini**

Disegnare la panchina dove gli anziani si trovano a cantare.

Dipingere delle note, una frase o qualcosa che serva a differenziare questa panchina speciale da tutte le altre.

#### **Zona di lettura**

Disegnare un libro per terra nel posto dove di solito si svolge questa attività

Appendere dei libri negli alberi

#### **Ciclofficina**

Legare una vecchia bici vicino alla panchina dove di solito si fa l'attività e dipingerla con i colori che rappresentano la comunità.

Lasciare l'attrezzatura permanentemente nel parco: Pit stop bici.

Per un'altra parte è uscita l'idea di contaminare il parco con messaggi e disegni che riguardano alla comunità. Una strategia per arrivare al totem e così informarsi dal progetto.

#### **Percorso**

Percorso dei pensieri. Una specie di percorso vita. Scrivere dei pensieri nei posti diversi del parco in tal modo che l'utente possa arrivare al totem

Disegnare le linee che arrivano al totem per terra

#### **Cartelli e mostre**

Mostra di fotografia messa nella via principale del parco

Cartelli fatti per i bambini nei diversi laboratori creativi

Fiori o altri disegni fatti per i bambini di diversi materiali

### **9.2. Conclusioni**

Dopo l'ascolto e le chiacchierate con i partecipanti ai tavoli di progettazione, le idee, pensieri e proposte uscite necessitano di un filtro di carattere progettuale per capire la vera necessità delle due realtà e vedere come il design può intervenire in aiuto.

Come si è spiegato prima il principale problema delle comunità all'interno del parco è che la visualizzazione fisica è molto scarsa. L'unico sistema di comunicazione presente nel parco di Quarto Oggiaro e in quello di Solari è il totem centrale, posizione sensata ma di certo non sufficiente per "informare" tutta la superficie del parco.

Le attività normalmente si fanno nelle aree scelte inizialmente. Queste aree si trovano segnalate nei depliant d'informazione del progetto, ma i posti dove si fanno queste attività non hanno nessun tipo d'informazione.

Nei momenti in cui si svolgono le attività se queste procedono come si era pianificato, bastano gli strumenti che hanno i volontari della comunità, come le spille o i depliant, ma quando si deve spostare l'attività in un altro posto o in un altro giorno, i volontari non hanno modo di comunicarlo.

Utilizzano dei fogli stampati per mostrare l'orario settimanale, lo attaccano nelle cancellate e nell'arredo del parco con dello scotch, ma in questo modo quando piove i fogli informativi si rovinano, svaniscono.

Per affrontare il progetto si deve tenere conto che i gruppi hanno delle risorse economiche limitate, sono loro che pagano i materiali e costruiscono quello che serve, quindi in tutto quello che si fa bisognerà prendere in considerazione anche questo vincolo.



## 10. Strategia d'intervento

---

### 10.1. Definizione della strategia

I parchi d'intervento sono parchi grandi, ma attualmente la comunità utilizza solo una minima parte di quest'area. Come idea generale del progetto si è proposta la possibilità di sfruttare tutta l'area del parco per ottimizzare di più la comunicazione delle comunità.

Lo sviluppo del progetto comincia con la definizione degli obiettivi che esso deve raggiungere. Questi obiettivi sono stati estratti dalle riunioni fatti con i partecipanti ai tavoli di progettazione.

### Obbiettivi del progetto

Ottimizzare la comunicazione della comunità

Lasciare un segno fisico della comunità

Attirare l'attenzione degli abitanti del quartiere e degli utilizzatori del parco

Creare un parco speciale e caratteristico

Innanzitutto la realizzazione del progetto deve poter essere fatta dai partecipanti della comunità. Questo vuole dire che è molto importante tenere presente le possibilità che ci sono, sia nel momento dello sviluppo del concept sia durante la fase di progettazione ingegneristica.

I materiali utilizzati e il metodo di fabbricazione devono essere adatte alle caratteristiche e possibilità degli utenti che allo stesso tempo saranno produttori dei prodotti sviluppati. Si deve tenere conto anche della possibilità di cercare degli sponsor che possano finanziare il progetto e vedere che possibilità ci sono per l'autoproduzione dello stesso.

Tutte le fasi del progetto si devono condividere con i futuri utenti perchè da semplici fruitori del progetto diventeranno anche protagonisti, quindi anche loro devono essere presenti nelle diverse fasi del progetto.

Questo progetto sarà progettato per uno spazio pubblico quindi è necessario conoscere le proprietà dell'ambiente esterno e prendere in considerazione la possibilità di atti vandalici.

## Strumenti d'intervento

### **Totem**

Ristrutturazione

Aggiungere più funzioni, ottimizzare la funzionalità

### **Panchine**

Oggetto informativo del progetto

Visualizzazione delle attività, guerrilla marketing

### **Lampioni**

Aggiungere funzioni, informazione delle attività

Segnalazione delle aree, stimolo visuale

### **Cestini prota rifiuti**

Aggiungere funzioni, informazione delle attività

Segnalazione delle aree, stimolo visuale

### **Pavimento**

Stimolo visuale, comunicazione grafica

informare delle aree del progetto

### **Ingresso e cancellate**

Informazione del progetto, orario, attività

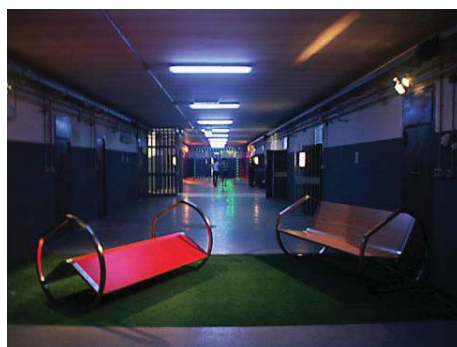
Segnalazione delle attività

### **Nuovo oggetto**

Caratterizza il parco

Informa

Diventa gioco



088

*Immagine 088: Sedile Flessibile, Giulio Iacchetti, Mostra Flessibilità Torino 2008*

*Immagine 089: My treasures trash Emiliana design, Mostra Flessibilità Torino 2008*

*Immagine 090: Il giardino dentro casa, Matali Crasset*



089



090



## 10.2. Stimoli progettuali

Per affrontare questo progetto si ha deciso di analizzare strade di design analoghe e così poter arrivare a una soluzione ottima.

I concetti che sono stati analizzati sono la flessibilità, concetto importante in quanto riguarda al diverso utilizzo del prodotto nello spazio e nel tempo, l'informazione, la comunicazione e l'esposizione, per capire i diversi modi tanto di comunicare come di esporre le cose, la microarchitettura, per vedere gli spazi che sono creati per lo stesso obiettivo che ha questo progetto e l'autoprogettazione per capire come pensare questo progetto di questo punto di vista.

### 10.2.1. Flessibilità nel contesto urbano

L'analisi della flessibilità ha aiutato al progetto a vedere gli oggetti che si utilizzano diversamente secondo la percezione dello spazio-tempo. Nella società attuale e concentrandoci nello spazio pubblico, gli spazi sono abitati da persone molto diverse durante tutto il giorno. Gli attrezzi che si vedono in giro invece non cambiano mai. In questa sezione si ha sottolineato l'adattabilità degli oggetti alle persone e non il contrario.

La flessibilità si può capire in due diversi modi, una che predilige l'aspetto "aperto" di ciò che è caratterizzato da una varietà simultanea di usi e l'altro che sottolinea invece la potenzialità evolutiva delle cose, la capacità di adattarsi nel tempo e nello spazio.

### Mostra flessibilità Torino

Nel 2008 è stata una mostra a Torino; La flessibilità, ci farà sopravvivere, adattare alle situazioni e individuare soluzioni alternative ai problemi. In questa mostra sono stati dei progetti adattabili a diverse situazioni.

Gli oggetti più caratteristici di questa mostra sono stati il sedile flessibile progettato da Giulio Iacchetti, che consiste in un sedile che attraverso la sua rotazione si trasforma in riparo per il sole e in giaciglio notturno per senzatetto, un nuovo concetto proposto da Emiliana Design, uno spazio dove poter lasciare le cose che non li servono più a qualcuno ma che possono essere utili per qualcun altro e la stanza istantanea 'Il giardino dentro casa' di Matali Crasset, che concretizza uno spazio pieghevole, riponibile e un po' folle, che consiste in un sedile per meditare e rilassarsi all'interno di una schematica cornice vegetale.



091

Immagine 091: Poet Swiss Bench Alfredo Häberly, 2005

Immagine 092: Soporte para prensa gratuita, Tecnoseñal e Instituto Europeo di Design, 2006

Immagine 093: Piazza Risorgimento, maO architettura, 2005



092



093

### **Panchina del poeta**

Le panchine Svizzere sono una serie di sedili pubblici che hanno il pregio di offrire una funzione o un qualcosa in più. Una di queste panchine è il modello El Poeta (il poeta), dove posso scrivere o mangiare appoggiato a una tavola o sedermi come si fosse uno sgabello.

Sedili in lamina perforata di acciaio di 2 mm. Rivestimento di cataforesi con finitura verniciata alla resine di poliestere in bronzo o argento. Le panchine devono essere avvitate al pavimento.

### **Supporto stampa gratuita**

Questo progetto è nato nel 2006 per risolvere il problema dei giornali gratuiti nelle stazioni di treno. Ogni giorno si trovavano tantissimi giornali per terra e dentro dei treni. La azienda spagnola Tecnoseñal insieme all'Istituto Europeo di Design hanno progettato un supporto che permetteva mettere in ordine i giornali che non li servivano più alle persone.

### **Piazza Risorgimento, Bari 2005**

Progettato dallo studio maO architettura.

In una piccola piazza nella parte ottocentesca della città, di fronte ad una scuola media appena rinnovata, il progetto propone oltre ai necessari interventi di ripavimentazione e di illuminazione, uno spazio pubblico che si può riconfigurare secondo i desideri dei suoi abitanti: tutte le sedute sono infatti delle panchine rotanti incernierate ad una estremità, che gli abitanti possono spostare secondo le proprie esigenze.

### 10.2.2. Informazione, comunicazione ed esposizione

In questa sezione si hanno analizzato le diverse possibilità di comunicazione che ci sono nello spazio urbano. Si sono analizzati anche dei punti d'informazione interattivi che utilizzano le nuove tecnologie tanto per l'uso del utente come per il funzionamento del sistema, internet, energia solare, ecc. ma nel caso di questo progetto non vi è servito tenendo conto che il prodotto sviluppato deve essere manuale e facile di costruire con i materiali che si possono trovare di un modo fattibile.

#### Supporti fisici

Nello spazio pubblico, è molto abituale vedere delle bacheche informative. Soprattutto nei parchi o nei centri turistici della città. Informano alle persone dove si trovano e li fanno vedere una mappa della città con i punti più importanti. Di solito si utilizzano delle pensiline delle fermate dei mezzi pubblici per mettere questi oggetti. Nel ambito della comunicazione esterna l'azienda più significativa è IGPDecaux. Questa azienda progetta i supporti di comunicazione per qualsiasi ambito dello spazio pubblico o semplicemente transitato per tante persone.

Un'altra strada analizzata in questo segmento è stata quella dei metodi che si utilizzano per informare e comunicare ma non per forza nello spazio pubblico.

Le bacheche di sughero, le reti metallici che servono per appendere delle note o un colonna bianca che ti lascia la possibilità di scrivere i tuoi pensieri possono essere forme molto accattivanti per attirare l'attenzione delle persone e fargli vedere quello che si vuole.

È noto anche la voglia della gente a scrivere i suoi pensieri nell'arredo urbano e nelle pareti della strada. Per questo progetto è anche importante tenere conto questo punto visto che si sta lavorando per una comunità ed è molto importante la sua opinione.

Un'altra forma di comunicazione molto efficace è la comunicazione grafica. Nella comunicazione stradale si utilizza tantissimo tanto la comunicazione grafica nel pavimento come la comunicazione attraverso la segnaletica.



094



095



096



097



098

Immagine 094: Mupi, De Ferrari Architetti per IGP Decaux

Immagine 095: Specchio della città, De Ferrari Architetti per IGP Decaux

Immagine 096: Lavagna bianca Muragraf su colonna, Didadisplay

Immagine 097: Panchina dipinta con pennello

Immagine 098: Elemento verticale con optional, Studio Egovitaminacreativa

### Parco museo

Lo studio di design spagnolo helice<sup>22</sup>, ha sviluppato diversi progetti di Musei ed esposizioni nel parco. Loro sono i responsabili del design delle strutture, il montaggio e la coordinazione dell'esposizioni.

<sup>22</sup>[www.helice.es](http://www.helice.es)

I progetti più caratteristici sono stati il supporto progettato in acciaio Corten per una esposizione fotografica di Sebastian Salgado e un'altra del disegno degli agganci per appendere fotografie di opere d'arte intorno al parco.

*Immagine 099: Struttura per esposizione fotografica, Helice*

*Immagine 100: Arte en el campo de San Francisco, Helice*

*Immagine 101: Arte en el campo de San Francisco, Helice*



099



100



101

### 10.2.3. Microarchitettura

Nelle prossime righe si fanno vedere degli spazi che sono stati progettati per diversi luoghi. Questi spazi sono adatti per un vasto tipo di persone e allo stesso tempo lasciano anche molto aperta l'uso di se stessi.

#### **Public Workplace Playground Sculpture for Graz, 2009**

Progettato per l'artista Nils Norman. Questo progettista è interessato in economie alternative, ecologia, mobilità, partecipazione politica e future utopie sociali. Basato in questi concetti ha sviluppato diversi progetti con lo scopo di concedere un uso alternativo agli spazi pubblici e che ci permettono di immaginare una sfera pubblica che non è subordinata agli interessi di sfruttamento commerciale e la privatizzazione. Recentemente, è stato esaminare criticamente la 'industrie creative' e le conseguenze a lungo termine delle nuove forme di imprenditoria autonoma e l'istituzione di una 'classe creativa' nei centri urbani.

*<sup>23</sup>Volkgarten Festival of New Art, Graz, Austria 2009*

Per il Volksgarten<sup>23</sup> a Graz, Norman ha sviluppato un'installazione con materiale riciclabile che è, o può essere, un luogo di lavoro, un parco giochi, luogo di incontro e di rifugio, che è coperto di piante, e dove possono interagire persone di diverse età ed interessi. Norman ha messo intenzionalmente questa installazione su una esistente piattaforma di cemento vuota, appropriandosi così di parte dello spazio pubblico già progettato. L'installazione vuole diventare un posto di lavoro innovativo, in cui lo spazio pubblico e spazio creativo di lavoro coincidono.

Questo rende il parco come l'utopia di una comunità e, soprattutto, fa pensare che lo spazio pubblico dove si ritrovano diversi gruppi sociali non è una cosa del passato.



102

*Immagine 102: Bambini giocando, Public Workplace Playground, Nils Norman 2009*  
*Immagine 103: Adulti che leggono, Public Workplace Playground, Nils Norman 2009*



103



### Architecture for Temporary Autonomous Sarai

Progetto realizzato da Atelier Bow-Wow in collaborazione con Raqs Media Collective nel 2003. Questo progetto rappresenta es un punto di esposizione temporale,

autonomo, interattivo e itinerante, progettato per dare forma a un'etica della improvvisazione, la conversazione e l'accoglienza attraverso di una struttura che si tiene a se stessa ed spostarsi di un luogo all'altro.

La struttura si costruisce con le stesse scatole che si utilizzano per l'imballaggio delle opere d'arte nei musei. Le scatole definiscono una struttura d'appoggio ai contenuti diversi come i proiettori, computer o fogli scritti in A4 o nei post-it che lasciano all'utente possibilità di essere parte del progetto.



104



105

*Immagine 104: Architecture for Temporary Autonomous Sarai, Atelier Bow-Wow  
Immagine 105: Postit appesi nella struttura della costruzione*

#### 10.2.4. Fai da te, prodotti semilavorati

Si è voluto dedicare una sezione a un caso molto caratteristico. Si parla del progetto del designer italiano Enzo Mari ha elaborato per l'azienda finlandese Artek.

Sedia1 è il primo oggetto del progetto che Enzo Mari ha chiamato Auto-progettazione. Progetto che stimola la riflessione. L'idea originale consisteva in una serie d'istruzioni 'do-it-yourself' su come costruire il vari pezzi del mobile e lasciare l'ultima fase di fabbricazione all'utente. Così Artek offre ai clienti di acquistare un set di legno di pino pre tagliato con chiodi e le istruzioni per un montaggio semplice. Questa sedia si è progettata in 1974 ma ancora continua essendo uno dei prodotti più caratteristici del catalogo della azienda.

L'azienda Ikea è anche uno degli esempi attuali che ha questa stessa filosofia. Vende i mobili smontati e li fa montare agli utenti. Per una parte il costo diminuisce tantissimo visto che l'ultima fase della fabbricazione si trasferisce all'utente ma allo stesso tempo crea nell'utente un senso d'appartenenza del prodotto stesso. 'Il prodotto è stato fatto da me, quindi è mio e lo devo curare'.



*Immagine 106: Sedia 1,  
Autoproduzione Enzo  
Mari per Artek*

106

### 10.5. Spunti progettuali

Dopo l'analisi analogo fatto sono usciti dei spunti progettuali che aiuteranno all'elaborazione del futuro progetto.

Innanzitutto è molto importante avere in mente che il progetto deve essere molto comunicativo in quanto riguarda alle persone che passeranno davanti. Si devono fermare e vedere cosa c'è.

Deve essere un prodotto flessibile nel senso che la comunità deve decidere cosa mettere dentro. Più che un punto d'informazione deve essere un punto di rappresentazione della comunità.

È molto importante la possibilità di comunicazione, esposizione ed informazione, soprattutto il modo di agire questi tre concetti, cioè, non può essere un sistema tradizionale perché la gente non lo distinguerebbe mai.

In quanto riguarda alla progettazione si deve tenere conto la difficoltà di fabbricazione per un lato e i materiali utilizzati. Sarà un oggetto che va messo in un parco lo quale implica una coerenza minima rispetto all'ambiente.



## 11. Physical social network.

### Nuovi scenari per l'utilizzo del parco

Dopo l'approfondita ricerca progettuale, in questo capitolo si descrive la definizione del concept e l'intero sviluppo del progetto.

Prima di tutto si torna indietro per riprendere gli obiettivi iniziali e non dimenticarli.

Ottimizzare la comunicazione della comunità

Lasciare un segno fisico della comunità

Attirare l'attenzione degli abitanti del quartiere e utilizzatori del parco

Fare il parco speciale e caratteristico

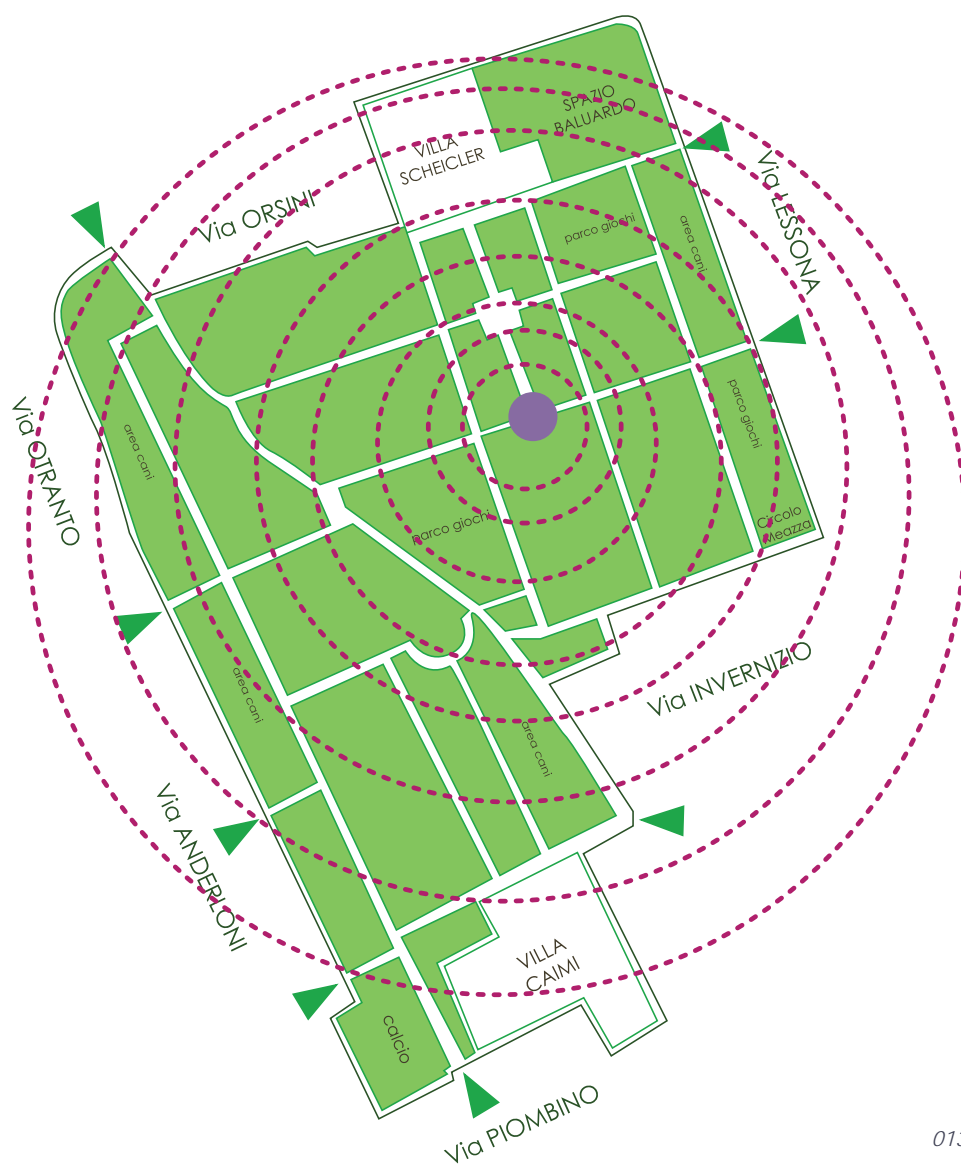


Figura 013: Rete fisica nel parco

### 11.1. Descrizione del sistema

L'idea progettuale per portare avanti il progetto è quella di sfruttare tutta l'area del parco per ottimizzare di più la comunicazione della comunità. Per affrontare questo stimolo si ha deciso di creare una rete fisica nel parco.

Una rete fisica che dia la possibilità all'utente del parco di essere informato del gruppo degli 'Amici del Parco', non importando il punto del parco dove si trova. Si vuole creare curiosità e voglia di essere partecipe di questa comunità e allo stesso tempo che sia funzionale per la gente che lo deve gestire.

Si è pensato in un sistema basato in un percorso. Una rete che aiuterà a creare dinamicità al parco per una parte e attirerà l'attenzione di più gente. Cosa che solo con il totem era molto difficile raggiungere.

A parte di essere un punto d'informazione, il valore aggiunto del progetto è quello di creare un percorso con i check point in maniera tale che possa diventare un gioco, sfruttabile per la comunità, le scuole che utilizzano il parco come un aula esterna e anche per creare un motore di ricerca fisico del interno del parco, che aiuta alle persone ad orientarsi dentro di lui.

Questi nuovi concetti dell'uso dei parchi, fanno che il parco abbia scenografie diverse secondo il modo d'uso delle strutture. Fa che il parco sia diverso ad altri parchi e fa vedere che qualcosa di speciale succede dentro. Il parco diventa un mappa, un percorso di caccia al tesoro o un museo-espositore degli oggetti fatti dai membri della comunità o qualsiasi cosa che si vuole far vedere.

Nel percorso ci saranno dei 'check point' strategici dove poter informare ed esporre oggetti riguardanti alla comunità. Si progetterà un prodotto che raggiunge tutti gli obiettivi prima citati.

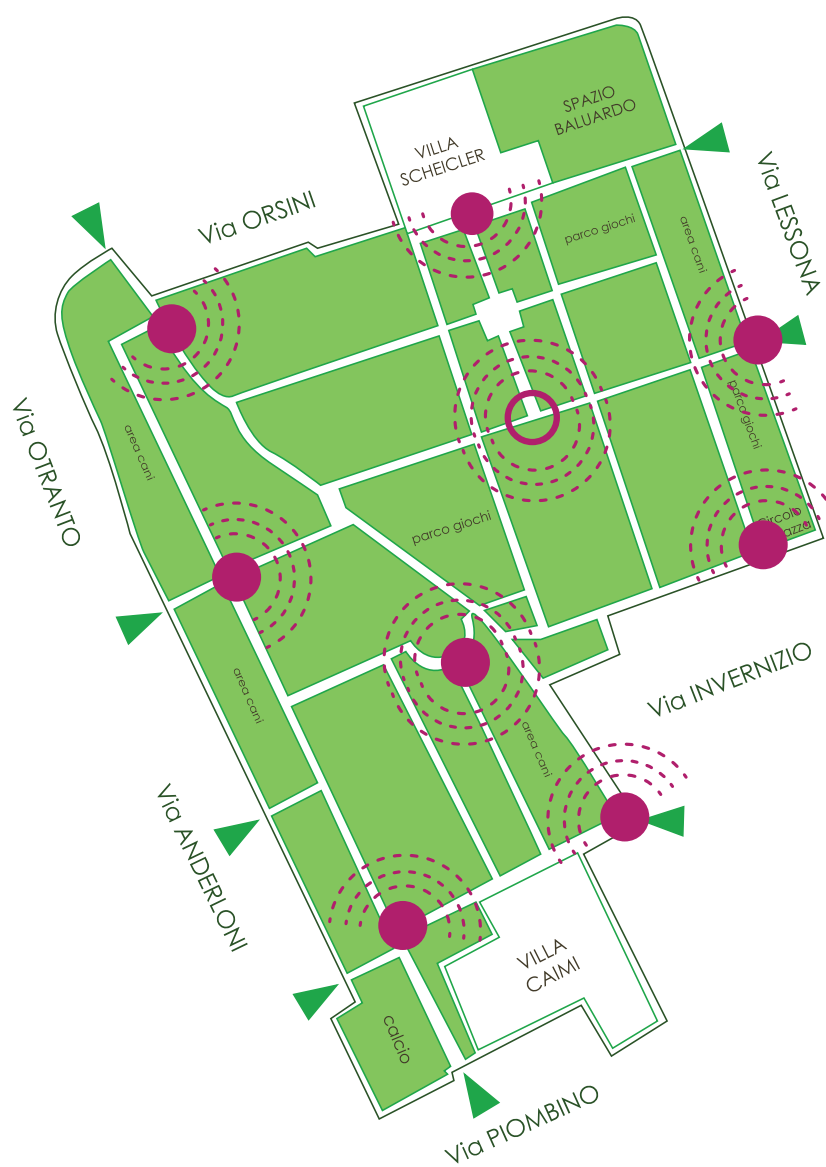


Figura 014: Punti strategici della rete



## 11.2. Bachecca check point

Per fare possibile la rete fisica pensata , si ha lavorato in un oggetto di mettere in ogni nodo strategico. Questo oggetto dovrà raggiungere le seguenti caratteristiche:

### **Informare del progetto e della comunità**

Aree del parco, le attività, gli orari, eventi speciali,  
kilometraggio

### **Guidare dentro il parco**

Motore di ricerca

### **Attirare l'attenzione della gente che passa**

Attraiante ma allo stesso tempo in sintonia con il ambiente

### **Diventare gioco, check point**

Poter creare dei percorsi eventuali

Si ha pensato nel concetto della bacheca interattiva, ma una interazione fisica, che si da di un modo diverso. L' iterazione della bacheca verrà fatta per i propri utenti, cioè, saranno loro a darli dinamicità alla bacheca.

La bacheca deve essere del tutto manuale e molto facile ed intuitiva da utilizzare. Si deve tenere conto la possibilità di poter adattarla all' arredo urbano esistente nei parchi per aumentare la fattibilità del prodotto in quanto riguarda alle risorse del gruppo.

Un'altra caratteristica ad avere in considerazione è la temporaneità delle cose che vanno inserite. Come si è spiegato prima deve essere utile per informare alle persone della situazione delle attività e quindi deve essere fattibile la possibilità di scrivere sopra e cancellarla quante volte si vuole. I depliant e orari continuano ad essere in carta quindi deve essere anche la possibilità di appendere questo tipo di cose ma anche dei oggetti più complessi come i oggetti fatti nei laboratori creativi, i libri letti nelle attività di racconto di fiabe o oggetti eventuali che si utilizzano per un gioco di caccia al tesoro muto.

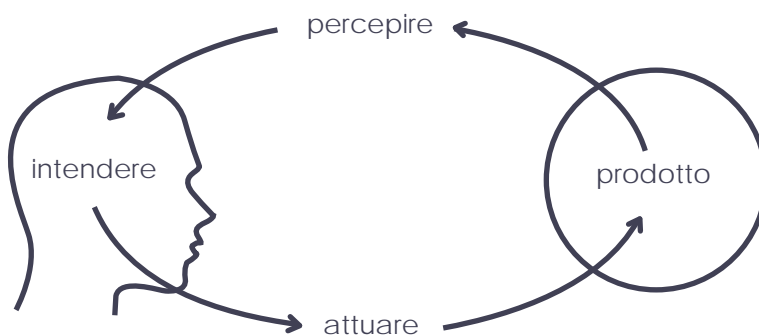


Figura 015: Ciclo della capacità d' iterazione fra il prodotto e l' utente

015

### 11.2.1. Caratteristiche cella bacheca

#### Possibilità di lettura di **informazione**

Della comunità (contatto, scopo, giorni di incontro, ecc)

Delle attività (quando, dove, come)

Opinioni e proposte, pensieri

#### Possibilità di **esposizione \_ scambio** di oggetti

Oggetti fatti nei laboratori creativi

Oggetti che sono avanzati nei mercatini (quello che non mi serve a uno li può servire a un altro)

Scambio di informazione (lezioni di lingue, cura dei bambini, programmi intergenerazionali, ecc)

#### Bacheca fisica che diventa **gioco**

Da ogni oggetto si può capire come arrivare ad un altro

Crea curiosità nell'utente

Fa utilizzare e percorrere tutto il parco

Caccia al tesoro educativa, ogni check point ha una cartolina con la foto di un albero. Si deve trovare l'albero e andare al prossimo check point.

### 11.2.2. Possibilità di organizzazione delle bacheche:

**Info point:** Punto d'incontro delle attività, e punto d'informazione per la gente che non conosce il parco. Bachecca adattabile al totem.

**Laboratorio:** Il posto dove si fanno i laboratori creativi. Si possono lasciare degli oggetti fatti in questi laboratori.

**Racconto di fiabe:** Lasciare la fiaba raccontata appiccicata nel oggetto. O il libro letto (anche la fotocopia della copertina).

**Palestra:** Si spiega che esercizi si fanno, foto e orari.

**Storia del parco:** Il vivaio, gli alberi. Lasciare la mappa degli alberi e un esempio delle cartoline che si trovano in giro.

**Pensiero, cita, opinione.** Possibilità di scrivere un pensiero o una proposta...

**Mercatino:** Si possono lasciare le cose che non sono stati scambiati, o anche le cose dai laboratori.

**Corso pronto soccorso:** Spiegare il corso. Nozioni basiche. Un volantino...

**Anziani canterini:** Orario dell'attività, i canti che cantano, qualche fotografia.

**Ciclofficina:** orario della ciclofficina, attrezzi basici per sistemare la bici. Pompa per gonfiare le ruote, chiave per abitare le viti

### 11.2.3. Specificazioni tecniche

Versatilità, attaccabile all'arredo già esistente

Multifunzionale (appoggiare, appendere, scrivere, attaccare, ecc.), utenza multipla

Resistenza all'ambiente esterno

Resistenza al vandalismo

Costi bassi

- Riuso dei materiali

- Materiali economici

- Finanziamenti

### 11.2.4. Ispirazione

Un volta descritte le caratteristiche tanto funzionali come tecniche che deve avere la bacheca si ha passato alla ricerca formale dell'oggetto. Per trovare delle ispirazioni si hanno cercato dei prodotti analoghi che considerano qualche caratteristica che deva raggiungere anche la bacheca a progettare.

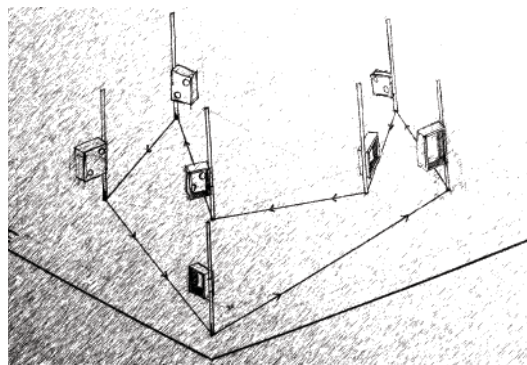


Immagine 107: Mood board di ispirazione del prodotto

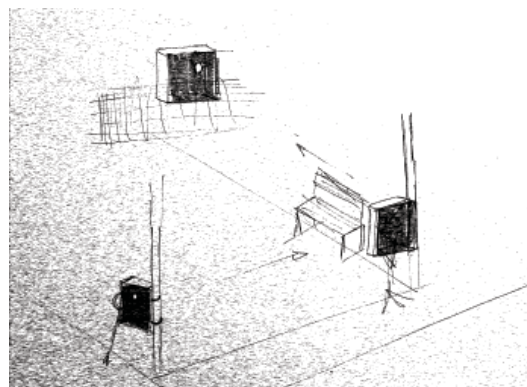
### 11.3. Concept

Dopo una fase di disegni per trovare la forma adatta per la bacheca, si ha deciso di utilizzare una forma semplice ma allo stesso tempo che sia funzionale per tutti gli obiettivi che deve raggiungere per fare possibile il sistema pensato.

Nelle immagini successive si definisce la strada fatta fino ad arrivare al concept finale.

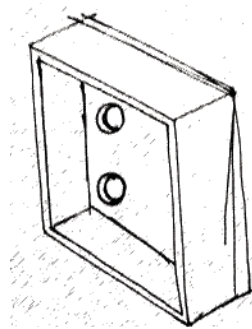


108

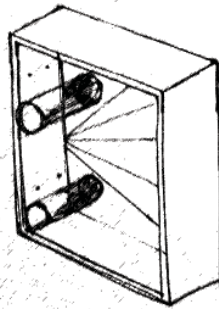


109

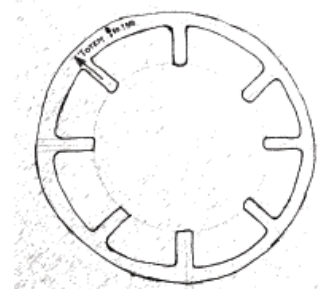
*Immagine 108: bozzetto 01, sviluppo del prodotto*  
*Immagine 109: bozzetto 02, sviluppo del prodotto*



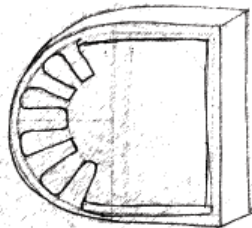
110



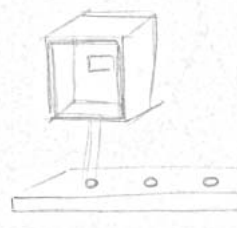
111



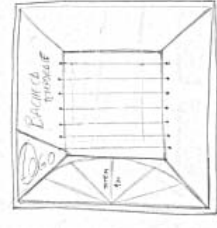
112



113



114



115

Immagine 110: bozzetto 03, sviluppo del prodotto

Immagine 111: bozzetto 04, sviluppo del prodotto

Immagine 112: bozzetto 05, sviluppo del prodotto

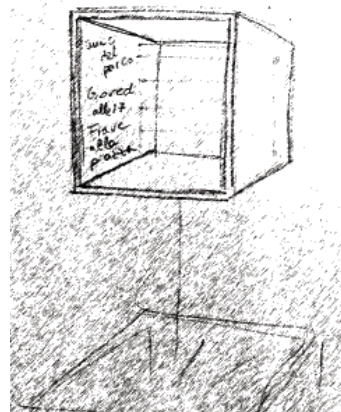
Immagine 113: bozzetto 06, sviluppo del prodotto

Immagine 114: bozzetto 07, sviluppo del prodotto

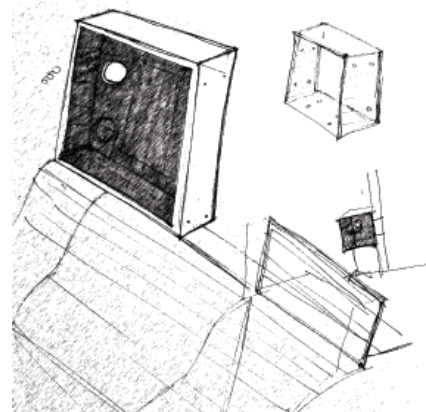
Immagine 115: bozzetto 08, sviluppo del prodotto

Immagine 116: bozzetto 09, sviluppo del prodotto

Immagine 117: bozzetto 10, sviluppo del prodotto



116



117



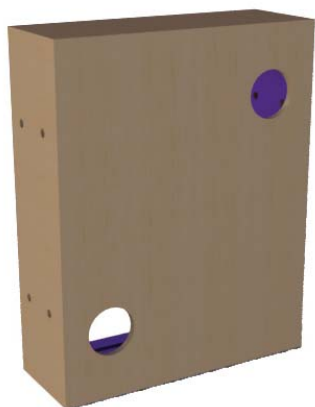
Dopo i primi schizzi sono usciti diversi concept fino ad arrivare alla forma giusta, cioè, la forma che più si adatta ai bisogni che deve soddisfare il prodotto progettato.

### Concept 01

La prima idea è stata quella di fare una bacheca interattiva dove poter scrivere quello che si voleva sopra, utilizzando le lavagne per scrivere con il gessetto. Si ha pensato in una bacheca chiusa ma con i buchi che lasciavano focalizzare un altro punto del parco.

Il fatto di scrivere con il gessetto o con qualsiasi tipo di pennarello si ha lasciato a un lato per una ragione di funzionalità. A volte la scrittura non è tanto leggibile e più diventare confuso non essendo efficace la comunicazione.

Il concetto della focalizzazione si ha preso come spunto ma non nel modo inizialmente pensato.



118



119

*Immagine 118: Concept 01, vista retro  
Immagine 119: Concept 01, vista fronte*

### Concept 02

Nello sviluppo del concept si è pensato di fare la bacheca più profonda per coprire le cose della pioggia e di mettere più funzioni. L'idea è quella di poter appendere diverse informazioni e oggetti, quindi si ha aggiunto una griglia metallica nel fondo della scatola.

Prendendo in considerazione il concetto di focalizzazione della prima idea si ha deciso di aggiungere un motore di ricerca fisico alla bacheca. La funzione di questo sistema sarebbe quella di orientare alle persone dentro del parco e poter capire dove sono le aree diverse. Questo motore sarà messo nel piano sotto della bacheca di modo che sia visibile e comprensibile.

In quanto riguarda alla visibilità della bacheca si ha deciso di inclinare le pareti dando così una visione più completa e diretta dell'informazione anche da diversi punti di vista.

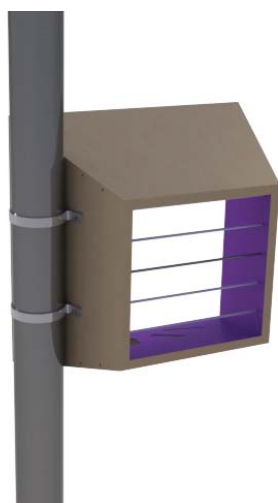


Immagine 120: Concept 02, vista retro  
Immagine 121: Concept 02, vista fronte

120



121

### Concept 03

Mantenendo le caratteristiche del secondo concept, si ha deciso di inclinare un po' di più le pareti della bacheca. Le proposte sono state presentate ai membri della comunità e la sua percezione nella seconda proposta è stata quella della insicurezza, la bacheca sembra troppo profonda e non da confidenza per vedere cosa c'è dentro.

Si ha deciso di togliere la griglia di dietro per una questione di funzionalità. Si sono messi altri sistemi di aggancio nei lati che raggiungono meglio le funzioni necessarie.

Si sono allargati le pareti in modo di creare delle tettoie. Così eventualmente si possono utilizzare anche le pareti nella parte di fuori.

Deciso il concept definitivo, si è passato allo sviluppo progettuale di esso.



122



123

*Immagine 122: Concept 03, vista fronte  
Immagine 123: Concept 03, vista retro*

#### 11.4. Sviluppo progettuale

Il prodotto fisico si definisce come una struttura d'appoggio ai contenuti diversi.

La scatola verrà costruita con tavole di legno. La ragione che non ci sia un legno in speciale è che si utilizzerà un legno riusato, cioè si farà una ricerca sui negozi e aziende che sono nel quartiere per capire chi potrà dare questi materiali che a loro non servono.

È stata scelta la forma quadrata, perché ci da la possibilità di mettere le cose dentro e proteggerli del acqua e della umidità. Il fatto che non sia una bacheca piatta, come quelle che generalmente si utilizzano, fa emergere la percezione della curiosità alla gente che passa vicino. Non si sa bene cosa sia e questo crea curiosità. Questo fatto può essere una bella strategia per attirare l'attenzione della gente.



*Immagine 124: Bache-  
ca in legno, vista retro  
Immagine 125: Bache-  
ca in legno, vista fronte*

124



125

Le linee della bacheca assomigliano alle case degli uccelli che si mettono negli alberi, questo fatto fa che la bacheca sia in sintonia con l'ambiente del parco e anche essendo un prodotto nuovo non altererà l'immagine abituale del parco.

La scatola è aperta per i due lati. Il lato di fronte si ha deciso di lasciarlo aperto per una ragione di fiducia. Uno dei valori più importanti del progetto è che il parco è di tutti e deve essere curato per tutti. Facendo una bacheca aperta si dà la possibilità di partecipazione anche a quelli che ancora non fanno parte del progetto. L'interazione e comunicazione rispetto al prodotto e anche più grande non avendo nessun ostacolo in mezzo. Il lato dietro invece sembra di essere aperto ma in realtà è rivestito con una lastra di PMMA. Si ha voluto giocare con la trasparenza per due motivi principali. Per un lato per lasciare entrare la luce e le cose appese nelle pareti della bacheca possano essere letti senza difficoltà e per un altro lato per darli alla bacheca un senso di cannocchiale. Con questo buco si vuole trasmettere il concetto di focalizzazione di un altro punto del parco, dare all'utente la possibilità di orientarsi dentro del parco. Questo concetto si raggiunge con la progettazione del motore di ricerca fisico che verrà messo nel tavolo inferiore della bacheca.

I lati della bacheca sono inclinati con un angolo di 30°. La ragione di questa decisione è di darli una funzione alle pareti interne, quella di poter utilizzarli come parete informative e poter appendere le cose, come i volantini, gli orari, gli oggetti fatti nei laboratori o i messaggi e pensieri degli abitanti del parco. Questa inclinazione ci dà la possibilità di fare più facile la visibilità dell'interno dell'oggetto anche da angoli diversi. Per un'altra parte la percezione di sicurezza aumenta, visto che una cosa troppo chiusa può diventare buio e quindi non attirare l'attenzione delle persone.

L'interno della bacheca è dipinto di un colore caratteristico del progetto. Si vuole utilizzare questo colore per non confondere alla gente. Una volta finito il Progetto Parco Laboratorio Family Friendly, non vuole dire che comincia un altro progetto seno un'altra fase dello stesso, dove gli abitanti del quartiere saranno responsabili tanto della organizzazione come dell'attivazione del progetto. Con l'utilizzo del colore viola si dà una con-

tinuazione al progetto e aiuta alle persone a collegare le bacheche con la comunità.

La caratteristica della temporaneità è un punto molto importante all'ora della progettazione della bacheca. Le pareti della bacheca sono state progettate singolarmente di modo che ognuna abbia la sua funzione. Nel piano sotto si ha progettato un motore di ricerca fisico, in un lato verrà messo un sistema per configurare gli orari per le diverse attività e nell'altro lato invece si hanno progettato due sistemi diversi per appendere i volantini, messaggi e oggetti.



Immagine 126: Bachecca con sistema orario configurabile  
Immagine 127: bachecca con porta volantini



### Motore di ricerca fisico

Con questo concetto si vuole creare un sistema di orientamento all'interno del parco. Le bacheche sono situati nei punti strategici del parco e da una bacheca sarà più facile raggiungere un'altra o anche ci sarà la possibilità di cercare un'altra area del parco.

Si è pensato in un sistema di adesivi che siano facili di appiccicare nella superficie della bacheca. Questi adesivi saranno configurabili in modo che sia possibile configurare i diversi bisogni che ci saranno in ogni bacheca. Ogni bacheca sarà posizionata in un punto diverso del parco e allo stesso tempo farà vedere delle informazioni delle altre aree.

Nelle prossime immagini si fa vedere la strada di progettazione del sistema.



Immagine 128: Vista fronte bacheca

Gli adesivi sono stati progettati in modo che sia possibile la configurazione di diverse possibilità. Con tre forme diverse si è riuscito a creare una freccia che guida all'utente all'interno del parco nella direzione che vuole.

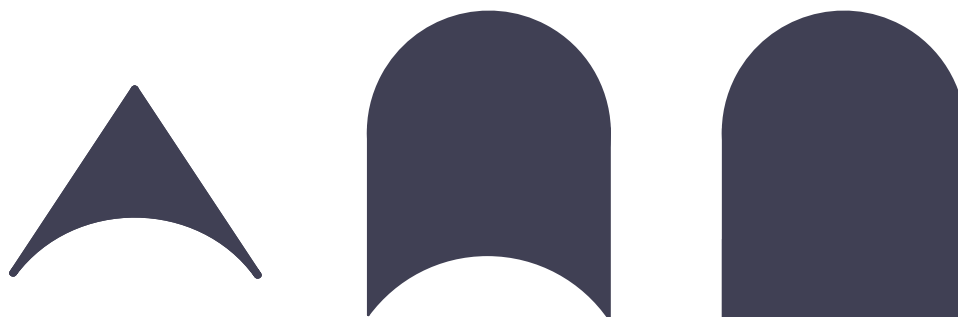
Queste frecce si creano una volta la bacheca è messa in campo, in modo che sia più facile conoscere la direzione.

Si è utilizzato un colore neutro per non riempire troppo la bacheca. L'orario configurabile è pieno di colori e la bacheca è viola, quindi con il grigio di questi adesivi si riesce a neutralizzare un po' i colori. Eventualmente, cambiando il colore della bacheca si potrebbero utilizzare altri colori più accesi.

Si deve dire anche che questo motore di ricerca non sostituisce alle bacheche informative che ci sono nel parco. Queste bacheche sono fornite da un mappa molto dettagliato del parco e il motore di ricerca fisico degli Amici del Parco invece, orienta all'utente in linea d'aria.

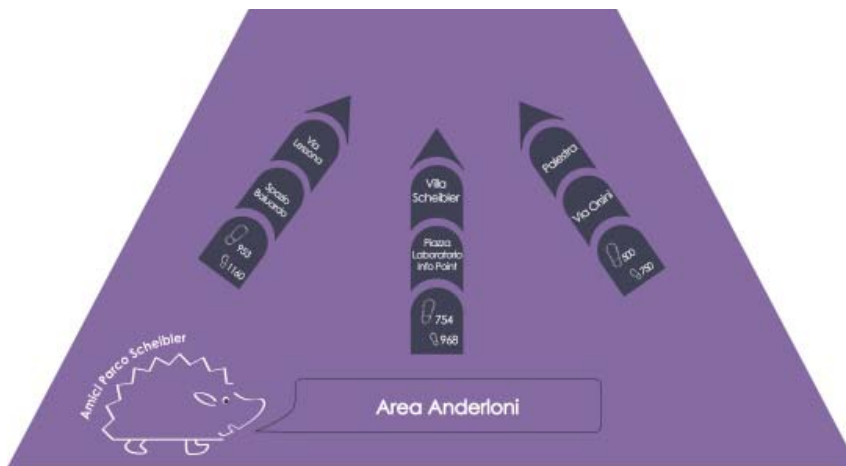
Il motore di ricerca può essere anche un gioco, il modo di contagio delle distanze invece di farlo con i metri si fa con i passi. Così soprattutto quando ci sono i bambini la passeggiata si fa più divertente.

Ogni bacheca è nominata con il nome dell'area che si trova. Così diventa più facile l'orientazione dentro il parco. Il nome delle bacheche serve anche per i percorsi eventuali. si possono creare dei percorsi diversi a seconda dei bisogni della attività fatta.

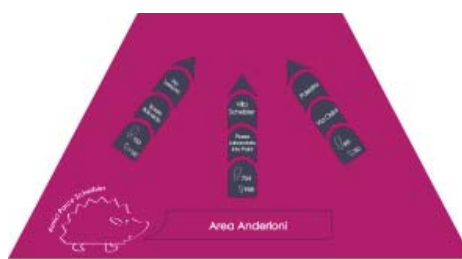
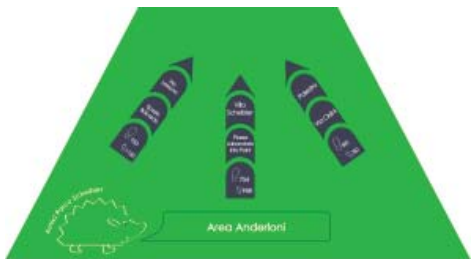
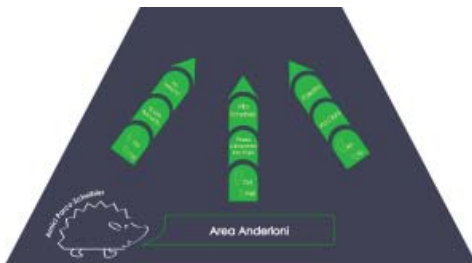


*Immagine 129: Forma degli adesivi per il motore di ricerca fisico*





130



131

Immagine 130: Immagine motore di ricerca fisico definitiva  
Immagine 131: Eventuali varianti del motore di ricerca fisico

Per capire meglio l'uso del motore di ricerca fisico si fanno due esempi di di due aree diverse. Il primo parte dalla bacheca di via Anderloni mentre il secondo parte da Via Lessona.

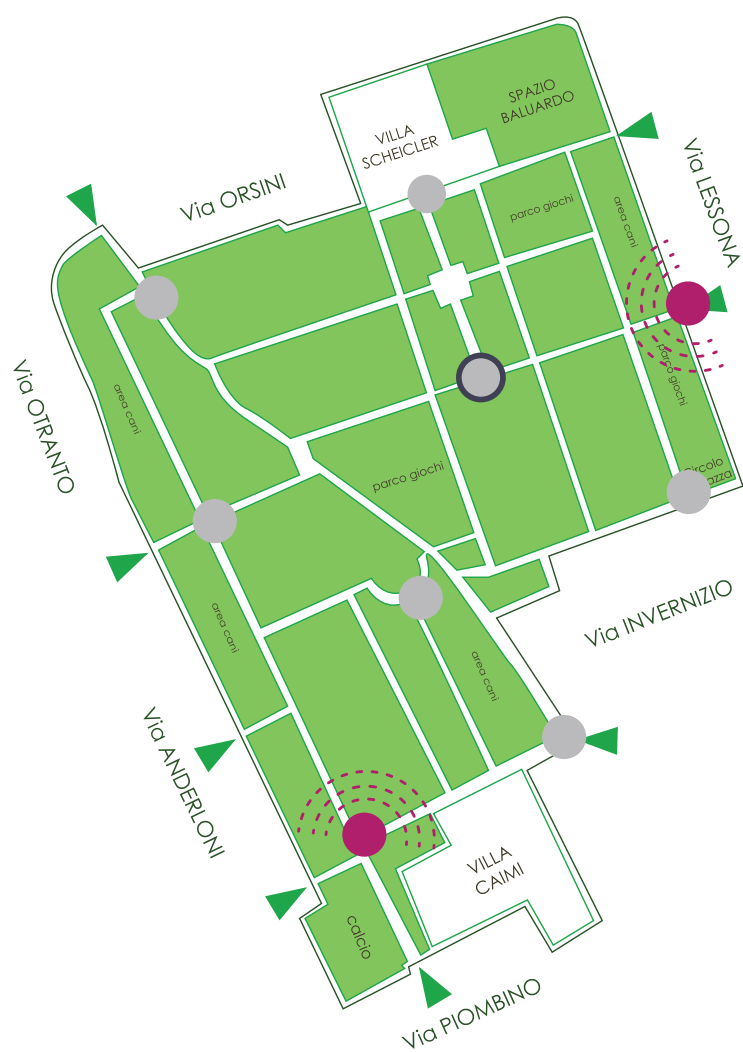
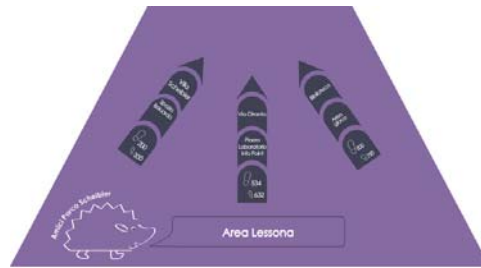


Immagine 132: Posizione delle bacheche all'interno del parco

● Bachecca Lessona

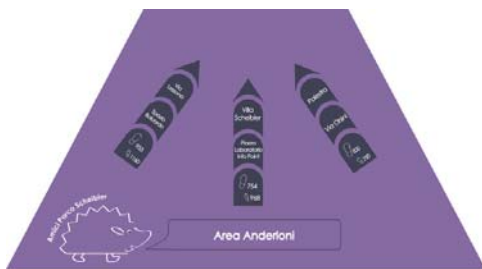


133



134

● Bachecca Anderloni



135



136

Immagine 133: Bachecca Lessona  
Immagine 134: Motore di ricerca Lessona  
Immagine 135: Motore di ricerca Anderloni  
Immagine 136: Bachecca Anderloni

### Orario configurabile

L'orario configurabile si è pensato per aiutare alla gente della comunità ad ottimizzare la comunicazione delle attività dentro il parco. Normalmente, queste attività vengono scritte nell'orario generale e in fogli di carta appiccicati nelle diverse strutture del parco. Il problema che c'è con questa forma è che se piove, la carta si bagna e si rovina, e per altra parte che è molto facile di toglierlo. Questo sistema è una scatola chiusa composta con diverse cartoline che secondo la sua configurazione fa vedere la situazione di ogni attività.

Il sistema è composto da sei tipi di cartelli diversi. Il primo cartello fa vedere la situazione dell'attività, il secondo informa del tipo di attività, il terzo invece dice il giorno che si fa la attività e gli ultimi tre permettono di configurare l'ora.

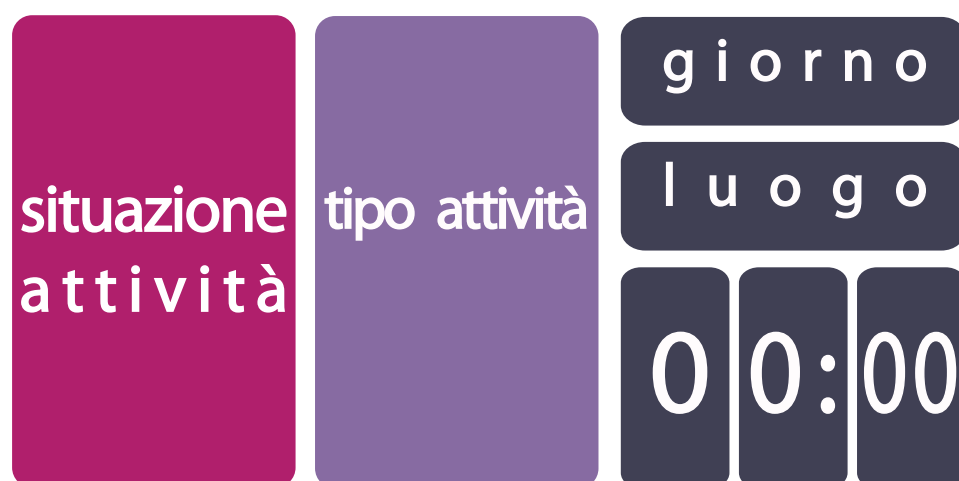


Immagine 137: Configurazione delle cartoline per l'orario configurabile

Con questo sistema, si raggiungono due obiettivi diversi. Per una parte facilita il lavoro alle persone che devono appiccicare i cartelli per tutto il parco, così non devono utilizzare più lo scotch, neanche stampare cartelli nuovi ogni volta che si fa una attività. E per l'altra parte invece fa che la iterazione con gli nuovi utenti sia più efficace. Anche in questo sistema si utilizza come colore principale il viola. È il colore dei cartelli che informano delle attività. Si sono utilizzati altri colori per far vedere la situazione dell'attività.

Verde: Attività in corso

Arancione: Attività spostata a Villa Scheibler

Rosso: Attività cancellata

Rossa: Prossima attività

I giorni e l'ora vengono messi in una cartolina grigia in modo da non riempire troppo il sistema e non confondere all'utente.

In questo caso, la scatola verrà chiusa con un blocco in modo tale che l'orario possa essere modificato solo per i membri della comunità e non ci siano confusioni.



138

Immagine 138: Sistema di orario configurabile

Nelle seguenti immagini si fanno vedere le diverse configurazioni che sono possibili nell'orario. C'è la possibilità di cambiare la situazione dell'attività, il posto dove si fa, il giorno l'ora e il tipo di attività.

Il fatto che ci sia la possibilità di mettere solo un'attività è perché in ogni bacheca verrà messa una attività diversa in modo di dargli dinamicità al parco e mantenere il concetto di rete inizialmente spiegato.



139



140

*Immagine 139: Orario configurato per prossima attività, laboratorio crea-attivo*

*Immagine 140: Orario configurato per l'attività in corso, laboratorio naturalistico*



141



142

*Immagine 141: Orario configurato per attività sospesa, attività delle bocce*

*Immagine 142: Orario configurato per attività spostata a Villa Scheibler, la ginnastica*

### Appesa dei messaggi e volantini

I volantini vengono messi in una struttura di PVC. Questi depliant sono fogli dove si spiega tutto il progetto e dove ci sono i contatti della comunità. Devono essere sempre nella bacheca a disposizione della gente che passa davanti.

Il metodo che c'è di fianco invece, è un nuovo modo per appendere i fogli e lasciare la possibilità di agganciare anche oggetti di dimensioni più grandi, come per esempio gli oggetti fatti nei laboratori. Si utilizzano gli anelli portachiavi, elementi commerciali, che fanno di clip per gli oggetti. Questi anelli vanno attaccati alla bacheca con i chiodi.

La bacheca si ha progettato in modo che si creano delle tettoie nelle pareti di fuori. Così eventualmente si può utilizzare il lato di fuori. Si hanno messo quattro anelli metallici in modo che sia molto facile infilare un foglio A4 o A5.



143



144

*Immagine 143: Dettaglio lato fuori bacheca  
Immagine 144: Dettaglio modo di appesa dei volantini e messaggi*



#### 11.4.1. Materiali

Il materiale principale utilizzato nel progetto è il legno. Questo materiale sempre è stato utilizzato per realizzare una vastissima gamma di prodotti. Gli antichi Egizi lo utilizzavano per realizzare mobili, sculture e i sarcofaghi prima del 2550 a. C.

Il legno offre un eccezionale combinazione di proprietà. È leggero e, nella direzione parallela alle fibre, presenta caratteristiche di rigidità, resistenza e tenacità paragonabili, per unità di peso, a molti materiali artificiali realizzati dal uomo. Inoltre è economico, rinnovabile e l'energia di origine fossile necessaria per coltivarlo e tagliarlo è inferiore a quella di cattura direttamente dal sole durante la sua crescita. Infine il legno può essere facilmente lavorato, tagliato, giuntato e, sotto forma di laminato, può assumere forme complesse. Il legno ha un aspetto gradevole, caldo sia come colore come al tatto, e ad esso si associano abilità e qualità.

Per coprire la parte posteriore della bacheca si ha utilizzato una lastra di PMMA, si ha scelto per la possibilità che ha questo materiale di essere trasparente e perché ha buone proprietà meccaniche.

Il polimetilmetacrilato (PMMA) o più conosciuto per il marchio di Plexiglass R è un polimero termoplastico che più da ogni altro può assomigliare al vetro, in particolare per quanto riguarda la trasparenza e la resistenza agli agenti atmosferici. Nel caso di questo progetto si utilizzeranno lastre di PMMA. Le caratteristiche più importanti sono: tenacità, rigidità, resistenza alla abrasione, resistenza meccanica e resistenza agli raggi UV.

I anelli portachiavi utilizzati saranno di acciaio inossidabile, così sarà più resistente all'umidità della strada. Sono pezzi che si trovano in commercio.

I morsetti utilizzati per posizionare la bacheca in posti diversi, sono elementi commerciali di acciaio inossidabile.

Le verniciature, tanto le trasparenti come le colorate, sono adatte per resistere i agenti atmosferici esterni.

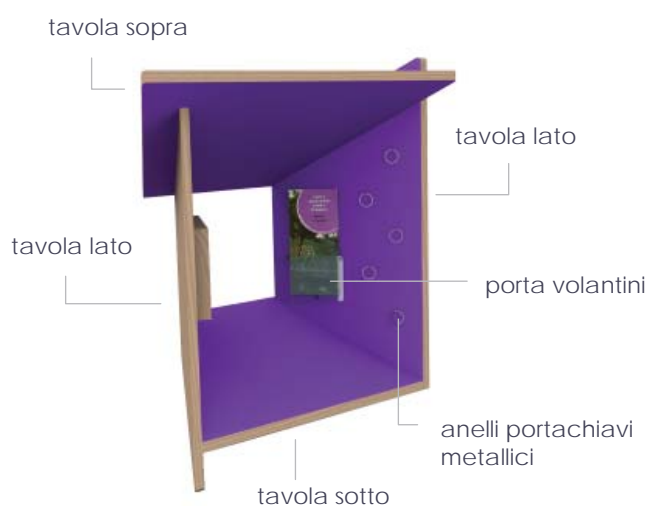


Figura 016: Schema dei pezzi e materiali della bacheca

### 11.3.2. Costruzione della bacheca

Il primo passo a dare è la elaborazione delle tavole di legno. Sono tre tipi tavole, uno per la parte inferiore, altro per la superiore e due tavole per i lati. Queste tavole si devono verniciare con una vernice trasparente che sia resistente all'acqua e dopo colorare con altra vernice di colore viola anche le facce interne.

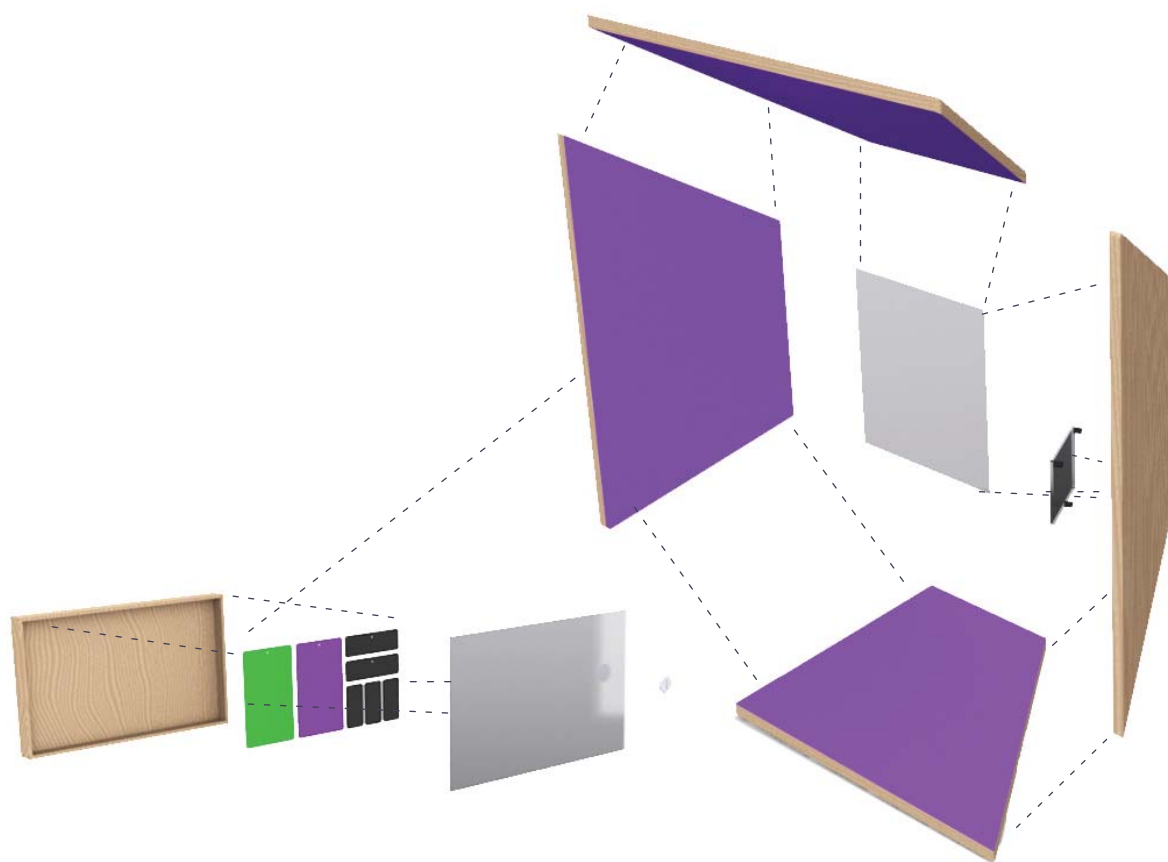
Una volta asciutta la vernice si prosegue al montaggio delle tavole. Le angolature sono già fatte quindi sarà intuitivo e veloce il montaggio di tutte le parti. Le tavole verranno chiodate fra loro.

Dopo montare i lati della bacheca si monta la lastra di PMMA nella parte posteriore, questa lastra verrà incollata con una cola polimerica.

L'orario configurabile ha una sua scatola prefabbricata, quindi si dovrà agganciare con i chiodi alla bacheca.

In quanto riguarda al sistema porta depliant, sarà fissata con delle vite e separatori nella bacheca, diventando così un cassetto porta volantini.

Gli anelli metallici che sono dentro della bacheca, verranno fissati con i chiodi in U in modo che siano liberi e possano essere utilizzati per appendere delle cartoline spontanee. Quelli che vanno nella parte esteriore invece verranno incollate in modo ci sia solo la possibilità di attaccare i fogli A4 o A5. Come si è citato prima, questo sistema si è pensato sono per eventuali cartelli o l'orario generale.



*Immagine 145: Sploso  
bacheca*

La bacheca è stata progettata per attirare l' attenzione della gente, le sue dimensioni sono definite per l' adattabilità dell' oggetto nelle strutture esistenti nel parco e la visibilità di quello che c' è dentro rispetto all' utente

Nelle seguenti immagini si fanno vedere gli ingombri di massima della bacheca.

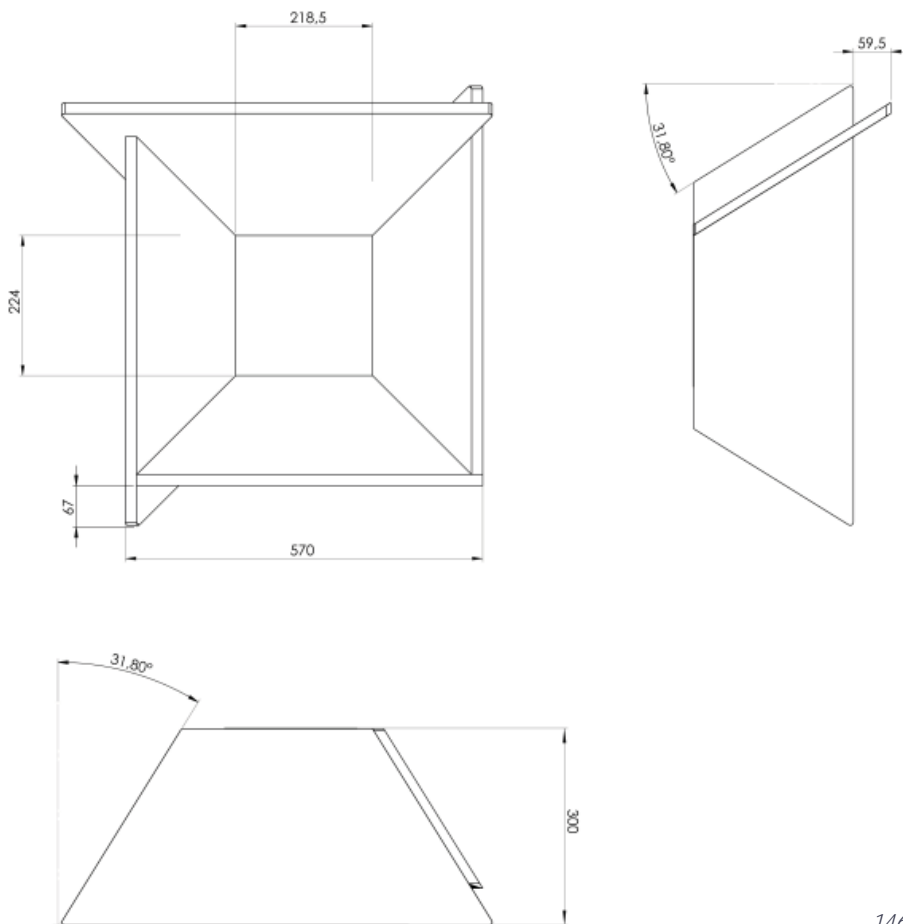


Immagine 146: Ingombri di massima

### 11.4.3. Fissaggio nel campo d'intervento

Come si è parlato nel capitolo delle specifiche tecniche, il montaggio della bacheca nel parco sarà adattabile a diverse strutture già presenti nel parco. Si ha fatto l'analisi dei posti ed strutture dove potrebbe essere messa la bacheca e da quel punto si ha pensato nel seguente sistema.

Si utilizzeranno dei morsetti a U standard di diverse misure. Questi pezzi danno la possibilità di fissaggio della bacheca in qualsiasi tipo di palo. La bacheca verrà messa nelle cancellate, fissato dalla parte di dietro, nei pali della luce e nelle bacheche informative dove si trova il mappa del parco.

Eventualmente si potrà fissare anche nel totem sempre che il fornitore sia d'accordo. Nel caso che sia fissato nel totem informativo del progetto, la bacheca sarà cieca nella parte posteriore quindi sarà meglio utilizzare una tavola di legno per un ottimo fissaggio all'altra struttura.

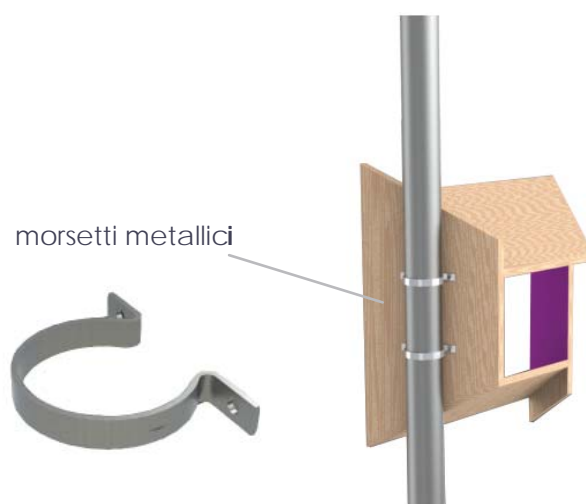


Immagine 147: Dettaglio di fissaggio della bacheca

#### 11.4.4. Ambientazione

In questo paragrafo si possono vedere diversi esempi della bacheca nel parco.



148

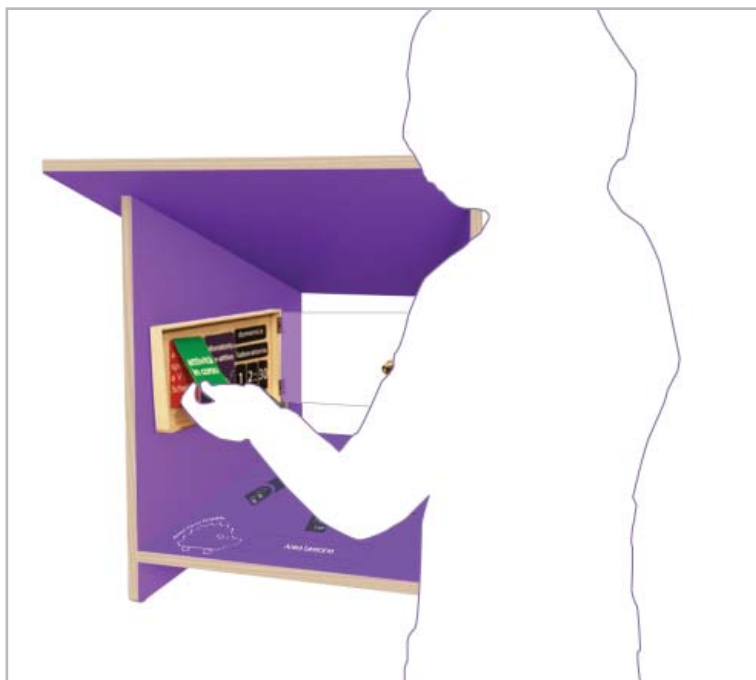


149

*Immagine 148: Ambientazione della bacheca al parco 01*  
*Immagine 149: Ambientazione della bacheca al parco 02*

### 11.5. Rete fisica degli Amici del Parco Villa Scheibler

In questo capitolo si spiega l'esperienza degli utenti del parco con il sistema progettato. Da un lato ci sono gli utenti membri della comunità, che hanno due funzioni rispetto alla bacheca dall'altro ci sono le persone che vanno al parco e vedono per prima volta la bacheca.



150

*Immagine 150: Story board 01, membro comunità cambia la configurazione del sistema orario*

Sabato, 6 di novembre del 2010, 16:45. Susanna, membro attivo degli Amici Parco Scheibler configura l'orario delle bacheche per l'attività che si svolgerà nel parco alle 17:00. Gira il cartello di 'prossima attività' per quello di 'attività in corso', per far sapere alla gente che sta succedendo qualcosa nel parco.





Anna e suo figlio Stefano, come oggi sabato, entrano al parco a fare una passeggiata. All' entrata vedono un' oggetto che non hanno mai visto. Stefano chiede: mamma, cos' è quella scatola?

*Immagine 151: Story board 02, mamma con il figlio entrano al parco*

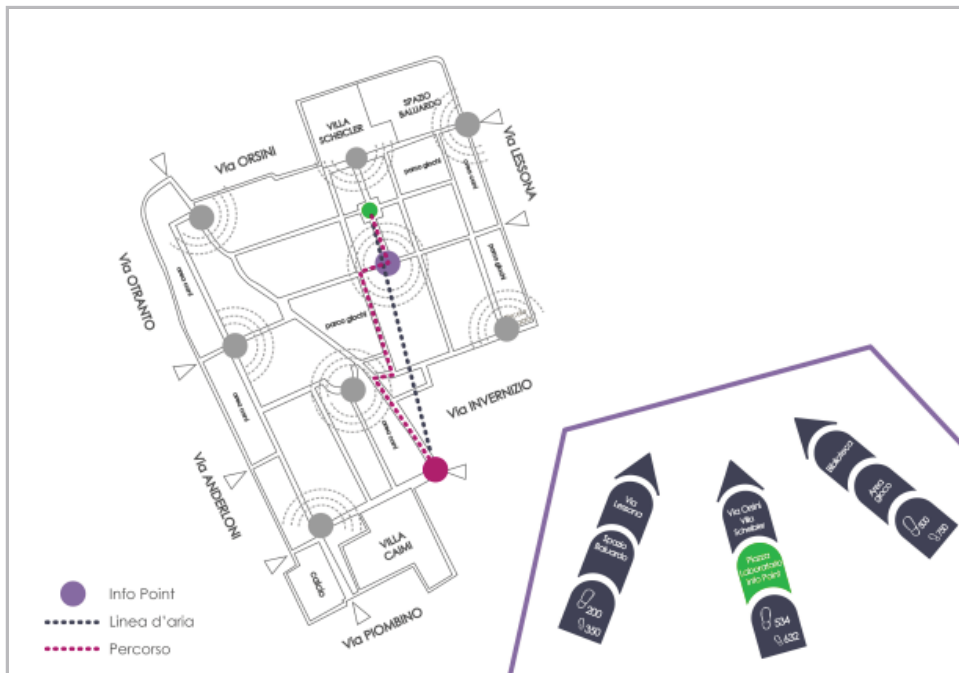


152

*Immagine 152: Story board 03, mamma e figlio guardano la bacheca*

Incuriositi si avvicinano all'oggetto. Vedono che si tratta di una bacheca. Nell'orario Anna legge che c'è un'attività in corso. Si tratta di un laboratorio crea-attivo nel laboratorio del parco. Anna si accorge che nella bacheca c'è un sistema che li informa dove si trova il laboratorio.

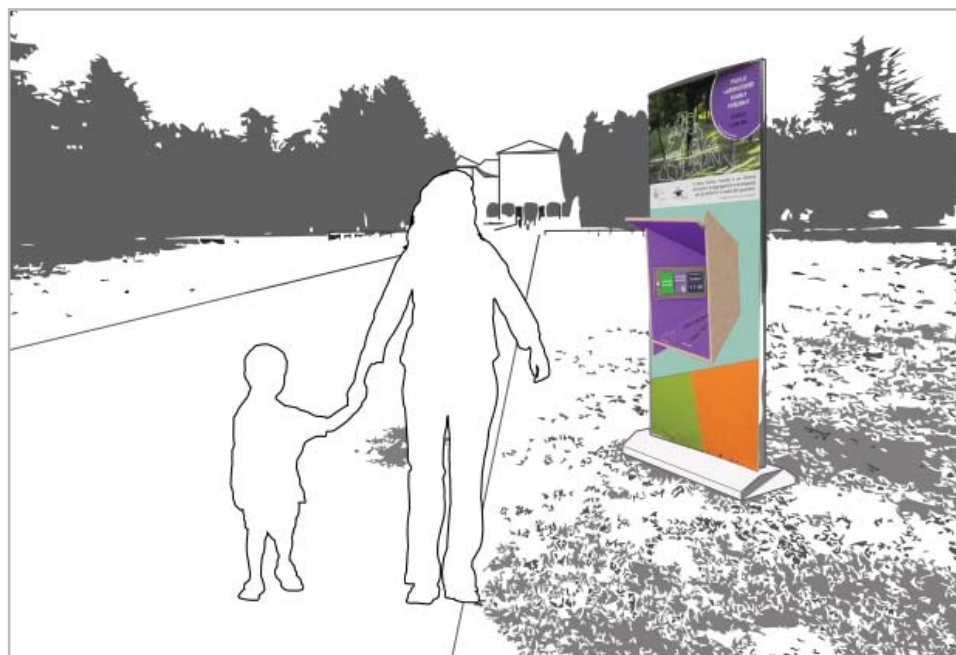
Stefano chiede alla mamma di andare subito all'attività.



153

Sono entrati da Via Invernizio, quindi devono incrociare il parco per arrivare al laboratorio che si trova nella piazza. Nella bacheca il Motore di Ricerca li ha orientato alla piazza in linea d'aria, ma loro devono percorrere le vie di giaglia.

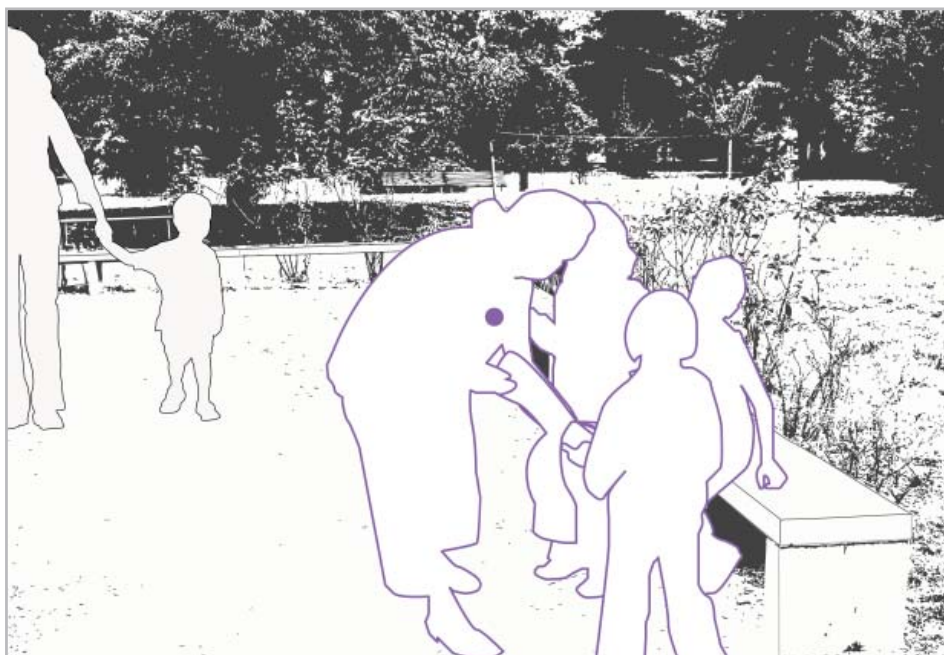
Immagine 153: Story board 04, percorso a linea d'aria e percorso fisico



154

Prima di arrivare in piazza si trovano il totem della comunità con una bacheca uguale a quella vista inizialmente. Anna capisce che si tratta di una rete di bacheche messe intorno al parco. Continuano il suo percorso.

*Immagine 154: Story board 05, mamma e figlio passano per l'info point*



155

Arrivati in piazza vedono un gruppo di persone che svolgono un'attività. Cinzia la responsabile dell'attività espone ai bambini l'attività creativa che si dispongono a fare. Anna e Stefano si uniscono al gruppo. faranno i collage con le foglie degli alberi.

*Immagine 155: Story board 06, attività in corso al laboratorio del parco*



156

*Immagine 156: Story board, bambino appende l'oggetto fatto nella attività nella bacheca*

Una volta finita l'attività Cinzia dice ai bambini che possono attaccare i collage fatti nelle bacheche, in modo di far vedere alla gente che passa. Stefano appende il suo collage nella bacheca chiedendo ad Anna se possono tornare domani con il papa, e farli vedere quello che ha fatto. Anna prende un volantino per avere più informazione sulla comunità.

11.5.1. Vantaggi del sistema



017

Figura 017: Schema dei vantaggi del sistema

### 11.6. Comunicazione grafica

Per completare il progetto, si ha lavorato anche nella comunicazione grafica dei due parchi.

Nei sei mesi precedenti avevano un'immagine simile, visto che il progetto aveva come scopo far nascere una comunità nel parco cominciando dal basso. Il bollino viola con delle scritte in gessetto simbolizza il fatto della creazione di qualcosa nel parco, un parco Family Friendly dove poter sfruttare il parco in tutte le sue particolarità. Anche la grafica dei volantini segue la stessa linea, sono stati dipinti delle sagome delle persone sopra la foto dei parchi.

In questa nuova tappa invece, ogni parco prende la sua strada e anche il suo simbolo. Ogni parco prende il suo DNA per portare avanti un progetto suo, del territorio, del quartiere, della gente.

Per non tagliare di cappo il progetto iniziale si ha voluto prendere qualche spunto dall'immagine iniziale e trasferirla alle nuove immagini. Da un lato si terrà il nome Amici del Parco per tutti due parchi, mettendo alla fine il nome di ogni parco. Da un altro lato si mantiene anche il colore viola che è stato il colore caratteristico del progetto Parco Laboratorio Family Friendly.

*Immagine 157: Immagine Progetto Laboratorio Family Friendly*





Si sono individuati anche altri colori per portare avanti le nuove immagini dei parchi. Si ha fatto un'analisi per capire quali sono i colori che abbinano di più con i concetti di comunità, creatività, parco e persone. Si sono individuati quattro colori con i quali si lavorerà in tutto il percorso.



R135 G106 B162



R4 G191 B4



R175 G0 B104



R63 G65 B84

#### 11.6.1. Parco Villa Scheibler

Nel parco Villa Scheibler si ha deciso di adottare il riccio come simbolo. Da tanti anni che si è utilizzato anche per altre associazioni del quartiere, come per esempio il Comitato Contro Gronda Nord. Questo animale è molto caratteristico del parco, ci sono tantissimi, e gli abitanti del quartiere si sentono molto identificati con lui.

Gli obiettivi che vogliono raggiungere nella comunità sono i seguenti:

Lavorare per rendere il Parco più vivibile per tutti

Il Parco deve essere la quotidianità di tante persone

Rapporto privilegiato con il Parco,

Che peccato che siamo così pochi!

Conoscere nuove persone

Lavorare per vedere il Parco popolato da persone che condividano i nostri valori

Trasmissione di questi valori nel quartiere

Educare ad amare il Parco

Trasmettere benessere alle persone che vengono alle attività

Accompagnare le persone a vivere il Parco

Nella riunione dove si è parlato di questi valori è uscita una frase che caratterizza molto la comunità:

**'Il parco è nostro amico, noi siamo amici del nostro parco'**

A Quarto Oggiaro, vogliono vivere il Parco come luogo sano, protetto, vissuto, fruibile, piacevole, che dà benessere, un'oasi.

Dopo l'analisi dei valori si ha fatto la progettazione dell'immagine della comunità tenendo conto anche caratteristiche come la creatività, la multigenerazionalità, la natura e la territorialità che fanno parte del progetto.

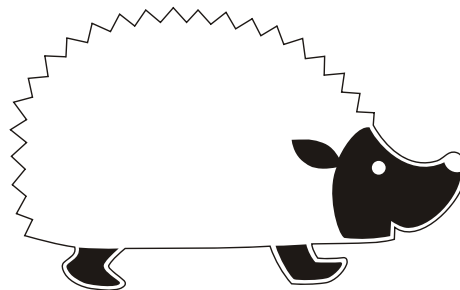
Nelle prossime immagini si descrive il percorso fatto nella progettazione del logo.

*Immagine 158: Riccio utilizzato provvisoriamente*

*Immagine 159: Logo riccio del Comitato Contro Gronda Nord*



158



159



160

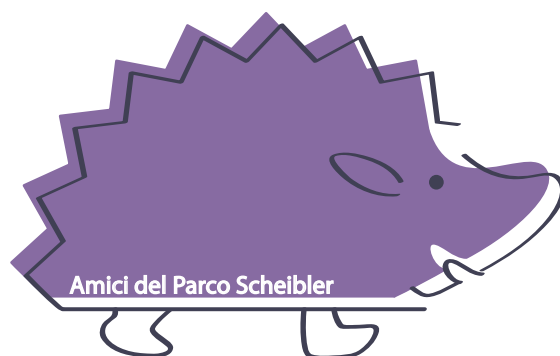


161



162

*Immagine 160: proposta logo 01*  
*Immagine 161: Proposta logo 02*  
*Immagine 162: Proposta logo 03*



163



164

*Immagine 163: Proposta logo 04*  
*Immagine 164: Proposta logo 05*  
*Immagine 165: Proposta logo 06*



165

Logo definitivo

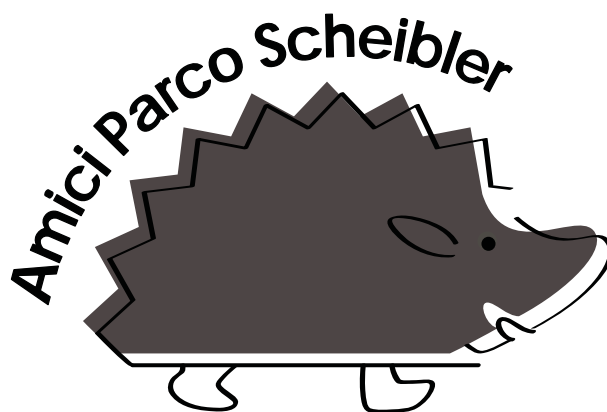


166



167

*Immagine 166: Logo definitivo Amici Parco Scheibler, viola  
Immagine 167: Logo definitivo, Amici Parco Scheibler, Verde*



168



169

Immagine 168: Logo Amici Parco Scheibler, scala grigio

Immagine 169: Logo Amici Parco Scheibler, scala grigio, dimensione ridotta

Immagine 170: Logo Amici Parco Scheibler, in negativo

Immagine 171: Logo Amici Parco Scheibler, in negativo, dimensione ridotta



170



171

### Tessera fedeltà

Come si è spiegato precedentemente, la scuola materna Arsia a Quarto Oggiaro entrerà nel progetto Parco Family Friendly a partire di gennaio. I volontari hanno già cominciato a essere parte delle attività con i bambini. In una di queste attività i bambini chiedevano per gli amici del parco, chi sono gli amici del parco? Per rispondere a questa domanda e far capire ai bambini che anche loro possono essere amici del parco si ha deciso di fare delle tessere fedeltà per cominciare ad avere un senso d'appartenenza rispetto al parco. Ogni volta che il bambino fa un'attività gli amici del parco li mettono un timbro nella tessera e il bambino diventa amico del parco.

Sarà una strategia per attirare anche l'attenzione degli adulti, i bambini porteranno a casa questa tessera con un volantino informativo.



172



173

Immagine 172: Tessera fedeltà fronte  
Immagine 173: Tessera fedeltà retro

### 11.6.2. Parco Giardini Don Giussani

Nel caso del Parco Don Giussani il lavoro per creare una nuova immagine de parco è stato diverso, qua non c'è un simbolo iniziale da qui partire. Quindi si è fatto un analisi dei valori che i membri della comunità pensano che siano importanti e anche un analisi sul territorio e le persone che abitano il parco per arrivare a un'immagine che possa identificare bene la comunità.

Nell'incontro fatto con 'Gli Amici del Parco Don Giussani', si sono individuati dei diversi valori che caratterizzano alla comunità e soprattutto alla gente che la compone.

**Connettività / Condivisione**

**Divertimento**

**Creatività**

**Territorialità**

**Gruppo**

Una frase caratteristica che è uscita negli incontri è 'IO CI STO!', che più o meno riunisce tutti i concetti prima citati. Nel percorso della progettazione del logo, si ha lavorato con questa frase e anche con il fatto di mettere le mani nel progetto. 'Io ci sto' descrive molto bene l'importanza delle persone nella comunità, l'importanza del suo lavoro rispetto al parco.

Nelle prossime pagine si descrive il percorso dell'elaborazione del logo per il parco Giardini Don Giussani.





174



175



176



177

*Immagine 174: Proposta logo 01 Parco Don Giussani*

*Immagine 175: Proposta logo 02 Parco Don Giussani*

*Immagine 176: Proposta logo 03 Parco Don Giussani*

*Immagine 177: Proposta logo 04 Parco Don Giussani*

### Utilizzo del logo nei cartelli



178



179

*Immagine 178: Proposta cartelli 01, con logo degli Amici Parco Solari  
Immagine 179: Proposta cartelli 02, con logo degli Amici Parco Solari*

Logo definitivo



180



181



182



183

*Immagine 180: Logo Amici Parco Solari*

*Immagine 181: Logo Amici Parco Solari, dimensione ridotta*

*Immagine 182: Logo Amici Parco Solari, scala grigio*

*Immagine 183: Logo Amici Parco Solari, scala grigio, dimensione ridotta*

### Impronta grafica al parco

Come si è spiegato nel capitolo del tavolo di progettazione, il gruppo del parco Don Giusani aveva in mente lasciare segnali fisici nel parco. Il primo segnale era quello di lasciare una bicicletta tutta dipinta di un colore viola nella piazza del parco. La seguente era quella di dipingere la panchina dove gli anziani canterini si trovano, un'altra è quella di mettere dei cartelli per i responsabili dei cani e l'ultima era quello di disegnare vicino al totem le grafiche delle attività più importanti.

Come ultimo lavoro di questa tesi si sono fatti varie proposte rispetto ai disegni da fare nel pavimento della piazza. Si hanno fatto dei disegni in modo che servano da stencil per dipingere sul pavimento.

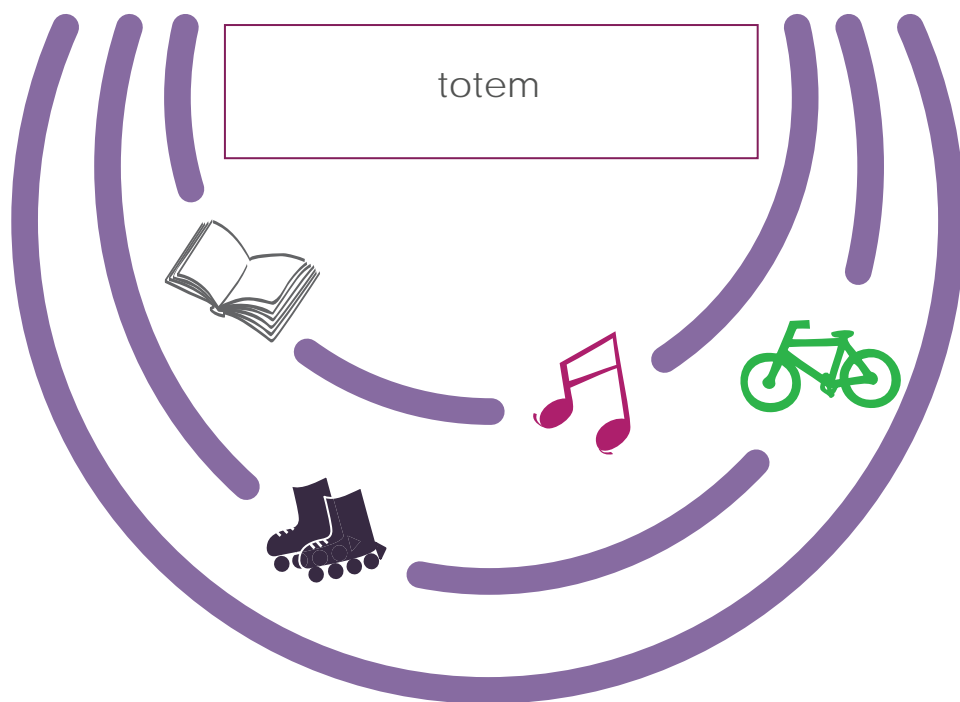


184



185

*Immagine 184: Panchina Parco Solari dipinta  
Immagine 185: Bicicletta dipinta con il colore del progetto*



186

*Immagine 186: Stencil per i disegni del pavimento al Parco Solari*

## 11.7. Messa in scena

### 11.7.1. Viabilità di produzione, sponsor e finanziamenti

Inizialmente, la viabilità del progetto si ha fatto nel parco Villa Scheibler, nel quartiere di Quarto Oggiaro. Ma come continuazione del progetto e per farlo realtà anche al Parco Giussani si faranno diverse riunioni con le Amministrazioni Pubbliche per vedere come si possano portare avanti le proposte.

Come si è detto precedentemente, le comunità a partecipare hanno delle risorse economiche limitate quindi si ha fatto un'analisi di come si potrebbe produrre la bacheca.

Da un lato si è fatto una ricerca delle possibili aziende disponibili dove poter prendere il materiale necessario. Il materiale più importante è il legno, quindi le aziende da analizzare sono state quelle che lavorano in questo ambito.

A Quarto Oggiaro, c'è un'azienda chiamata F.I.M. David che si è offerta a fornire il gruppo con il legno che a loro non serve più. L'azienda è una realtà che da oltre quarant'anni opera nel settore del legno.

In quanto riguarda agli altri materiali, il PMMA e gli adesivi saranno i negozi vicini disposti a fornirli. Lo Spazio Baluardo parteciperà anche con i materiali per la fabbricazione della bacheca.

Una volta fatti le tavole tecniche che servono per la fabbricazione del prodotto, si ha proseguito con la organizzazione della produzione del primo prototipo.

Un gruppo creato per svolgere la costruzione partecipata del progetto sarà il responsabile di creare le bacheche una volta acquistato il materiale.

Il gruppo di lavoro è aperto a tutte le persone del quartiere che vogliono partecipare. Ci sono tante persone che fanno parte della comunità nei quali si mescolano diversi mestieri. Uno di quei mestieri è il falegname. E quindi sarà lui il responsabile a guidare il percorso della produzione delle bacheche.

Il lavoro partecipato fa che il prodotto fatto abbia una relazione speciale con gli abitanti del quartiere. Emerge un senso d'appartenenza molto forte e la gente prende più cura di loro.

Nel caso del parco Don Giussani, per iniziare l'intervento sul parco, si faranno i disegni sul pavimento e i cartelli, insieme a dipingere la panchina e mettere la bicicletta dipinta in piazza. Anche in questo caso, si sono creati dei gruppi di lavoro per procedere alle diverse attività.





## 12. Conclusioni

---

Il percorso fatto in questi mesi è stato molto gratificante tanto per la mia esperienza professionale quanto per quella personale.

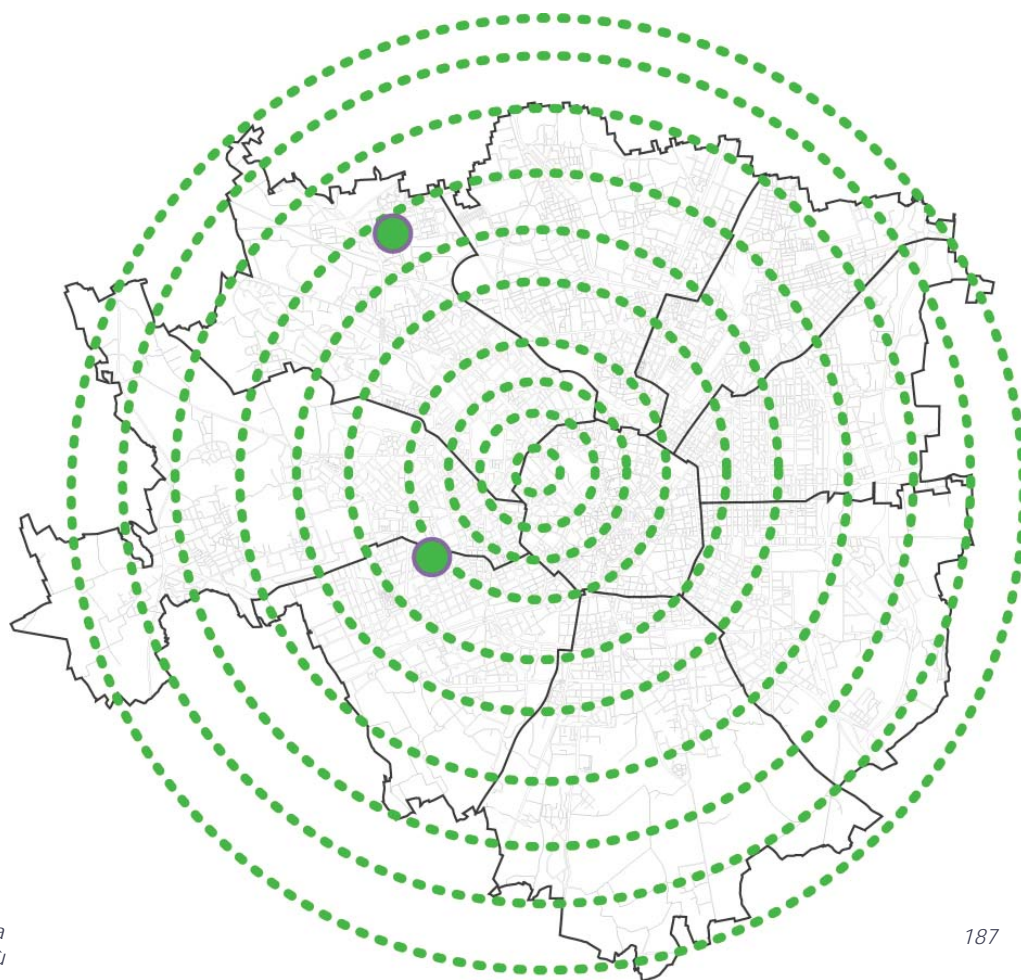
Mettere in gioco capacità diverse che spesso appartengono a persone escluse dai processi decisionali, come gli abitanti del quartiere o frequentanti del parco, ha fatto sì che il progetto realizzato esprimesse a pieno l'identità e appartenenza di una comunità.

Uno degli stimoli più grandi è stato quello di lavorare con delle persone "in prima persona". Parlare, opinare, sentire e capire veramente di cosa hanno bisogno e cosa vogliono avere intorno a loro.

È stato un progetto molto completo, partendo da un'analisi approfondita sulle realtà su cui intervenire fino ad arrivare a un vero e proprio progetto che attualmente è in fase decisiva per una prossima realizzazione.

Il risultato è stato la progettazione di un sistema che crea una sorta di rete nel parco, in modo da coinvolgere gli abitanti del quartiere a vivere il parco di un modo nuovo, insieme a gli 'Amici del Parco', completando il tutto con una comunicazione grafica per dare una nuova immagine ai parchi d'intervento.

Nel percorso di progettazione, visto il tipo di lavoro fatto, è stato sempre un gruppo di persone a prendere delle decisioni ed a proporre le vie d'intervento.



*Immagine 187: Mappa  
Milano, futuro con più  
verde*

Questo progetto si è rivolto a due parchi di Milano in cui ha avuto molto successo. Spero che questo lavoro possa servire d'aiuto alla creazione di una Milano più 'friendly' per tutti, dove i parchi urbani si moltiplichino, togliendo il protagonismo all'asfalto e lo spazio urbano si riempia di gente che lo vive come il giardino di casa propria.

### **Approfondimenti**

Nel periodo di sviluppo della tesi ho avuto la fortuna di conoscere gente che mi ha aiutato tantissimo in tutto quello che potevano e che mi ha fatto capire l'importanza che ha lavorare con delle persone che abitano nell'intorno del luogo d'intervento.

Ringrazio Matteo Ragni per il tempo che mi ha gentilmente concesso, per l'attenzione e la disponibilità dimostrata.

Un grazie speciale alle responsabili del progetto Parco Laboratorio Family Friendly, Carlotta Jesi, Sara Manazza e Michela Cairo che hanno avuto un ruolo fondamentale nel progetto e mi hanno aiutato tantissimo.

Non potevo dimenticarmi degli Amici del Parco Villa Scheibler e gli Amici del Parco Don Giussani. Sono riusciti a trasmettermi tutto il loro interesse e mi hanno fatto capire quanto credono in questo progetto. Posso affermare che sono stati i veri protagonisti.

Un grazie anche ai miei amici baschi e italiani, che sono stati vicino in questo periodo, mi hanno aiutato nei momenti più difficili e soprattutto hanno fatto che questi anni a Milano siano stati più piacevoli. Itsas, Ste, Izas, Antton, Josebit, Ortu, Angelito, Euge, Antonio, Miki.

Eskerrik asko, Grazie



## Bibliografia

---

Age determination guidelines: Relating Children's Ages To Toy Characteristics and Play Behavior, *The U.S. Consumer Safety Commission*

Campi di gioco e centri comunitari. *Alfred Lederman e Alfred Trachsel*. Edizioni di Comunità, Milano 1959

Collaborative Services. Social innovation and design for Sustainability. Edizioni PoliDesign 2006

Countering design exclusion: an introduction to inclusive design. *Keates, K., J., Clarkson*, Springer London, 2004

Creative Communities. People inventing sustainable ways of living. *Anna Meroni*, Edizioni PoliDesign 2007

Design for kids; 754 illustrazioni a colori. *Richardson Phyllis*, DeAgostini 2008

Design For Play. A guide to create successful play spaces. *Shackell, Butler, Doyle, Ball*, DCSF publications 2008

Designin For Play. *Barbara E. Hendricks*, Ashgate 2001

Dialogo sui dialoghi. *Massimo A. Bonfantini, Augusto Ponzio*, Ravenna, Longo 1986

Dossier Design For All Fondation, Barcelona

Gli ambienti dei bambini. *Gallo Monica Cristina*, Fratelli Frilli Editori 2001

How not to cheat children: the theory of Loose parts. *Simon Nicholson*, Landscape Architecture 1971

Il bambino, il gioco e la città. Comune di Milano, 1979

Il future della città: slow o fast? La socializzazione, il gioco, il tempo libero ovvero la città su misura. Editrice Compositori 2006

Il giardino e la città. Il progetto del parco urbano in Europa. *Giovani Cerani*, Editori Laterza 1996

Il parco che vorrei. Esperienze di progettazione partecipata nei comuni di Albinea, Codelbosco Sopra e Quartto Casella. *Federica Cirlini, Sara Davoli, Glauco Fantini, Clementina Pedrazzoli*, Editrice La Mandragora 2007

Juego, juguetes y discapacidad. La importancia del diseño universal. AIJU, CEAPAT, ONCE, ASINDOWN. Alicante, AIJU, 2007.

Juegos de mesa y personas mayores. Analisis de habitos y uso de productos lúdicos por parte de las personas mayores y estudio de las características funcionales que condicionan su uso: juego como promoción del envejecimiento saludable (LUDIMAN). *AIJU* instituto tecnologico del juguete, 2003

L'anziano e lo spazio. Utilizzo della casa, del quartiere e della città. *Assunto Quadrio e Lucia Venini*

L'occhio di Panopolis. Progetto pilota per l'arredo urbano del XXI secolo. *Riccardo Dalisi, François Zille*, Electa Napoli 1999

La città nell'Europa contemporanea. *Arnaldo Bagnasco, Patrick Le Galès*, Liguori Editore, 2001

La ciudad de los niños, *Francesco Tonucci*, Fundacion German Sanchez Ruiperez, 1997

Libro blanco del diseño para todos en la universidad, Coordinacion del diseño para todas las personas en España, *Fundación ONCE*, Ministerio de trabajo y asuntos exteriores, 2006

Manual del analisis urbano. Genero y vida cotidiana. *Hiria Kolektiboa*, Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia

Materiali e Design. *Mike Ashby e Kara Johnson*, Casa Editrice Ambrosiana 2005

Paralelo 37. El parque urbano como espacio multifuncional: origen, evolución y principales funciones, *Andrés Miguel García Lorca*, 1989

Parchi Urbani e Campi di gioco: progettazione, sicurezza, gestione e animazione del verde pubblico. *Giorgio Conti*, Rimini Maggioli 1988

Progettare, stare, fare: lineamenti di ergonomia per la progettazione dell'ambiente e dei componenti ambientali. *Presentazione di Crespi, R. F. Angeli*, Milano, 1987

Saggi di linguistica generale. *Roman Jakobson*. Feltrinelli, Milano 1966

Sussidiario di semiotica in dieci lezioni e duecento immagini. *Massimo A. Bonfantini, Jessica Bramati, Salvatore Zingale*, Ati Editore 2007

The Whole child development guide, *The Lego Group*, 2004

Understanding Motor Development, Infants, Children, Adolescents, Adults. *Gallahue David L. & John C. Ozmun*, McGraw Hill 2006

Urban Design Futures. *Malcom Moor, Jon Rowland*, Routledge 2006

Urban Open Spaces. *Helen Woolley*, Spon Press 2003

Urbanismo con perspectiva de genero. *Sánchez de Madariaga Inés*, Junta de Andalucía Consejería para la igualdad y bienestar social





## Sitografia

---

Associazione promotora dell' arte nel parco, <http://www.arteenelparque.com>

Azienda arredo urbano, <http://www.tecnosenyal.com/proyectos>

Centro de autonomia personal y ayudas técnicas. <http://www.ceapat.org>

Chicco, <http://www.chicco.es/>

Comune di Milano, <http://www.comune.milano.it>

Creative Landscape Design, <http://www.rethinkingplayground.com>

Design blog, <http://www.yankodesign.com>

Design magazine Dezeen, <http://www.dezeen.com>

Design4children, <http://www.design4children.org>

Design Studio <http://www.helice.es>

Equipamiento urbano y deportivo <http://www.urbadep.com>

Eva Harlou Architect, <http://www.evaharlou.dk/>

Fresh, new design, <http://www.designpublic.com/>

Friends Of Chislehurst Recreation Ground, <http://www.focrg.org.uk/>

Hester street collaborative, <http://www.hesterstreet.org/>

HighScope Educational Research Foundation, <http://www.highscope.org>

<http://es.wikipedia.org/>

<http://www.gettyimages.com/>

<http://www.radiomamma.it/>

Inclusive Design Toolkit, <http://www.inclusivedesigntoolkit.com/>

Instituto Tecnológico del juguete AIJU, <http://www.guiadeljuguete.com>

Kids design, <http://www.kidsmodern.com/>

Lappset Group, <http://www.lappset.com/>

Lego, <http://www.lego.com>

Los parques infantiles, <http://www.revistalafactoria.eu>

Molto, <http://www.molto.es/>

Partnership for parks, New York, <http://www.partnershipsforparks.org>

Salone internazionale dell'interno, <http://www.sungiosun.it>

Santa & Cole arredo urbano, <http://www.santacole.com/en/>

Società Coop. Sociale <http://www.demetra.net/gioco/richter.html>

Studio architettura collaborativa, New York, <http://www.lerostreetstudio.com>

The Center of Universal Design, <http://www.design.ncsu.edu>

The EIDD Stockholm Declaration 2004, <http://www.designforalleurope.org>

Urbanismo con perspectiva social, género y sostenibilidad, [http://www.hiriako-  
lektiboa.org](http://www.hiriako-<br/>lektiboa.org)

