

Capitolo 5 - Progetto del Museo di Quartiere di via Padova

5.1 Scelta dell'area d'intervento

5.1.1 Il pollice del panda: strategie evolutive

La riflessione sulla storia naturale e soprattutto l'analisi delle strategie evolutive costituiscono l'origine del *Biological Design*, che prende spunto dai modi tramite cui la vita sceglie di progettare se stessa così da ripeterli nei contesti che necessitano di evolvere ma che appaiono bloccati ad un certo stadio (Bocchi, 2008).

Gould (1994) descrive il processo evolutivo come uno slittamento di funzioni: il panda è un orso vegetariano, è un outsider nell'evoluzione visto che a causa della sua dieta spende tantissimo tempo a cibarsi dell'unico vegetale di cui si nutre, quei germogli di bambù che scarta uno ad uno grazie alla sua abilità manuale che assomiglia a quella di un primate: non essendo però una scimmia il panda non possiede un pollice opponibile, il suo è invece il corpo di un animale carnivoro, e visto che il processo evolutivo non torna mai sui suoi passi, le dita sono rimaste artigliate. L'abilità manuale nasce grazie ad un sesto dito che si è sviluppato attraverso un osso della mano, presente anche nello scheletro umano ma molto più piccolo. Lo slittamento delle funzioni in questo caso è avvenuto dal momento in cui, a partire da elementi poco utilizzati o finalizzati, sono nate nuove abilità attraverso un cooptamento per funzioni innovative.

Bocchi (2008), considerando la teoria di Gould, descrive la stratificazione storica dei luoghi come un accumulo di materiale che si ripete in modo ridon-

dante, e che quindi offre una riserva di possibilità di riutilizzo fondamentale per l'evoluzione. La questione della ridondanza è presente anche nell'organizzazione dei geni umani, infatti ogni sistema vivente evoluto è organizzato per fare alcune cose ma per non farne molte altre (ibidem), in modo da lasciare aperte un gran numero di possibilità: modificando il contesto genetico in cui si trova un gene si verifica un cambiamento delle sue funzioni. La storia dell'evoluzione culturale dell'uomo vede al suo interno capitoli estremamente diversi tra loro: è innegabile che la modernità si è mossa secondo un sistema di relazioni interdisciplinari, dando spazio alle idee come alle scienze, alla politica e all'urbanistica, secondo un meccanismo di influenze reciproche che in parte sono ancora da scoprire e da cui si potrebbero muovere nuovi passi (Bocchi, 2008). Nonostante tutto, nel periodo che coincide con la rivoluzione industriale, le nascenti università (francesi e tedesche principalmente) hanno riorganizzato i saperi attraverso una dipartimentazione molto rigida in modo da massimizzare le ricadute dal punto di vista tecnologico e quindi economico: ma la divisione netta tra studi di tipo diverso limita il pensiero che va controcorrente seguendo l'ibridazione, quello da cui spesso nasce il processo evolutivo (ibidem).

Come già affermato in 1.2.2 riportando il pensiero di Bateson, è possibile dire che gli oggetti fanno parte della mente umana e che essi sono viventi come l'individuo, evolvendo l'uno evolvono anche gli altri.



149. Edificio disabitato in via Padova



150. Spazio disabitato in via Padova



151. Stabilimento industriale dismesso in via Padova



152. v

Il processo interattivo tra individuo e la realtà circostante è un processo evolutivo anch'esso, visto che la mente umana non è da individuare unicamente nell'organo cerebrale ma piuttosto nell'insieme di relazioni che l'interezza del corpo umano intrattiene con gli ambienti molteplici (culturali e biologici) che lo circondano (Bateson, 1984). La creazione di luoghi interscambiabili, come la produzione di oggetti in serie, (vedi 1.1.1) non ostacola la mente nella creazione di una storia individuale riferita a questi luoghi o oggetti omologati.

Riflettendo sulla progettazione degli spazi urbani è possibile pensare all'evoluzione della città non a partire dalle sue necessità ma piuttosto dalle possibilità e opportunità che offre? È possibile sfruttare lo spazio urbano in una logica evolutiva risignificando dei luoghi e adattandoli al presente tramite simbologie e memorie ereditate? La cultura degli oggetti e dei luoghi è definita dalla scoperta delle loro singolarità e affettività, l'astrazione diventa quindi un fattore controproducente nel momento progettuale: la storia individuale ha una funzione innovatrice e chiarificatrice, per questo la città contemporanea *“non è a misura d'auto ma a misura di flâneur, colui che in passato trovava nella strada il luogo della passeggiata e dell'incontro serendipico”* (ibidem).

5.1.2 I parcheggi dei supermarket

Se si osserva il contesto socio-spaziale del quartiere di via Padova, ponendo l'attenzione sugli aspetti legati alla ridondanza nella stratificazione del luogo, risulta evidente la densità e la complessità dei rap-

porti che intercorrono tra gli abitanti e l'abitato. In 4.1 è stato spiegato il motivo per cui nei sistemi complessi è necessario guardare ai margini della cornice interpretativa abituale: in via Padova a fronte dell'impressione di una continua attività si possono tuttavia contrapporre una serie di luoghi dimenticati, abbandonati o semplicemente trascurati, come vecchie fabbriche, negozi sfitti, case in rovina. A questi andrebbe aggiunta un'altra categoria di spazi, quella dei parcheggi dei supermarket, quella che verrà considerata per la scelta dell'area di intervento.

Sono luoghi che si trovano nella parte più interna e nascosta del vicinato, non è nemmeno possibile vederli dalla via principale, ma nonostante siano luoghi vicini (il termine latino *vicinum* deriva da *vicus*, il villaggio: vicino è ciò che appartiene allo stesso villaggio) al loro interno si riscontra una netta interruzione del continuum di abitudini e pratiche che costituiscono il vissuto quotidiano locale. Le aree di parcheggio spesso sono adibite a questa funzione già da molto tempo, e per questo, anche se non vengono considerati a causa della semplice distrazione, sono comunque un'espressione fisica evidente della realtà di quartiere: **più che una mancanza di considerazione si potrebbe parlare di una mancanza di intenzione visto che** nella loro trascuratezza rimangono ugualmente luoghi dell'abitare urbano quotidiano.

Già il gruppo S.I.T.E., per altri motivi, aveva evidenziato le possibilità di significazione simbolica che questi luoghi possono dare all'intervento pro-

gettuale, mentre già dieci anni fa il gruppo Topotek ha tentato (e continua a tentare) di abbattere le barriere della monofunzionalità a cui queste aree sono spesso condannate, in favore di una ibridazione o per lo meno stratificazione nell'abitare dello spazio. Questo è una tipologia di luoghi che può rispondere ai requisiti di ridondanza esposti nel precedente paragrafo e che si trovano nell'ambito di marginalità entro cui si dovrebbe spostare l'attenzione quando si ricercano risposte nuove capaci di attivare processi evolutivi.

L'innovazione a cui mira il progetto di questa tesi consiste nel cambiamento del punto di vista, nella ri-significazione dello stesso luogo tramite una diversa consapevolezza a cui si arriva attraverso la scoperta di un altro mondo possibile. Non si ragionerà in ter-

mini di semplice *problem solving* ma di 'riattivazione' attraverso un progetto che per forza di cose dovrà avere un notevole impatto sullo stato del reale ma che non si porrà come un'alternativa all'esistente ma piuttosto come un suo ulteriore elemento costitutivo: sfruttare la ridondanza significa non accontentarsi di un sistema semplice ma cercare di esprimere quanto possibile la complessità del sistema che organizza la vita di un luogo.

Nell'area di via Padova esistono tre supermercati che hanno al loro interno un parcheggio in cui è possibile riconoscere questo carattere di 'marginalità': l'In's Mercato di via Clitumno 20, il Pam di via Padova 111 e il Penny Market di via Padova 166.

Dal primo è possibile osservare i treni passare visto che è delimitato proprio dalla linea ferroviaria che



153. Parcheggio del supermarket In's Mercato di via Clitumno 20



154. Parcheggio del supermarket In's Mercato di via Clitumno 20



155. Parcheggio del supermarket In's Mercato di via Clitumno 20

interseca via Padova: il supermercato si trova all'interno di un ex edificio industriale e il parcheggio è circondato da basse ex-officine e case a ringhiera. Se si scattano delle fotografie del posto può capitare che uno sconosciuto si avvicini e consigli di smetterla visto che non è sicuro riprendere il luogo.

Il Pam di via Padova 111 si trova al di sotto di un edificio residenziale del secondo dopoguerra mentre il parcheggio si trova al di sopra del supermercato, all'interno di una corte circondata da alti condomini, per questo è piuttosto chiuso e ombreggiato: al suo interno si crea una forte eco che rende possibile sentire quello che accade nelle stanze che si affacciano sul parcheggio, come un gruppo di filippini che canta al karaoke.

Il parcheggio del Penny Market è il più grande dei tre, vi si accede da un passaggio più spostato rispetto all'ingresso del supermarket, ed è circondato da di-

versi elementi: il muro ricoperto di edera del cortile di una casa a ringhiera di inizio novecento, dallo stesso supermarket e da un ex-edificio industriale dalla pianta a forma di L, una parte della parete di questo edificio è rivestito in lamiera metallica mentre la porzione rimanente è occupata da una loggia rialzata che veniva usato per il carico-scarico merci, al suo interno è rimasto un argano al soffitto ed allo stato attuale è chiusa da un grigliato metallico. Verrà scelto questo parcheggio come area di intervento viste le dimensioni e soprattutto per il fatto che tra tutti i parcheggi è quello meno utilizzato: rimane infatti quasi sempre vuoto perché il supermarket dispone anche di altri parcheggi che si affacciano sulle vie circostanti e per questo vengono preferiti rispetto all'area interna, più lontana dall'entrata e probabilmente considerata meno sicura.



156. Parcheggio del supermercato Pam di via Padova 111



157. Parcheggio del supermercato Pam di via Padova 111



158. Parcheggio del supermercato Pam di via Padova 111



159. Parcheggio del supermercato Penny Market di via Padova 166



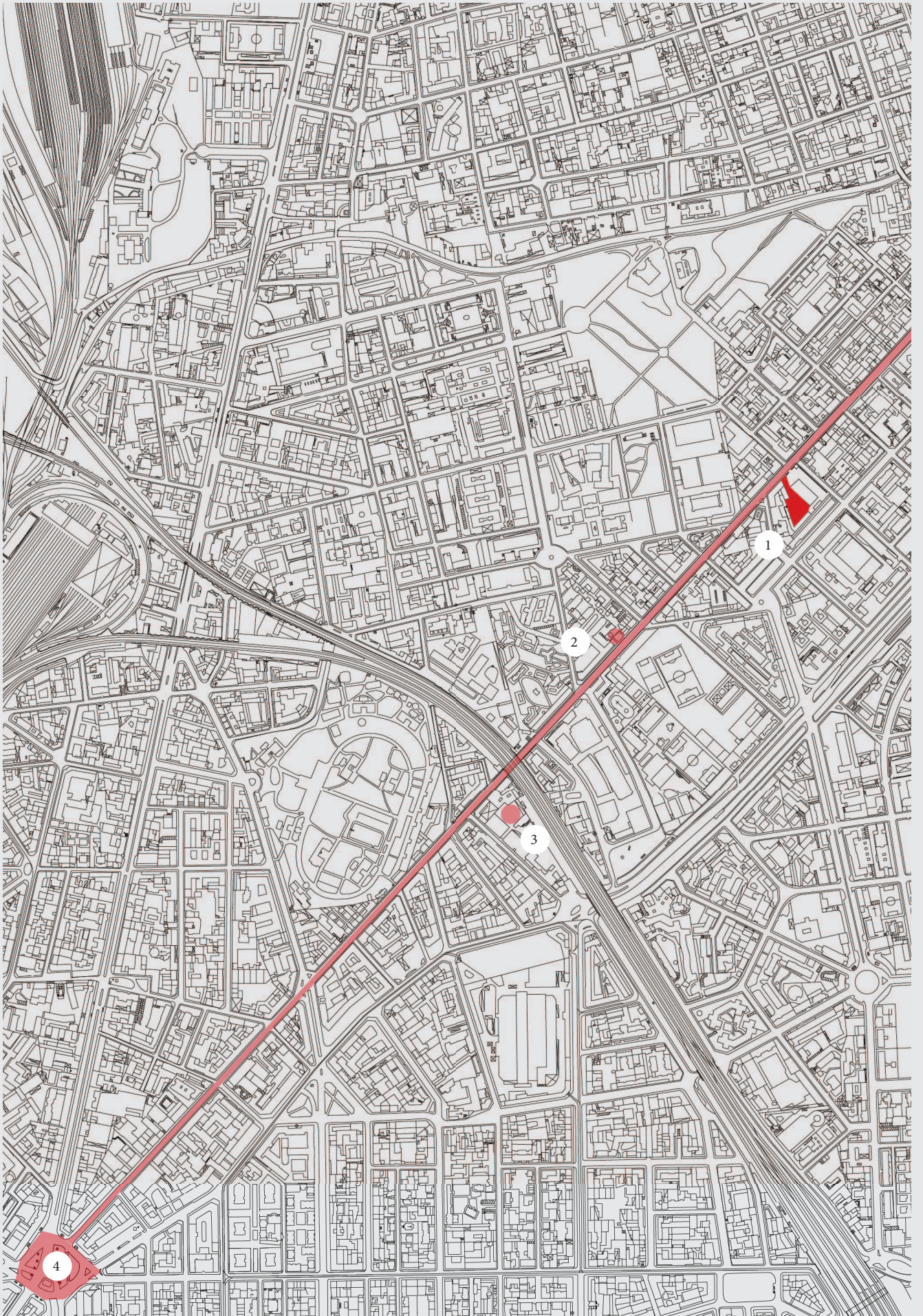
160. Parcheggio del supermercato Penny Market di via Padova 166



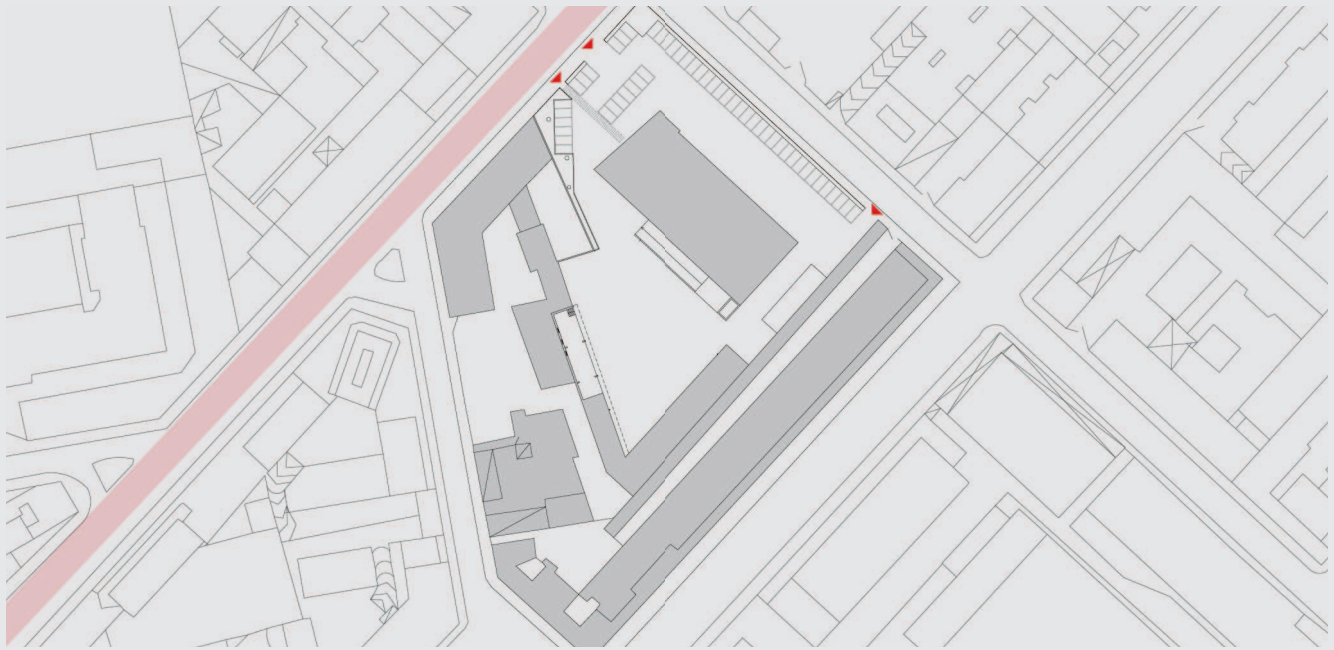
161. Parcheggio del supermercato Penny Market di via Padova 166



162. Parcheggio del supermercato Penny Market di via Padova 166



163. Via Padova, i patcheggi dei supermercati: 1- Penny Market; 2- Pam; 3- In's Mercato; 4- Piazzale Loreto



164, 165. Planimetrie del parcheggio di via Padova 166. Dall'alto al basso: 1:2000; planimetria 1:500, quote in metri

5.2 Costruzione di un limite

La loggia dentro la quale si ha intenzione di sviluppare le varie attività del Museo di Quartiere è momentaneamente chiusa da un sistema di grigliati metallici; il progetto prevede l'apertura della loggia verso il parcheggio, facendola diventare come un palcoscenico.

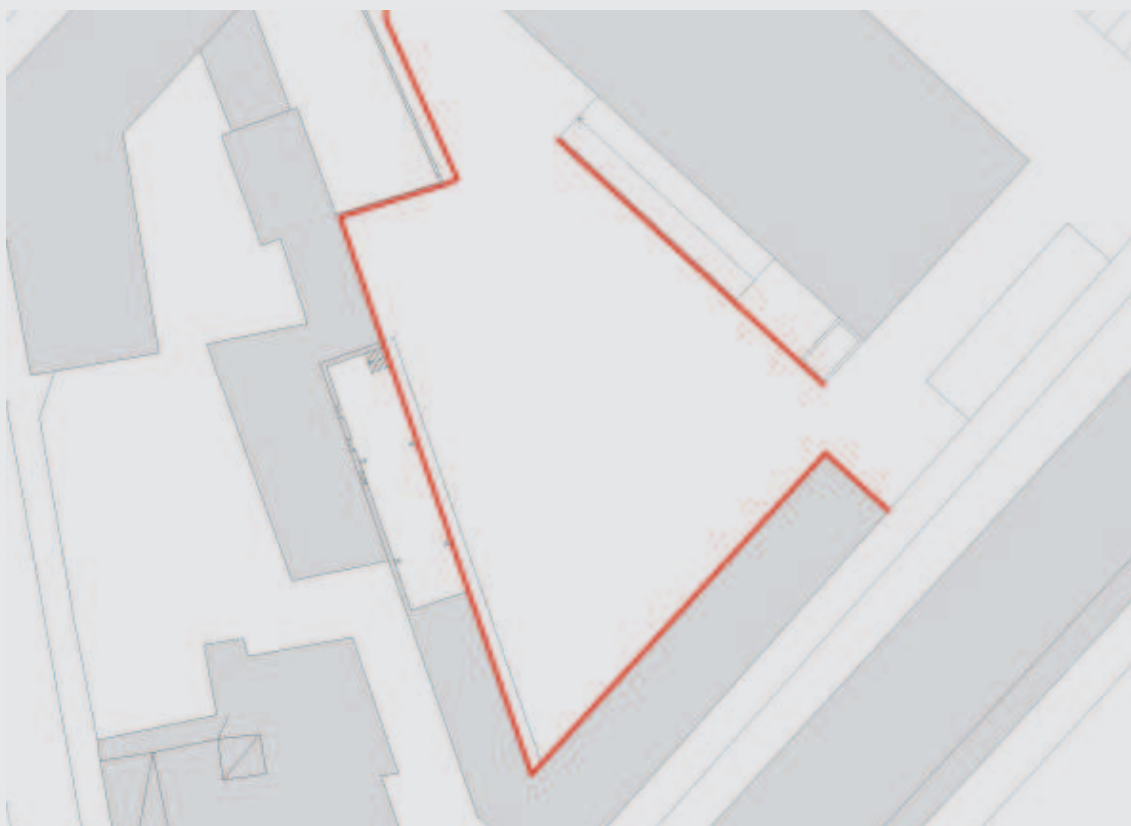
Ciononostante tra i diversi materiali già presenti all'interno del parcheggio è proprio il grigliato metallico quello che presenta le qualità più interessanti dal punto di vista percettivo - interattivo: a seconda del punto di osservazione questo sistema può diventare una barriera visiva verso ciò che si trova dietro di esso, o può scomparire mostrando ciò che sta die-

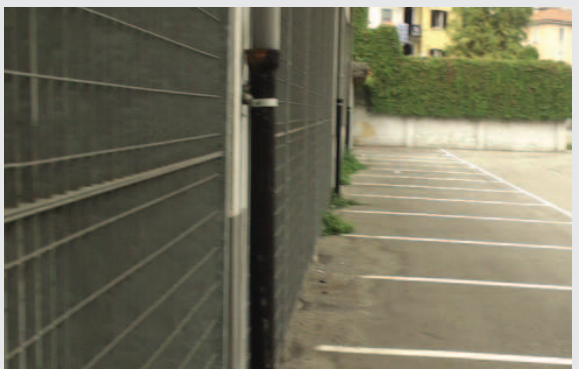
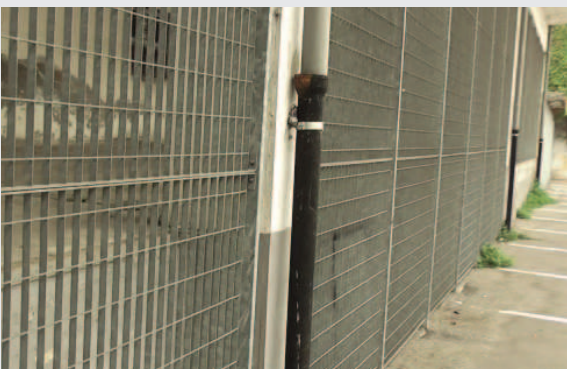
tro e rivelandosi soltanto attraverso disegno reticolare che si sovrappone all'osservato.

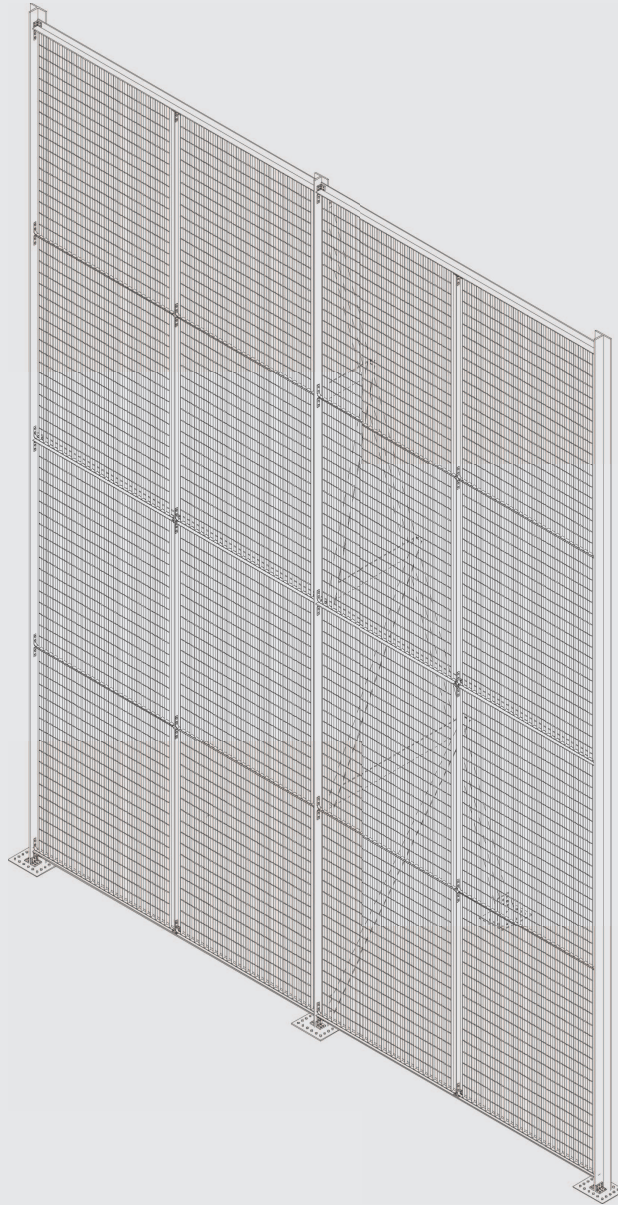
Si è pensato così di sviluppare questa proprietà nell'organizzazione dell'intero parcheggio: si vuole creare un confine che separa lo spazio della città, ovvero gli edifici circostanti, dal parcheggio stesso.

Il limite che si è scelto di segnare non sarà una gabbia o una barriera, nella sua costituzione rimarrà evidente la permeabilità che caratterizza i semilavorati che saranno inseriti nella struttura di recinzione.

Questo confine avrà quindi la proprietà di segnare con precisione una porzione di quartiere senza che venga percepita come separata da esso, anzi sarà un veicolo di percezione attiva nell'osservazione dello



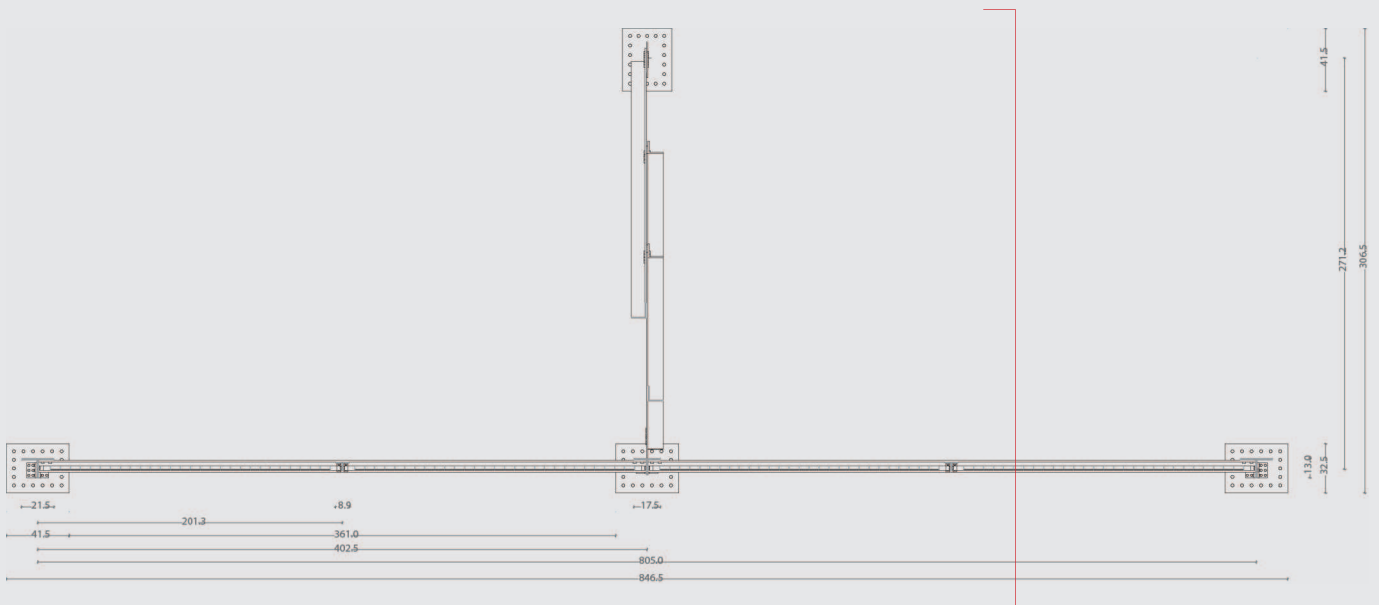
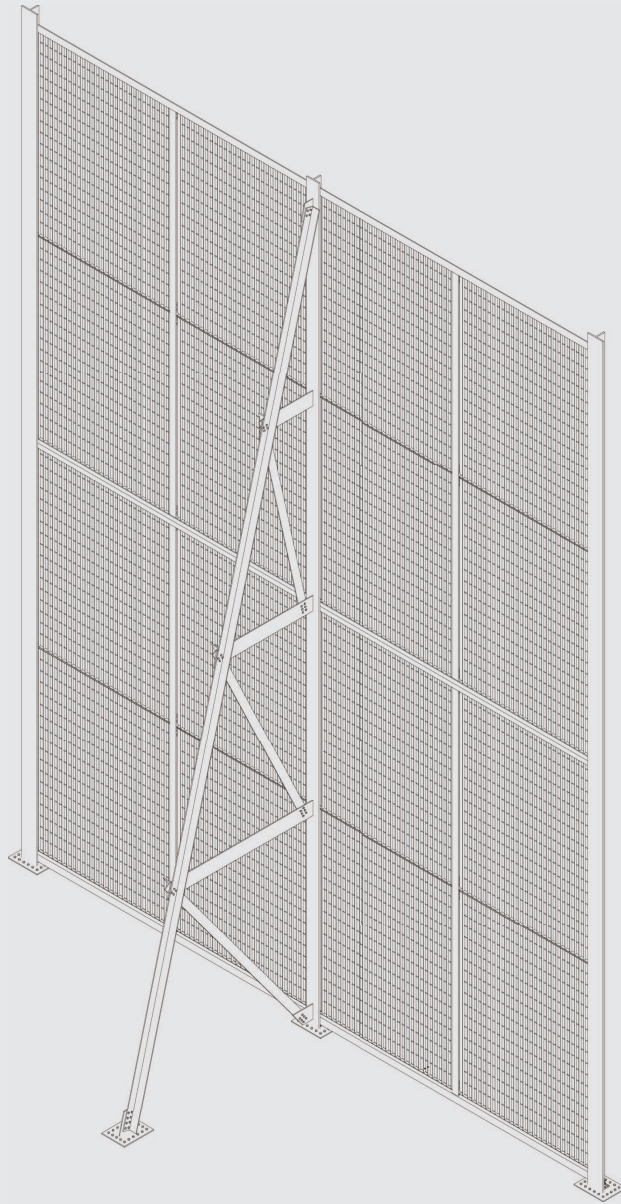




spazio: aggiungendo delle nuove forme allo spazio non si nega ciò a cui ci si sta sovrapponendo, si tenta invece di modificare il modo di percepirlo.

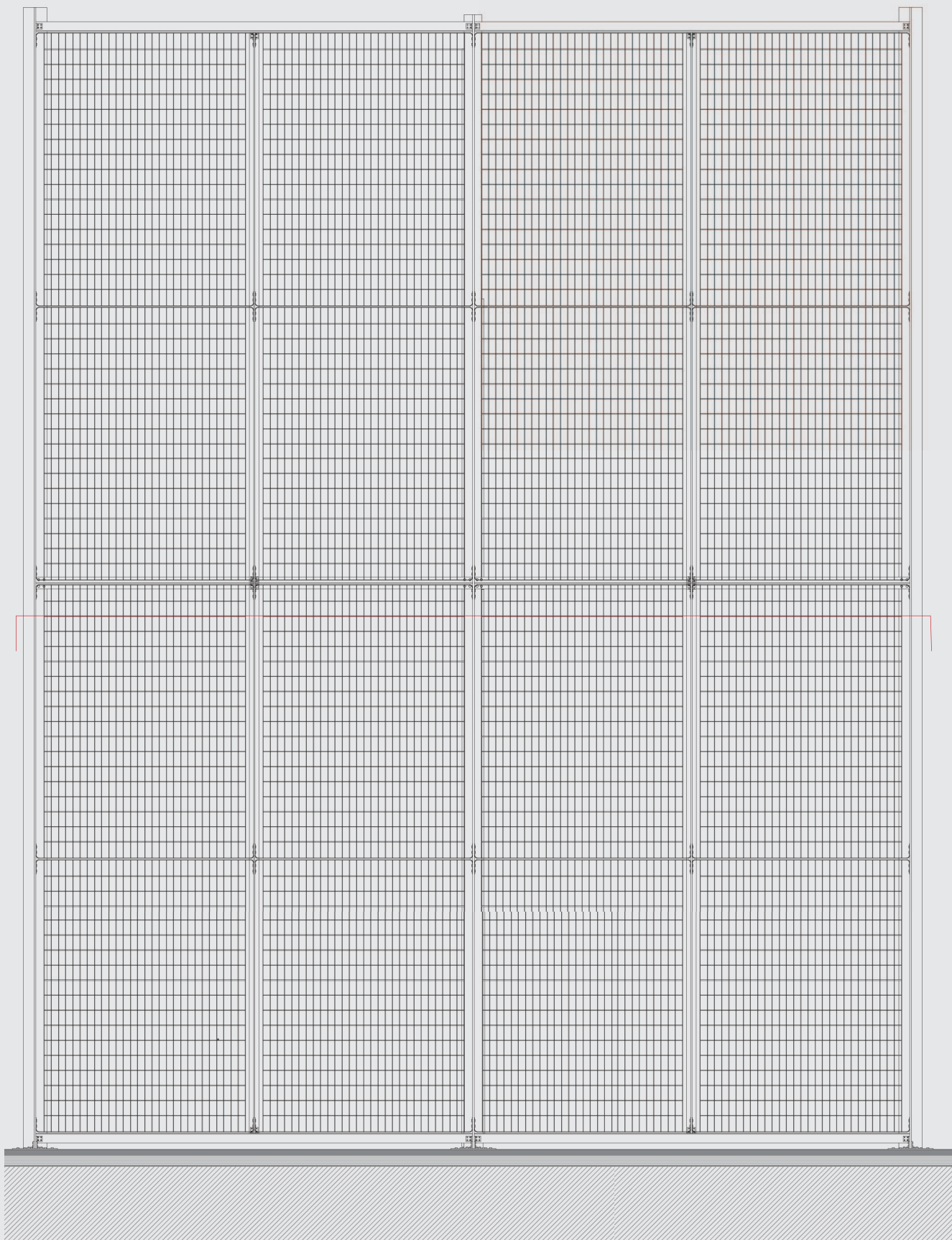
Si procede quindi sovrapponendo alle superfici verticali che si affacciano sullo spazio vuoto un ulteriore strato, costituito da un sistema di griglie metalliche che si ancora al terreno con piccole fondazioni e agli edifici stessi. Il limite tra il museo e la città diventa un elemento che interagisce nell'osservazione del contesto; il punto d'osservazione definirà quali saranno le porzioni di paesaggio visibili e quali no. (sarebbe

interessante alzare quanto più possibile questo limite, in modo da interagire non solo con l'osservazioni delle pareti del parcheggio ma dell'intero paesaggio...). Per non creare la sensazione di una gabbia il confine del museo viene disarticolato in spezzoni indipendenti (1, 2, 3, 4, 5) che non si toccano e che sottolineano alcune peculiarità dell'ambiente. Inoltre l'altezza della recinzione sarà variabile, anche in relazione ai possibili punti di ancoraggio che sarà possibile sfruttare, considerati gli edifici adiacenti.

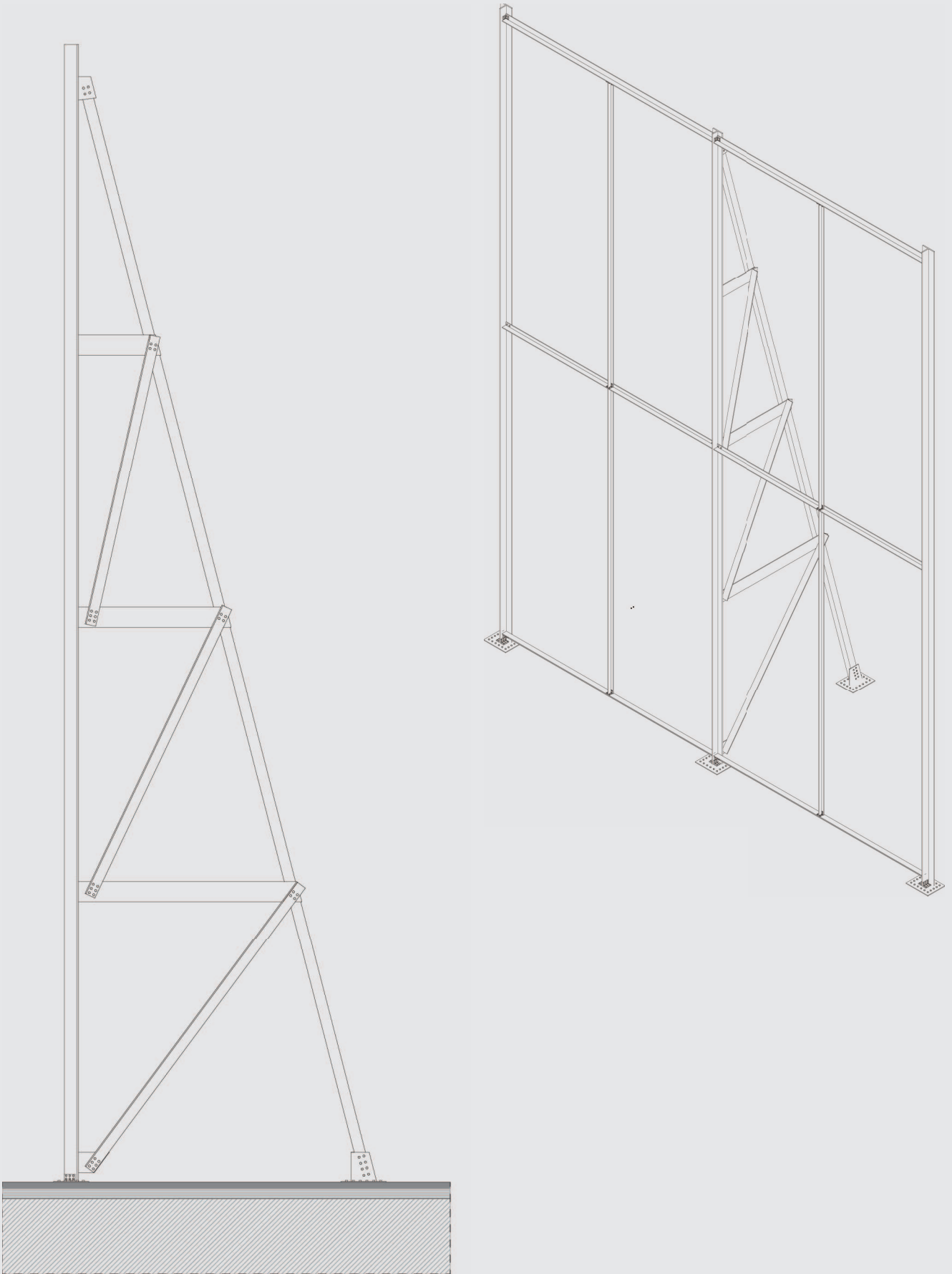


175, 176, 177. Assonometrie del modulo 4x4 griglie; pianta scala 1:50, quote in cm

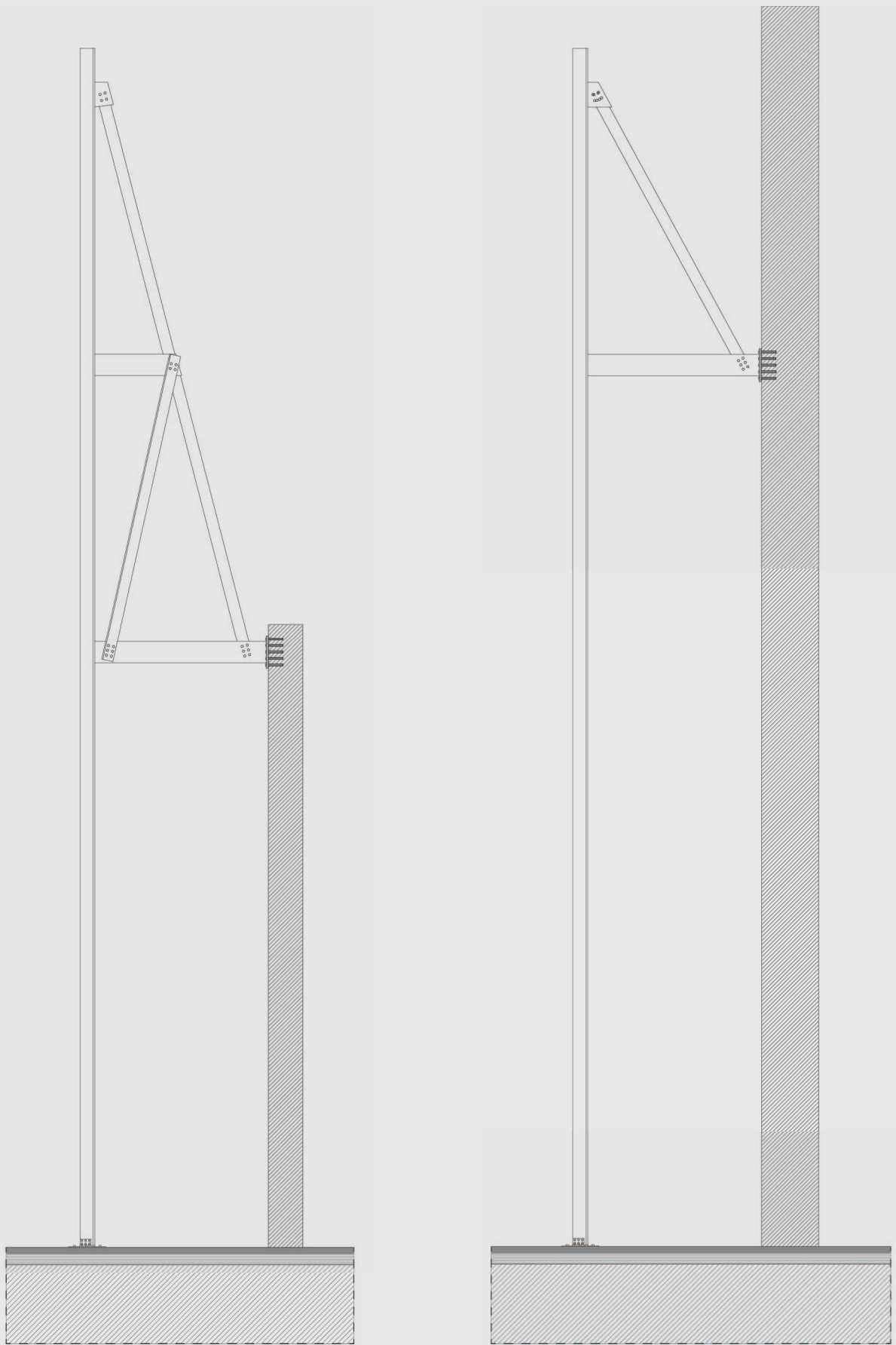
1050
1029



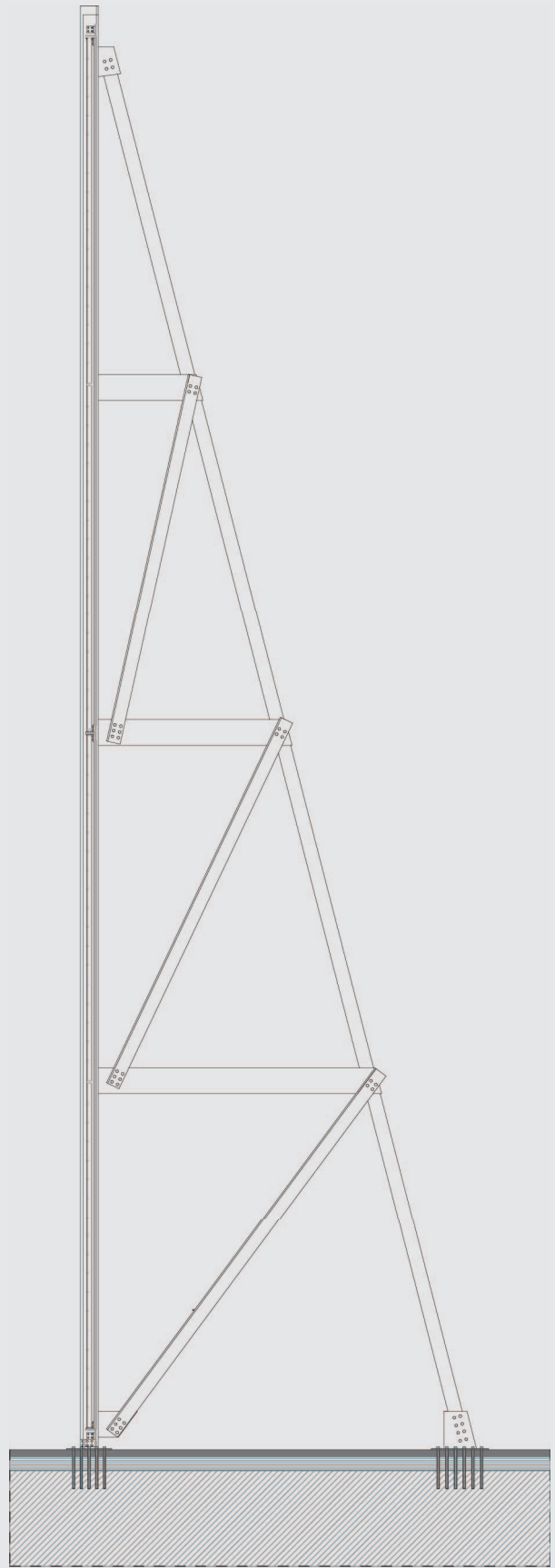
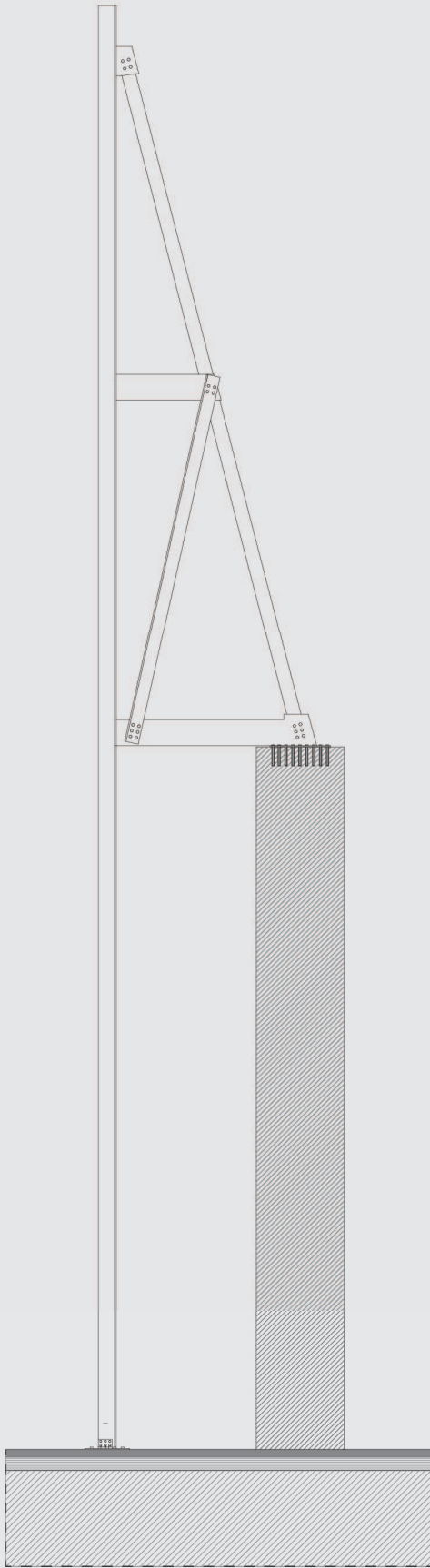
178. Prospetto frontale, quote in centimetri



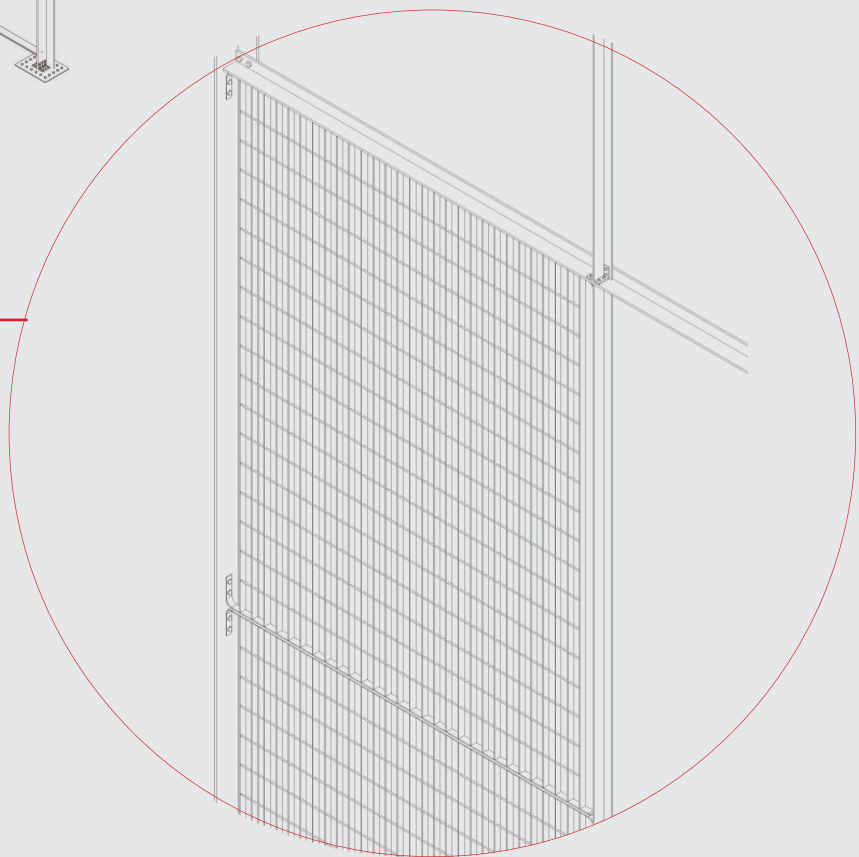
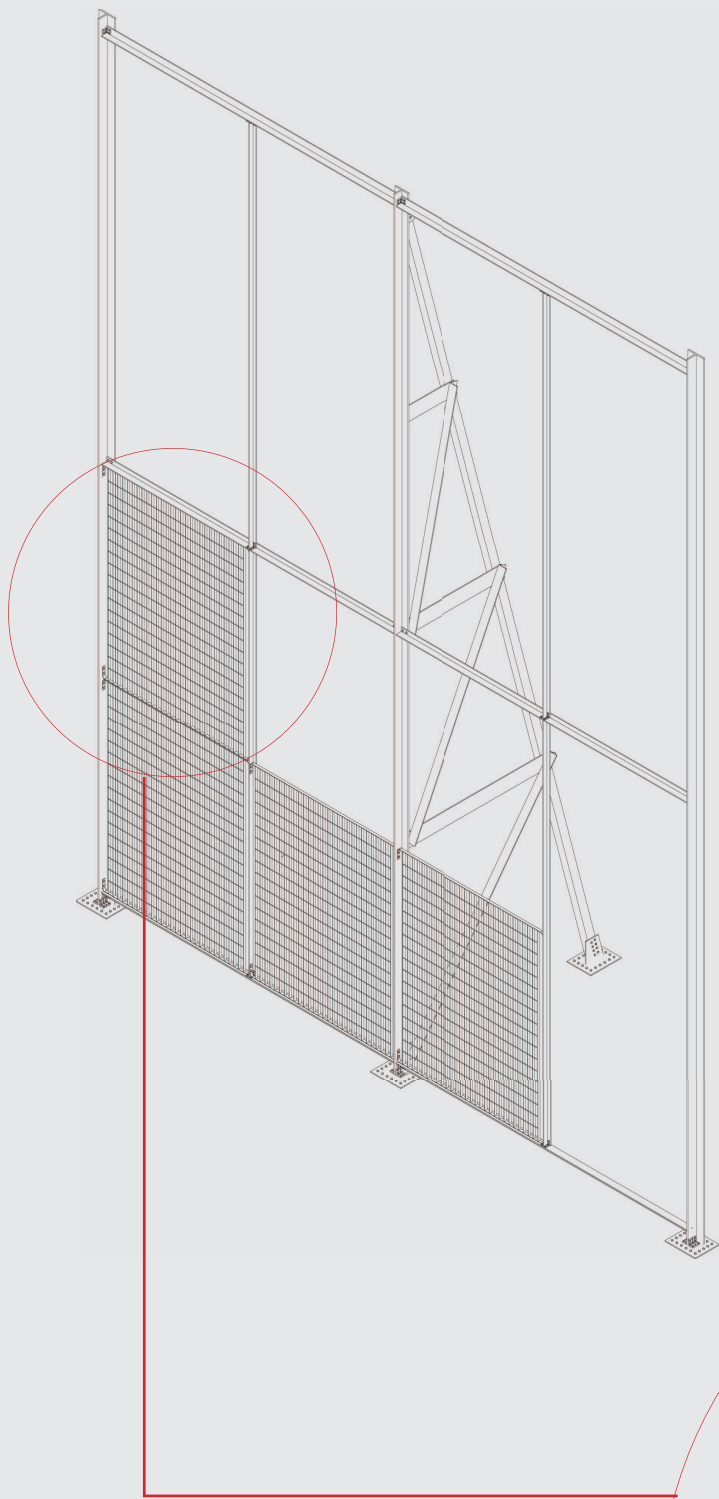
179, 180. Prospetto laterale e assonometria della struttura



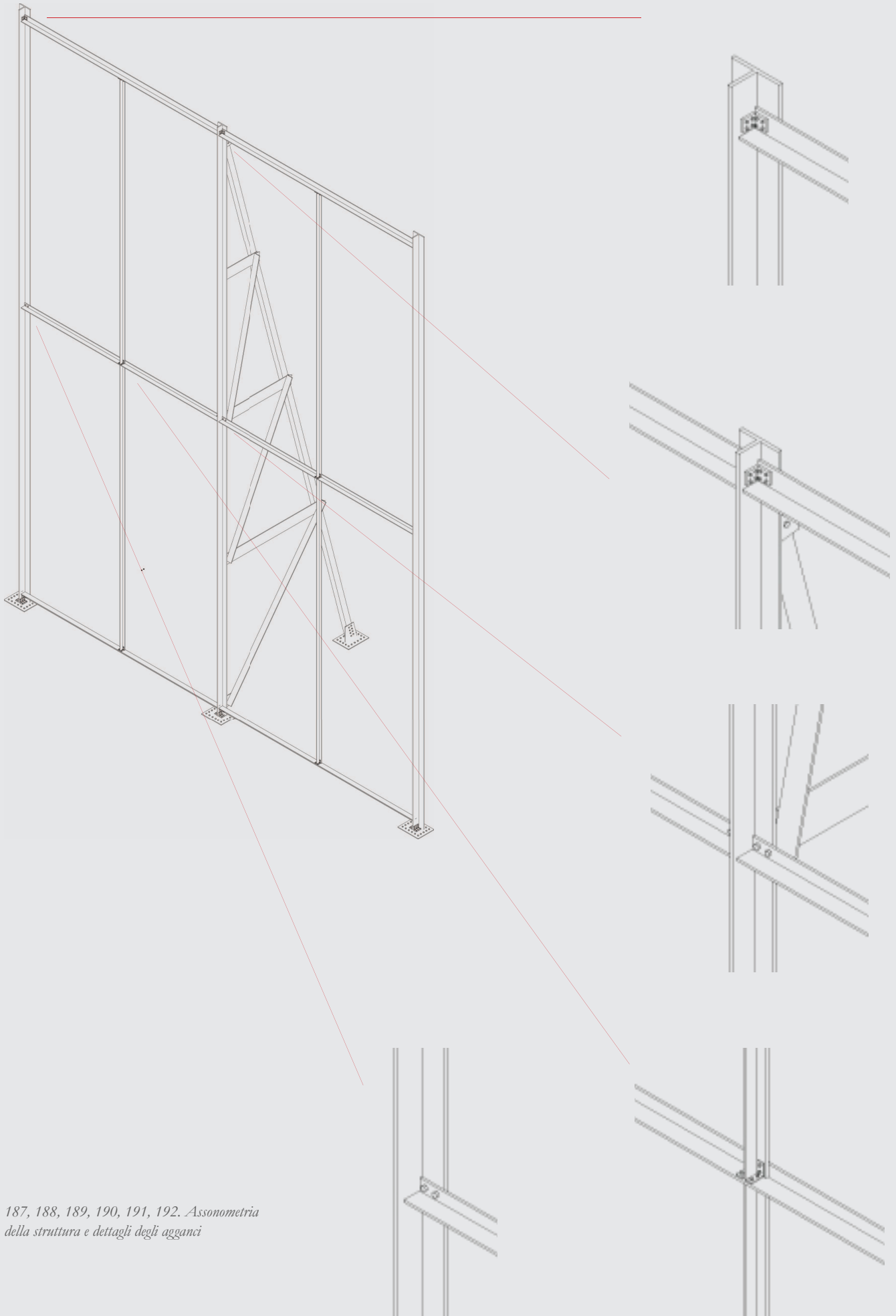
181, 182. Prospetti laterali: attacco agli edifici



183, 184. Prospetto laterale, attacco agli edifici; sezione laterale, attacco a terra



185, 186. Assonometria della struttura e dettagli sull'aggancio del grigliato metallico



187, 188, 189, 190, 191, 192. Assonometria della struttura e dettagli degli agganci

5.2.1 L'insegna del museo

L'insegna del museo sarà anch'essa costituita da una serie di grigliati metallici, quindi risulterà leggibile solo da certi punti di vista, e la scritta MUSEO DI QUARTIERE se letta in movimento potrà apparire o scomparire agli occhi dell'osservatore.

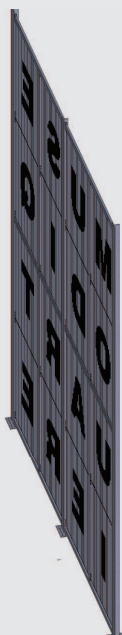
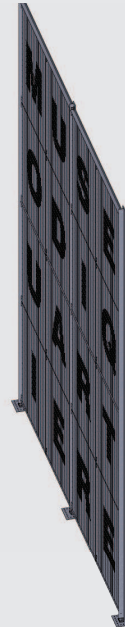
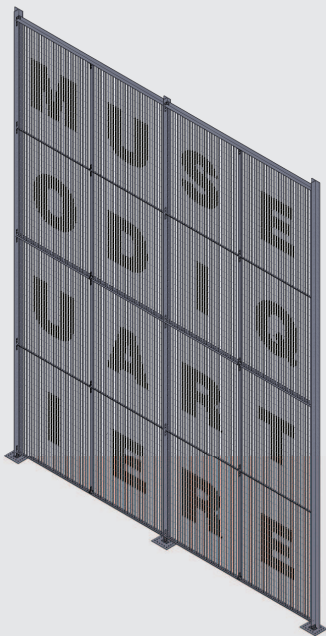
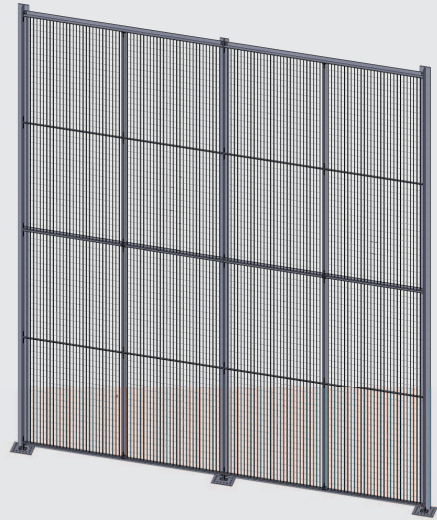
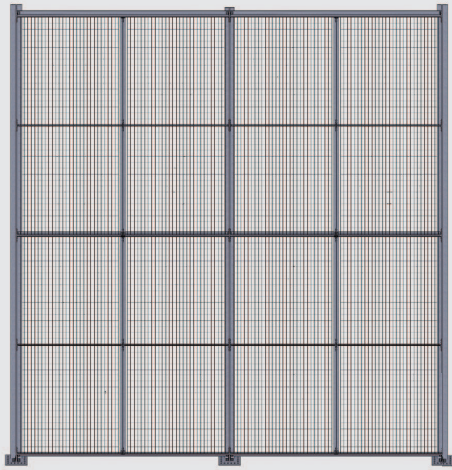
L'ingresso principale del museo ha la funzione di incuriosire il passante, ma di non svelare chiaramente a cosa si sta accedendo: l'organizzazione del lettering infatti determina uno sforzo nella lettura del nome, ciononostante l'evidenza dell'oggetto impatterà in maniera forte nella percezione dell'osservatore.

Il senso di un ingresso come questo, segnalato in maniera ambigua, sta nel rapporto paradossale che intercorrerà tra l'oggetto insegna, il paesaggio urbano e l'abitante: il dinamismo legato al cambiamento

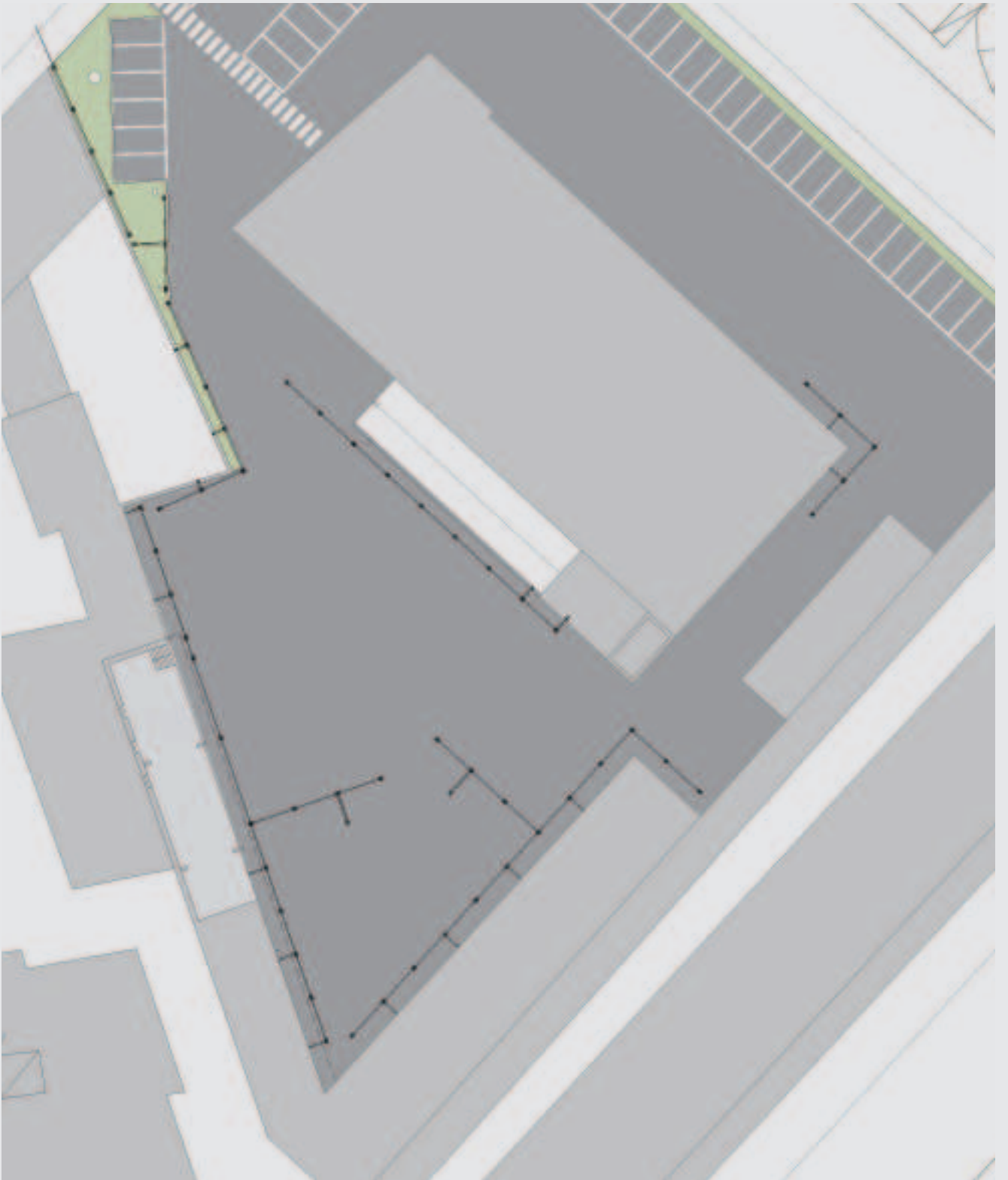
di prospettiva (in questo caso lo si può dire anche in senso letterale) di percezione sopperirà all'immediatezza della lettura dell'insegna del supermercato, che è collocata in vicinanza all'insegna del museo.

Ci saranno più insegne, due all'ingresso principale del parcheggio, e seguiranno l'andamento del percorso che conduce al parcheggio. Un'altra verrà posta vicino all'ingresso secondario del parcheggio, in prossimità dell'angolo dell'edificio del supermarket, e si legherà ad una struttura posta perpendicolarmente, in modo da chiudere l'angolo. Una terza insegna sarà composta dalle sole lettere M e Q, e verrà ancorata all'edificio che precede il supermercato, rivolta verso l'ingresso al parcheggio: con un aggetto, questa struttura oltrepasserà il limite della recinzione del supermercato così da sovrastare il marciapiede.





193, 194, 195, 196, 197, 198. Vista dell'insegna aggettante e assonometrie dell'insegna MUSEO DI QUARTIERE



199. Pianta del parcheggio con l'inserimento del sistema di grigliati



200. Assonometria delle strutture da inserire nel parcheggio

5.3 La pavimentazione e i camper

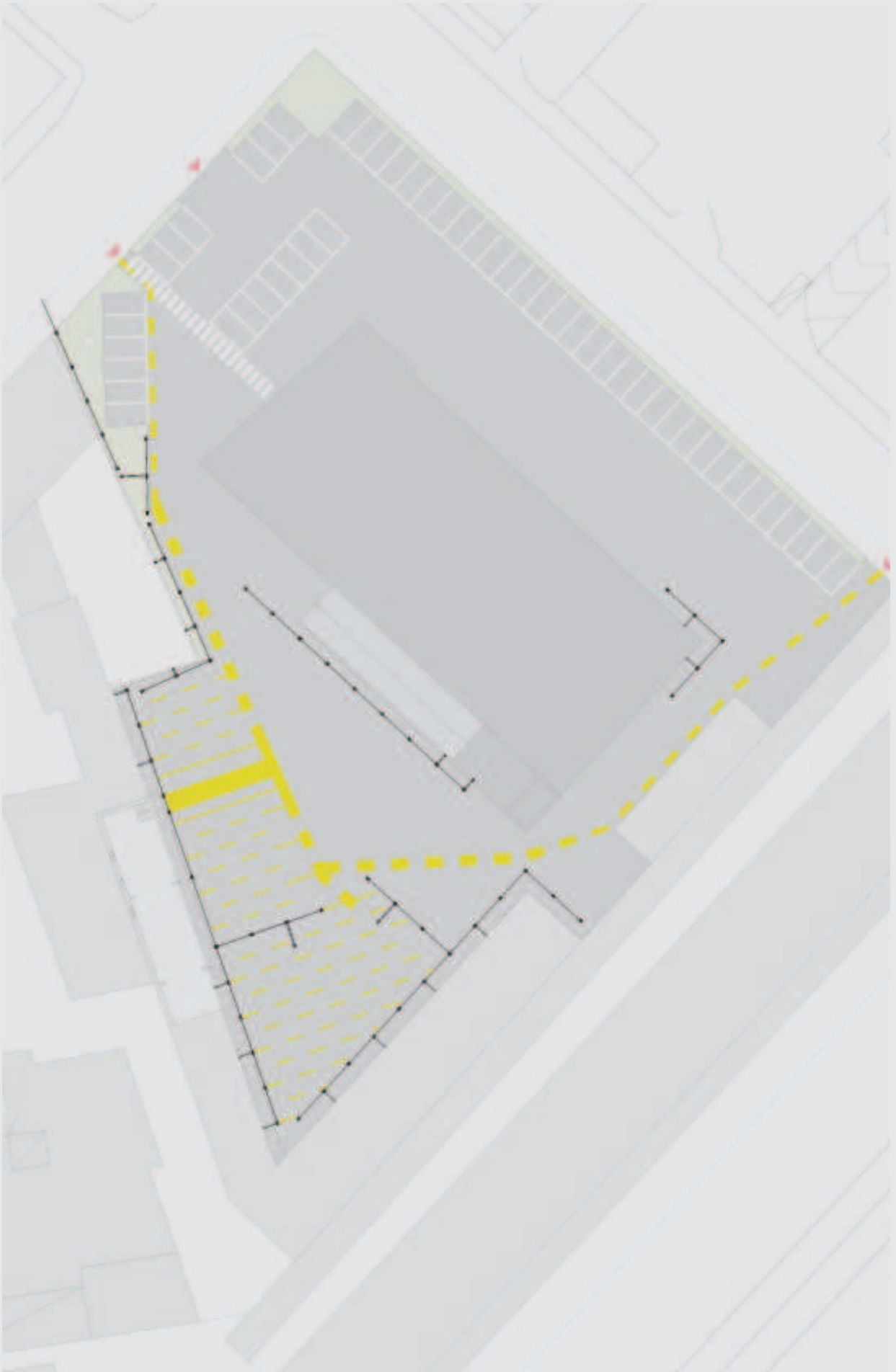
L'intervento sulla pavimentazione seguirà una logica di sovrapposizione di simboli e percorsi.

Dagli ingressi, principale e secondario, verrà fatto partire un percorso segnalato da una colorazione gialla che verrà a formare un sentireo tratteggiato: dove questo segno si sovrapporrà alle linee zebra di passaggio pedonale presenti all'ingresso principale il colore giallo verrà cancellato dal bianco delle strisce pedonali, costituendo una gerarchia di segni chiara e leggibile.

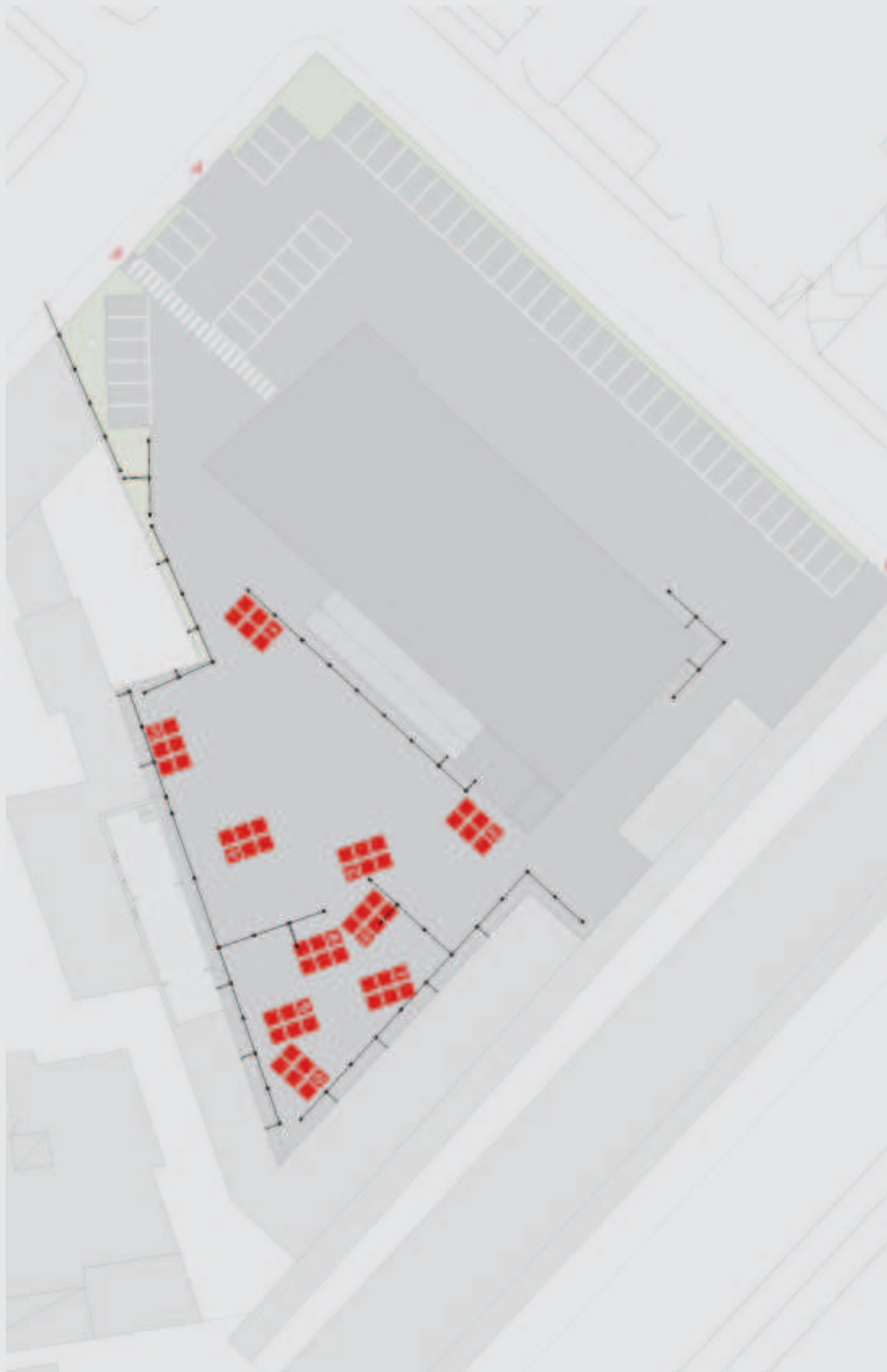
All'affacciarsi sullo spazio del parcheggio dal percorso principale verrà fatto partire un secondo tratteggio più sottile, che si allineerà in maniera perpen-

dicolare rispetto alla direzione della parete su cui si apre la loggia: le distanze tra i vari tratteggi e i tratti che la serie di tratti che li costituiscono seguiranno la larghezza del grigliato metallico delle strutture. Negli spazi lasciati vuoti da questo secondo tratteggio verranno inseriti dei quadrati rossi, in modo da formare delle zone formate da 3 x 2 quadrati.

Queste aree segnalate in rosso si legano al secondo gruppo di elementi tridimensionali che verrà inserito all'interno del parcheggio e che costituirà il fulcro dell'organizzazione nello spazio delle attività del museo: le aree rosse segnano le diverse posizioni che un gruppo di 4 camper potranno assumere all'interno del parcheggio.



201. Segni gialli sull'asfalto



202. Segni rossi sull'asfalto



203. La pavimentazione del parcheggio e i camper

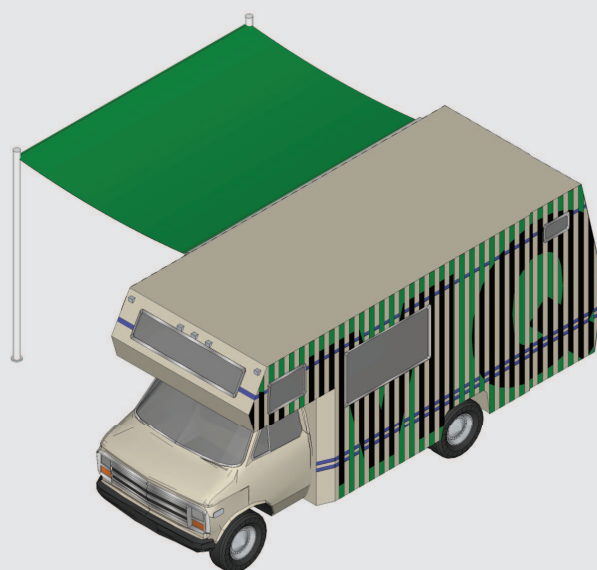
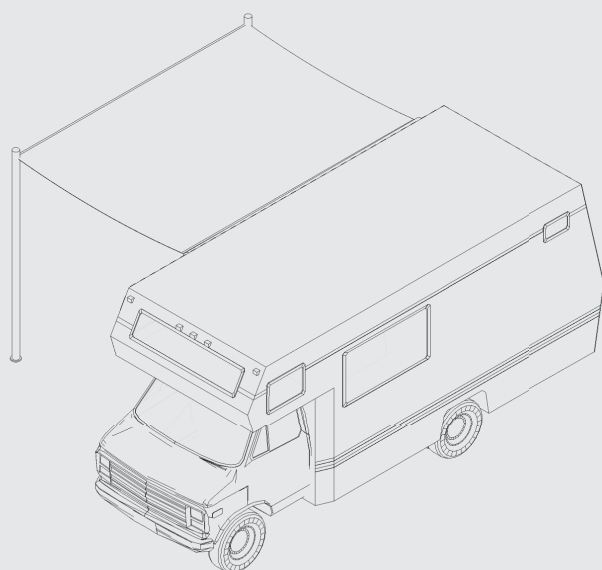
La scelta di inserire i camper all'interno del museo dipende da diverse motivazioni: la prima, e la più ovvia, è quella della coerenza rispetto al luogo in cui si sta intervenendo; la seconda riguarda invece la preferenza a non costruire nulla all'interno del parcheggio, in modo da mantenere lo spazio del parcheggio quanto più libero possibile; la terza, legata alla seconda, è quella di aver interpretato gli spazi interni necessari alla gestione delle attività museali come delle stanze su ruote da muovere all'interno del parcheggio così da non venire limitati da alcuna costruzione fissa nella gestione dello spazio museale. A seconda dei diversi eventi che avranno luogo nel Museo di Quartiere i camper avranno determinate configurazioni all'interno dell'area.

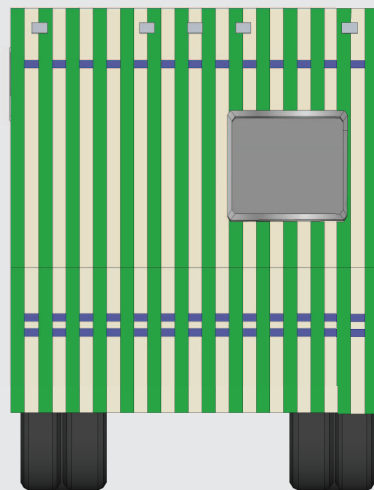
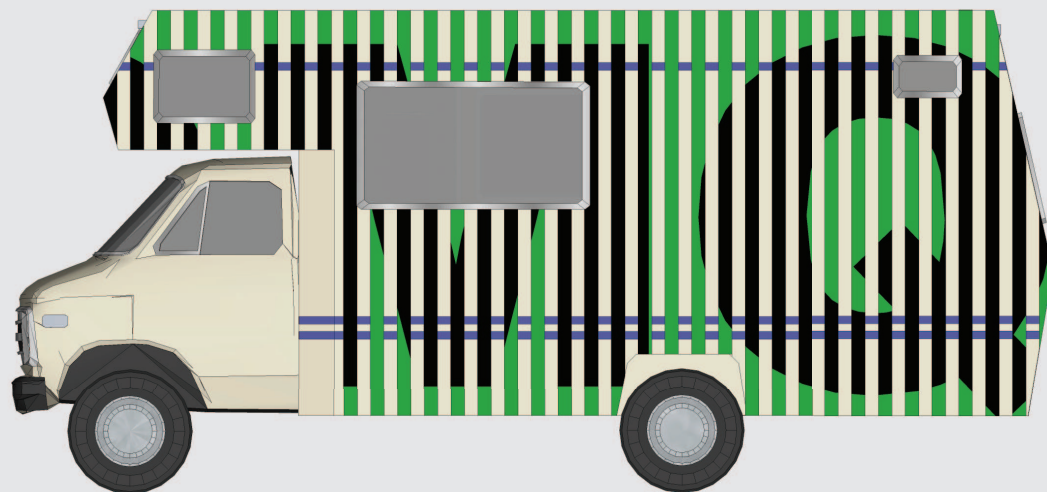
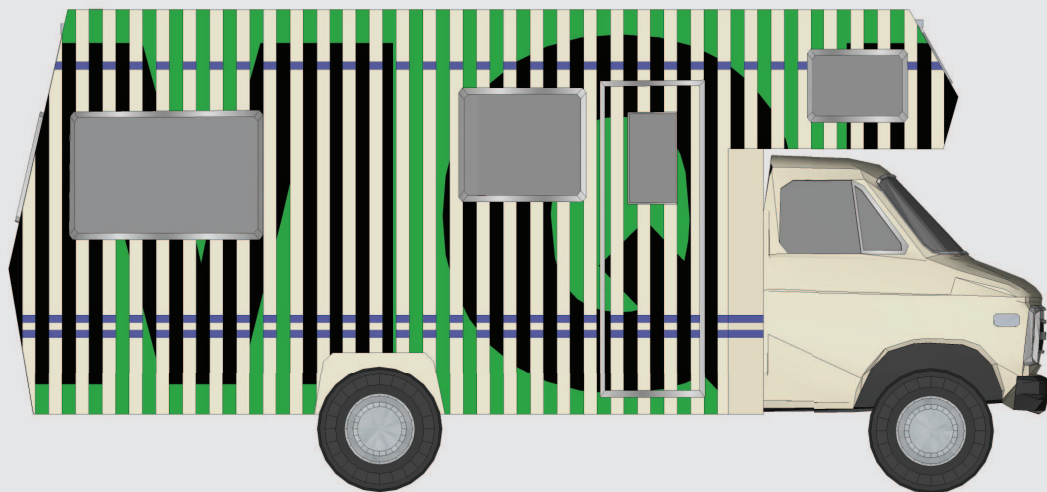
I camper avranno ognuno una funzione diversa, per questo gli interni dovranno subire alcune lievi modifiche, togliendo il corpo cucina (che si trova in qua-

lunque tipo di camper) :

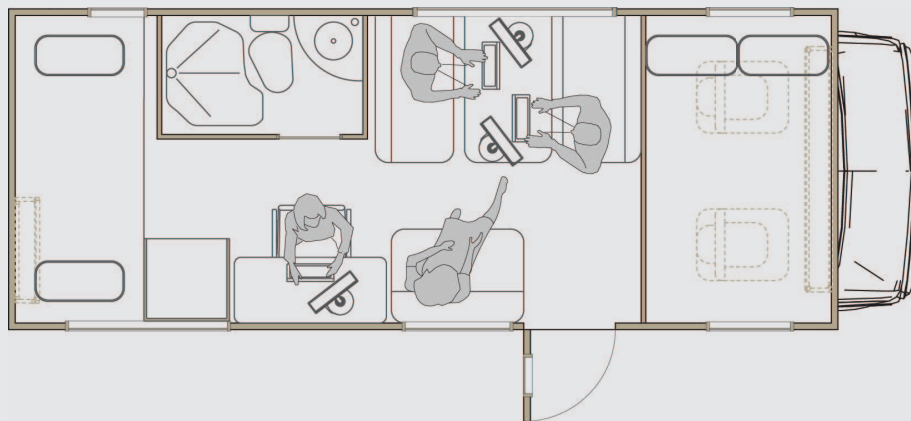
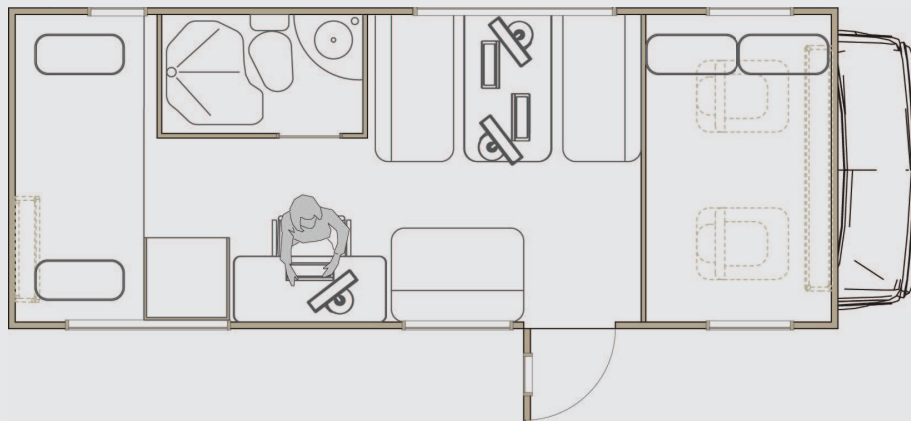
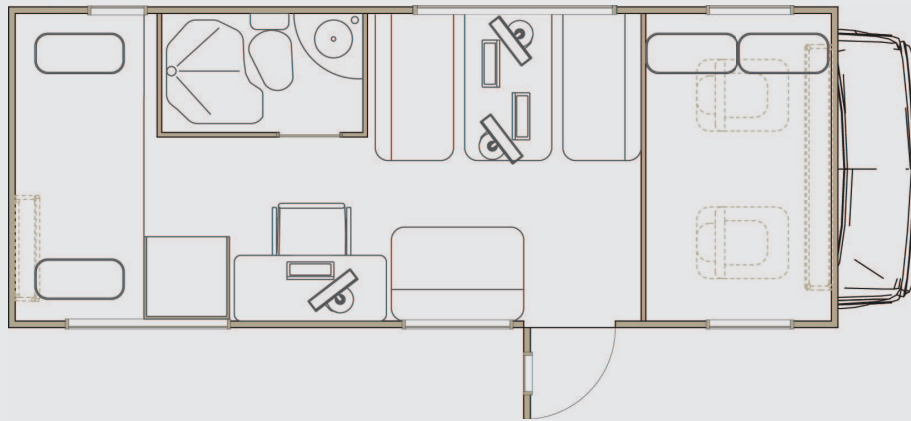
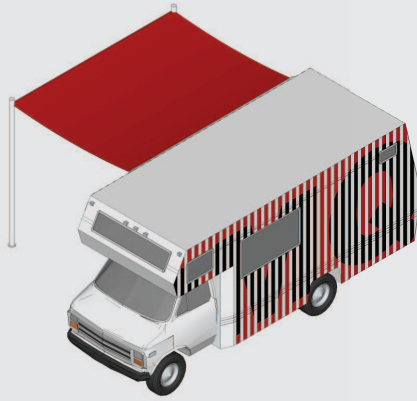
- 1- Aggiungendo un tavolo e delle postazioni computer sarà possibile offrire un servizio informativo sulle attività del museo e di documentazione virtuale riguardo le iniziative svolte;
- 2- Aggiungendo una seduta il camper assumerà la funzione di spazio per le riunioni, colloqui, interviste, ...;
- 3- Aggiungendo due postazioni scrivania verrà creato uno spazio per le operazioni di ufficio e progettazione.
- 4- Un camper verrà lasciato come trovato e assumerà la funzione di spazio-ristoro per lo staff del museo.

La colorazione dei camper richiama la comunicazione che è stata scelta per l'insegna: con una serie di righe si lascerà visibile la copertura originaria del camper, che non si vuole cancellare definitivamente, ma si vuole intravedere.

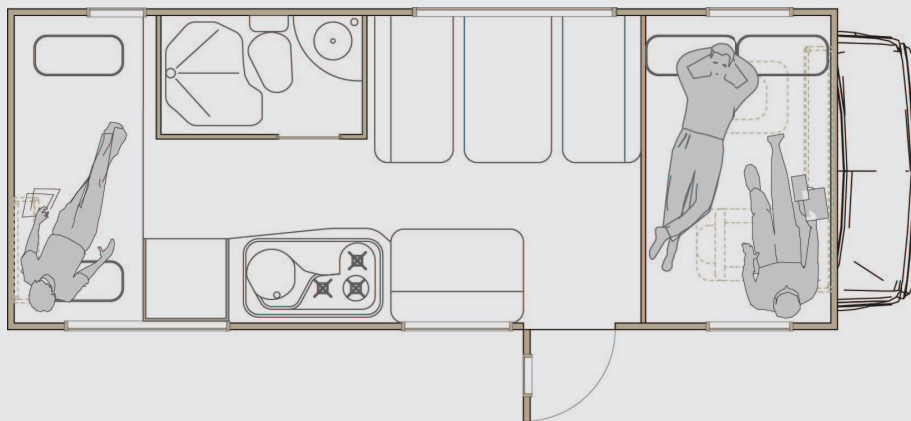
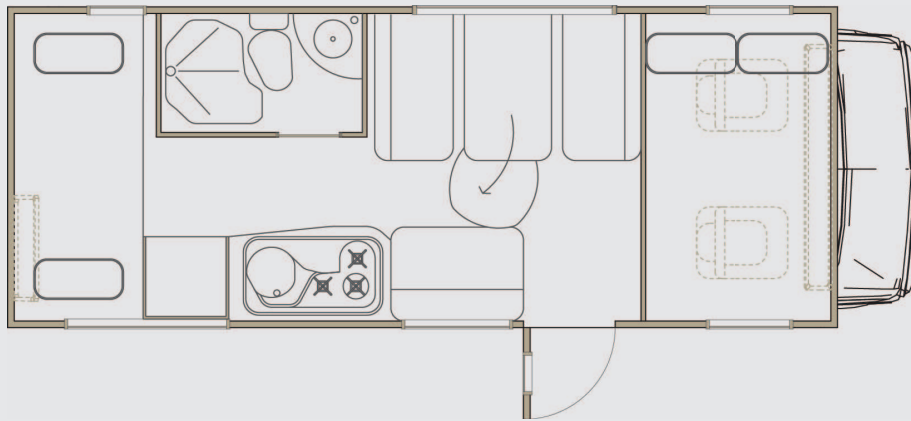
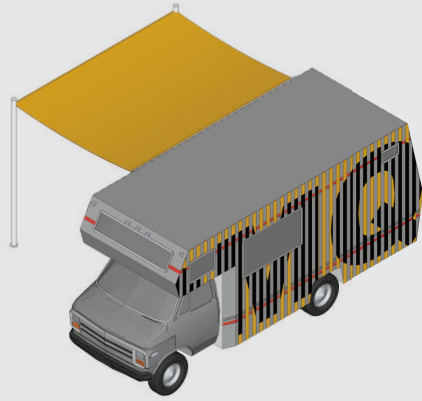




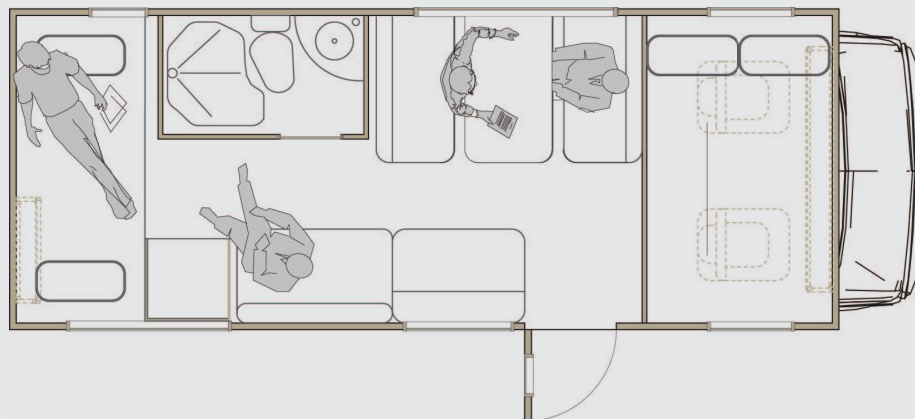
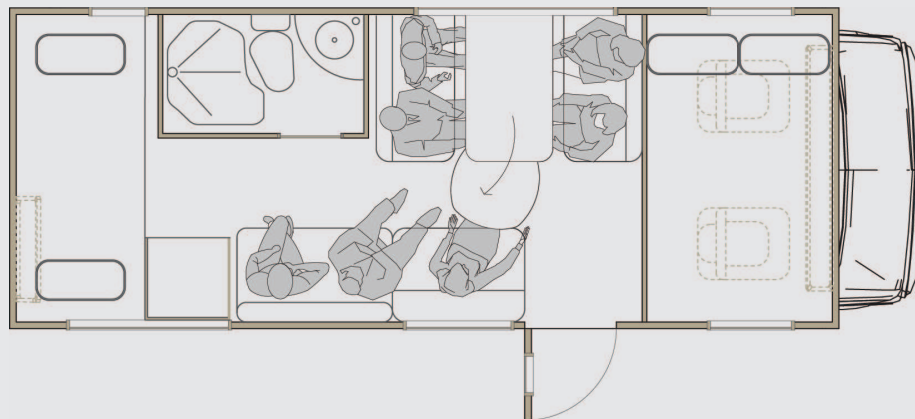
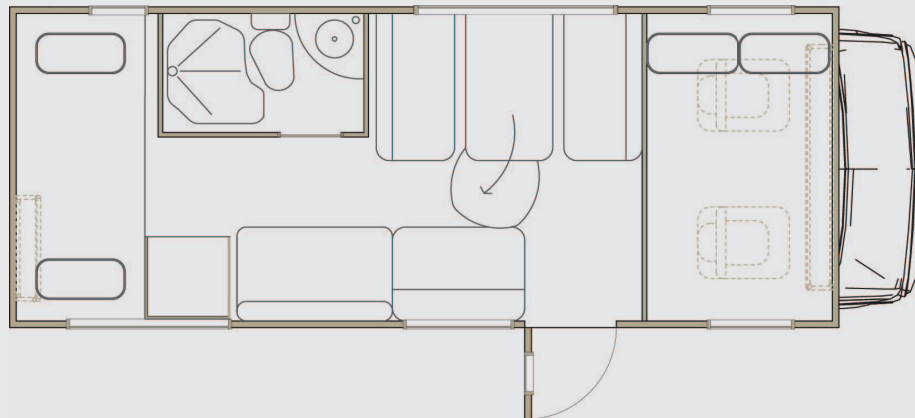
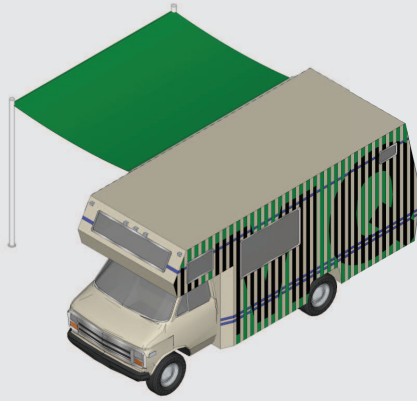
204-208. Pagina a fianco: assonometrie camper;
questa pagina: prospetti del camper tipo



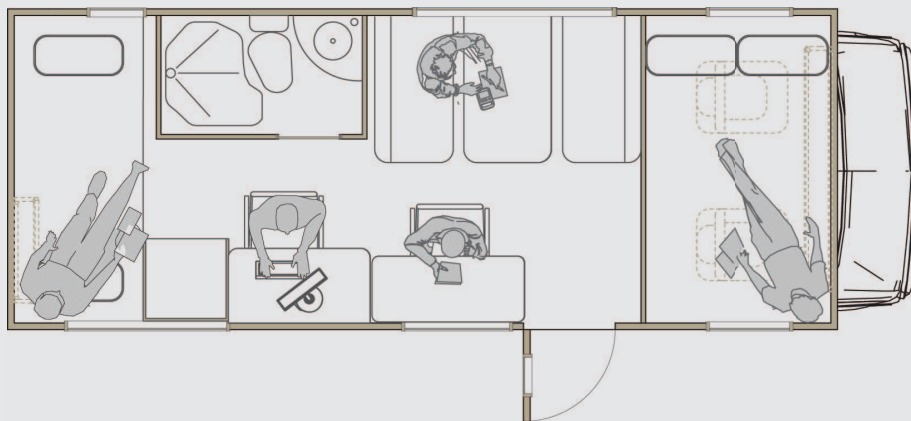
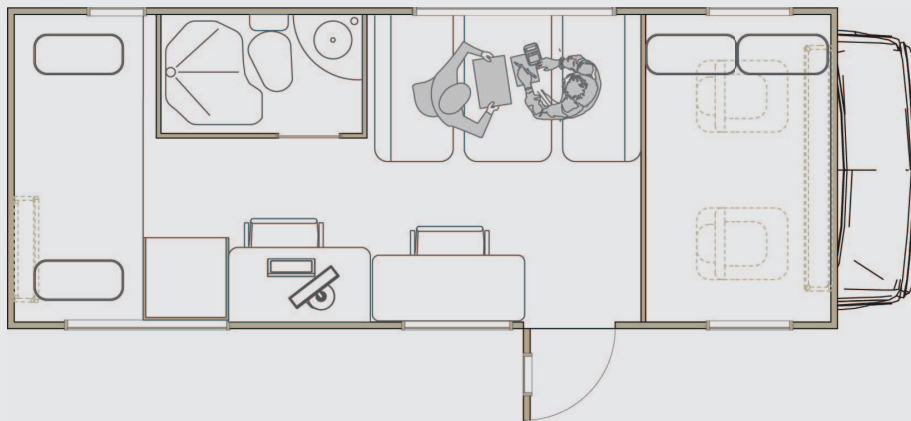
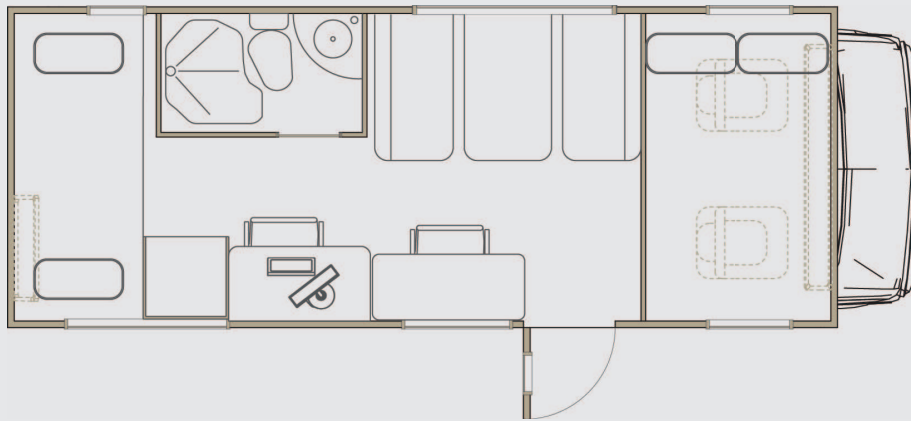
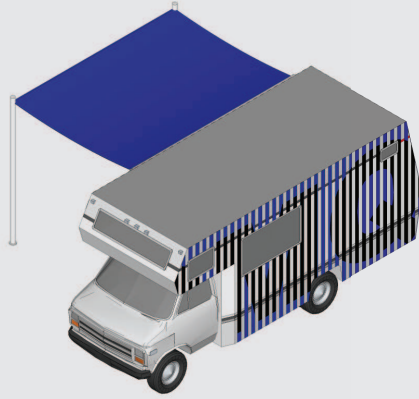
210-213. Camper 'Archivio Virtuale'



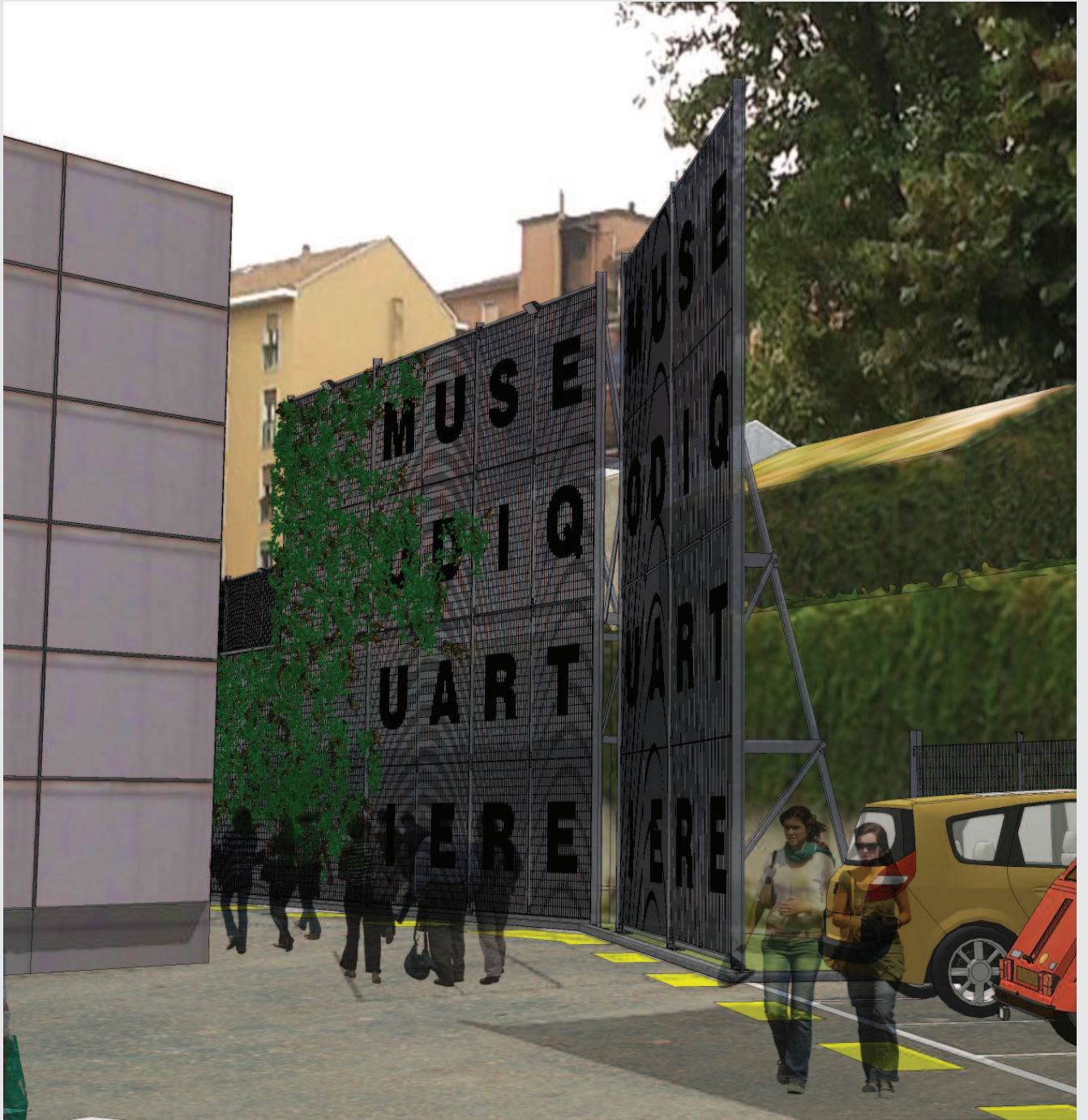
214-217. Camper 'Zona Ristoro'



217-220. Camper 'Riunioni'



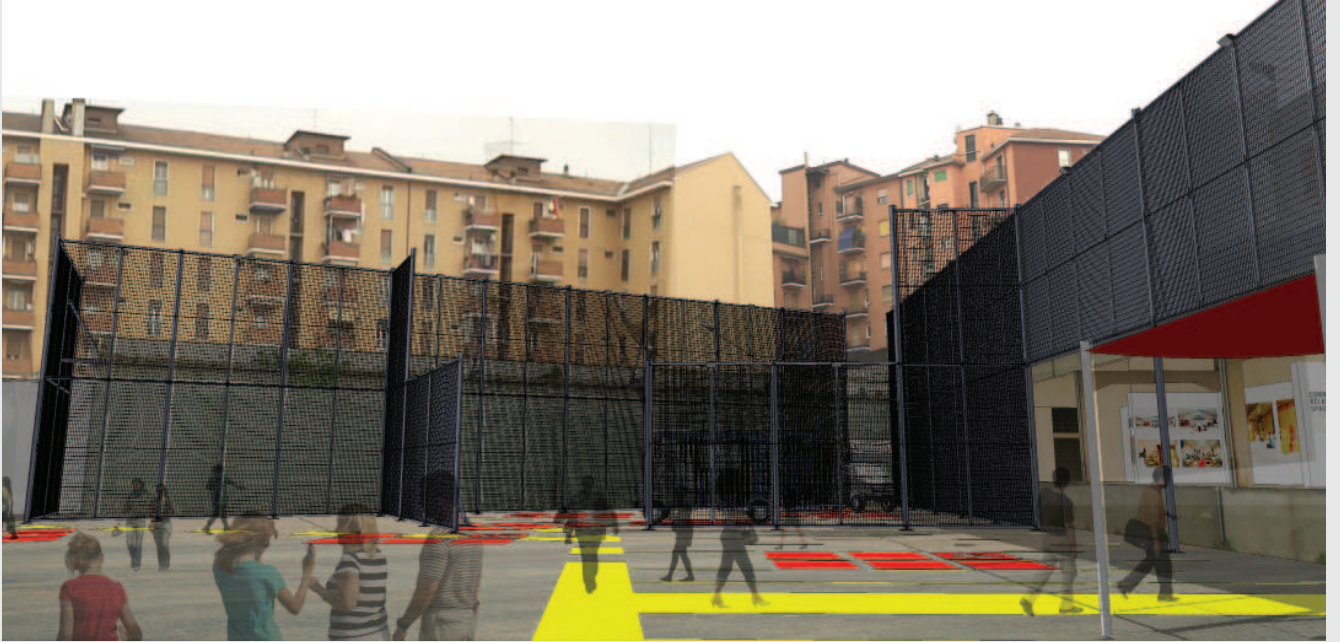
221-224. Camper 'Ufficio'



225. *Vista ingresso*



226. *Vista ingresso*



227, 228. *Viste del parcheggio*



229, 230. *Viste del parcheggio*

5.4 Le attività

Questo sistema organizzativo permetterà di fornire diverse possibilità nella gestione del museo e nella diversità delle sue proposte. La loggia fungerà da spazio espositivo, quando il programma del museo prevederà di allestire la loggia lo spazio dell'intero parcheggio rimarrà vuoto, con l'intento di sfruttare quanto più possibile le caratteristiche spaziali trovate nel luogo prima di intervenire progettualmente.

Altrimenti l'aggiunta di arredi adeguati, assieme ad una diversa disposizione degli spazi su ruote, renderà possibile l'organizzazione di eventi come spettacoli teatrali - conferenze oppure come delle cene.

Durante il giorno l'Archivio Virtuale del museo ri-

marrà aperto, a disposizione del pubblico, contemporaneamente negli altri camper, all'interno della zona più chiusa dell'area di progetto, verranno portate avanti le operazioni di progettazione e le attività di organizzazione tra i membri del gruppo o gli altri attori che verranno coinvolti nelle attività del museo, come i rappresentanti delle associazioni. Prima dell'inaugurazione di un'esposizione, verranno messi in vendita i biglietti per, ad esempio, la proiezione che si terrà per l'occasione. Quando sarà necessario interloquire con molte persone alla volta, nel caso di riunioni con diversi gruppi o incontri preliminari l'esecuzioni di un evento, verranno tenute delle discussioni all'aperto.



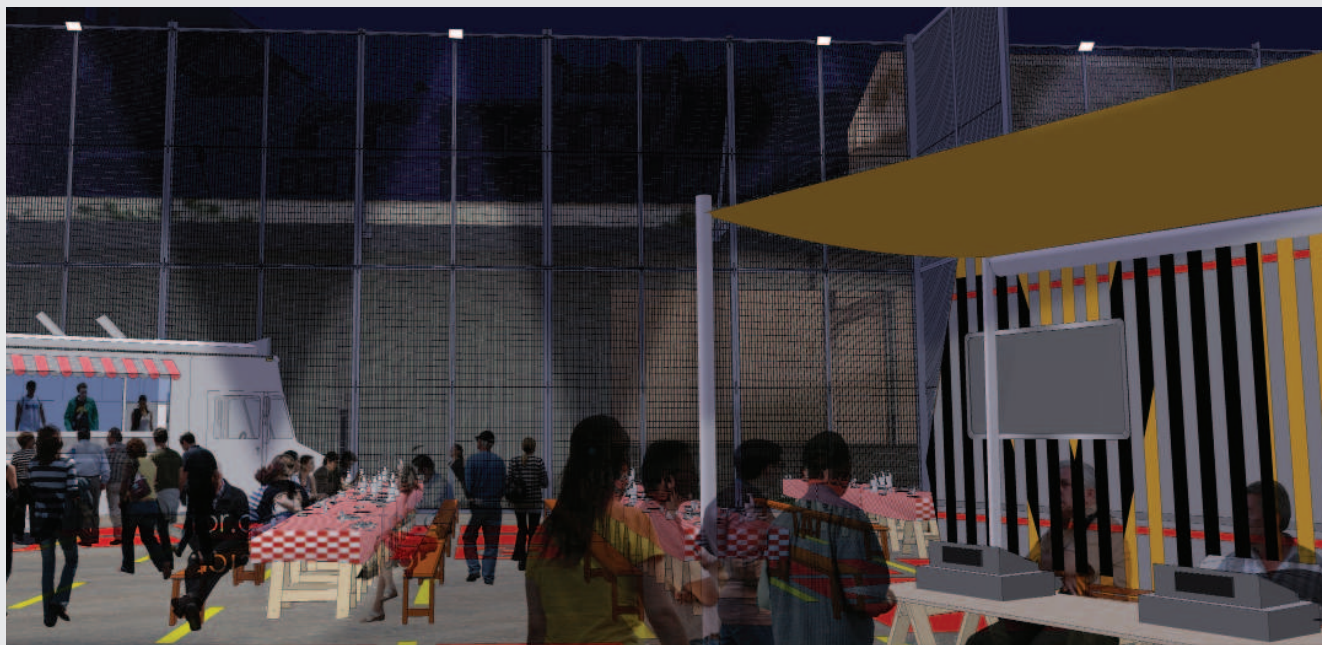
231. Organizzazione dell'inaugurazione di una mostra temporanea



232, 233. Riunione per l'organizzazione dell'inaugurazione



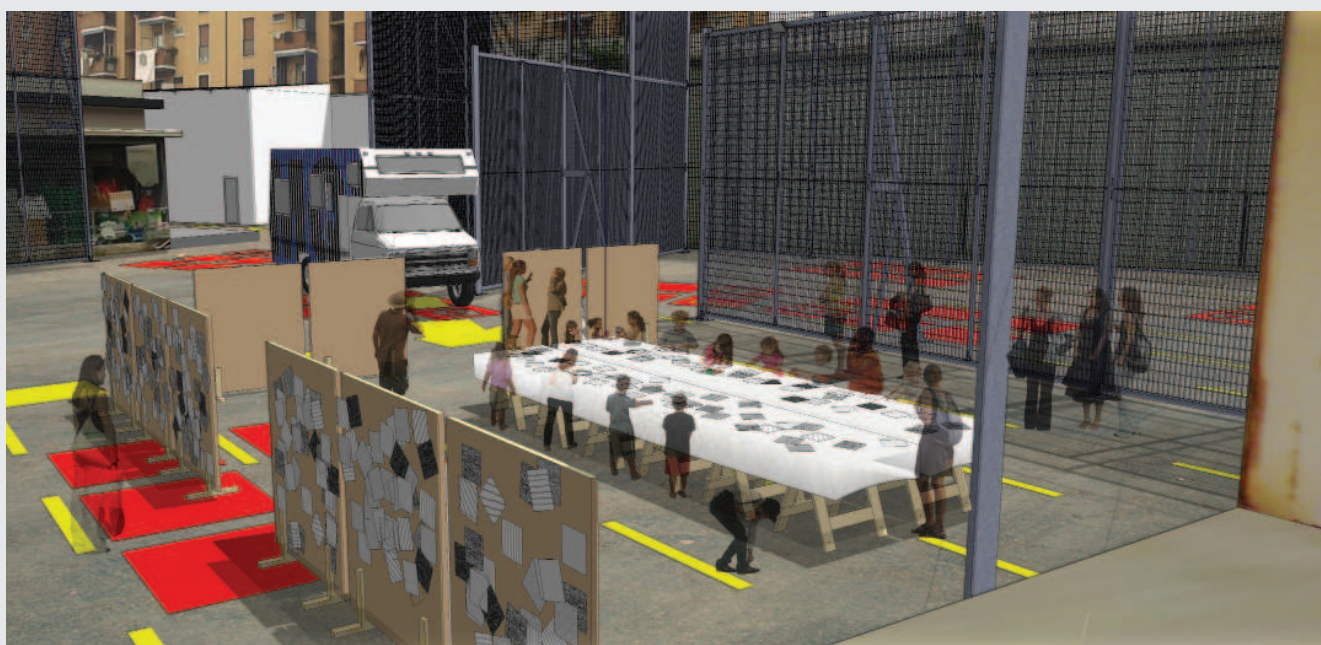
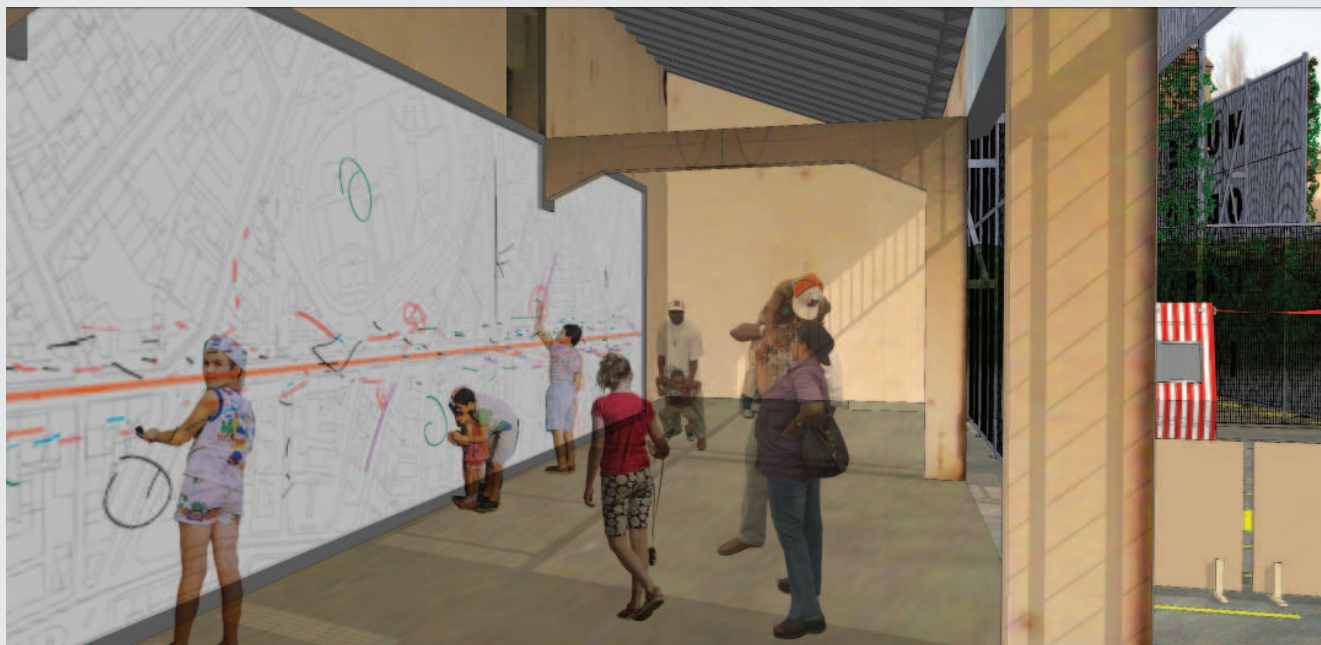
234, 235. Cena inaugurale e prima visita alla mostra



236, 237. Cena inaugurale e prima visita alla mostra



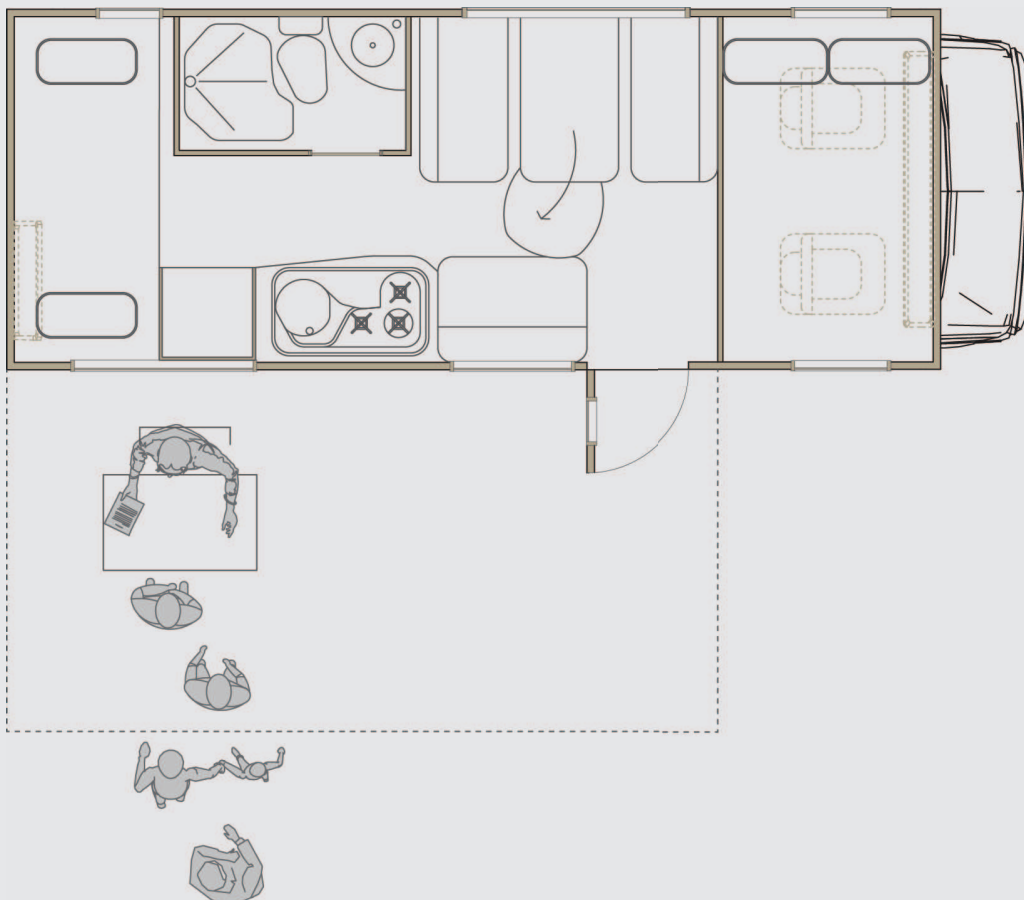
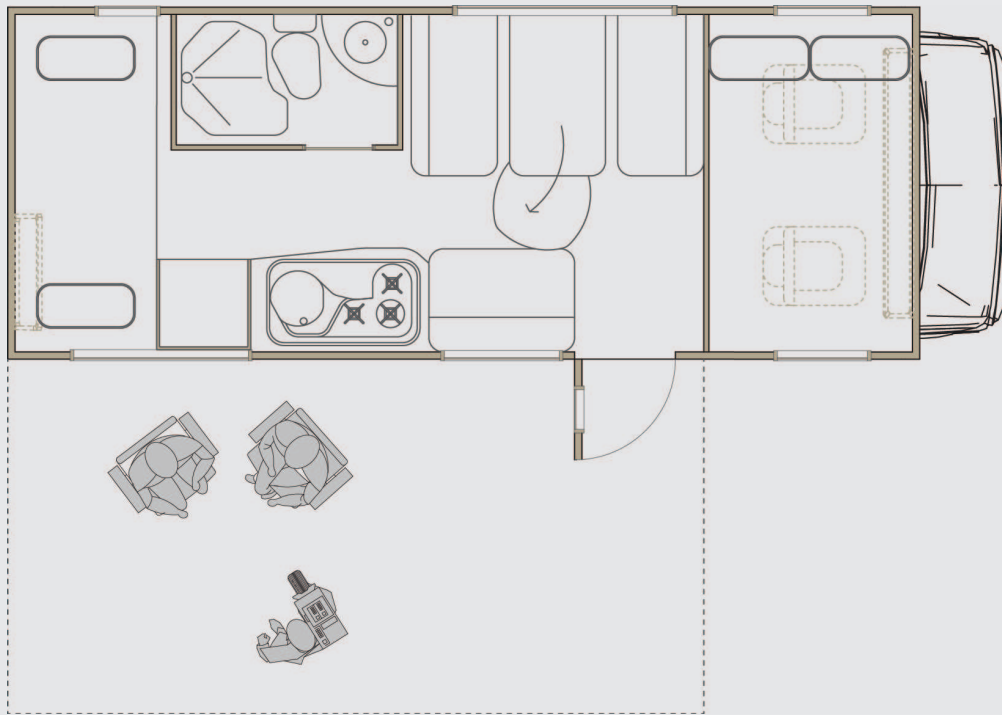
238, 239. Allestimento partecipativo e laboratorio 'Giocare con l'arte'



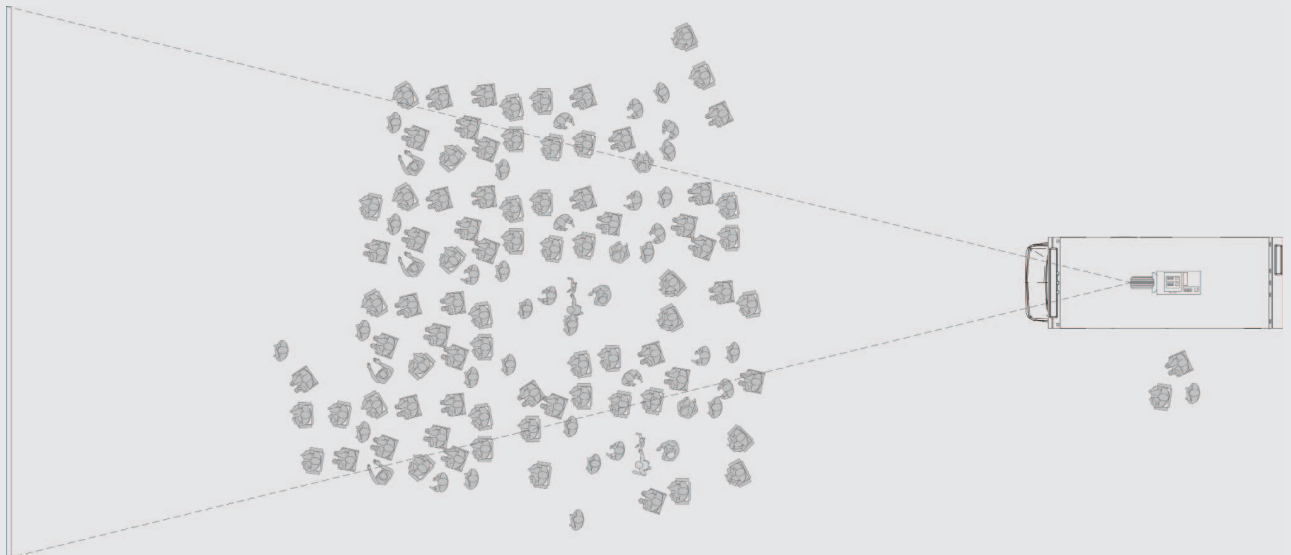
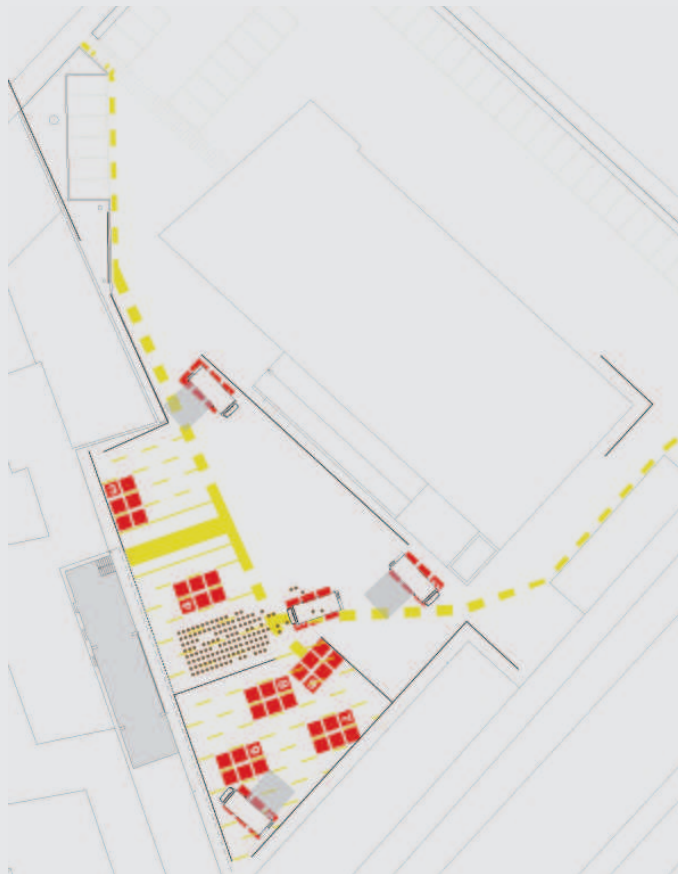
240, 241. Allestimento partecipativo e laboratorio 'Giocare con l'arte'



242, 243. *Organizzazione di una proiezione serale di interviste: realizzazione delle interviste, acquisto biglietti*



244, 245. Organizzazione di una proiezione serale di interviste: realizzazione delle interviste, acquisto biglietti



246, 247. *Proiezione serale*



248, 249. *Proiezione serale*