



Politecnico di Milano
Scuola del Design

Urban Explorer KIT
Nuovi strumenti per la co-progettazione.
Esplorare, raccontare, condividere e rigenerare
in un quartiere cittadino.

Corso di Laurea Magistrale in
Design Del Prodotto per l'Innovazione
A.A 2014/2015

Tesi di:
Arianna Innamorati
814556
Relatore: Giovanna Vitale

Indice

Abstract	7
Introduzione	8
1. La Progettazione Partecipata	10
:	
1.1 Le origini della Progettazione	12
Partecipata nella Rigenerazione Urbana	
:	
1.1.1 In Gran Bretagna	12
:	
1.1.2 Negli Stati Uniti	13
:	
1.1.3 In Italia	14
_ Il nuovo villaggio Matteotti a Terni di Giancarlo De carlo	15
_ Il Laboratorio progettuale ad Otranto di Renzo Piano	16
:	
1.2 Parlare di Progettazione Partecipata <i>oggi</i>	17
:	
1.3 Il ruolo del Designer:	18
il Designer come Facilitatore, Attivista,	
Stratega e Promotore culturale	
:	
1.4 Come fare Progettazione Partecipata:	20
esperienze emblematiche	
:	
1.4.1 Le fasi	22
:	
1.4.2 Studio di tecniche inerenti al progetto	22

:	1.5 Ottenere partecipazione con il gioco	24
:	1.5.1 Urban Gamification: la città come terreno di gioco	26
:	_Casi studio:	27
:	Playpublik	27
:	72 Hours Interaction	28
:	Il Festival 100in1day	29
:	“City as material”, “8 Storycubes”, Proboscis	30
:	Cittadini creativi	31
:	Il caso di Zup-The Reciper for change: il gioco della partecipazione	32
2.	L’Esperienza sul campo:	37
	La collaborazione con ZUP-The Recipe for change	
 	2.1 Zup-The Recipe for change	38
 	2.2 La Progettazione Partecipata e il ruolo della Zuppa	40
	2.2.1 Avviare la progettazione partecipata: i laboratori ZUPlab	42
	2.2.2 Gli strumenti usati durante i laboratori	46
 	2.3 L’Esplorazione: la fase fondamentale per ottenere rigenerazione urbana	48
	2.3.1 La preparazione dei partecipanti all’esplorazione	48
	2.3.2 L’esplorazione libera, ludica e costruttiva e il racconto di essa	50
3.	Introduzione al progetto:	52
	Riprogettare la città dall’Esplorazione territoriale	
 	3.1 L’Esplorazione <i>libera</i> e il ruolo del <i>Flaneur</i>	52
	3.1.1 I Situazionisti	54
	3.1.2 La teoria della deriva	54

3.2	Le mappe psicogeografiche	55
3.3	Le relazioni tra <i>uomo e territorio</i> e la loro rappresentazione grafica	58
3.3.1	Il territorio come paesaggio emozionale, sensoriale e mentale	59
	_ <i>La geografia percettiva</i>	59
3.3.2	La rappresentazione grafica del territorio urbano: lo studio di Kevin Lynch	60
3.3.3	Confronto tra Situazionisti e Kevin Lynch	61
3.4	Come condurre un'esplorazione <i>ludica e costruttiva</i>	62
3.4.1	Gli <i>strumenti</i> per l'esplorazione, la mappatura del territorio e il racconto	62
	_Carta e penna	64
	_La Mappa	64
	Dalla mappa cartografica alla mappa "emozionale"	66
	Casi studio: Le mappe emozionali	68
	_La Fotografia	72
3.4.2	Keri Smith. Come diventare un esploratore del mondo	76
4.	Il Progetto:	82
	Urban Explorer Kit. Nuovi strumenti per la co-progettazione	
4.1	Concept	82
4.2	Urban Explorer KIT	84
4.2.1	Il Diario dell'Esploratore urbano	88
	_La prototipazione del Diario	90
	_5 Folders per 5 attività	92
	1° Folder: ZUPkit-il Diario dell'esploratore urbano	95

2° Folder: Stai in ascolto e mappa il territorio!	96
3° Folder: Crea il tuo erbario cittadino!	100
4° Folder: Crea la cartolina della città!	106
5° Folder: Trasforma la città in una Zuppa!	110
_ Il Diario per un turismo alternativo con ZUPsouvenir	116
4.2.2 La Mappa nera (Black Map)	118
_ Prototipazione e produzione della Mappa	119
4.2.3 StampCity: Un alfabeto di segni per comprendere il territorio	124
_ Lo studio dei simboli	127
_ I simboli e i significati	129
_ Produzione dei timbrini	130
_ Come usare i simboli per mappare il territorio	132
4.3 La sintonia con l'immagine di ZUP	137
4.4 Costi di produzione	138
5. La sperimentazione sul campo: il test dell'Urban Explorer KIT	140
: 5.1 100in1giorno e l'esperienza di StoryHunting: Creare nuove comunità in via Crema, Milano	140
: 5.1.1 La progettazione dell'evento	142
: 5.1.2 L'evento: Story Hunting - alla scoperta delle storie di quartiere	150
: 5.2 La personalizzazione del Diario dell'esploratore urbano	154
: 5.3 Business Plan dell'evento	161
Indice figure	163
Bibliografia	166
Sitografia	170

Abstract

Il progetto nasce durante il tirocinio svolto con ZUP-The Recipe for change, atelier di servizi per l'innovazione sociale e la co-progettazione, durante il quale ho avuto l'opportunità di agire nel campo della *progettazione partecipata*, svolta in particolar modo all'interno del tessuto urbano e basata sul coinvolgimento diretto dei cittadini. Sfruttando le conoscenze e le capacità acquisite durante i 5 anni di studi di progettista, ho affiancato il team di ZUP in attività di co-progettazione, non solo come facilitatore sociale ma progettando insieme ai cittadini, materiali di supporto per generare cambiamento, nuove visioni e nuovi scenari possibili, stimolando il confronto e la collaborazione.

Svolgendo studi teorici e pratici sul campo sulle attività e gli strumenti di ZUP, mi sono concentrata sulla progettazione di strumenti utili soprattutto durante la fase centrale dei laboratori ZUPlab, ***l'Esplorazione territoriale***, vissuta come momento di riscoperta emozionale del territorio urbano, dei luoghi e delle relazioni all'interno di esso.

L'attività di progetto ha avuto come output finale un vero e proprio KIT per l'esploratore urbano, pensato per i laboratori di ZUP ma utilizzabile dai singoli cittadini pronti ad aprirsi ad una nuova forma di viaggio. Il Kit infatti ha l'obiettivo di creare nuove connessioni con il territorio stimolando un'esplorazione ***libera, ludica e costruttiva***, capace di accompagnare verso la comprensione

sociale del tessuto urbano per arrivare alla sua rigenerazione e valorizzazione.

Il KIT è pensato per invogliare a osservare e vivere in modo nuovo luoghi e relazioni; per spronare l'esploratore ad esprimere la propria visione ma soprattutto ad ascoltare quella degli altri, per arrivare ad una visione co-progettata ovvero creata dal confronto e dall'insieme delle visioni e delle storie del gruppo. Stimola, dunque, la creazione di nuove relazioni, apre alle diverse opzioni e si presenta come una cassetta degli attrezzi, pronta per essere usata in modi diversi per ottenere nuove soluzioni.

Il progetto è stato in parte testato durante un evento organizzato il 27 Giugno a Milano per il Festival 100in1giorno.

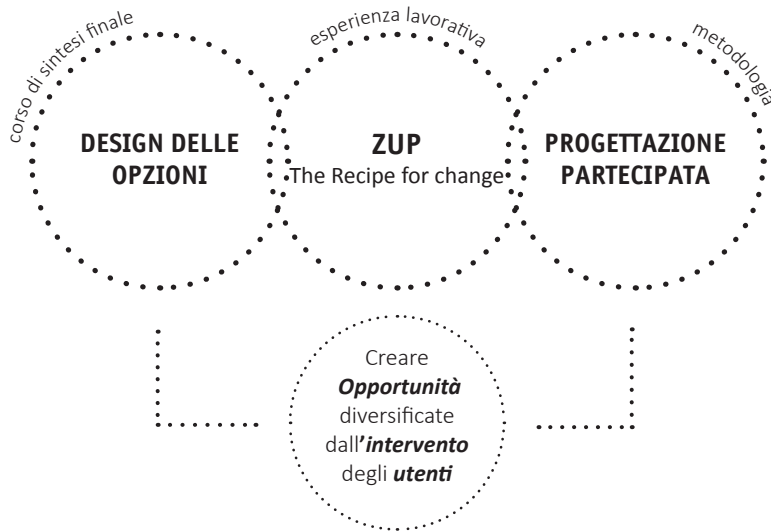
Introduzione

Nella pagina a fianco è illustrato il percorso progettuale che si divide in 4 principali momenti, che verranno spiegati nel dettaglio nei successivi capitoli. Nello schema viene messo in evidenza come il Design delle Opzioni, insieme al tirocinio con ZUP e alla progettazione partecipata, rappresentano l'input dell'intera tesi. In particolare, viene esplicitato ciò che accomuna tutti e tre gli ambiti di partenza, ovvero l'obiettivo di creare opportunità per gli utenti, che diventano così attivi nella progettazione stessa.

Per spiegare meglio si può definire il design delle opzioni come un nuovo modello di lettura del design, in cui il designer progetta non più con il compito di individuare una risposta "compiuta" a un bisogno, ma, quanto più, con la volontà di individuare il bisogno in sé e leggerlo in quanto "conflitto" tra ciò che è realmente percepito come esigenza e ciò che non esiste ancora per poterla soddisfare.

Si tratta di un modo di progettare aperto a future possibilità, create soprattutto grazie al contributo dell'utente che legge, interpreta e partecipa a suo modo; si parla dunque di una progettazione che rende gli utenti capaci di cogliere opportunità, di scegliere e anche di personalizzare e interagire in modi differenti.

INPUT



FASE DI DESIGN



OUTPUT



PROTOTIPAZIONE E TEST

1.

La Progettazione Partecipata

Partecipazione:

Prendere parte, condividere scelte e decisioni, influire sui processi per arrivare a soluzioni.

Il verbo “partecipare” sia nell’uso politico che in quello comune significa da un lato “prendere parte” a un determinato atto o processo, dall’altro “essere parte” di un organismo, di un gruppo, di una comunità. La progettazione partecipata in ambito sociale è una prospettiva metodologica che prevede la collaborazione dei vari attori di una comunità (cittadini o gruppi sociali destinatari di un’iniziativa, amministratori e tecnici) che, attraverso spazi e momenti di elaborazione, sono coinvolti nell’ideazione o nella realizzazione comune di un progetto con ricadute positive sui partecipanti e il loro gruppo di appartenenza.¹

1. Dal libro “Fare lavoro di comunità” di E.R. Martini, 2003

La progettazione partecipata è un processo che per definizione tende a far interagire il professionista (progettista) con l’utente che usufruirà del prodotto, allo scopo di creare un interscambio d’idee e un momento di confronto tra esigenze del fruitore e immaginario progettuale.

Dunque, la progettazione, come metodo, è “partecipata” se e quando viene costruita non dai soli progettisti, bensì dalla cooperazione sinergica tra tutti gli attori interessati, gli esperti e i soggetti ai quali essa è indirizzata.

La partecipazione, dunque, indica una modalità attiva e socialmente visibile di contributo alla progettazione da parte di coloro che sono destinati a diventare utenti del progetto. È una forma di democrazia che vede gli abitanti far parte attivamente della costruzione e della trasformazione dell’ambiente nel quale vivono ogni giorno.

Il cittadino viene direttamente coinvolto, viene ascoltato, viene messo a confronto con gli altri concittadini ed i tecnici per un obiettivo comune: realizzare uno spazio a misura di persona, che lo vive e lo sente proprio. Gli abitanti non sono più soggetti passivi, ma decisamente attivi con la loro conoscenza del luogo, dei suoi problemi e delle caratteristiche che vorrebbero assumesse nel tempo.

Il ruolo dell’esperto ne è valorizzato perché egli viene coinvolto in modi più articolati: infatti, anziché lavorare in forma autonoma e isolata, è costretto a comunicare le proprie idee in modo efficace e, soprattutto, a promuovere un contributo altrettanto efficace da parte dei propri interlocutori, che esperti non sono e che, quindi, vanno sostenuti. La progettazione partecipata ri-

chiede, da parte dell'esperto, capacità di promozione della comunicazione efficace e promozione della partecipazione altrui, in quanto implica l'associazione e l'unione di più punti di vista, al fine di creare la migliore soluzione possibile in termini di piani, progetti e strategie; indispensabile quindi è che essa faccia interagire differenti capacità, competenze ed esperienze.

La progettazione partecipata ha avuto sviluppi in ambiti differenti, in ambito sociale è una prospettiva metodologica che prevede la collaborazione dei vari attori di una comunità (cittadini o gruppi sociali destinatari di un'iniziativa, amministratori e tecnici) che, attraverso spazi e momenti di elaborazione, sono coinvolti nell'ideazione o nella realizzazione comune di un progetto con ricadute positive sui partecipanti e sul loro gruppo di appartenenza.

Essa è stata finora prioritariamente utilizzata nell'area dell'ambiente urbano per migliorare la qualità urbana e consentire ai cittadini, soprattutto quelli più deboli, bambini, anziani ed emarginati, di far sentire la propria voce nelle scelte urbanistiche. E' però anche usata come metodo generalizzato dell'animazione, per il coinvolgimento diretto dei gruppi, specialmente adolescenziali, nella costruzione delle attività e, soprattutto, dei luoghi fisici che le dovrebbero ospitare in futuro.

Rappresenta quindi la possibilità data al cittadino, di influire sui processi di trasformazione urbana e sui suoi esiti.

La partecipazione contribuisce qualitativamente alla progettazione di spazi urbani, valutati dagli esperti e dai residenti stessi più vivibili e rispondenti ai bisogni dei cittadini. Questo perché gli abitanti sono portatori di conoscenze, percezioni e opinioni utili sia in fase di programmazione, sia in fase di progettazione.

Le esperienze di progettazione partecipata accuratamente documentate e analizzate, costituiscono, inoltre, ulteriore formazione professionale

per i tecnici coinvolti e potrebbero rappresentare una risorsa utile in successivi progetti anche di natura "non partecipativa".

La progettazione partecipata è anche un processo educativo e culturale che contribuisce allo sviluppo individuale e sociale dei soggetti coinvolti. Bambini e cittadini acquisiscono conoscenze e competenze rispetto all'ambiente urbano, imparano ad apprezzare i contenuti culturali e tecnici della progettazione, comprendendone gli aspetti normativi e amministrativi.

“La progettazione partecipata è un processo educativo. Facendo lavorare insieme diverse persone si permette la conoscenza reciproca, si comprendono i problemi degli altri. Tutto concorre alla crescita del senso di appartenenza alla località costruendo il concetto di “comunità”.

Raymond Lorenzo – City Planner di ABCittà Milano

1.1

Le origini della Progettazione Partecipata nella Rigenerazione Urbana

Nello specifico parliamo di partecipazione in ambito urbano e della riqualificazione urbana. Essa affonda le sue radici in Inghilterra nel periodo che va tra la fine del XIX e l'inizio del XX secolo ad opera di Patrick Geddes. In "Cities in Evolution", Geddes teorizza uno strumento di risanamento e pianificazione della città e del territorio in maniera ecologica, mostrando aspetti collegati con la partecipazione urbana locale e generando matrici ove compaiono "luogo", "gente" e "lavoro". Sperimenta diverse volte recuperi urbani partecipati, come, ad esempio, la trasformazione di un vecchio palazzo in residenze per studenti che si autogestivano.

La visione geddesiana, fortemente politica, richiedeva e richiede una differente gestione politica, in particolare sulla natura stessa e sul senso della democrazia. La partecipazione esprime una volontà generale che si prefigge di attuare principi di giustizia ed equità sociale: ovvero il convincimento che i processi progettuali scaturiti attraverso la mobilitazione delle energie individuali e collettive porti alla creazione di ambienti e spazi (quartieri, vicinati, paesaggi) che sappiano meglio esprimere la "cultura" del luogo in tutti i suoi molteplici aspetti.

1.1.1

In Gran Bretagna

Subito dopo la Seconda guerra Mondiale la Gran Bretagna vide diversi tentativi legislativi per coinvolgere le persone nelle decisioni degli urbanisti offrendo il diritto all'obiezione o richieste per piani di sviluppo in caso di nuove costruzioni e di espropri forzati. Cambiamenti reali però si hanno nel 1969 con l'Housing Act, con il quale si richiese che le persone fossero consultate prima e non dopo i piani finali, ed, in particolare, si sottolinea la necessità di incoraggiare la partecipazione di tre categorie di persone: gli abitanti dell'area di pianificazione, i probabili utenti della stessa area e coloro che hanno in essa particolare interesse, ovvero con intenti di difesa della proprietà privata. Sulla scia di questa tendenza riformatrice nasce la Community Architecture, movimento che si è sviluppato attorno al lavoro di John Turner, nel tentativo di dare una risposta all'ineguaglianza dei progetti prodotti da una cultura architettonica autoreferenziale. Questo movimento afferma la necessità di rimettere in discussione le ragioni e le origini della separazione tra progettista, provider e utilizzatore del manufatto, in modo da raggiungere risultati più efficaci migliorando l'utilizzo delle risorse. Da qui molti architetti e urbanisti iniziarono a lavorare con le persone sulle proposte di pianificazione e design.

1.1.2 Negli Stati Uniti

Gli eventi negli Stati Uniti furono simili, quando, tra gli anni '50 e '60 iniziò a diffondersi malcontento e un sentimento di sfiducia nei confronti della cultura e pratica tecnico professionale. Questo perché il governo dinanzi alla lotta alla povertà e al degrado urbano risultava lento nella comprensione dei problemi e proponeva soluzioni inadeguate che sembravano peggiorare la situazione invece che risanarla. La razionalità tecnica dunque si rilevò ancora capace di individuare la scelta teoricamente migliore ma allo stesso tempo completamente impreparata nell'affrontare le problematiche politiche, sociali ed economiche ad essa connessa.

Da questa situazione il sociologo americano Paul Davidoff nel 1965 propose un modello di pianificazione alternativo, *l'Advocay planning*, in cui è previsto che i soggetti solitamente esclusi dai processi decisionali, e soprattutto i poveri, possano esprimere istituzionalmente il loro dissenso nei confronti del piano redatto dall'amministrazione, proponendo delle proprie ipotesi progettuali formulate grazie all'aiuto e alla supervisione di tecnici di parte (*advocacy planner*), che svolgendo un ruolo simile a quello degli avvocati, difendono gli interessi dei loro clienti, aiutandoli ad approfondire ed esplicitare la loro visione, ma limitando l'azione all'aspetto prettamente tecnico.

Si passa così da un approccio *problem solving*, basato sulla risoluzione dei problemi, a uno di *problem setting*, volto a strutturare i problemi, definire gli obiettivi maggiormente condivisi e individuare le tecnologie più adeguate.

L'*advocacy planning* fu messa in pratica da un gruppo di architetti che, nel 1963, diedero vita all'Architectural Renewal Committee di Harlem, il primo centro di Community Design, nel tentativo di ostacolare la costruzione di un'autostrada a Manhattan.

Il Community Design infatti vuole offrire servizi architettonici e urbanistici ai quartieri e ai gruppi locali a basso reddito. Il successo di questo approccio sta sicuramente nell'aver reso i cittadini più consapevoli del contesto in cui vivono.

1.1.3 In Italia

Purtroppo in Italia non è possibile riscontrare un dibattito culturale e politico pari a quello avvenuto in Gran Bretagna. Il modello partecipativo stenta infatti ad essere preso in considerazione anche a seguito della lotta sindacale e rivendicazione giovanile del 1968. Dal punto di vista normativo la partecipazione viene riconosciuta soltanto a metà degli anni Settanta con la Legge n.278 dell'8 Aprile 1976 (Norme sul decentramento e sulla partecipazione dei cittadini nell'amministrazione del comune) che manteneva però il reale potere in mani sicure.

Le idee di partecipazione sono state comunque riprese da una ristretta cerchia di architetti e ricercatori nel corso degli anni '60 e '70, quando era molto forte e sentito l'aspetto politico e sociale sia nei processi di pianificazione che in quelli culturali.

Vale la pena infatti ricordare la progettazione delle case Matteotti a Terni sotto la guida di Giancarlo De Carlo perché rappresentativa del modello di partecipazione advocacy planning, e il Laboratorio progettuale di Renzo Piano a Otranto.

Entrambi vedevano la partecipazione come un'azione capace di trasformare la progettazione architettonica da quell'atto imperativo in un processo che prende avvio dallo svelamento dei bisogni degli utenti.

“La partecipazione è questione complessa. Ma io continuo a credere che per l'architettura sia una delle vie d'uscita. L'architettura è infatti un modo di comunicazione che tutti, potenzialmente, potrebbero usare; (...). La conoscenza architettonica era condivisa e anche chi non era del mestiere possedeva capacità di confrontarsi con i manufatti murari, poi la conoscenza è scomparsa e l'architettura è diventata di dominio esclusivo dell'architetto. Tutto questo produce disastro sociale e politico, perché divide gli esperti, quelli che “sanno” e “sanno fare” da quelli che non sanno neppure “perché” si fa, e che in questo stato di estraniamento arrivano ad avere perfino difficoltà a interpretare ed esprimere i loro bisogni. (...) Per uscire dalle sterili situazioni di isolamento in cui si trova l'architettura, è importante che la gente partecipi ai processi di trasformazione delle città e dei territori.”

G. De Carlo, dalla postfazione “La progettazione partecipata” del libro “Avventure urbane” di Marianella Sclavi

“Il nuovo villaggio Matteotti” a Terni di Giancarlo De Carlo

Il villaggio è stato costruito dal 1969 al 1975 a Terni per gli operai e gli impiegati delle Acciaierie ed è un esempio chiave di architettura della partecipazione. La diversità morfologica e la ricchezza formale sembrano frutto di decisioni individuali da parte degli abitanti. De Carlo venne incaricato di redigere il progetto del nuovo villaggio nel 1969 e sin dall'inizio intendeva confrontarsi con i futuri abitanti. Dopo aver stilato una lista di sei punti che illustravano il nuovo progetto decisero di fare una mostra e varie assemblee per far vedere ai futuri abitanti le possibili soluzioni di nuovi quartieri residenziali e per discuterne con loro. Nel colloquio però gli abitanti facevano solo discorsi politici protestando per l'abbattimento del vecchio villaggio e De Carlo non poteva ribattere su questo. Il dialogo tra architetti e operai non riusciva quindi a decollare anche perché De Carlo promuoveva solo le sue idee progettuali astenendosi ogni qual volta gli operai non fossero stati d'accordo. Gli operai dunque nei fatti non avevano alcuna possibilità di scelta. La concezione di partecipazione che stava nell'interpellare i futuri abitanti, naufragò clamorosamente ed il team di architetti e sociologi si sciolse subito dopo questa esperienza.

Tuttavia De Carlo continuò sempre a ribadire che alla base del suo lavoro poneva la comunicazione, l'ascolto dei bisogni di chi sarebbe andato ad abitare nei suoi edifici, perché secondo la sua visione un architetto doveva porre attenzione ai bisogni espressi e alle necessità di chi risiederà nel luogo progettato, interpretando però i bisogni e non assecondandoli.



> Il nuovo villaggio Matteotti
a Terni, Giancarlo De Carlo

Il Laboratorio progettuale a Otranto di Renzo Piano

Il laboratorio di quartiere ideato da Renzo Piano e dall'Impresa Fratelli Dioguardi, viene proposto a Otranto per la prima volta nel 1979 come uno strumento per avviare lavori di recupero e di adeguamento nei centri storici, utilizzando modalità partecipative e di coinvolgimento degli abitanti.

In quel periodo il comune aveva provveduto alla distribuzione di questionari per capire se gli abitanti fossero disponibili a rimanere nel centro storico nonostante i numerosi problemi delle abitazioni antiche a condizione di ricevere appositi finanziamenti per la ristrutturazione degli alloggi. Il laboratorio, situato in Piazza del Popolo, aveva una forma di cubo-container con i quattro lati aperti e assunse subito la forma di consultorio in cui gli abitanti potevano recarsi per avere un contatto diretto e una consulenza rispetto ai problemi specifici della propria abitazione.

Il laboratorio aveva 4 sezioni operative coerente con l'idea di cantiere continuo e cantiere aperto:

_Il settore "progetto aperto, che forniva informazioni generali, tecnico-progettuali e informazioni riguardo gli aspetti energetici.

_Il settore "analisi e diagnostica" che forniva competenze, attrezzature e oggetti necessari a compiere operazioni di rilievo dello stato di degrado dell'edificio.

_Il settore "lavoro e costruzione" che sostituiva il vero e proprio cantiere tradizionale, e che consisteva dunque nell'intervento di recupero vero e proprio.

_Il settore "informazione e didattica" che provvedeva a fornire materiali stampati, fotografie e documenti relativi alle attività del laboratorio di quartiere e al loro funzionamento, alle normative e ai piani urbanistici, ai finanziamenti ecc.

A questo laboratorio fecero seguito ulteriori sperimentazioni all'interno di quartieri con l'obiettivo però di educare i cittadini rispetto al "bene-casa".



> Laboratorio progettuale a Otranto, Renzo Piano

1.2

Parlare di Progettazione Partecipata oggi

Riassumendo una ricerca che si è intensificata in questi anni anche in Italia, Luigi Bobbio ha titolato un suo libro "La democrazia non abita a Gordio". Nel libro parla di come il tessuto urbano sia diventato un insieme di nodi urbani che sono, essi stessi, un intreccio di fili di sopravvivenza, di bisogni e di desideri.

Sciogliere questi intrecci richiede una specializzata attività di conoscenza, una disponibilità di ascolto degli abitanti e degli utenti, una procedura efficace di coinvolgimento di tutti gli interessi e gli attori per così dire incistati nell'intreccio, nel nodo da sciogliere.

Nello sciogliere i nodi è intrinseca la volontà di creare nuove comunità, capaci di collaborare, vivere e pianificare insieme il nuovo tessuto urbano

È attorno a questa sequenza nuova di vincoli e di responsabilità che si è consolidato negli ultimi decenni nelle democrazie moderne un metodo di pianificazione dialogato e comunicativo. Uno stile di pianificazione che cerca la decisione nell'arena giusta di protagonisti e di attori sociali, inseguendo contemporaneamente un livello più alto di efficacia operativa.

La comunicazione allargata, il dialogo e la conversazione sociale, l'ascolto e l'interpretazione positiva dei bisogni individuali e collettivi caratterizzano i nuovi modelli di pianificazione.

La pianificazione come "sistema concreto di interazione multipla" (Crosta) è quindi non soltanto una necessaria opzione democratica, ma anche un requisito tecnico del governo del territorio.

John Forester, uno dei principali teorici della progettazione partecipata contemporanei, scrisse "Critical Theory and Public Life" (1987), "Planning in the Face of Power" (1989), "The Deliberative Practitioner" (1999).

In quest'ultimo libro, Forester parla di "deliberative practitioner" per indicare una modalità di processo decisionale, durante le discussioni nelle scelte pubbliche, deliberativa e fondata sul prendere in considerazione le opzioni di tutti coloro che sono coinvolti dalle conseguenze della decisione stessa, sulla base del principio che una pluralità di punti di vista contrapposti consente di re-inquadrare il problema in termini nuovi e di trovare soluzioni diverse da tutte quelle di partenza e più adeguate alla complessità della situazione.

È attorno al consolidarsi di queste idee, soprattutto negli ultimi decenni ed in particolare in quelle nazioni dove la democrazia ha raggiunto livelli più maturi, che sono scaturiti processi di pianificazione che hanno cercato il protagonismo degli attori sociali inseguendo, al contempo, un livello più alto di efficacia operativa.

La comunicazione allargata, il dialogo e la conversazione sociale, l'ascolto e l'interpretazione positiva dei bisogni individuali e collettivi caratterizzano i nuovi modelli di pianificazione.

In questo scenario in Italia Marianella Sclavi è stata molto presente dal 1992 anno in cui ha fondato Avventura Urbana. Sociologa e a lungo docente presso la facoltà di Architettura al Politecnico di Milano di Etnografia urbana, Arte di ascoltare e Gestione creativa dei conflitti, ha una diretta esperienza sulla partecipazione, maturata in Inghilterra e negli Usa. Nel suo libro "Avventure urbane - progettare la città con gli abitanti" racconta come parte per l'Inghilterra dove conosce la progettazione partecipata, e come decide di portare questa metodologia in Italia con "Avventura Urbana".

1.3

Il ruolo del Designer:

il Designer come Facilitatore, Attivista,
Stratega e Promotore culturale

Il designer-progettista ha un ruolo molto importante nella progettazione partecipata; innanzitutto ha come primo obiettivo conquistarsi la fiducia degli attori e creare rapporti di fiducia tra di loro per far in modo di favorire il dialogo e la cooperazione. Il sentimento di fiducia infatti è alla base di questo metodo progettuale in quanto presuppone la libertà degli altri portando ad una concezione alternativa del potere decisionale.

Il designer dunque assume un ruolo completamente nuovo, quello di facilitatore, che ascolta in maniera attiva i cittadini, rinunciando all'arroganza e aprendosi alla visione delle cose dalla prospettiva di chi in primis è coinvolto nel progetto. Egli deve innanzi tutto fare in modo che i cittadini riescano a esprimere bisogni e desideri, migliorando gli schemi comunicativi, al fine di superare le incomprensioni e le contrapposizioni che normalmente si creano tra amministratori, tecnici e abitanti. Contribuisce dunque a costruire comunità educanti, a costruire ponti comunicativi tra le parti e a gestire possibili conflitti.

(Salvatore Amura, La città che partecipa, Ediesse)

Il suo ruolo di facilitatore comprende dunque:

- **Favorire la partecipazione.**
- **Favorire la discussione.**
- **Mettere a proprio agio tutti i partecipanti.**
- **Trasformare il sapere implicito in esplicito, dove i problemi diventano idee e poi soluzioni.**
- **Ideare strumenti in grado di facilitare la comunicazione tra gli attori.**

Come introdotto nel titolo del capitolo però il designer non assume solo il ruolo di facilitatore ma anzi fa parte degli attori, interagisce e collabora con i cittadini, le amministrazioni e gli enti organizzativi, assumendo un ruolo altrettanto attivo durante il processo di co-design con l'intento non di sovrastare sui meno esperti (com'era accaduto per De Carlo) ma con l'intento di :

- Elaborare e ideare nuovi processi e nuove soluzioni insieme agli attori sociali, sfruttando la collaborazione come momento di ampliamento delle capacità di entrambi.

A questo proposito Ezio Manzini nel suo ultimo libro "Design when everybody designs" parla del ruolo del design e del designer in un momento, come quello attuale, in cui il mondo è in rapida e continua trasformazione e in cui tutti hanno iniziato a progettare e riprogettare la propria esistenza. Attualmente infatti tutti iniziano a vestire il ruolo di designers, e per tutti non si intende solo "noi" come individui ma anche le organizzazioni, le aziende, le entità pubbliche, le associazioni di volontariato, le città, le regioni e gli stati. Per tutti si intende dunque chiunque possa determinare e progettare la propria identità e quella collettiva. Il problema espresso da Manzini è che anche se il mondo intero sta diventando design-oriented e la capacità di progettazione è sicuramente più diffusa, essa per essere effettivamente utile deve essere coltivata nel modo giusto, e ciò non sempre accade.

È a questo punto che Manzini parla dell'importante differenza tra il "diffuse design", che può essere svolto da chiunque, e l'"expert design", che invece viene messo in atto solo da chi è stato istruito e ha le conoscenze per essere un designer professionale.

Egli ci parla inoltre di quanto sia importante il modo in cui le due categorie vanno ad interagire attualmente. I designer esperti infatti iniziano ad allontanarsi da quello che era una volta il ruolo del designer in quanto iniziano ad agire come degli attori sociali, quali sono, che, grazie ai loro strumenti culturali ed operativi acquisiti in quanto designer professionisti, riescono ad alimentare e supportare processi progettuali in cui esperti e non esperti sono collaboratori.

Manzini ci fa notare infatti che un designer esperto riesce a incrementare dei cambiamenti sociali, nuove soluzioni e nuovi significati, che semplificano la vita e la migliorano per tutti, nel momento in cui entra in gioco questo processo di co-design con i non esperti perché è attraverso la collaborazione che avviene è un vero e proprio aumento delle capacità di ognuno di noi.

Ciò porta automaticamente alla creazione di nuove forme di organizzazione e a nuovi artefatti che esperti e non esperti hanno direttamente elaborato, pensato ed usato per loro stessi, in un processo di progettazione in cui ognuno ha la sua importanza, e che dunque risulteranno sicuramente più efficaci.

A proposito di “design esperto” Manzini in una intervista di Daniela Selloni, dice:

“Proprio perché tutti progettano, diventa utile e necessario che ci sia qualcuno che li aiuti a farlo. Che disponga cioè di strumenti culturali e pratici che possano integrare e promuovere le capacità progettuali degli altri, cioè dei non-esperti. Il che significa: qualcuno che sia esperto in come stimolare e in vario modo supportare più ampi e articolati processi di co-progettazione.”

Dalla descrizione di Manzini di designer esperto è molto evidente dunque che egli non vede il designer nel processo di co-design soltanto come un facilitatore, ovvero come colui che chiede agli attori opinioni e desideri e seguendo un processo prestabilito, ma come colui che usando le sue capacità professionali di progettista riesce insieme agli altri attori a generare nuove visioni e proposte. Ed è per questo che si parla del designer come attivista e promotore culturale.

Ezio Manzini, è uno dei principali teorici del “design for sustainability”, ha fondato la DESIS, un network internazionale che promuove e sostiene il design per l’innovazione sociale e la sostenibilità.

1.4

Come fare Progettazione

Partecipata: esperienze emblematiche

Esistono molti metodi e strumenti, ma nessuna è di per sé risolutiva, dunque bisogna scegliere con l'esperienza in base alla situazione.

Come si fa?

Nella postfazione di Giancarlo De Carlo "La progettazione partecipata" per il libro "Avventure Urbane – progettare la città con gli abitanti" di Marianella Sclavi, l'architetto dice:

"Ogni vera storia di partecipazione è di un processo di grande impegno e fatica, sempre diverso e il più delle volte lungo ed eventualmente senza fine. Quando si raggiungono fiducia e confidenza, allora il processo diventa vigoroso, spinge all'invenzione, innesca uno scambio di idee che viene continuamente alimentato dall'interazione dei modi diversi di percepire le questioni portate nel dibattito dai vari interlocutori.

A questo punto l'ambiente si scalda e "accade" la partecipazione, che è un evento non solo intellettuale o mentale, ma anche fisico, alimentato da calore umano.

I suoi esiti non sono più prevedibili, perché dipendono dagli interlocutori, che sono sempre diversi e perciò rendono unico il processo-progetto cui partecipano.

Per questo non esistono ricette per la partecipazione. Se cambiano i partecipanti e le ragioni per cui si sono incontrati, cambia la partecipazione: bisogna inventarla ed esprimerla ogni volta da capo."

La progettazione partecipata non è quindi solo l'applicazione di varie tecniche per riuscire a far discutere la gente, come possono essere la strumentazione chiamata "Planning for Real" o i "focus group", ma comprende la capacità di mettere continuamente in discussione, di evolvere, di apprendere e di cambiare per riuscire ad ottenere buoni risultati in situazioni sempre diverse e in evoluzione.

John Forester, uno dei principali teorici della progettazione partecipata contemporanei, sostiene infatti che tutti gli attori coinvolti devono accettare la sfida di ridefinire insieme i problemi tramite l'apprendimento reciproco, per passare poi a inventare nuove opzioni ed ottenendo la capacità di prendere decisioni di portata pubblica in un clima di collaborazione. ("Planning in the Face of Power", 1989)

Per far ciò, secondo Forester, bisogna avere tre competenze di base:

_saper ascoltare

_saper interpretare gli input cognitivi delle emozioni

_saper gestire creativamente i conflitti

“

*Occorrono luoghi, occasioni
e strumenti che permettano
di rendere la partecipazione
una pratica e soprattutto che
consentano a chi partecipa
di mantenere una presenza
attiva che conta.*

”

Brunod, 2007

1.4.1 Le Fasi

Partendo dalle competenze appena elencate, si possono schematizzare alcune fasi generali quali:

1-L'inizio

In questa fase, una volta innescata la necessità di far partecipare i cittadini, bisogna innanzi tutto stabilire un rapporto di fiducia e confidenza tra i vari attori, come spiega De Carlo, per riuscire a creare una situazione in cui la progettazione riesca a:

- far emergere dei reali bisogni dei cittadini
- valorizzare il singolo utente
- generare una maggiore sensazione di appartenenza
- generare un'apertura al cambiamento
- individuare i diversi fattori rilevanti della progettazione per ogni cittadino

2-La preparazione:

In questo momento si va a definire un metodo progettuale e le diverse fasi che lo compongono.

3- La partecipazione:

Fase in cui i metodi scelti vengono utilizzati nelle comunità con la presenza di altri attori.

4-La continuità:

La parte che comprende tutto ciò che segue la conclusione del progetto originario, in cui ciò che accadrà dipenderà dal livello di partecipazione raggiunto.

Durante la fase di **Inizio** si svolgono diverse tappe che sono:

- **Forming**: ovvero la prima tappa in assoluto durante la quale si forma il gruppo e i membri iniziano ad interagire tra loro.

- **Visioning**: c'è la condivisione dei valori, ovvero il gruppo inizia a lavorare per creare un'identità comune e stabilire i valori della comunità.

- **Planning**: insieme ai professionisti si individuano i bisogni e le opzioni di intervento (su uno specifico contesto territoriale) a partire dall'esperienza del gruppo.

- **Managing**: i membri della comunità stabiliscono regole di gestione per le attività comuni.

1.4.2 Studio di tecniche inerenti al progetto

Alcune tecniche per promuovere e sostenere la progettazione partecipata sono descritte in Bobbio (2004). L'autore distingue tre grandi filoni che possono essere sintetizzati in strumenti di **ascolto (1)**, di **consultazione (2)** e di **deliberazione (3)**.

Si riportano per ognuno di essi alcune tecniche a titolo esemplificativo e sicuramente non esaustivo che possono essere principalmente utilizzate nei vari ambiti:

1- strumenti che promuovono l'ascolto dei cittadini e dei gruppi di interesse (interviste, questionari, osservazione partecipante, focus group, brainstorming, camminata di quartiere, ...);

2- pratiche che promuovono la consultazione e l'interazione costruttiva (tavoli di lavoro/consulte, workshop tematici, laboratori di quartiere, forum telematici, search conference, future search, planning for real, open space technology, goal oriented project planning, laboratori progettuali, metaplan, analisi SWOT, ...);

3- tecniche per il raggiungimento di conclusioni condivise e la promozione di processi deliberativi (town meeting, giurie dei cittadini, deliberative polling, ...).

Tra i metodi e gli strumenti che possono essere utilizzati, e che vengono scelti nella fase 2 di pre-

parazione, ne troviamo alcuni, analizzati da Nick Wates che ritengo particolarmente interessanti per il lavoro di partecipazione svolto in campo urbanistico:

- **Ascolto attivo/passivo:** in cui si cerca di comprendere ciò che un altro dice, assumendo che ha ragione e chiedendogli di aiutarti a vedere le cose e gli eventi dalla sua prospettiva.

- **Brainstorming:** (svolto durante la fase di Visioning)

- **Camminata nel quartiere** (ascolto attivo del territorio): questo metodo permette di riconoscere e valorizzare la competenza degli abitanti riguardo al proprio ambiente di vita, una conoscenza ordinaria e una percezione che il professionista non può possedere e di cui non si può fare a meno. Durante la camminata si percorre insieme il luogo, lo si attraversa cercando di mettere in evidenza il proprio modo di vivere quello spazio. Questo momento di condivisione, semplice come una passeggiata, crea l'occasione per ampliare la rete di soggetti locali coinvolti nel processo per avviare un clima collaborativo tra progettisti, abitanti e attori presenti nel territorio. Per essere efficace bisogna attuare prima della camminata la fase di "Outreach" e di interviste per gettare le basi di un coinvolgimento attivo e disponibilità basato su fiducia e collaborazione.

1.5

Ottenere partecipazione con il Gioco

In questi anni si stanno sviluppando molte attività e realtà sia a livello locale sia internazionale, come festival, associazioni, piattaforme, che hanno l'intento di facilitare la creazione di partecipazione e la creazione di nuove comunità all'interno della rete urbana. Molte di queste hanno alla base un modello di partecipazione che si sta divulgando sempre di più, ovvero la Urban Gamification, che sfrutta la città come terreno di gioco e che utilizza il gioco non solo come un rimando alla spensieratezza ma soprattutto come strumento di riflessione, con un forte valore educativo, e che favorisce il senso di collettività.

Le **finalità** del gioco in ambito urbano, e non solo, sono:

_Coinvolgimento

Il gioco è essenzialmente divertimento, che viene preso come chiave d'accesso per condurre i giocatori in un'esperienza che non si esaurisce in sé stessa, ma che invece crea come risultato il coinvolgimento.

_Formazione

Il gioco può essere utilizzato come strumento formativo informale, che supera i limiti dell'insegnamento tradizionale della disciplina, e come modo per superare schemi di pensiero o modalità di agire abituali. Nella formazione degli adulti, il gioco e lo stretto rapporto con il luogo in cui si gioca si rivelano strumenti utili a oltrepassare le convenzioni e a raggiungere obiettivi di crescita.

_Organizzazione dell'informazione per la comprensione di fenomeni complessi

_Introduzione di nuove forme di comunicazione

La cornice all'interno della quale il gioco si svolge scardina non solo le certezze spazio-temporali, ma consente anche il movimento dei giocatori

in una zona libera dalle inibizioni e dai condizionamenti culturali della realtà. In questa ottica è possibile creare nuove forme di comunicazione e nuove modalità di diffusione delle stesse.

_Riduzione degli effetti del calo di attenzione e di interesse

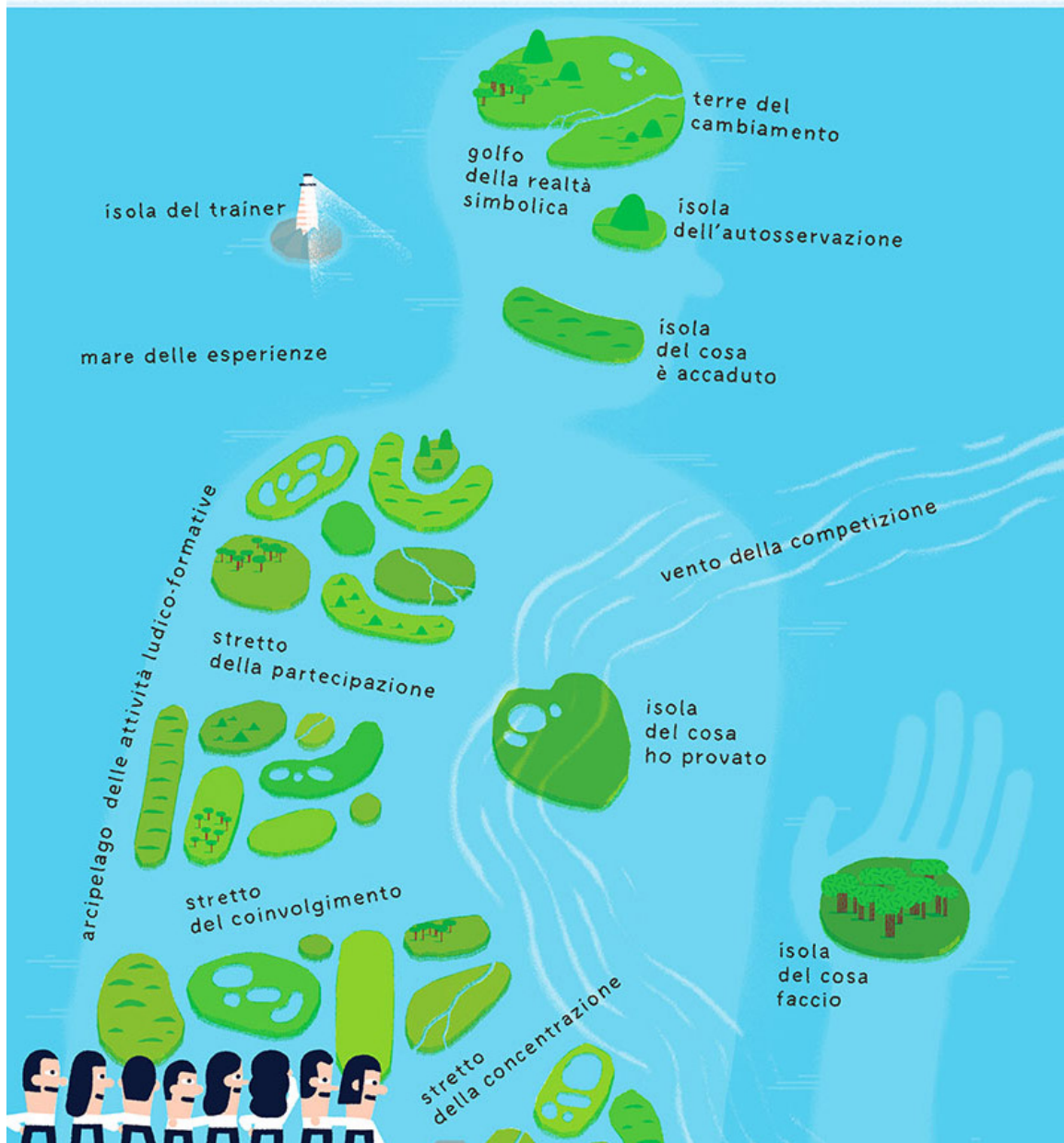
Il gioco trasporta in una situazione apparentemente surreale e consente, grazie ad espedienti della narrazione, di mantenere alta e costante l'attenzione dei partecipanti.

Un buon gioco stimola la fantasia, l'improvvisazione e la collaborazione, la creatività e il pensiero laterale, ovvero la capacità di sviluppare punti di vista alternativi prima di cercare soluzioni.

Aiuta inoltre a promuovere in modo efficace la comunicazione; usandolo infatti in un gruppo di persone che non si conoscono tra loro si rende subito la comunicazione più fluida ed eventuali barriere verso gli sconosciuti si rompono più facilmente in quanto il divertimento procurato dai giochi favorisce anche la creazione di un'identità di gruppo in modo da raggiungere in modo semplice coesione e un'atmosfera aperta di accettazione reciproca. Le attività ludiche quindi risultano molto efficaci per creare dei gruppi di lavoro, per approfondire la conoscenza dei partecipanti, per imparare a dialogare e negoziare e per verificare il livello di fiducia raggiunto dal gruppo.

> Illustrazione nella p.27 di Nicola Giorgio per **Progetto grafico 27** "Giocare per cambiare". Il gioco nella formazione degli adulti.

mappa dei territori del gioco



1.5.1

Urban Gamification: la città come terreno di gioco

Già da tempo il concetto di **Gamification** è utilizzato nell'ambito dell'architettura e nella pianificazione urbana in quanto vengono sfruttate le potenzialità del **gioco** come strumento di unione e di diffusione di buone pratiche, facendo leva sull'istinto sociale dell'uomo.

Già nel 1961, Buckminster Fuller (architetto, inventore e innovatore in campo scientifico) aveva intuito le potenzialità del gioco come strumento indispensabile per rendere il mondo "fair, resilient, peaceful". Seguendo questo principio ideò il World Game, simulazione educativa che ha lo scopo di individuare soluzioni al problema della sovrappopolazione e dell'inequiva distribuzione delle risorse del pianeta, o "Spaceship Earth" nel gergo di Fuller. Qui, il terreno di gioco è una gigantesca riproduzione del planisfero Dymaxion (proiezione del globo) su cui i giocatori cooperano nell'ambito della pianificazione territoriale e politica secondo una visione olistica, ovvero secondo una prospettiva globale e non seguendo la logica degli interessi delle singole nazioni. Una visione innovativa quella di Fuller, anzi, futuristica, dato che nel momento della sua ideazione non esistevano internet e computer in grado di elaborare velocemente la quantità di informazioni necessarie a prefigurare degli scenari in tempo reale.

In generale i concetti fondamentali della gamification - come l'accumulo di punti e ricompense - hanno iniziato ad essere impiegati in macro scala su varie questioni urbane, dai processi di pianificazione (come nel caso della piattaforma Play the City) agli eventi partecipativi ed iniziative pubbliche di varia natura.

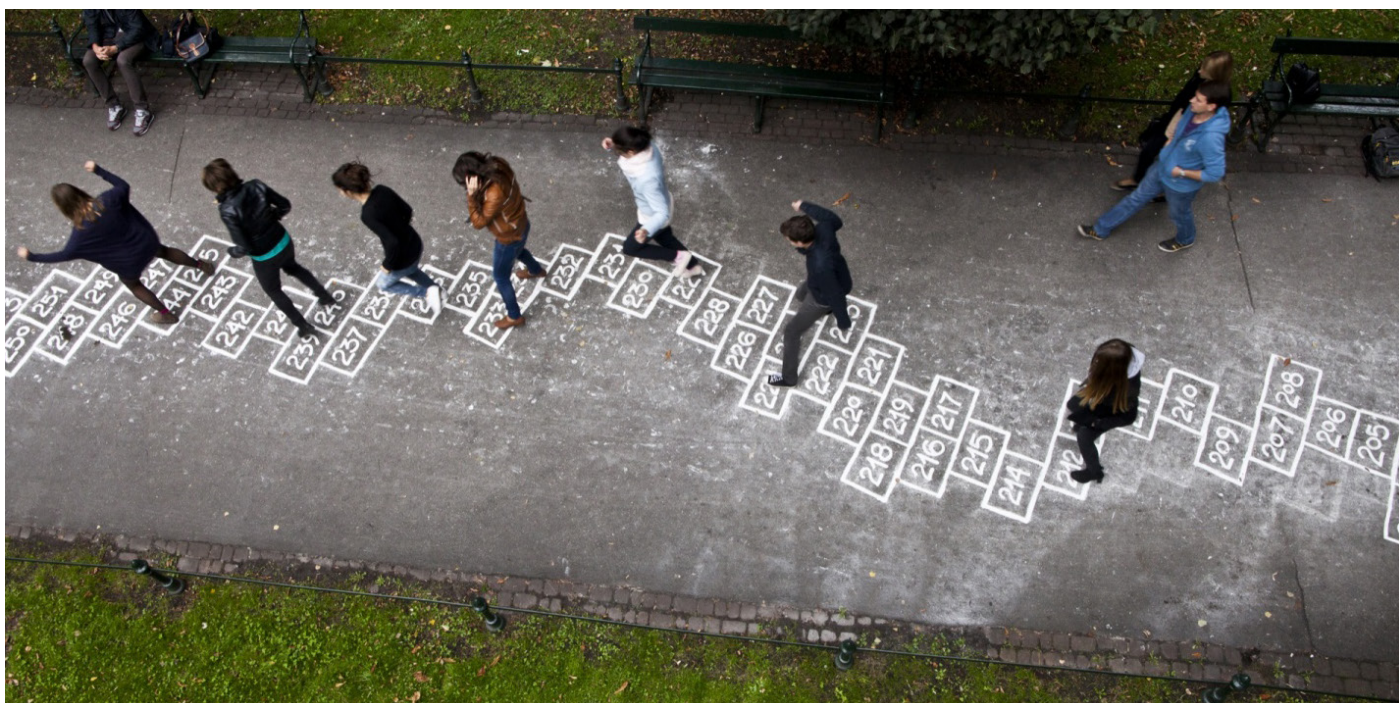
La diffusione di queste iniziative tiene conto del "potere motivazionale del gioco" (in altre parole, la scintilla che motiva il coinvolgimento degli individui in attività in cui diversamente non vorreb-

bero essere impegnati) e il fatto che l'acquisizione della conoscenza in modo ludico può aumentare e velocizzare i processi educativi.

Nello specifico il concetto di gamification applicato agli spazi urbani aiuta le persone a sviluppare senso civico e a prendersi cura della città, incoraggiando la riappropriazione dei luoghi in abbandono e favorendo l'interazione tra sconosciuti.

La **Gamification** risulta uno strumento che attualmente inizia ad essere utilizzato sempre più frequentemente nella pianificazione urbana, perché avvicina i cittadini e i progettisti ad attività in cui difficilmente potrebbero essere coinvolti insieme, ad iniziative partecipative accessibili che riescono a costruire un bagaglio di esperienze utili per i progettisti e i politici, trasformandosi così in strumenti preziosi per la progettazione e lo spazio comune.





> Fotografie scattate durante il festival Playpublik



Casi studio

Ci sono molte iniziative che hanno la città come terreno di gioco, come il festival **"Playpublik"** che si svolge in diversi contesti europei, e in cui la città diventa lo sfondo di nuovi contesti partecipativi ed un vero supporto al gioco. Il festival propone giochi, workshop e conversazioni creati in luoghi pubblici della città da artisti e designers, che permettono di celebrare, esplorare e mettere in discussione, in pubblico e attraverso il gioco, cosa vuol dire vivere insieme in un mondo condiviso.

Un altro esempio riguarda gli interventi temporanei che “riattivano” gli spazi pubblici. In Europa esistono molte giovani realtà professionali che operano principalmente in questo settore come **“72 Hours Interaction”**, contesti di architettura in “real time”, dove il confronto tra 10 squadre provenienti dai quattro angoli del globo produce (in 3 giorni e 3 notti) delle strutture temporanee in grado di accogliere ed invitare il pubblico esterno a confrontarsi su temi di sviluppo locali, partendo dai bisogni.

“72 Hours Interaction” è una piccola voce all’interno del movimento globale di urbanistica partecipata chiamata Urban Action che coinvolge residenti e professionisti. In un tempo limitato, un budget limitato e uno spazio limitato, Urban Action imposta la libera immaginazione per attivare nuove possibilità nello spazio pubblico.

Il successo della diffusione di questi nuovi modelli di partecipazione risiede nel fatto che il gioco non è solo un rimando alla spensieratezza ma ha un forte valore educativo, poiché induce alla riflessione e favorisce il senso di collettività.

Soprattutto in Nord Europa, si sta sviluppando un nuovo settore di figure professionali che si occupano del design degli urban games, ossia del progetto di sistemi ludici che mescolano connessioni tra persone, ambiente costruito e tecnologie. Questo perchè i progettisti in questo scenario hanno un ruolo importante, devono avere un atteggiamento sensibile, agevolare l’interazione tra le persone e l’architettura e favorire un’esperienza completa e ludica degli spazi urbani.

> Foto in alto: Festival
100in1giorno, Santiago
> Foto in basso: Festival 100
in1giorno, Italia Milano 2015





Il Festival 100in1day è un movimento globale che nasce a Bogotà, Colombia, nel 2012.

L'idea parte da alcuni studenti della scuola danese "Kaospilot" e dal collettivo "Acciò Urbana" che suggeriscono ai concittadini di incontrarsi insieme negli spazi pubblici il 26 maggio 2012, giornata in cui vengono realizzate circa 250 azioni e coinvolte più di 3000 persone. Le iniziative proposte, tra giochi, performances artistiche, condivisione di saperi, e attività sportive, passavano da essere piccole azioni individuali o collettive, con l'obiettivo di reinterpretare o reinventare lo spazio pubblico cittadino grazie alle idee dei cittadini stessi; divertente, semplice e a basso costo, l'idea nasce come momento di condivisione della città, per la città e per chi la abita. Da quell'esperienza ha origine il festival 100en1dia, che nel giro di tre anni si sta diffondendo in tutto il mondo (Santiago del Cile, Cape Town, Toronto, Rio de Janeiro, Montreal, Copenhagen e Ginevra etc.). Già nel 2014, infatti il festival è stato realizzato in 13 differenti Paesi e 28 città, coinvolgendo i quattro continenti.

In Italia è arrivato per la prima volta quest'anno a Milano ed anche lì chiunque ha avuto l'occasione di riqualificare la città in modo partecipativo, trasformando Milano in un luogo di costruzione e sperimentazione urbana.

“City as material”, Proboscis, 2010

Proboscis è uno studio di artisti creativi fondato da Giles Lane and Alice Angus. Attraverso il loro lavoro cercano di generare comunità e connessione all’interno di città e contesti, ascoltando ciò che le persone hanno da dire. Mettono in moto vari eventi che consistono in passeggiate esplorative collaborative nati dal desiderio di unire le persone per creare pubblicazioni, guardare in modo più approfondito le città e i luoghi che abitiamo. Ogni evento si conclude con la progettazione di un eBook con la collaborazione dei partecipanti, poi pubblicati sul sito diffusion.org.uk.

“8 Storycubes”

Gli strumenti realizzati nel progetto Hidden families, nascono dalle storie di famiglie separate dalla prigione come rappresentazione delle loro voci e esperienze, per rendere il ricordo attivo e interattivo e connettere storie di famiglie diverse.



> Foto in alto: eBook

> Foto in basso: 8 Storycubes

“Cittadini Creativi. Proponi, progetta e sperimenta i servizi che vorresti.”

Cittadini creativi è uno spazio d’incontro tra cittadini e designer del Politecnico di Milano, ospitato da Cascina Cuccagna e patrocinato dal Consiglio di Zona 4. Nasce nel 2013 all’interno del Dottorato di Ricerca di Daniela Selloni al Politecnico di Milano, nell’ambito del design dei servizi in collaborazione con Anna Maggi.

La scintilla iniziale è quella di portare la ricerca fuori dalle università e dentro la società, mettendola in contatto diretto con la città e i suoi abitanti, proprio in un luogo simbolo dell’attivismo milanese, la Cascina Cuccagna.

Cittadini Creativi si focalizza sulla progettazione partecipata tra cittadini e designer del Politecnico di Milano per raccogliere idee e sperimentarle in una serie di appuntamenti dedicati ad ambiti differenti: il cibo, gli oggetti che usiamo ogni giorno, le competenze che sfruttiamo per risolvere problemi burocratici, mansioni domestiche ecc. Il progetto rappresentava un percorso di partecipazione leggera e creativa, per sviluppare semplici idee di servizio insieme a chi per primo deve usufruirne, dimostrando che tutti possono diventare “designer della propria vita quotidiana”, almeno per qualche mese, divertendosi.



> Cittadini Creativi, presentazione dei servizi progettati dai cittadini

Il caso di ZUP-The Recipe for change: il gioco della partecipazione

ZUP-The Recipe for change, un atelier di servizi per l'innovazione e la progettazione partecipata, utilizza il gioco come mezzo e strumento indispensabile durante i suoi laboratori, con i bambini certo ma soprattutto con gli adulti.

Utilizza tecniche proprie della facilitazione, della progettazione strategica, della partecipazione, per stimolare le persone ad agire il cambiamento. Per poter infatti anche solo immaginare degli scenari diversi, secondo l'esperienza più che decennale di ZUP nella partecipazione, alcuni gruppi sociali hanno spesso bisogno di usare delle cornici di riferimento (apparentemente) non reali per poter uscire dal fatalismo che blocca nuove letture e l'abilitazione a costruirsi le proprie soluzioni: in taluni casi si prende la "bacchetta magica" (Participatory rural appraisal, Nurri (NU) 2004) per poter immaginare soluzioni gestibili autonomamente a problemi annosi, o si racconta un giardino discarica come se si fosse "un carrello della spesa" abbandonato (ZUPlab, progetto Come in un giardino, 2012-2014, azione come un carrello, Milano, data).

Si ottengono prima di tutto nuovi scenari, la stessa descrizione dello status quo è mutata, si riesce a trovare nuove domande, che sono alla base della possibilità di trovare le proprie soluzioni. Apparentemente è come se si stesse giocando.

Il gioco per gli adulti (Huizinga, homo ludens) è prima di tutto forma d'apprendimento. Ci si allena al gioco del cambiamento.

A proposito della teoria del gaming, Noemi Satta nel descrivere il proprio approccio, descrive così il ruolo del "giocare" in un contesto di pianificazione strategica e partecipativa:

"Si gioca per interpretare nuovi ruoli, sovvertire e ricostruire le regole, per mettersi alla prova, vincere delle sfide, per costruire un gruppo o

una comunità, per essere sorpresi, per imparare a cambiare(...) Si mette in gioco e ci si mette in gioco sulla possibilità di trasformare il presente o il proprio contesto, il ruolo di un gruppo sociale e il suo modo di agire in determinate situazioni, disegnando piccoli o grandi cambiamenti."

Durante i diversi laboratori attivati, ZUP, più o meno esplicitamente, usa, seppur parzialmente alcune tecniche proprie del gaming ed alcuni strumenti e giochi creati da loro ma anche già esistenti. E' forse prevalente la componente narrativa, o sicuramente essa è quella più riconoscibile: raccontare una nuova storia nei panni di un personaggio particolare (un carrello per esempio), o, quando ZUP lavora sul posizionamento strategico di un territorio, nei panni di un turista particolarmente ben profilato. Per esempio con le **carte dei "sei personaggi"** con caratteristiche precise e differenzianti, si testano sia la qualità dei servizi di un territorio, sia la capacità, delle agenzie di promozione territoriale e dei diversi operatori, di individuare davvero l'audience di riferimento. Per la costruzione della partecipazione, o dell'innovazione strategica, per mettere i partecipanti nella condizione di "scoprire e tenere in mano e giocare le proprie carte" usa alcuni set di **picture cards**, come le **Play40** di Corraini Editore, o alcuni ideati ex novo da ZUP, dove immagini e parole chiave stimolano associazioni di pensieri, con la dovuta facilitazione, per ridisegnare servizi, immagine e comunicazione, ruolo e vocazioni di un territorio, nuove identità e nuove strade da percorrere.

"Come se" è una delle premesse di ZUP che prima di tutto è una metafora del miscuglio di diversi ingredienti dal quale si ricava un nuovo sapore.

ZUP abilita le persone al cambiamento pianificando e gestendo processi partecipativi articolati e complessi. Il modulo del laboratorio, pensato per numeri piccoli di partecipanti, è quello al cui interno si possono sviluppare tecniche specifiche, per giocare a immaginare nuovi scenari e nuove soluzioni. Il gioco, un lavoro serio, sposta le persone sul piano dell'autonomia e della responsabilità, e rende la partecipazione un'azione di empowerment, come nella visione di ZUP.



> Carte Play40, Corraini Editore

“Ogni gioco è anzitutto e soprattutto un atto libero. Gioco non è la vita ordinaria o vera. È un allontanarsi da quella per entrare in una sfera temporanea di attività con finalità proprie.”

J. Huizinga, “Homo Ludens”, Einaudi, Torino, 1973

“

*Giocare è una cosa serissima!
Giocare non è solo un gioco,
ma può essere una cosa molto seria.
È una cosa che facciamo da sempre
e da subito. E soprattutto, è una cosa
che ci piace fare.*

*Dunque: perché non sfruttarlo per
portare avanti cambiamenti, innovazione,
buone prassi, crescita urbana, intellettuale
e sociale?*

*Quello della gamification è un mindset
rivoluzionario ma il concetto che ci sta
dietro no, anzi, esiste da sempre.*

*Il gioco è un modo per insegnare ed
educare, facendo far altro.*

*Mantenendo viva l'illusione di, e
immergendo l'utente in un mondo nuovo,
un mondo che si può giocare e che dunque,
si può cambiare!*

”

dall'articolo “#Gamifichiamoci”, di Stream



> in alto: Scotch Hoppers per Glasgow 2014 Games
> in basso: 100in1day, Cape Town

2.

L'esperienza sul campo: la collaborazione con ZUP-The Recipe for Change

Durante il mio ultimo anno di Laurea Magistrale e, in particolare, durante Sintesi Finale sono entrata in contatto con Noemi Satta, fondatrice di ZUP-The Recipe for change, che mi ha offerto una collaborazione come tirocinante, durata circa 6 mesi, periodo in cui ho avuto l'occasione di conoscere ed entrare nel vivo della metodologia progettuale chiamata progettazione partecipata. Nello specifico caso di ZUP la co-progettazione si basa sul coinvolgimento diretto degli attori/utenti, al fine di progettare con loro scenari nuovi, migliori e auto-sostenibili, scenari urbani in cui la collaborazione tra gli abitanti è parte fondamentale.

Durante il tirocinio mi sono occupata della progettazione di strumenti di comunicazione per lo studio, come brochure, infografiche e packaging di strumenti esistenti, passando per una fase iniziale di analisi e studio di ciò che l'atelier propone, ma soprattutto ho avuto l'opportunità di affiancare il team in laboratori di progettazione partecipata. L'esperienza sul campo e il rapporto diretto con le comunità e con le singole persone (attori sociali), si è dimostrata fondamentale per la comprensione delle fasi della progettazione partecipata, e mi ha permesso, inoltre, di iniziare un percorso progettuale unico e ancora oggi in corso, in cui ho sviluppato nuovi strumenti per la co-progettazione, di supporto ai partecipanti dei laboratori di ZUP, e progettati insieme agli utenti stessi.

Grazie a questa esperienza, lavorando con persone con competenze e ruoli diversi dal mio, ho capito quanto le capacità di un designer come facilitatore, attivista, promotore culturale e soprattutto come co-progettista insieme agli utenti, risultano importanti ed utili durante i processi di progettazione partecipata.

Di seguito verrà spiegato cosa fa e come agisce ZUP, e nello specifico, quali sono i servizi che offre, per poi passare alla spiegazione degli studi e delle fasi progettuali che ho svolto durante il tirocinio.

2.1

ZUP-The recipe for Change

Cos'è?

ZUP-The Recipe for change è un'atelier di servizi per l'innovazione strategica e la partecipazione, che ha come obiettivo accompagnare la costruzione di nuovi scenari e strategie, per diversi territori e contesti, guidando processi di cambiamento strategico di pratiche e idee.

ZUP è stato fondato nel 2011 da Noemi Satta e comprende un team di professionisti, tra cui Inge de Boer, del design strategico, della progettazione territoriale, della facilitazione e della partecipazione.

Con chi e per chi lavora?

Lavora al fianco di organizzazioni e comunità che necessitano di condividere e sviluppare una nuova visione della propria attività, territori che vogliono progettare insieme un percorso di rinnovamento, imprese o istituzioni con necessità di innovazione e riposizionamento strategico, e comunità locali che vogliono ripensare la trasformazione e la rigenerazione di un territorio con chi lo abita e ci lavora.

Cosa fa ZUP?

ZUP offre un accompagnamento nell'innovazione strategica al fine di abilitare i vari clienti alla costruzione di proprie soluzioni sostenibili.

Tutto ciò accade grazie a laboratori esperienziali di co-progettazione adatti ad ogni singolo caso.

Lavora quindi seguendo due filoni d'azione principali, quello dell'innovazione strategica, attraverso l'attuazione di un processo di coinvolgimento, empowerment, facilitazione, e coaching per creare nuovi mercati e pubblici, e quello dalla progettazione partecipata attraverso laboratori partecipativi.



Noemi Satta è un'esperta di progettazione strategica, partecipazione e co-design di processi e progetti per organizzazioni aziendali e comunità territoriali. In ZUP Noemi è fondatore e direttore strategico. Mette in contatto mondi diversi, come l'innovazione sociale, la sostenibilità economica e nuovi format, il turismo e lo sviluppo locale, il mondo dell'impresa, il terzo settore e la cultura.



Inge de Boer, architetto, lavora tra Olanda e Italia.

In ZUP, Inge si concentra sull'inter-nazionalizzazione sullo sviluppo di progetti tra cibo, città, territori e turismo. È fondatrice di Food in the Streets, progetto di ricerca focalizzato nel settore food e nella sua relazione con la città ed i cittadini.



2.2

La Progettazione Partecipata e il ruolo della Zuppa

Alla base dei servizi e delle soluzioni personalizzabili proposte da ZUP c'è il coinvolgimento e la progettazione partecipata in cui, l'azione degli enti territoriali, delle imprese e in particolare dei cittadini si rivela importante quanto il lavoro del team, sia per capire quali sono i problemi e i bisogni e sia per costruire soluzioni durature.

Ma come si riesce a coinvolgere in azioni partecipative un target vasto e con background diverso che ha in comune la volontà di **rigenerazione e cambiamento**?

Rendendo semplici come una Zuppa argomenti complessi quali la rigenerazione urbana e l'innovazione strategica ed unendo tutti attorno ad un tavolo.

ZUP infatti, attiva esperienze divertenti e coinvolgenti, esperienze out of the box, dei Laboratori Partecipativi per accendere la scintilla del cambiamento, un cambiamento pensato in modo diretto dai partecipanti, che prendono in mano gli "ingredienti" e costruiscono una ricetta della trasformazione possibile.

Le attività che ZUP propone, dunque, vanno a stimolare il confronto, trasformando le parole, le sensazioni e le idee in "ingredienti", e questi in una Zuppa. Si dà forza al mix di culture, di visioni, di idee come in una zuppa.

La **zuppa** è il centro simbolico di questo lavoro, che è frutto di un mescolamento di ingredienti diversi:

_È un cibo presente in ogni cultura, ha uno stretto legame con il territorio e con le stagioni.

_È un modo per dire cosa avviene in una città, tra ibridazione, mescolamento e creazione.

_È uno strumento per stringere relazioni, per stimolare aggregazione e socialità.

ZUP offre una serie di soluzioni progettate per le diverse esigenze e da elaborare insieme al cliente:

ZUPlab

DALLA ZUPPA AL PROGETTO

Modulo su misura che accende il cambiamento e accompagna la progettazione strategica e partecipativa.

ZUPcultivation

DALLA ZUPPA AL TERRITORIO

Percorso lungo di consulenza, training e facilitazione per la rigenerazione territoriale.

ZUPkids

CHE ZUPPA È LA CITTÀ?

Modulo breve e lungo per progettare e vivere il rapporto tra bimbi e città.

ZUPsouvenir

ASSAGGI DI CITTÀ

Modulo breve e lungo per progettare e vivere il rapporto tra cibo, città, territori e turismo.

Si propongono esplorazioni e percorsi insoliti dove trovare o riscoprire storie, persone, luoghi, cibi di una città, per scoprire le tante facce della città.



2.2.1

Avviare la Progettazione Partecipata: I laboratori ZUPlab

Durante il tirocinio svolto con ZUP, e durato circa sei mesi, ho avuto l'occasione di partecipare e lavorare alla realizzazione di uno ZUPlab a Brescia, che era solo l'inizio di un progetto di riprogettazione territoriale molto lungo, in una città composta da realtà molto diverse e poco integrate tra loro. Durante questa esperienza è stato molto interessante scoprire come le prime fasi di questo laboratorio possano essere riproposte non solo negli ZUPlab ma anche in altre soluzioni (ZUPcultivation, ZUPkids e ZUPsouvenir) in quanto capaci di creare le basi per una buona progettazione partecipata, per progetti sia lunghi che brevi.

Nelle prime fasi del laboratorio infatti si va a costruire, grazie all'aiuto di strumenti adeguati che facilitano il dialogo tra gli attori, un'atmosfera di collaborazione e fiducia in cui ogni attore si sente a proprio agio, e come abbiamo spiegato in precedenza questa è una condizione fondamentale per far sì che questa metodologia di progettazione funzioni.

Andrò ora ad illustrare in generale come si svolge questo laboratorio, ponendo particolare attenzione alle prime fasi che sono versatili e molto utili per capire come inizia ed avviene la Progettazione Partecipata.

Innanzitutto uno ZUPlab viene svolto con un gruppo che va da 5 a 10 persone, che, alla fine del laboratorio, riusciranno ad accendere la scintilla del cambiamento, creando una nuova prospettiva, nuove visioni e nuovi punti di vista.



1 Accoglienza del gruppo (5-10 persone)

- _un caffè e un pasticcino
- _due chiacchiere per conoscersi
- _kit per l'esplorazione

2 Costruzione del patrimonio del gruppo= stereotipi

la città
per me...

Esprimi la tua idea della città a partire dagli stereotipi.

+ picturecards

3 Ribaltamento e nuove idee, punti di (s)vista

- _scegli un'immagine che ribalti lo stereotipo
- _scegli un'immagine che racconti la sorpresa, la bellezza e le caratteristiche della città

4 Esplorazione

Riscopri la città,
cammina per le strade
e sii curioso

- + mappa
- + fotografia



7 Visita nell'orto

_ Raccolta di erbe aromatiche per arricchire la zuppa
_ Riflessione sul tema della riappropriazione degli spazi pubblici (orti comuni, verde pubblico)



5 Racconto

Racconta l'esplorazione
agli altri esploratori per crea-
re una visione sociale

- + carta e penna



8 Tutti in cucina!

Realizza la tua ricetta
insieme agli altri
partecipanti



6 Elaborazione ricette Dal quartiere alla Zuppa!

Associa dei veri ingredienti a ciò
che hai scoperto e osservato durante
l'esplorazione, per creare la tua
Zuppa di quartiere

- + foodcards

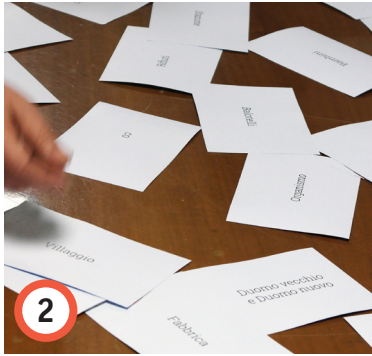


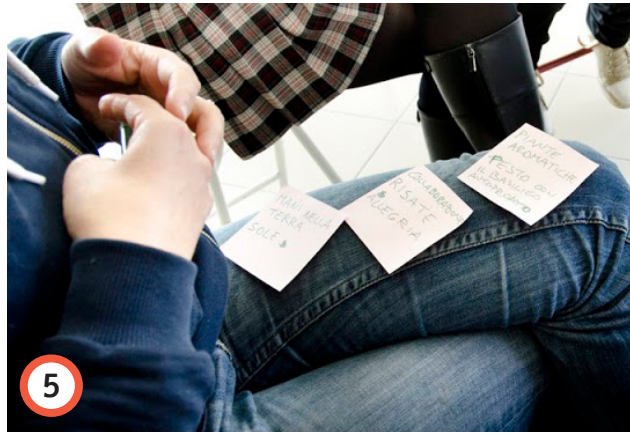
9 Si mangia!

Assaggia la città durante
il pranzo di quartiere



ZUPlab
Esplorazione e
rigenerazione
territoriale





2.2.2

Gli strumenti usati durante i laboratori ZUPlab

Durante il laboratorio il team di ZUP fornisce una serie di strumenti adatti ad ogni fase, strumenti che vanno a facilitare il dialogo tra gli attori, e che quindi rendono possibile e migliore la comunicazione e la collaborazione tra persone che hanno capacità e personalità differenti.

In particolare vengono forniti:

1. Pictures cards, carte stereotipi e ribaltamenti, con fotografie e parole chiave relative al territorio, create precedentemente dal team. (per la **fase 3**).

2. una **Mapa** stampata da google maps, del quartiere che verrà esplorato, utilizzata nella **fase 4** di preparazione all'esplorazione.

3. Food cards utilizzate nelle **fasi 2** (costruzione del patrimonio), **6** (racconto dell'esplorazione), **7** (elaborazione ricetta).

A cosa servono le **food cards**:

I valori o le idee sviluppate nella prima fase di ogni laboratorio, sono poi liberamente tradotte in ingredienti. Per sostenere questo passaggio un kit collaudato composto da scarti di prodotti che mangiamo ogni giorno, frutti o ortaggi interi poi da cucinare, spezie e aromi, e le foodcard, che aiutano a visualizzare gli ingredienti, non presenti sul tavolo, e le idee che simboleggiano il territorio e che andranno a comporre la ricetta.

4. Le tovaglie, per appuntare pensieri e parole che porteranno alla ricetta. (per la **fase 6**)

5. Kid cards (per la **fase 4**)

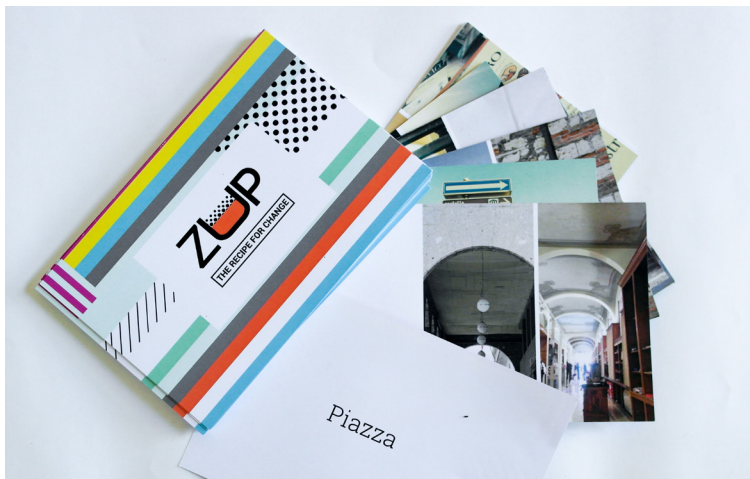
6. Carta e penna, Post it, Pennarelli, Cartelloni.



Da questa analisi appare evidente che il materiale fornito è semplice da utilizzare e quindi adatto a un target vasto, è economico e accessibile.

Si può notare però che per quanto riguarda la fase di esplorazione non è stato previsto nulla se non la mappa e la fotografia come strumento utile per riuscire a cogliere informazioni utili poi per la fase successiva del racconto. Per capire se l'assenza di materiale risulta un problema o no ho cercato di studiare come i partecipanti vivono la fase centrale del laboratorio, **l'esplorazione**, che tipo di esplorazione viene svolta, quali sono le azioni fatte e in che modo.

1.

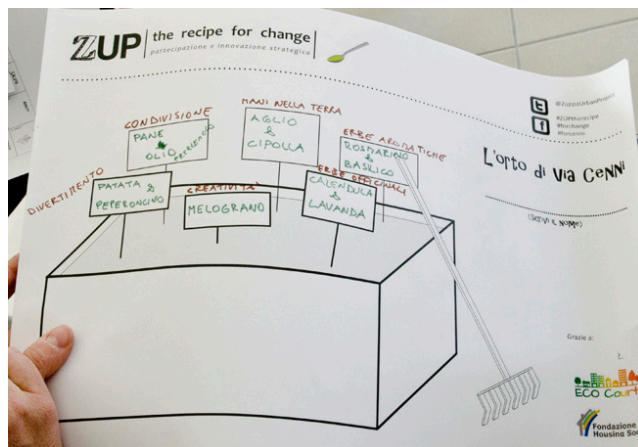


6.



2.

4.



5.

2.3

L'Esplorazione: la fase fondamentale per ottenere *Rigenerazione urbana*.

L'obiettivo di ZUP è creare nuove relazioni e comunità all'interno del territorio urbano e per raggiungerlo si parte dal conoscere ed esplorare ciò che è ora il territorio, durante i laboratori partecipativi.

L'esplorazione rappresenta quindi la parte centrale dei laboratori, in cui i cittadini si muovono e agiscono in modo attivo, **con mani e piedi per terra, piedi che esplorano e mani che fanno e raccolgono**.

L'obiettivo di questa fase è scoprire ed osservare un territorio conosciuto o sconosciuto, con occhi nuovi, critici e attenti, osservarlo da una diversa prospettiva, per apprendere le relazioni tra il quartiere e gli altri quartieri, tra i cittadini e il territorio, scoprendo elementi caratteristici della zona esplorata.

L'esplorazione viene svolta da un gruppo numeroso di persone con background diversi, che hanno però la volontà di connettersi o riconnettersi con tutto ciò che riguarda il quartiere, generando nuove opportunità per il quartiere stesso e per la comunità.



> La fase di "Esplorazione" durante uno ZUPlab a Milano
> p. 49: Izmo, Cartografia partecipata, Torino, 2009

2.3.1

La preparazione dei partecipanti all'esplorazione

Facendo un passo indietro possiamo notare che le fasi che precedono l'esplorazione hanno un ruolo importante in quanto preparano i partecipanti a vedere in una luce diversa il territorio.

In che modo?

_Innanzitutto il gruppo si conosce (**fase 1**), ed ognuno inizia ad esprimere la propria opinione del territorio, aiutati anche dalle *Picture cards* con parole chiave e immagini proposte dal team di ZUP.

_Per avere una prima idea di come ogni individuo del gruppo vede il territorio si parte dunque da degli stereotipi, che facilitano l'intervento dei partecipanti rompendo un po' il ghiaccio rimettendo in discussione i punti di vista dominanti relativi a una città, a un gruppo sociale, a un fenomeno o a una situazione. Il lavoro sugli stereotipi non è un'azione da leggersi come semplice costruzione del clima giusto di lavoro, ma è una vera e propria fondazione di un primo momento di capacitazione, di empowerment, di riacquisizione di fiducia in sé e nelle proprie opportunità di agire il cambiamento. (**fase 2**)

_Nella fase successiva però si chiederà al gruppo di ribaltare questi stereotipi cercando altri punti di vista, andando un po' più a fondo nel territorio, cercando di percepire qualcosa di nuovo e inaspettato di esso (**fase 3**).

È dunque ora che i partecipanti iniziano a capire che l'esplorazione non dovrà essere superficiale ma che i dettagli, le percezioni personali e l'osservare da nuova prospettiva sono importanti, per riuscire ad ottenere un inedito punto di vista.



ZUP ha elaborato queste semplici fasi per l'esplorazione dopo una lunga esperienza in fasi di ricerca sul campo, sia per progetti di tipo strategico sia per progetti di tipo partecipativo. L'attenzione forte, giocata con immagini e parole chiave, che provengono da una fase accurata di ricerca a tavolino e di conoscenza del contesto condotta anche con interviste qualitative con testimoni privilegiati, ha il senso di rimettere in discussione i punti di vista dominanti relativi a una città, a un gruppo sociale, a un fenomeno o a una situazione.

Ai partecipanti viene chiesto dunque di vivere in maniera nuova il territorio, come fossero dei turisti che lo osservano per la prima volta, perchè è proprio questo nuovo modo di osservare ciò che ci sta intorno che può far creare nuovi scenari, nuovi modi di vivere il territorio, accendendo la scintilla del cambiamento. Il tipo di esplorazione che viene proposta mette i partecipanti in una condizione fisica, psicologica e percettiva molto diversa dal solito. Essi devono sentirsi come spaesati, liberi e meno condizionati possibili per riuscire ad ottenere visioni personali e differenti grazie alle quali poi arrivare, durante la fase del racconto, ad una descrizione del territorio complessiva e "sociale".

2.3.2

L'esplorazione libera, ludica e costruttiva e il racconto di essa

Ciò che è importante è quindi abilitare ogni esploratore a condurre questo tipo di esplorazione "privata" e "libera", quasi come fosse un "Flâneur", rendendolo però cosciente del fatto che da questa fase si deve ottenere una conoscenza del territorio utile per la sua rigenerazione.

I partecipanti devono quindi trovare il giusto equilibrio tra un'esplorazione ludica, attenta e mirata da cui si deve ricavare un patrimonio comune che sia un buon punto di partenza per le azioni di riqualificazione urbana.

Questa fase quindi rappresenta uno dei punti focali della progettazione partecipata nei laboratori, in cui il singolo è chiamato a dare la sua personale visione, vivrà in pieno e in prima persona il territorio, per poi mettere in comune e a disposizione di tutti la sua esperienza.

Ma come si può aiutare e abilitare i partecipanti a aprirsi a questo tipo di esplorazione ludica e costruttiva, da cui si possa ricavare un patrimonio comune, capace di generare collaborazione?

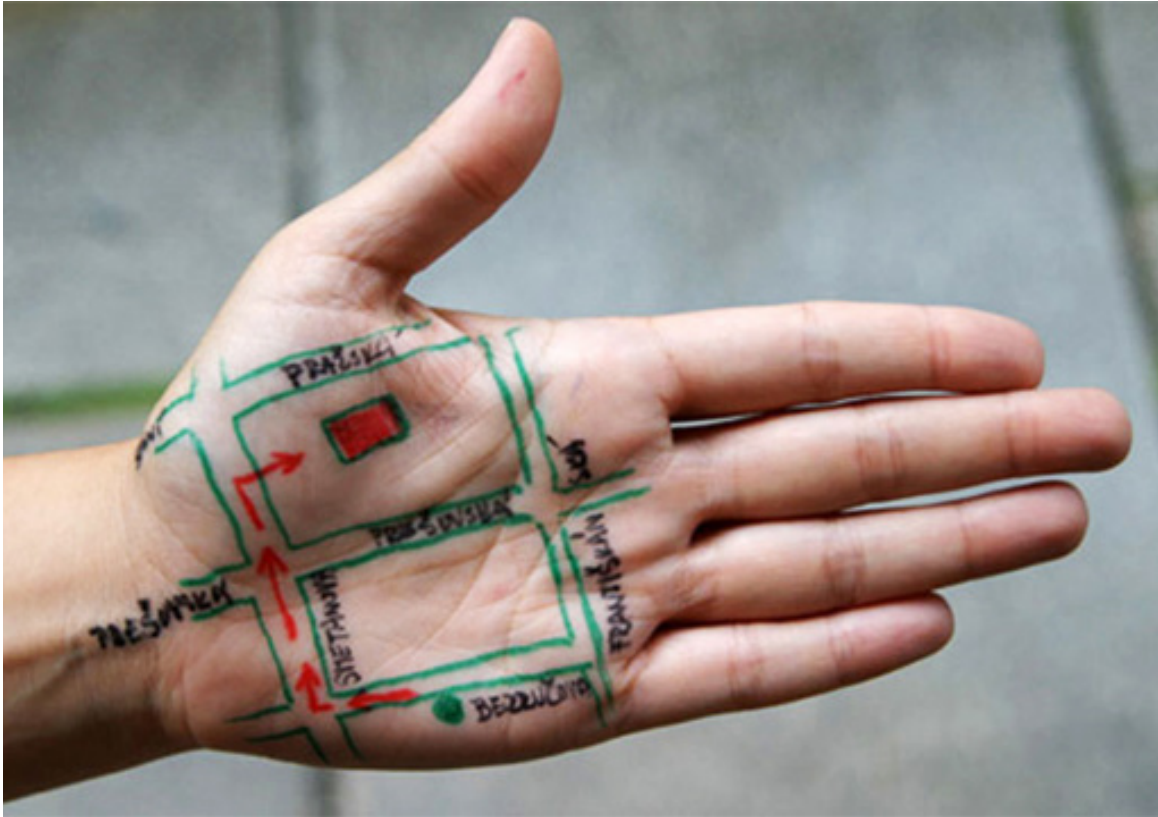
Sono sufficienti le fasi precedenti e gli strumenti attualmente forniti?

Gli stereotipi ribaltati e le idee espresse durante le prime fasi, la mappa del territorio, che aiuta nell'orientamento, il cellulare/macchina fotografica con cui si propone di fotografare ciò che si ritiene interessante, sono strumenti sufficienti a creare le giuste condizioni per un'esplorazione libera, multisensoriale, ludica, condivisibile e costruttiva?

Queste sono le domande che sono sorte dopo l'analisi della fase esplorativa e che mi hanno portato a fare una ricerca più approfondita sul significato dell'esplorazione ludica, libera e costruttiva a partire da movimenti artistici e culturali, e sugli strumenti migliori per ottenerla, in modo che essa possa andare a generare e ad accendere una fase collaborativa di progettazione partecipata.



> La fase del "Racconto" durante un laboratorio



3.

Introduzione al progetto: Riprogettare la città dall'**Esplorazione territoriale**

3.1

L'Esplorazione libera e il ruolo del Flaneur

Quando si parla di un'esplorazione libera, ludica e costruttiva non si può non menzionare la figura del flâneur, parola introdotta per la prima volta da Baudelaire per indicare il gentiluomo che vaga per le vie cittadine, provando emozioni nell'osservare il paesaggio, senza una meta. Non sappiamo con precisione che professione svolga, si presuppone poeta, intellettuale, artista e origine stessa del termine flaneur è incerta, alcuni lo fanno derivare dall'antico scandinavo "flana" (correre vertiginosamente qua e là), altri invece da una parola irlandese che corrisponde al nostro *libertino*.

Il termine flâneur, ampiamente utilizzato dall'Ottocento, è tornato oggi in voga anche per descrivere alcune pratiche di viaggio ed esplorazione dei luoghi, di relazione consapevole con le persone e i contesti. Questi individui vanno acquisendo una crescente rilevanza sociologica poiché si propongono come figure emblematiche di una società tardo moderna in profonda trasformazione, soprattutto per quanto riguarda processi quali l'individualizzazione dell'esperienza umana e l'identificazione con il territorio.

Ne "Le conseguenze della modernità" Anthony Giddens [1994,141] fa del flaneur il simbolo della modernità avanzata.

In un mondo di estranei, altamente impersonale rispetto alla familiarità della casa, questa figura, che Baudelaire vedeva muoversi nei boulevards, sembra simboleggiare lo smarrimento tipico dei nostri giorni, ma anche il desiderio di dar vita a nuove relazioni con i luoghi frequentati, relazioni inedite.

Negli orizzonti valoriali dei flâneur è ben presente il poter dedicare risorse culturali e temporali ai bisogni secondari, tra cui in primo piano il **viaggio**, che risponde a questo tipo di esigenze dell'individuo offrendo opportunità di contatto con altre culture, mettendo alla prova capacità di interazione e adattamento rispetto a sistemi di vita alternativi. Oggi però il viaggio spesso tende ad essere illusorio in quanto la parte più avventuristica viene messa da parte a vantaggio della ripetitività e sicurezza.

Il viaggio dove nulla viene lasciato al caso è la fine dell'idea stessa di viaggio come avventura.

Per questo motivo il flâneur è considerato l'ultimo nomade autentico, svincolato da regole, frutto dell'improvvisazione e nello stesso tempo spinto dal desiderio di interpretare l'ordine delle cose. È l'unico che, con i suoi ozi provocatori, è capace di contrastare l'impronta funzionalista dell'epoca attuale.

Ciò che caratterizza il flâneur, vecchio o nuovo, è lo spirito provocatorio che contesta i percorsi conoscitivi fondati sull'iper-razionalizzazione e propone un recupero della sensibilità come forma di conoscenza alternativa. [Mazzoli 2000,7].

Nel suo deambulare e perdersi, spinto dalla forza del camminare, da ricordi o pulsioni inconsce, l'uomo qualunque può mascherarsi da flâneur. Il camminare, inteso come muoversi nella città con l'intento di leggere le sue trasformazioni e i mutevoli stili di vita, che vi trovano rappresentazione, diventa un'arte praticabile da molti. Il camminare è filosofia di vita, è predisposizione alla riflessione e all'ascolto, è simbiosi di esercizio fisico e intellettuale [Demetrio 2005].

Il modo migliore per praticare la flânerie è quindi sicuramente muoversi a piedi, in quanto questa modalità di spostamento presuppone introspezione ma anche rapporto con gli individui e con il contesto.

Camminare in città è un atto di solitudine e libertà che rifiuta la velocità e i percorsi imposti dal ritmo urbano, è la scelta di tempi e pause personali, ma contemporaneamente rappresenta un'apertura verso gli altri. Il flâneur vive la strada come spettacolo e fa parte di quella fiumana, ma la sua comprensione si fonda sulla solitudine, la sua prossimità sulla distanza. [Hallberg 2002, 75]

3.1.1

I situazionisti

Questi concetti dell'errare e del perdersi nella città vengono ripresi in seguito negli anni '50 dai Situazionisti e considerati una possibilità espressiva dell'anti-arte e un mezzo politico-estetico per sovvertire il sistema capitalistico. Essi vedono infatti nel camminare le circostanze più favorevoli alla costruzione di legami tra l'ambiente da un lato, le emozioni e i comportamenti degli individui dall'altro.

Dall'Internazionale Situazionista n.3:

“L'ozio è una cosa seria. Insistiamo sul fatto che è necessario inventare nuovi modi per giocare.”

Il loro obiettivo era quello di gettare le basi per una vita sperimentale in cui vengono create situazioni, momenti di vita collettivi in cui le persone possono incontrarsi e creare la propria vita. Le situazioni vanno create tramite l'Urbanismo Unitario, un nuovo ambiente spaziale di attività dove possano realizzarsi la psicogeografia, ovvero l'esplorazione pratica del territorio attraverso le derive.

3.1.2

La teoria della deriva

È in questo ambito che Guy Debord [1998] conia il termine *dérive*, come tecnica dell'esplorazione psicogeografica. Fra i diversi procedimenti situazionisti, la deriva si presenta come una tecnica del passaggio veloce attraverso svariati ambienti. Il concetto di deriva è indissolubilmente legato al riconoscere effetti di natura psicogeografica ed all'affermazione di un comportamento ludico-costruttivo, ciò che da tutti i punti di vista lo oppone alle nozioni classiche di viaggio e di passeggiata. Una o più persone che si lasciano andare alla deriva rinunciano, per una durata di tempo più o meno lunga, alle ragioni di spostarsi e di agire che sono loro generalmente abituali, concernenti le relazioni, i lavori e gli svaghi che sono loro propri, per lasciarsi andare alle sollecitazioni del terreno e degli incontri che vi corrispondono.

“Per fare una deriva andate in giro a piedi senza meta od orario. Scegliete man mano il percorso non in base a ciò che sapete, ma in base a ciò che vedete intorno. Dovete essere straniati e guardare ogni cosa come se fosse la prima volta. Un modo per agevolarlo è camminare con passo cadenzato e sguardo leggermente inclinato verso l'alto in modo da portare al centro del campo visivo l'architettura e lasciare il piano stradale al margine inferiore della vista. Dovete percepire lo spazio come un insieme unitario e lasciarvi attrarre dai particolari”.

Estratti del testo di Guy Debord, *Théorie de la dérive*, in *Les Lèvres nues*, n. 9, novembre 1956, Bruxelles

3.2

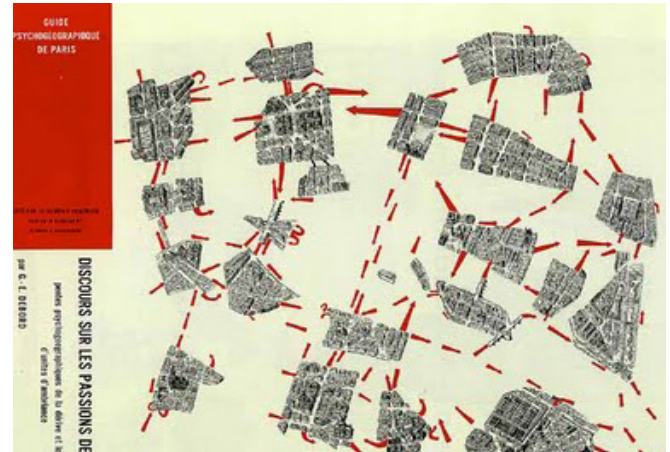
Le Mappe psicogeografiche

La rappresentazione figurativa delle derive, delle deambulazioni e delle libere esplorazioni è costituita dalle mappe psicogeografiche, una metodologia di indagine dello spazio urbano.

Queste vengono utilizzate come strumento di traduzione della Psicogeografia, ovvero dello studio degli effetti che l'ambiente geografico ha direttamente sul comportamento e sull'umore dell'individuo. La prima mappa psicogeografica vera e propria, sempre a opera di Guy Debord, è la "Guide psychogéographique de Paris".

La mappa, concepita cartacea pieghevole da distribuire ai turisti, invita a perdersi nello spazio urbano, praticando la *dérive*. Parigi è rappresentata come costituita da elementi che fluttuano in uno spazio vuoto, collegati da frecce in base ai rilievi psicogeografici. Mostra una città riletta nell'ottica dell'esperienza soggettiva, misurata sull'uomo e sulle sue pulsioni fisiche ed emotive. Un'antenata delle mappe psicogeografiche è la "Carte du pays de Tendre" del 1654, realizzata dall'autrice del romanzo "Clélie" di Madeleine de Scudéry. La mappa rappresenta il paese della tenerezza ed illustra un paesaggio multiforme: terra, mare, un fiume, un lago, alberi, qualche ponte e svariate città.

È l'incarnazione di un viaggio narrativo, dell'itinerario emotivo di cui si parla nel romanzo. Il mondo esterno esprime un paesaggio interiore e le emozioni assumono la forma di una topografia monile: attraversare il territorio disegnato sulla mappa significa immergersi nel flusso della psicologia personale dell'autrice e dei personaggi del romanzo.



- > in alto: Guide psychogéographique de Paris, Guy Debord
- > in basso: Carte du Pays de Tendre, Madeleine de Scudéry
- > p.56: Internazionale Situazionista

Sempre in ambito situazionista si inserisce “New Babylon”, di Constant Nieuwenhuys, una serie di progetti, sviluppati tra il 1959 e il 1974, che presenta una nuova città ottenuta ricomponendo i pezzi urbani fluttuanti delle mappe di Debord.

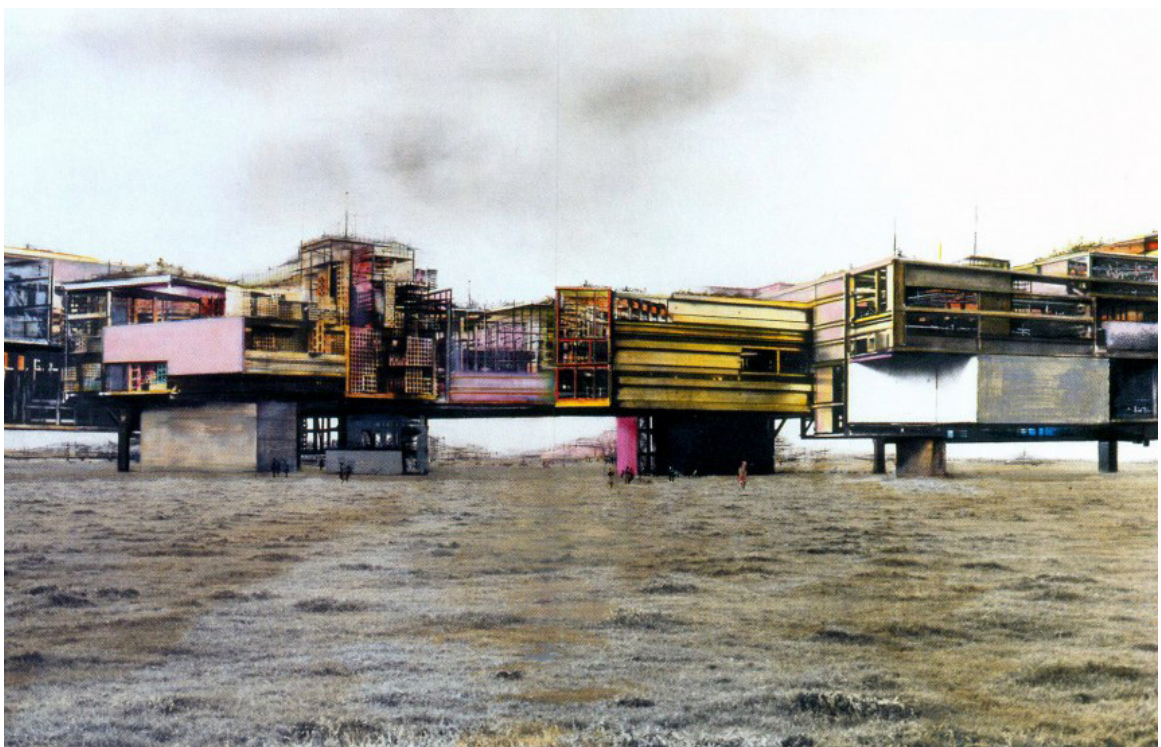
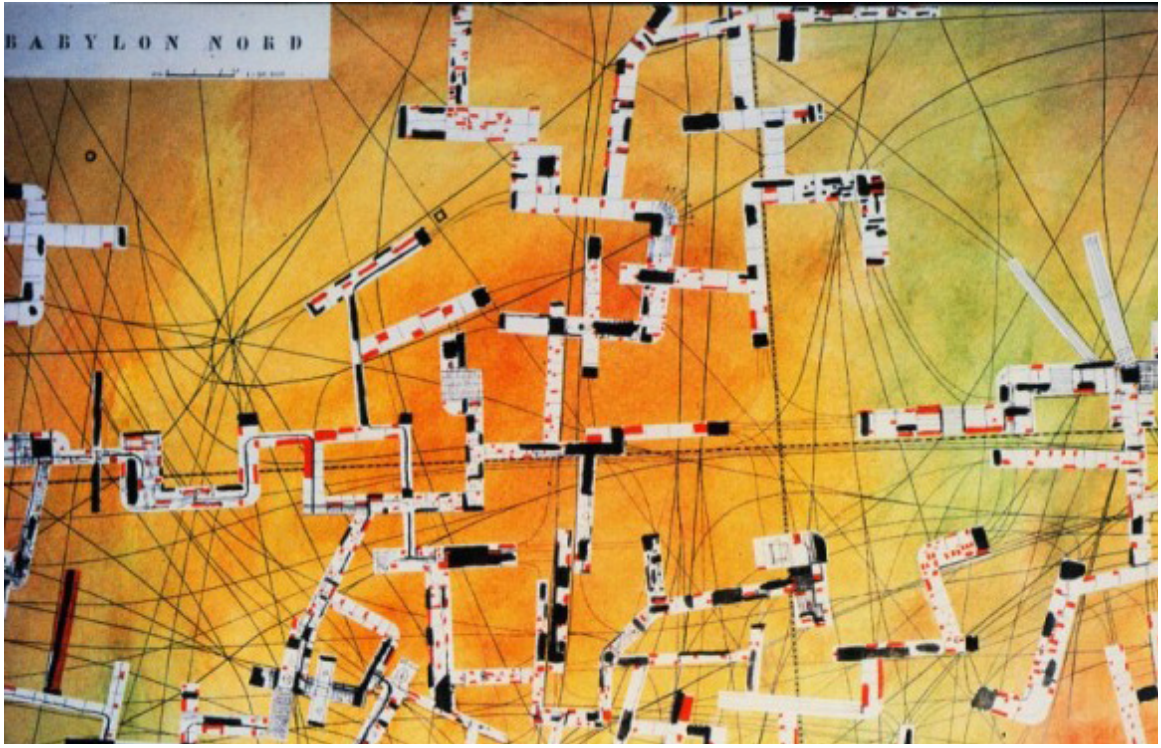
“Non si tratta di una città sedentaria e radicata al suolo, ma di enormi corridoi urbani sollevati da terra che attraversano territori immensi per avvolgere tutta la superficie terrestre.”

C. Nieuwenhuys “New Babylon, una città nomade”

New Babilon è una città ideale, costruita dalla creatività architettonica di una civiltà errante, che si estende concettualmente ed utopicamente a tutto il pianeta, per creare un mondo abitato da una società nomade che vive in uno spazio senza frontiere. La città è un’enfasi del singolo individuo e delle interazioni sociali. In questo progetto si gettano le basi per una vita sperimentale dove le persone possono incontrarsi per creare la propria vita, in una città *labirinto* in cui il disorientamento è necessario e positivo poiché promuove l’avventura, il gioco e il cambiamento creativo.



> pagina del libro
 “Mémoires” di Guy Debord
 e Asger Jorn
 > p.59 “New Babylon, una
 città nomade”



3.3

Le relazioni tra uomo e territorio e la loro rappresentazione grafica

“Sarebbe tutto più semplice se non ti avessero inculcato questa storia del finire da qualche parte, se solo ti avessero insegnato, piuttosto, a essere felice rimanendo immobile. Tutte quelle storie sulla tua strada. Trovare la tua strada. Andare per la tua strada. Magari invece siamo fatti per vivere in una piazza, o in un giardino pubblico, fermi lì, a far passare la vita, magari siamo un crocicchio, il mondo ha bisogno che stiamo fermi, sarebbe un disastro se solo ce ne andassimo, a un certo punto, per la nostra strada, quale strada? Sono gli altri le strade, io sono una piazza, non porto in nessun posto, io sono un posto. “

Alessandro Baricco, “City”

Baricco in questa frase si paragona ad un luogo della città, a un posto, la piazza, definendosi come punto di arrivo, fermo, fisso, un punto di riferimento. Questa analogia mi ha fatto riflettere sulla città come un sistema complesso frutto di opere architettoniche e urbanistiche a cui però è l'uomo che dà un significato, una definizione, uno scopo e un'immagine.

Dunque la città in realtà ci appare come ognuno di noi la percepisce, come il frutto di interpretazioni emotivo-sensoriali stratificate, originate dalla percezione soggettiva dei singoli abitanti.

Rendere visibile e leggibile ogni personale visione del territorio, evidenziandone le relazioni che si instaurano tra i vari elementi che compongono una città e i suoi abitanti, potrebbe essere la chiave e il punto di partenza per ripensare insieme agli abitanti il territorio e la comunità che si instaura al suo interno.

3.3.1

Il territorio come paesaggio emozionale, sensoriale e mentale

Perché è importante esplorare il territorio? Poiché il territorio è il bacino di memoria della storia dell'uomo e del suo rapporto con l'ambiente, lo spazio antropologico in cui si sviluppano cultura e identità del gruppo sociale. È un'entità complessa e viva e, come tale, genera esperienze ed emozioni autonomamente, senza che queste vengano "progettate" dall'impresa. Il territorio e l'ambiente urbano, infatti sono ricchi di stimoli sensoriali ed emozionali: l'ambiente che ci circonda ci invia continui input; vediamo colori, sentiamo odori, sentiamo suoni, tocchiamo superfici. L'ambiente assale i nostri sensi, ma spesso non ne prendiamo coscienza, siamo spettatori passivi che si lasciano travolgere dal flusso degli eventi. È per questo che molto spesso comprendiamo la realtà dal versante tecnico e non da quello sensoriale, quando è proprio tramite quest'ultimo che elaboriamo sentimenti ed emozioni, fino a costruire il nostro personale paesaggio psicologico. L'attività sensoriale umana è il primo mezzo che abbiamo a disposizione per percepire la realtà, ciò che costruiamo utilizzando i nostri sensi è una forma primaria di conoscenza. Ma solo l'esperienza sensoriale è riduttiva per conoscere la realtà, per questo motivo è importante estendere il paesaggio sensoriale al più ampio paesaggio mentale, costituito dalla totalità dei pensieri dell'individuo e dalle relazioni che si costruiscono per interpretare la realtà.

La geografia percettiva

Charles Landry parla di geografia percettiva, diversa per ogni individuo, a seconda del paesaggio mentale che questi costruisce. Così come la geografia è la scienza che descrive la terra e le interazioni che su essa avvengono, la geografia percettiva è il processo di acquisizione, interpretazione,

selezione e organizzazione delle informazioni sensoriali relative al luogo in cui abitiamo. Per essere in grado di scrivere la propria geografia percettiva, l'uomo ha bisogno di allargare la visione che ha del mondo, cercando di potenziare i sensi e la mente, per poter conoscere e vivere tutte le esperienze che la città è in grado di offrire, in modo da condurre un'esistenza consapevole e soddisfacente e plasmare la vita stessa della città. L'autore vede questo utilizzo rinnovato dei sensi come una modalità per innescare l'azione: *uscendo da un'ottica di assimilazione passiva della realtà, si ha lo slancio necessario per fare la città, accendendo la miccia per realizzare progetti utili alla formazione di una vita urbana sostenibile e rinvigorente.*

Ogni senso permette di individuare e narrare una tipologia di paesaggio e, analogamente al termine *landscape*, si possono strutturare termini quali:

- _soundscape* (paesaggio sonoro)
- _smellscape* (paesaggio olfattivo)
- _sightscape* (paesaggio visivo)
- _mindscape* (paesaggio mentale) ecc.

La descrizione che l'uomo è in grado di offrire di questi "*sensescape*" è sempre frutto dell'esperienza personale: non esiste un paesaggio sensoriale oggettivo, ma un'infinità di paesaggi soggettivi e peculiari, frutto dell'interpretazione di ogni individuo, del suo background, della sua cultura e del suo modo di rapportarsi alla realtà.

Una singola città è quindi frutto della stratificazione della percezione sensoriale dei suoi abitanti. Prendere coscienza di questa incredibile ricchezza significa porre le basi per un rinnovamento non solo nella percezione urbana, ma anche nell'interpretazione dei rapporti sociali e istituzionali che la animano.

3.3.2

La rappresentazione grafica del territorio: lo studio di Kevin Lynch

All'inizio del capitolo abbiamo parlato di come rendere visibile e leggibile ogni personale visione del territorio, evidenziandone le relazioni che si instaurano tra i vari elementi che compongono una città e i suoi abitanti, potrebbe essere la chiave e il punto di partenza per ripensare insieme agli abitanti il territorio e la comunità che si instaura al suo interno. Ma come fare per rappresentare tutte queste informazioni?

Nel 1960 **Kevin Lynch**, urbanista allievo di Frank Lloyd Wright e professore al MIT, scrisse "L'immagine della città", per indagare la maniera in cui gli aspetti soggettivi influiscano sulla raffigurazione che il singolo ha della città e come, dalla sovrapposizione di queste rappresentazioni, differenti ed eterogenee, possano essere estratte informazioni comuni, che rappresentano l'aspetto oggettivo dell'immagine urbana. Con lo scopo di ricostruire l'immagine della città così come percepita dagli abitanti, Lynch chiese ad un gruppo di persone di disegnare una mappa della città o del quartiere indagati, rappresentandone gli elementi caratterizzanti.

I risultati dell'indagine mostrarono una riconcettualizzazione degli elementi costituenti la struttura urbana, quali piazze, strade ed edifici, rappresentati in funzione di ciò che essi significavano realmente per gli abitanti e soprattutto del ruolo che essi avevano nel favorire l'orientamento all'interno della città.

Lynch sostiene che le persone, all'interno del contesto urbano conosciuto, si orientano per mezzo di mappe mentali, che non corrispondono esattamente alle mappe cartografiche.

Analizzando tre città americane (Boston, Jersey City e Los Angeles), scopre come le persone si muovano individuando percorsi che organizzano gli elementi urbani secondo modelli mentali frutto delle caratteristiche personali, in cui è fondamentale l'immagine mentale adattata al mondo fisico esterno; questa immagine è il prodotto di una sensazione immediata e del ricordo delle esperienze passate, ed è utilizzata per interpretare le informazioni e per orientare l'azione.

Lynch notò come fosse possibile rintracciare in tutte le mappe soggettive, degli elementi comuni che costituiscono la base oggettiva su cui il singolo costruisce la propria immagine.

Questi elementi, veri e propri agenti di polarizzazione dei percorsi dei cittadini, sono:

_percorsi, ossia i canali lungo cui la gente si sposta;

_confini del luogo, che ne definiscono l'estensione e la posizione;

_quartieri, sezioni dello spazio urbano con una precisa connotazione identitaria;

_nodi, i punti focali e strategici della città;

_riferimenti, elementi puntiformi velocemente identificabili assunti come riferimento.

Una rappresentazione uniforme dello spazio urbano, e del territorio in generale, è quindi possibile, costituendo l'essenza della cartografia, ma è imprescindibile dagli attori della città.

3.3.3 Confronto tra Situazionisti e Kevin Lynch

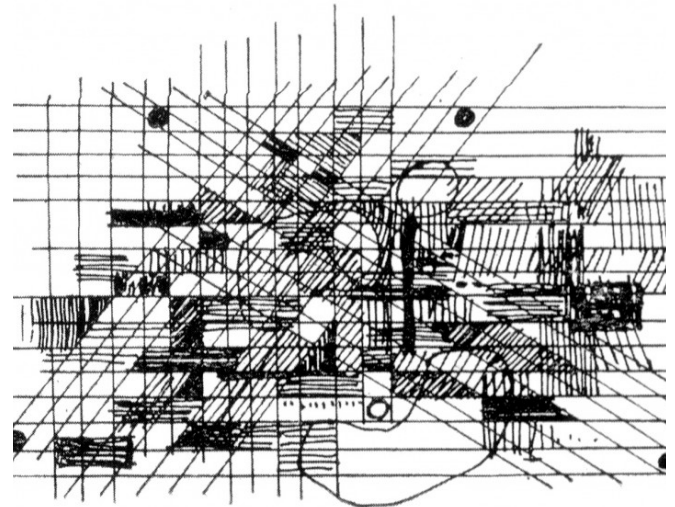
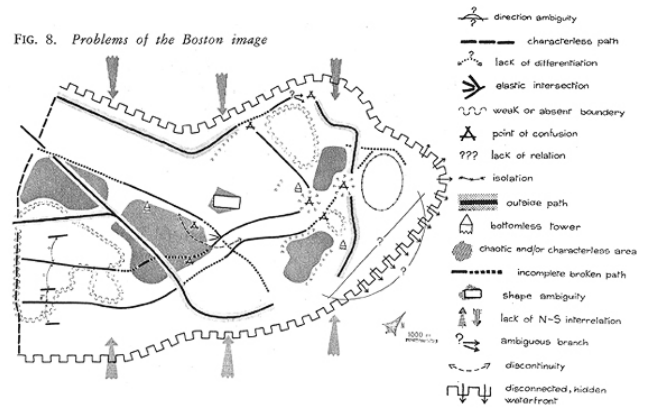
Gli studi sulla psicogeografia dei situazionisti di Parigi degli anni 1950 e '60 e l'analisi di Kevin Lynch di leggibilità sulle città americane nel 1950 indica una critica modernista simile dello spazio urbano nel dopoguerra. Ma i loro metodi e le loro soluzioni erano diverse:

K. Lynch:

- _Metodi scientifici , interviste e mappe sul campo fornite da esperti qualificati
- _Obiettivo: trovare gli elementi spaziali che rendono la città leggibile
- _Concentrazione sulla aspetti fisici della città
- _Leggibilità come bisogno per l'orientamento

Psicogeografia dei situazionisti:

- _Metodo sperimentale, alla deriva
- _Obiettivo: capire le emozioni individuali e i comportamenti nello spazio urbano
- _Incentrato sulla impatti dello spazio urbano sui comportamenti delle persone e sulle passioni
- _Disorientamento, reti labirintiche di gioco e avventura



> in alto: dal libro Kevin Lynch
"L'immagine della città"
> in basso: "New Babylon,
una città nomade"

3.4

Come condurre un' esplorazione ludica e costruttiva

***Cosa accade dunque durante l'esplorazione?
Cosa fa l'esploratore?***

Non ci sono risposte corrette a queste domande perché non ci sono regole, ognuno è libero di vivere e condurre l'esplorazione come vuole. Sappiamo che però l'esplorazione non deve essere puramente ludica ma anche costruttiva, perché ha come obiettivo la costruzione della visione, prima personale e poi sociale, del luogo esplorato.

Quali possono essere allora le azioni da svolgere per condurre questo tipo di esplorazione?

- _ osservare con occhi nuovi***
- _ ascoltare***
- _ appuntare***
- _ raccogliere***
- _ documentare***
- _ catalogare***

Che cosa esattamente? Tutto ciò che circonda e che attira la tua attenzione come:

- _ strade***
- _ architetture***
- _ oggetti***
- _ suoni***
- _ odori***
- _ volti***
- _ colori***
- _ sensazioni***

3.4.1

Gli strumenti per l'esplorazione e la mappatura del territorio e il racconto

Dopo aver capito che tipo di esplorazione viene proposta si può tornare a riflettere su quali possono essere gli strumenti più utili all'esploratore urbano, partendo da ciò che ZUP propone attualmente:

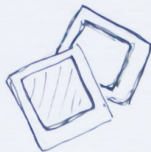
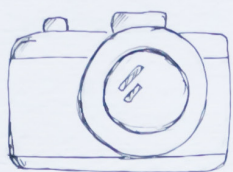
- _ Carta e penna***
- _ La Mappa cartografica***
- _ La Fotografia***

Durante le derive urbane si utilizzano molteplici strumenti per immagazzinare le emozioni e sensazioni provate. I mezzi più idonei risultano essere la macchina fotografica, il blocco per schizzare e per appunti, il registratore audio, la cartina muta, ovvero una mappa del luogo senza alcuna indicazione didascalica dei luoghi, la telecamera e il binocolo. Sono mezzi che ognuno può scegliere di usare in base alla propria sensibilità o al risultato che si vuole ottenere in termini di dati raccolti. Questi permettono di focalizzare l'attenzione e di amplificare le potenzialità dei sensi. Servono da setaccio per focalizzare gli elementi che costituiscono la complessità dello spazio e permettono di raccogliere dei dati oggettivi che possono essere facilmente riorganizzati.

Osservare

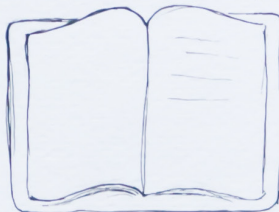
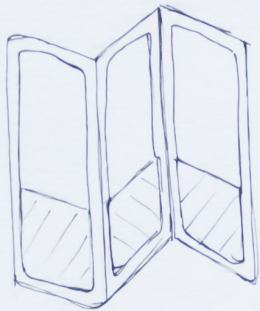


Fotografare

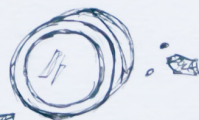


Appuntare

Raccontare



Orientarsi
Mappare



Catalogare

Carta e penna

Come strumento più antico e nobile, rimane il mezzo più eccellente e nobile, lento profondo e incisivo. Si osserva, ci si siede e la carta raccoglie disegni, frasi, emozioni e sensazioni.

La mappa cartografica

La mappa cartografica, essendo una rappresentazione oggettiva della realtà del territorio, è il primo strumento usato dai turisti per orientarsi all'interno di un territorio sconosciuto.

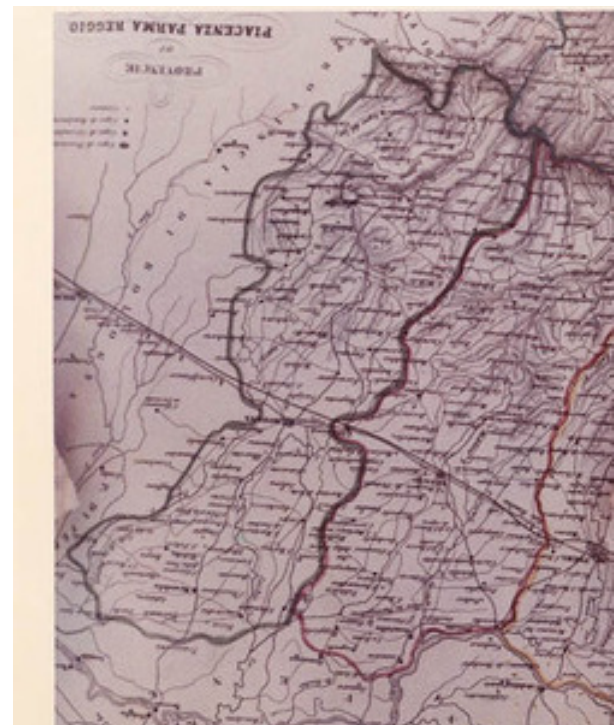
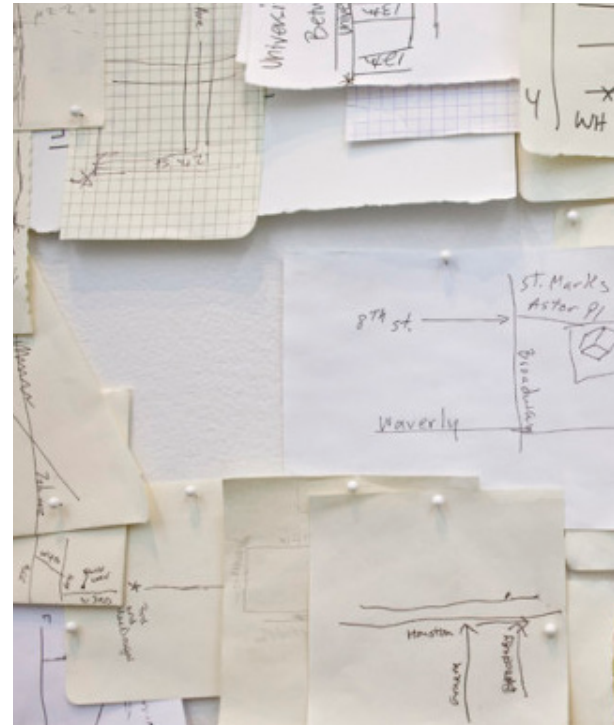
Anche ZUP fornisce questo tipo di mappa durante gli ZUPlab, utilizzata per evidenziare o studiare il percorso stabilito durante la fase di preparazione all'esplorazione, e quindi esclusivamente utilizzata per l'orientamento.

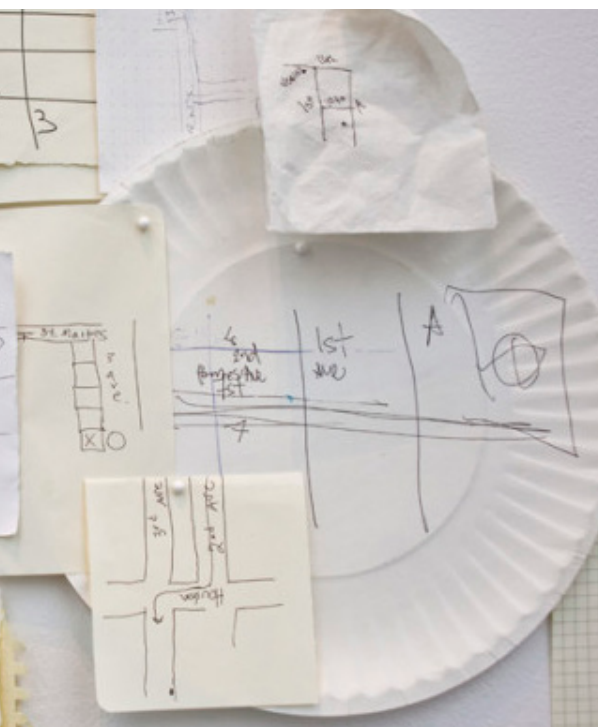
L'uso di questa tipologia di mappa non risulta però molto in linea con l'esplorazione libera perché presuppone la volontà di arrivare ad una meta precisa e prestabilita.

La mappa stradale è sicuramente uno strumento utile ed a volte necessario per la comprensione e lo studio del territorio, ma è sufficiente utilizzare solo questa?

Per **mappatura** invece si intende l'azione di creazione di una mappa. Come è noto dalla lettura della storia della cartografia, le mappe sono state prodotte in contemporanea con la scoperta e esplorazione di nuovi territori: la mappa serve a nominare e descrivere e quindi a possedere.

Ma soprattutto la mappa serve a orientare, sia per scoprire di più, e quindi sapere dove e come andare, sia per muoversi rispetto a un avversario. È uno strumento prezioso, in cui è fissata una conoscenza individuale, resa pubblica e condivisa perché, oltre agli autori, altri, possano godere di una serie di vantaggi (non a caso mappe del tesoro o mappe dove siano identificate risorse militari sono oggetti bramati e inseguiti per secoli).





Quindi si può dire che le mappe sono prodotte per esplorare ma che necessariamente vengono fatte esplorando.

> Mappa di Manhattan creata con disegni di sconosciuti, installazione di Nobutaka Aozaki



“Ci sono luoghi in cui i nostri percorsi sono segnati dalle emozioni lasciate dagli arrivi e dalle partenze altrui, anche se immaginari. Nel film “Viaggio in Italia” Katherine attraversa la città con una mappa già usata da altri ma come altri anche lei si è trasformata guidata da lei e dalla città.”

dal capitolo “Geografia della passione” del libro “Atlante delle emozioni”, Giuliana Bruno, Bruno Mondadori Editori (2006), in cui si cita il film di Roberto Rossellini “Viaggio d’Italia” (1954)

Dalla mappa cartografica alla mappa "emozionale"

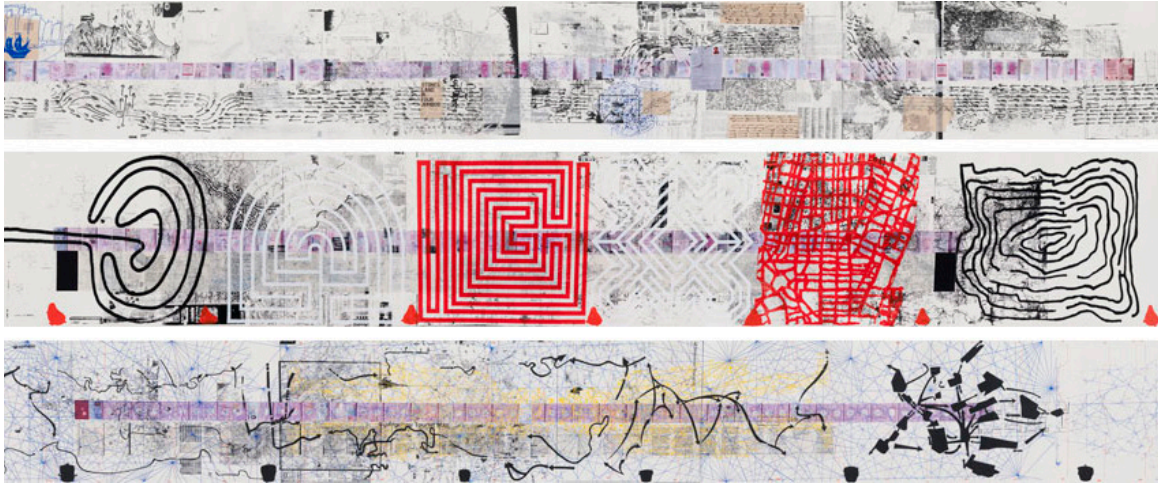
Nei capitoli precedenti si è parlato dei situazionisti, promotori dell'esplorazione guidata non dalla mappa ma dal territorio stesso e dalle sue sollecitazioni, che infatti proponevano una nuova visione di mappa, la mappa psicogeografica, come strumento di traduzione del viaggio alla deriva frutto quindi della visione interiore del paesaggio esteriore. Abbiamo parlato anche di Kevin Lynch e di come secondo lui le persone si orientano nelle città attraverso mappe mentali, diverse dalle mappe cartografiche, frutto di percezioni personali da cui si potrebbero capire molte più cose di una città. Capiamo, quindi, che per riuscire a vivere e capire in modo nuovo il territorio sia necessario dare meno importanza al percorso da seguire e più importanza alla rappresentazione delle percezioni del singolo esploratore, stimulate dal territorio stesso.

La mappa personale diventa quindi più significativa di quella stradale in quanto offre una visione più aperta anche alle sensazioni personali oltre che alle caratteristiche urbanistiche e architettoniche del luogo. E dunque sarà questo uno dei nuovi strumenti proposti agli esploratori: partendo da una mappa stradale ogni esploratore dovrà capire la sua visione della città, mappando luoghi e caratteristiche a modo suo, esprimendo ricordi, esperienze ed emozioni. Questo tipo di mappa inoltre non deve necessariamente avere le qualità fisiche che normalmente associamo ad una mappa: non è detto che una mappa sia un foglio di carta; può essere un racconto, una serie di fotografie, un film.

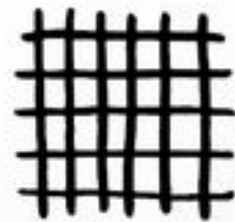
Ci interessa quindi la mappa come concetto e non necessariamente come manufatto.

L'idea di una collezione di apporti molteplici, di diversi punti di vista è coerente con ciò che si intende per mappa: un atlante è il concetto che più si approssima al risultato finale utile.





LONDON



NEW YORK

- > The Map of the Land of felling - Tiravanija
- > Stephen Walter, Mappa di Londra
- > Kris Harzinski, "From Here to There: A Curious Collection from the Hand Drawn Map Association"

Casi studio:

Le Mappe Emozionali

Ogni luogo racchiude dentro di sé la ricchezza dei ricordi e delle emozioni di chi l'ha vissuto. Se ci fermiamo a ragionare ad ognuno di noi è capitato di memorizzare nei luoghi parti della nostra vita, legandole indissolubilmente ad essi.

La città può essere quindi vista come costantemente animata da continui flussi emozionali, ma come li possiamo rendere visibili?

La **Cartografia emozionale** cerca di rispondere proprio a questo interrogativo.

La rappresentazione del territorio per comunicare la soggettività degli individui è il cuore della geografia emozionale; questa è un modo di raccontare le esperienze vissute e le emozioni provate contestualmente ad un determinato ambiente, che nasce per ridisegnare la realtà attraverso la proiezione delle suggestioni dell'animo umano sull'animo della città.

Ma come si può ottenere la mappa delle emozioni, ovvero di una realtà tanto relativa e mutevole? *Boyd Davis* suggerisce che un metodo corretto per ottenere un dipinto il più veritiero possibile dello stato di un individuo o di un gruppo sociale, sia il costruire una mappa a posteriori, tramite una riflessione, costruttiva e partecipata, sulle esperienze. Riflettere sull'azione è il punto di partenza per la rappresentazione della soggettività sulla mappa.

"Bio mapping", di Christian Nold 2004

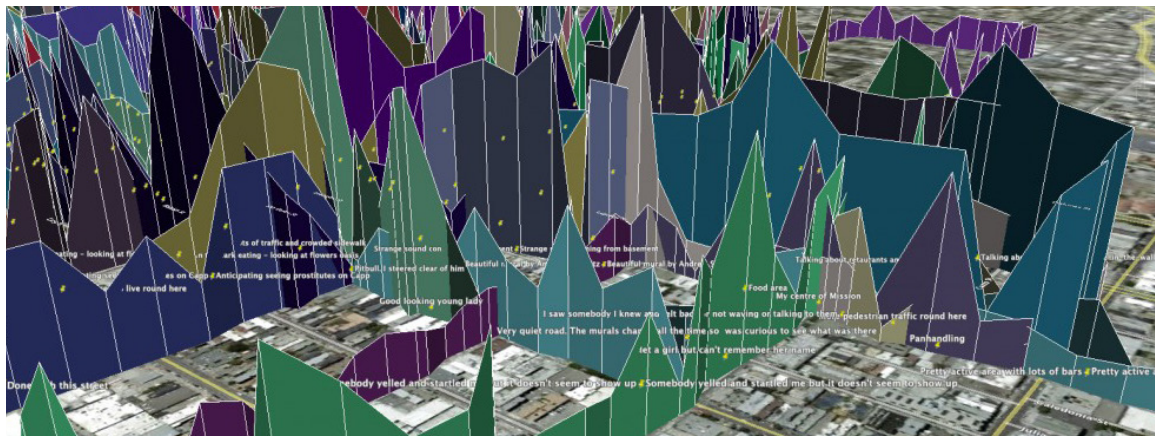
Christian Nold è un artista, designer ed educatore, interessato all'innovazione sociale, politica e ambientale, che lavora allo sviluppo di modelli di partecipazione applicati alla rappresentazione della città.

Il progetto "Bio mapping", iniziato nel 2004, investiga le implicazioni di un device che registra, visualizza e condivide con gli altri il nostro stato sia fisico che emotivo durante un percorso. Con esso inizia a realizzare una serie di Emotional Maps in cui vengono rese visibili su una mappa le emozioni e la rappresentazione di uno scambio di conoscenza e informazioni che coinvolge tutti gli attori che agiscono su una città.

L'emotional mapping è dunque un progetto di mappatura partecipata dell'ambiente urbano, che coinvolge i cittadini, spronandoli a fare emergere il substrato emozionale nascosto nei luoghi. Oltre alle mappe di Christian Nold, esistono altre esperienze di conoscenza partecipata applicata alla valorizzazione territoriale.

"GeoBlog percorsi emotivi"

Il blog "**GeoBlog percorsi emotivi**", nato a Bologna nel , ad esempio, propone di far dialogare i cittadini con una mappa elettronica della città, dando modo di inserire su un punto specifico della mappa pensieri, proposte, ricordi ed altro. Ciò permette anche di costruire una fonte di informazioni per aumentare la conoscenza sulla percezione dei luoghi e su come essi siano vissuti dagli abitanti.



PERCORSI EMOTIVI

Questo sito è un **geoblog** multiutente **aperto**. Sei invitato a partecipare. È un invito al gioco, estetico ed **emotivo**. Un invito al racconto. A **condividere** parole, immagini e suoni, legati a un luogo di Bologna, un vicolo, un ponte, una

Cerca Emozioni Inserisci emozioni

PROGETTO CONTATTI RSS

Mappa Satellite Terreno

Cerca una via.
Bologna, via

Cos'hai scoperto
 Cos'altro
 Cosa ricordi
 Come siamo
 Cosa ami
 Cosa temi
 Come vorremmo

Mare Memoria Viva Geoblog e Ecomuseo

È un geoblog realizzato, nel 2013, grazie alla partecipazione dei cittadini di Palermo e degli abitanti del fronte mare. Il blog si inserisce nell'ambito del progetto Mare Memoria Viva, un progetto di innovazione culturale e valorizzazione del territorio costiero di Palermo, volto a ricucire il rapporto tra la città e il suo mare, attraverso la memoria e la cittadinanza attiva. L'iniziativa confluisce nell'istituzione dell'Ecomuseo Urbano Diffuso.

Gli strumenti utilizzati per la realizzazione del blog sono stati la progettazione partecipata (incontri pubblici, interviste, passeggiate esplorative); laboratori artistici, video, storytelling; momenti di aggregazione (feste, eventi di piazza).

Si è partiti dalla raccolta di narrazioni, storie locali, foto, video, oggetti di affezione, per creare una mappa di comunità del patrimonio locale legato al mare. Questo corpus di materiali diventa allestimento sensoriale e museale dell'ecomuseo.

Gli abitanti partecipano direttamente alla gestione dello spazio come guide e narratori e l'ecomuseo diventa la sede di attività culturali, di cittadinanza attiva ed erogatore di servizi turistici community based. Il blog inoltre crescerà e si arricchirà di contenuti nel tempo: tutti possono partecipare aggiungendo il proprio pezzetto di storia, una fotografia, un racconto, un video legati a un luogo del mare di Palermo.

La mappa che raccoglie le testimonianze è fruibile attivando la ricerca per filtri: il mare che amo; il mare che non mi piace; il mare che può cambiare; ricordi e memorie; gente di mare. Inoltre è possibile anche la ricerca per contenuti multimediali: foto, video, audio, testo.



> Processo di mappatura partecipata, raccolta delle fonti fotografiche
> p.73: Hand map immagine di Alex B. Hill



Detroitography

Alex B. Hill è un cartografo, sostenitore della comunità di Detroit e redattore di DETROITography, un blog su Detroit raccontata attraverso mappe. Secondo Alex e i sostenitori del blog le Mappe delle città parlano molto di più rispetto ai dati scientifici e alla geografia, in quanto esse sono strumenti visivi che aiutano la condivisione di informazioni e che rappresentano oltre al territorio le persone stesse che le hanno create.

All'interno del blog sono raccolte alcune mappe di zone mai mappate prima di Detroit. Queste mappe sono state create da alcuni esploratori senza l'utilizzo non di dati e sistemi informativi territoriali, ma bensì utilizzando solo la carta, un mezzo accessibile che ha permesso a molti di fare questa nuova esperienza.

“Mappa chi sei. Mappa dove sei stato. Completa la mappa scrivendo una storia e dipingendo un quadro. Mappa ciò che è invisibile alla maggior parte delle persone. Mappa il tuo percorso a piedi preferito. Mappa i tuoi ricordi Detroit.”

Questo era l'invito che gli esploratori hanno seguito per la realizzazione di mappe personali ed emozionali, dei veri e propri racconti di esperienze.



La Fotografia

La fotografia è uno degli strumenti più accessibili e immediati per documentare e creare ricordi condivisibili e per questo è molto usato sia nei processi di progettazione partecipata, in quanto l'immagine ha un linguaggio universale e è molto più efficace e immediata delle parole. Inoltre grazie agli smartphone oggi chiunque fotografa costantemente ciò che gli accade e che vede intorno a se, con lo scopo sia di creare ricordi personali ma soprattutto per rendere partecipi persone in quel momento lontane.

Questa tecnica di raccolta dati viene usata anche durante gli ZUPlab. Nel momento precedente all'esplorazione infatti il team inizia a parlare del territorio con il gruppo dando in mano le Picture cards (fotografie della città scattate dal team di ZUP durante il sopralluogo) che appunto servono a far capire come punti di vista diversi possono dar voce a caratteristiche mai notate prima, facendo aprire i partecipanti a nuove visioni dei luoghi.

La macchina fotografica è un mezzo particolare che non registra continuamente la realtà, ma in modo discontinuo e discrezionale. Possiamo considerare dunque una fotografia una descrizione di una cosa, di una persona, di uno scenario o di un evento, una descrizione come sostiene Geertz, densa, di una densità in cui resta impigliate le particolari determinazioni consce dell'autore e dell'oggetto referente, quelle inconsce del mezzo tecnologico e del campo di interazione proprio della situazione antropologica e della pratica della rappresentazione.

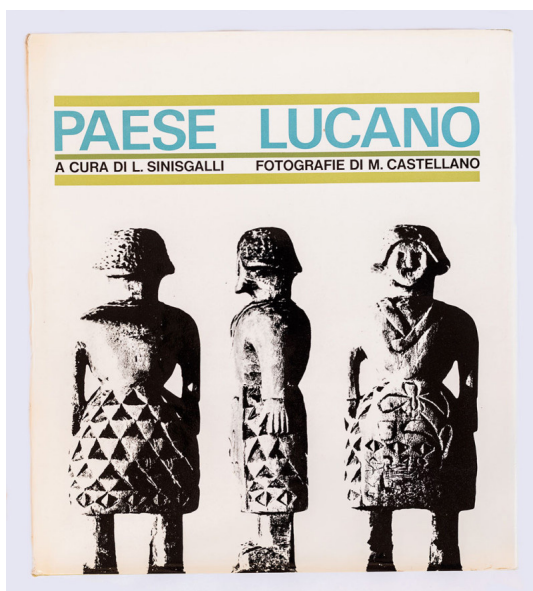
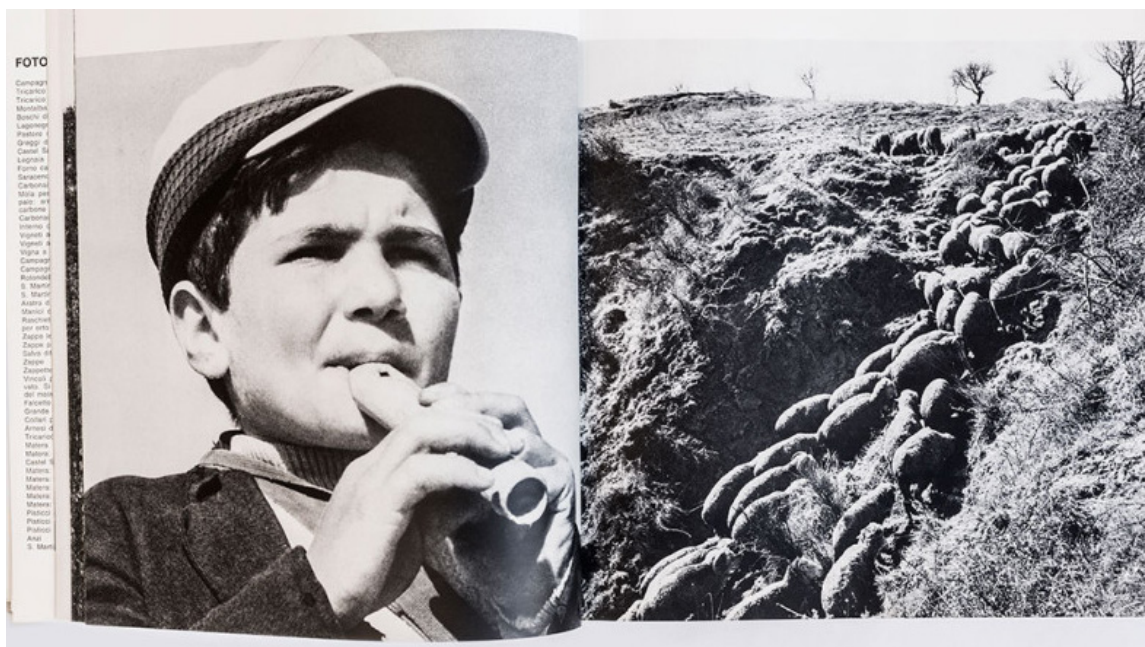
La fotografia, secondo Umberto Eco, nei possibili sistemi segnici, mantiene nonostante tutto una capacità indicale. Un indice è un segno che non è né arbitrario, né pienamente convenzionale e mantiene con l'oggetto a cui si riferisce un rapporto dichiarato di causa ed effetto.

È una traccia, in assenza dell'oggetto ci dice che lì dove ora c'è il segno era esistito un oggetto come sorgente di "raggi luminosi" per dirla alla Eco.

La fotografia è una descrizione densa che porge un documento ibrido e che conserva tuttavia un elevato potere di testimonianza rispetto a un reale con cui ha avuto contatto.

Le immagini e le fotografie vengono spesso utilizzate per la narrazione di un territorio, questo perché il repertorio iconografico associato ad un determinato territorio costituisce un giacimento culturale in continuo divenire, capace di codificare, incorporare e restituire gli elementi di carattere materiale e immateriale che caratterizzano il paesaggio locale: dai suoi aspetti geofisici e morfologici ai valori condivisi dalle comunità che ne popolano gli spazi. Attraverso un **foto-racconto** ad esempio diventa possibile indirizzare proficuamente l'immaginario che il territorio assume agli occhi della collettività, contribuendo a ricondurlo al suo valore proprio di spazio in cui ci identifichiamo, nel quale abbiamo i nostri legami sociali e le nostre memorie.

Parlando di foto-racconto ci sono diversi approcci alla narrazione del territorio come vediamo dai lavori di **Mimmo Castellano, Mauro Bubbico e i membri del Centro Studi Torre di Nebbia**, che hanno lavorato per raccontare la stessa area geografica fra la Puglia e la Lucania, attraverso una rielaborazione sempre differente del ricco universo iconografico locale.



> Mimmo Castellano,
 "Paese Lucano", copertina e
 pagine interne, Amicale Pizzi,
 Milano, 1964

Mimmo Castellano realizza, nel corso degli anni Sessanta, "Paese Lucano" (1964) insieme ad altre due pubblicazioni ispirate al formato del foto-racconto neorealista in cui rassegne di immagini scattate in alcuni piccoli centri abitati pugliesi e lucani diventano il mezzo per documentare le secolari tradizioni del luogo. Il libro, commissionato da Eni diventa un saggio di antropologia visiva del territorio con l'espedito narrativo del viaggio di un curioso pellegrino.

I casi evidenziano come l'utilizzo delle immagini risulta un canale privilegiato per interrogare e rappresentare il territorio, rilevando gli aspetti positivi ma anche le problematiche inevitabili. Questo strumento dunque risulta utile a riconnettere l'uomo con il proprio ambiente vitale, come afferma anche Munari infatti:

“Conoscere le immagini che ci circondano vuol dire anche allargare le possibilità di contatti con la realtà; vuol dire vedere e capire di più.”¹

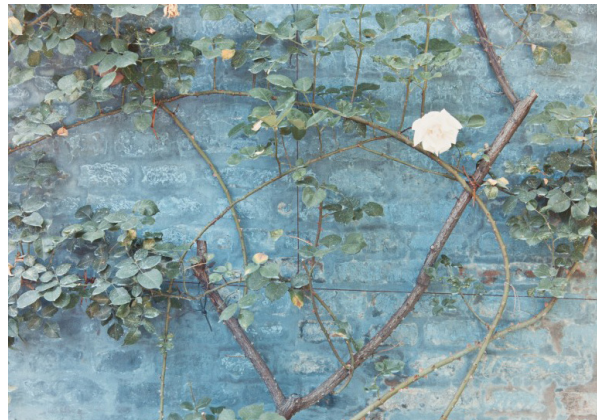
La fotografia permette di fermare nel tempo i modi di apparire della realtà, prenderne coscienza, e di dare così inizio all'attività conoscitiva e progettuale.

Un autore tra i più importanti e influenti nel panorama della fotografia contemporanea è **Luigi Ghirri**, che inizia il suo lavoro nel 1970 mostrando subito un forte interesse per il tema del paesaggio: la lettura dei luoghi appartenenti a un'Italia meno nota, fuori dalle piste del turismo convenzionale, sembra corrispondere con la ricerca di una identità, individuale e collettiva.

“Quello che ho fatto tra il 1970 e il 1975, fotografando i margini delle città antiche, o prevalentemente paesi senza dignità storica e geografica, è stata una sorta di ricomposizione di album di famiglia del mio e del nostro esterno.”

Da quegli anni prendono così corpo mostre come Iconocittà (1980), Viaggio in Italia (1984), Esplorazioni sulla Via Emilia (1986), e le serie “Vedute” e “Italia ai lati”, in cui è evidente l'attenzione verso quello che potrebbe definirsi il banale quotidiano, nei suoi aspetti minori comunemente ritenuti scontati, in cui si esprime la visione della fotografia per Ghirri come un modo per osservare il mondo conservando intatto una sorta di stupore adolescenziale; un vedere “attraverso” le cose per poter attingere nuovi significati e per poter, infine, trovare nuove domande.

1. Munari B. “Design e comunicazione visiva”, Laterza, Roma-Bari 1972



> in alto: Luigi Ghirri, Cittanova, 1985, da "Esplorazioni sulla via Emilia", serie "Vedute nel paesaggio"
> a sinistra: Luigi Ghirri, Modena, 1973, da "Italia ai lati"
> a destra: Luigi Ghirri, San Pietro In Vincoli, Villa Jole, 1990, da "Paesaggio italiano"

3.4.2

Keri Smith:

Come diventare un esploratore del mondo.

Keri Smith è un'autrice di numerosi libri sulla creatività e l'esplorazione della realtà e delle sue infinite possibilità.

Lo scopo principale del suo lavoro e della sua ricerca è creare quella che Umberto Eco definisce "opera aperta", un testo aperto alle mediazioni del lettore, che in questo caso si configura come un artefatto volutamente incompleto che lascia a briglie sciolte la fantasia del lettore.

I suoi libri infatti invitano chi li legge/ utilizza a viverli, completandoli con frasi, disegni, strappando le pagine e disseminandole per strada, azioni tipiche della guerrilla art.

Per Keri essere una guerrilla artist significa abitare un luogo, farlo proprio, esserne parte integrante e dialogarvi, usando tutti i sensi.

Il libro *"Come diventare un esploratore del mondo: museo di arte/vita portatile"* può essere considerato un esempio di strumento utilizzato per invogliare a condurre un'esplorazione urbana libera e ludica; il libro infatti propone una serie di esercizi, chiamati "esplorazioni", utili a scoprire, o ri-scoprire, il mondo che ci circonda e per guardare le città, che crediamo di conoscere, con occhi nuovi, attraverso semplici azioni di raccolta, osservazione, documentazione e catalogazione.

Come afferma l'autrice:

"In ogni momento, ovunque tu sia, esistono centinaia di cose interessanti intorno a te, che vale la pena documentare".

Il libro, a detta della stessa Smith, è solo per coloro dotati di immaginazione, non è adatto invece a tutti gli altri che non riescono ad abbandonare lo scetticismo per osservare il mondo attraverso metodologie che sicuramente stravolgono le abitudini ed i pensieri consolidati.

Il libro si apre con una serie di regole per diventare un esploratore del mondo:

- 1. Guarda continuamente.**
(Fa' attenzione anche alla terra sotto ai tuoi piedi)
- 2. Considera ogni cosa come viva e animata**
- 3. Tutto è interessante. Guarda più da vicino**
- 4. Cambia spesso i tuoi percorsi**
- 5. Osserva a lungo (e per poco)**
- 6. Fa' attenzione alle storie che si nascondono intorno a te**
- 7. Fa' attenzione ai pattern intorno a te. Fai delle connessioni**
- 8. Documenta le tue scoperte (con appunti) in tanti modi diversi**
- 9. Fai posto a ciò che non è determinato**
- 10. Osserva il movimento**
- 11. Instaura un dialogo personale con il tuo ambiente. Parlagli**
- 12. Scopri l'origine delle cose**

EHI PASSIKO*

*UN INVITO A "VENIRE A VEDERE"
NELL'ANTICA LINGUA PALL.

NON SMETTEREMO DI ESPORARE
E ALLA FINE DI TUTTO IL NOSTRO ANDARE
RITORNEREMO AL PUNTO DI
PARTENZA
E CONOSCIEREMO QUEL LUOGO PER
LA PRIMA VOLTA.

-T. S. ELIOT, "QUATTRO QUARTETTI"

La regola fondamentale secondo l'autrice è procedere con curiosità in ogni costo, poiché tutto è interessante e dotato di valore, spesso nascosto dalla quotidianità e dall'abitudine.

Guardare al mondo con gli occhi di un bambino stravolge la realtà e ci permette di cogliere tutti quegli aspetti e quelle sfumature, sia grandi che piccole, che prima ci sembravano banali e appiattite, piatte dal senso comune.

La missione che bisogna intraprendere è quella dell'esploratore. Quindi, come ogni esploratore che si rispetti, bisogna documentare, prendere appunti, raccogliere gli oggetti trovati nei viaggi, catalogare le scoperte.

Questa pratica deve essere svolta in qualsiasi momento ed in qualsiasi luogo. Importante però è collezionare oggetti, momenti, immagini o suoni che colpiscano la nostra attenzione, anche se sembrano irrilevanti.

Non esiste un metodo privilegiato o corretto, ciascuno è libero di indagare la propria realtà.

Bisogna però, vagare senza meta.

Bisogna "perdersi", letteralmente o metaforicamente. Perdersi significa anche non sapere dove ci si sta dirigendo, quindi non sapere cosa si potrà trovare o incontrare, perdere il senso del tempo e dello spazio. Non bisogna preoccuparsi del risultato, ma solo meravigliarsi e innamorarsi del presente, dell'attimo che si sta vivendo.

> Pagine del libro "Come diventare un esploratore del mondo"



ESPLORAZIONE # 57

L'IMMAGINAZIONE È PIÙ IMPORTANTE
DELLA CONOSCENZA - ALBERT EINSTEIN

MA CASA FOSSE
PER GIOCARRE?
LA BIANCA?
DEI SUPER-POTERI?

E SE CI FOSSERO DEI
PICCOLI ELFI CHE
VIVONO SUL MIO
TETTO E CHE ESCONO
SOLO DI NOTTE?

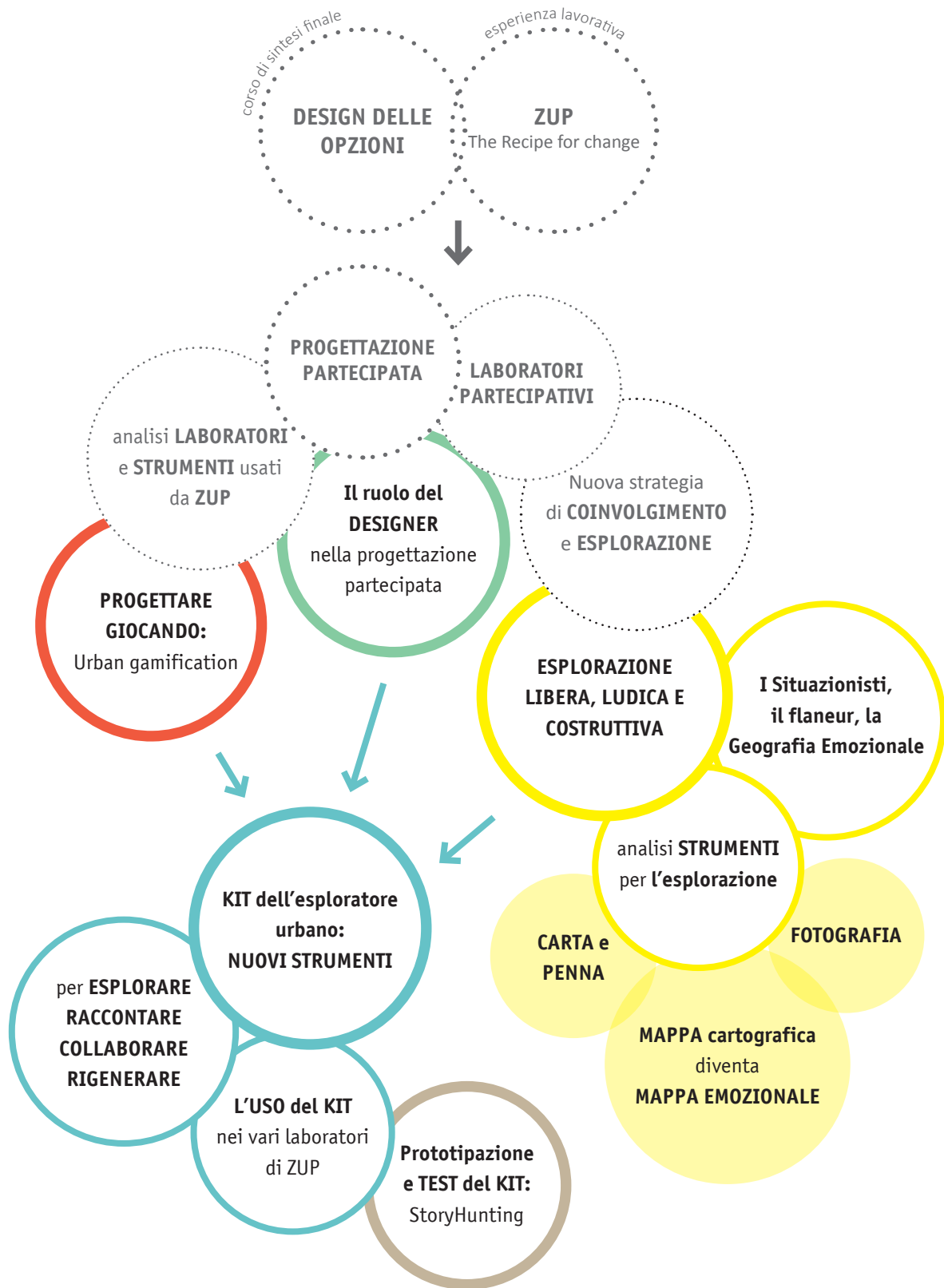
E SE AVESSI IL
POTERE DI ESSERE
INVISIBILE?

TUTTI
VICINI
O VITE
E?

E SE OGNI FOGLIA
CONTENESSE
UN MESSAGGIO
SEGRETO?

E SE CI FOSSERO
NEL GIORNALE
TUTTI I SEGRETI
DELL'UNIVERSO
SCRITTI IN
CODICE?

> **Mappa cognitiva**, dettaglio della mappa di p.11 che spiega gli argomenti toccati nella “fase di design”, di esperienza sul campo e di ricerca e sviluppo, e introduce la fase di “Output” e di “Prototipazione”.



4.

Il progetto: Urban Explorer Kit. Nuovi strumenti per la co-progettazione

4.1 **Concept**

Dalle ricerche dei capitoli precedenti possiamo delineare delle linee guida del progetto. Innanzitutto è stato evidenziato l'obiettivo principale da raggiungere che è quello di riuscire a:

- Stimolare e abilitare gli attori (in questo caso specifico i partecipanti dei laboratori di ZUP) alla collaborazione e alla progettazione partecipata.

Il progetto, che nasce dalla collaborazione con ZUP e per ZUP, tiene conto di tutta l'analisi delle azioni e dei laboratori proposti dal team, durante la quale è stata evidenziata l'importanza delle fasi iniziali. È proprio in queste fasi dei laboratori, in cui si forma e si conosce il gruppo, in cui si inizia ad esprimere la propria opinione del territorio e della comunità e i bisogni dei vari utenti, e nell'esplorazione territoriale, che si accende la scintilla del cambiamento e che inizia la collaborazione e la co-progettazione. Durante l'analisi ho capito com'è importante predisporre gli utenti ad un'Esplorazione libera, ludica e costruttiva, per aprirli ad un'esperienza emozionale, sensoriale e mentale capace di creare una conoscenza molto più ricca e completa del territorio, che ponga le basi per un rinnovamento non solo nella percezione urbana, ma anche nell'interpretazione dei rapporti sociali ed istituzionali.

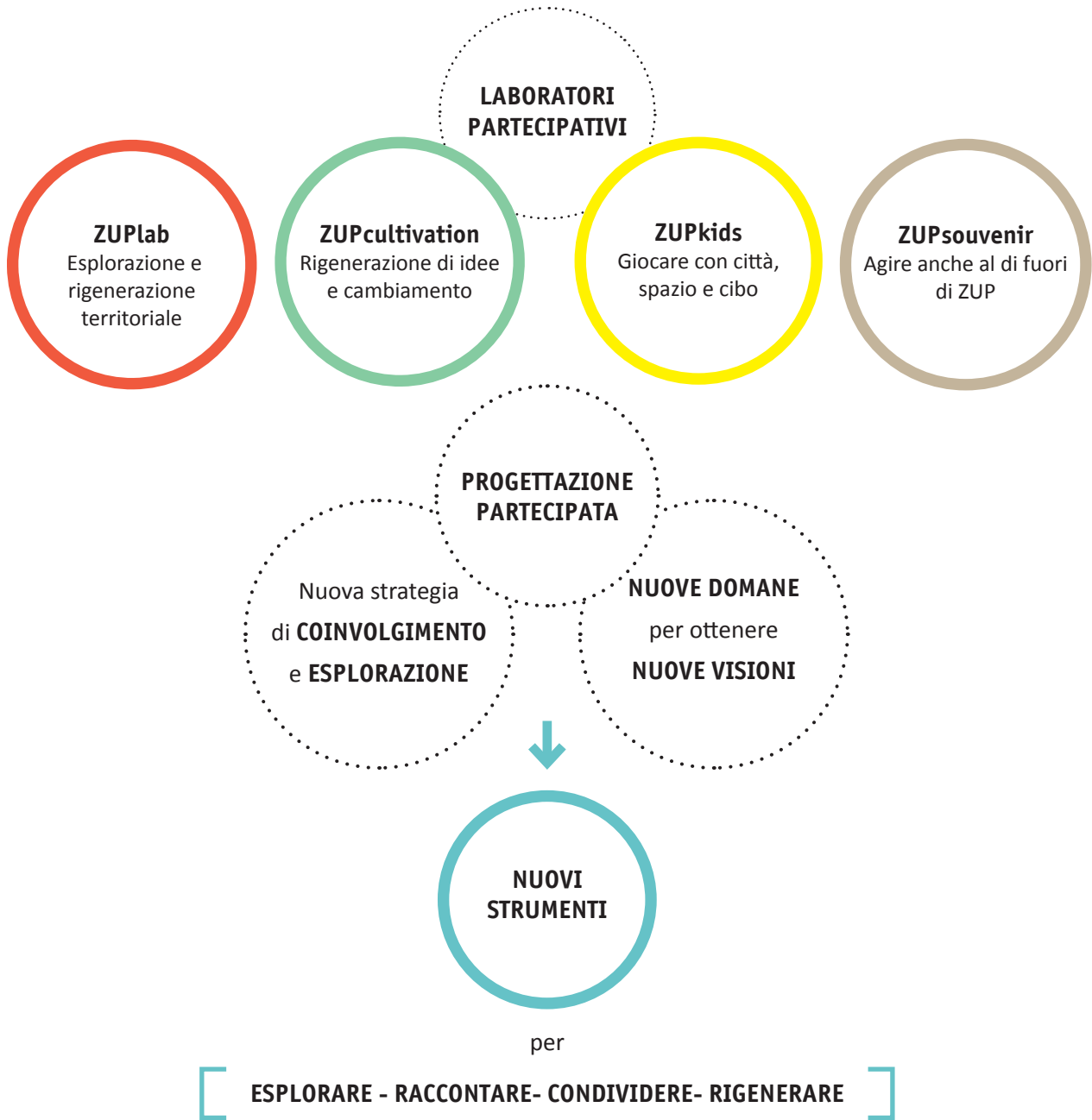
Le domande che mi sono posta sono:

- Come si può aiutare e abilitare i partecipanti ad aprirsi a questo tipo di esplorazione ludica e costruttiva, da cui si possa ricavare un patrimonio comune, capace di generare collaborazione?

- Gli stereotipi ribaltati e le idee espresse durante le prime fasi, la mappa del territorio, il cellulare, la macchina fotografica, sono strumenti sufficienti a creare le giuste condizioni per un'esplorazione libera, multisensoriale, ludica, condivisibile e costruttiva?

Partendo da qui si è arrivati a capire che i materiali offerti da ZUP per le prime fasi dei laboratori, e in particolare per l'esplorazione, possono essere implementati con strumenti capaci di stimolare una relazione più completa con il territorio esplorato, coinvolgendo più sensi. Da qui si è arrivati alla progettazione di strumenti di facilitazione, pensati come un supporto per le azioni di ZUP, ma soprattutto capaci di attivare una nuova strategia di coinvolgimento ed esplorazione, capaci di far nascere nuove domande e nuove visioni stimolando la progettazione partecipata tra i vari attori/utenti.

ZUP
[The recipe for change]



4.2

Urban Explorer KIT

La progettazione del **KIT** parte dunque dalla volontà di ampliare gli strumenti forniti da ZUP, creando una sorta di “**cassetta degli attrezzi**” in grado di:

_Abilitare e supportare gli attori/partecipanti durante le varie fasi dei laboratori.

_Creare coinvolgimento, collaborazione, e partecipazione, per progettare insieme spazi e momenti di vita, in una dimensione ludica ma costruttiva (progettare giocando).

Per quale **laboratorio**?

Si è deciso dunque di progettare strumenti utilizzabili nelle varie esperienze laboratoriali proposte da ZUP (ZUPlab, ZUPkids, ZUPcultivation, ZUPsouvenir), con un’attenzione maggiore allo ZUPlab e alla fase di Esplorazione territoriale, da cui si passa per attivare la rigenerazione urbana. A tale scopo il KIT è pensato per essere personalizzabile e adattabile ad ogni nuova esperienza progettata da ZUP.

Per quali **fasi principali**?

_Esplorazione territoriale
(costruzione del patrimonio del singolo;
mappatura del territorio)



_Racconto
(dalla visione del singolo alla visione sociale;
creazione di nuove comunità)



_Riprogettazione / Rigenerazione
(dalla città alla Zuppa)



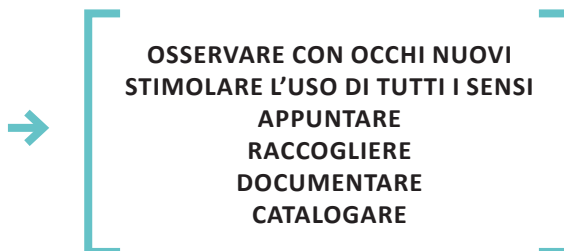
In particolare gli **obiettivi** del KIT sono:

_Stimolare un'esplorazione ludica, libera e costruttiva capace di creare una conoscenza molto più ricca e completa del territorio, dei luoghi e delle relazioni all'interno di esso;

_Stimolare un'esplorazione multisensoriale del territorio, osservandolo con occhi nuovi, abitandolo e facendolo proprio, per vivere esperienze nuove e rimettere tutto in gioco.

_Facilitare la creazione di una memoria condivisibile dell'esperienza di esplorazione e collaborazione (utile nella fase di racconto dell'esperienza dei singoli partecipanti).

_Facilitare il passaggio dalla visione del singolo ad una visione sociale, generando nuove domande e nuove visioni.



Il kit dunque invita i sensi e la mente a conoscere e vivere tutte le esperienze che la città è in grado di offrire, in modo da condurre un'esperienza consapevole e soddisfacente per poter interagire con la vita stessa della città, plasmandola (come spiega Charles Landry).

Il kit è composto da strumenti analogici comprensibili ai diversi tipi di utenti che partecipano ai laboratori e, dunque, caratterizzati da accessibilità, variabilità e personalizzazione.

Esso è composto da:

_ il Diario dell'Esploratore urbano
_ la Mappa nera (Black map)
_ StampCity (timbrini)





Crea la cartolina della città!

Racconta la tua visione del territorio esplorato creando una vera e propria cartolina, che potrai tenere con te come ricordo o perché no spedirla! Come?
Usa gli strumenti che preferisci, il disegno, il collage, i colori, i timbrini, il materiale raccolto durante il viaggio, o anche solo le parole, per dare forma alla tua città scoperta!



Trasforma la città in una Zuppa!

Dal quartiere alla Zuppa!
Associa degli ingredienti a ciò che hai osservato durante l'esplorazione, e crea la zuppa di quartiere.
Dopo aver creato la ricetta non ti resta che organizzare un "pranzo di quartiere" invitando altri esploratori e cittadini, gli amici.
E perché non invitare tutti usando la cartolina della città?
Spediscila o condividila on line con #ZUPpaPranzoQuartiere.
Sarà una buona occasione per riunire tutti intorno ad un tavolo, far conoscenza e vivere insieme la città in modo gustoso!

ZUPkit

il Diario dell'Esploratore urbano

4.2.1

Il Diario dell'Esploratore urbano

Il diario è un raccoglitore di esperienze e contiene al suo interno diversi materiali che propongono attività da svolgere singolarmente e in gruppo durante i laboratori. Anche lui quindi è considerato una sorta di “cassetta degli attrezzi” che contiene strumenti adatti a diversi momenti di progettazione partecipata proposti da ZUP.

È legato soprattutto alla fase di esplorazione del territorio, con esso infatti l'esploratore potrà creare un racconto della sua personale esperienza, una memoria di viaggio unica e condivisibile, che aiuta a connettersi con la città e con gli altri esploratori, durante e dopo l'esplorazione.

Pensato in formato A6 per essere maneggevole e comodo da portare e utilizzare in viaggio, è realizzato con un foglio di plastica trasparente, materiale che protegge e allo stesso tempo rende visibile ciò che viene custodito all'interno.

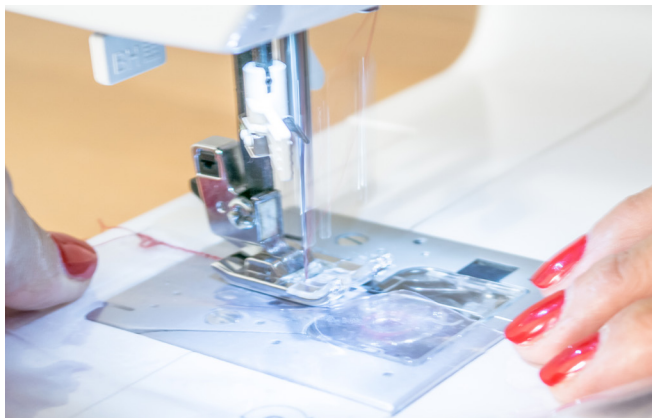
Il Diario è composto da **4 tasche** aperte superiormente, in cui sono inseriti, da ZUP, dei **Folders** (di quattro facciate) che corrispondono alle diverse attività che portano alla scoperta del territorio. Ad ogni folder inoltre sono associati dei materiali di supporto alle varie azioni proposte e ai diversi laboratori. Le tasche danno la possibilità agli esploratori di inserire ed aggiungere tutto ciò che riterranno necessario portare con loro, come oggetti personali e materiali raccolti durante le attività, creando così un vero e proprio raccoglitore, un “diario” che una diventa memoria di viaggio e un racconto dell'esplorazione.

Materiali usati per realizzare il Diario

- _PVC trasparente, in fogli di 31 h X 42 l cm, 1 mm di spessore.
- _Filo in cotone rosso
- _Elastico per la chiusura, 40 cm, Ø 1mm







Prototipazione del Diario

La custodia in plastica è prodotta in linea con la necessità di avere una produzione di pochi pezzi, con un materiale reperibile ed economico.

È stata dunque scelta una tecnologia di produzione non industriale come la **cucitura a macchina**. Tutto ciò ha permesso la produzione di prototipi e dei prodotti finali utilizzati e testati, e permetterà in seguito la personalizzazione del Diario, nella forma e nella dimensione (qualora si volesse produrre per un determinato laboratorio il Diario in un formato diverso dall'A6).

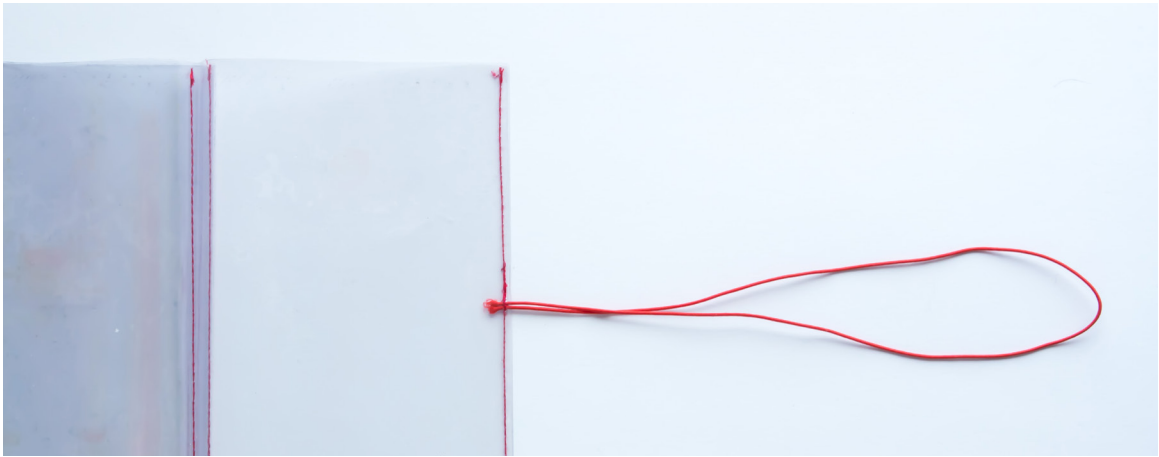
Per la cucitura del Diario è stato utilizzato del **filo rosso** essendo questo uno dei colori più usati da ZUP, ed essendo un elemento già usato in passato per i primi strumenti di comunicazione, come per i ricettari.

Le fasi della produzione

1. Taglio della plastica in 31 h X 42 l cm

2. Cucitura:

Il foglio in plastica viene piegato in due e cucito su tre lati, creando quattro tasche aperte sul lato superiore. Durante la cucitura viene inserito e cucito l'elastico a metà del lato più corto.



5 Folders per 5 attività'

Per ogni tasca dunque è stato realizzato un **folder**, uno strumento che corrisponde ad una attività o ad una fase svolta durante i laboratori di ZUP, pensati per essere di supporto agli esploratori, per stimolarli ad esperienze differenti capaci di far comprendere il territorio in modo, di farli riconnettere con i luoghi e con le storie che li animano, e soprattutto con gli altri cittadini.

I **folders** realizzati sono cinque, e il team potrà decidere quale far utilizzare, in base al progetto partecipativo affrontato e agli utenti.





Il primo e l'ultimo dei folders, ovvero la copertina e la creazione della ricetta della zuppa di città, rispettivamente aprono e chiudono i laboratori di ZUP in quanto rappresentano gli step che racchiudono i principi fondamentali dei laboratori e della metodologia di co-progettazione che ZUP propone: la volontà di aprirsi ad una conoscenza nuova del territorio, attraverso un'esplorazione esperienziale, per accendere la scintilla del cambiamento, e infine il riunirsi tutti intorno ad un tavolo per creare e mangiare una Zuppa, simbolo e traduzione tangibile del territorio urbano e del cambiamento possibile.

Qui ho scelto di mostrare degli esempi di utilizzo per ogni Folder, e per farlo ho preso come caso di riferimento la prima edizione di ZUPlab, svolta a Milano, nel quartiere di Dergano-Bovisa nel 2011.



Stai in ascolto e mappa il territorio

Usa tutti i sensi e al campo
inizia l'esplorazione: toccando
gli angoli dei luoghi e osservando
anche i piccoli dettagli con occhi
nuovi.

Prova a "mappare" il territorio
aspirando ciò che la tua attività
percepisci, i suoni, i colori, gli odori,
i personaggi e le relazioni tra loro.

Fotografati, disegna e aggiorna le
esperienze che stai creando una
tua **MAPPA PERSONALE**.



Crea il tuo Erbario cittadino!

Prova a raccogliere e catalogare
le foglie, le piante e fiori che
incontrerai durante l'esplorazione del
vicino urbano, creando il tuo erbario
personale in cui descrivi gli odori,
colori e le sensazioni simili registrate
dal luogo.

Hai trovato degli astmi? Usa l'erbario
anche per catalogare ingredienti e
aromi per la ricetta della città.

Riprendendo dal tuo erbario potrai
preparare ad esempio le mappe
le istruzioni all'interno!



Crea la cartolina della città!

Racconta la tua visione del territorio
esperienziato creando una vera e propria
cartolina che potrà tenere con te
come ricordo o perché non sparisca!
Come? Il collage, i colori, i trionfi,
disegno, gli acquerelli che preferisci, il
materiale raccolto durante il
viaggio, e anche solo le parole, per
dare forma alla tua città scoperta!



Trasforma la città in una Zippai!

Dal quartiere alla Zippai!
Associa degli ingredienti a ciò che hai
osservato durante l'esplorazione, e
crea la ricetta di questo
Dopo che organizzerai un pranzo di
quartiere* invitando gli esploratori
cittadini, gli amici!

E perché non rendere tutti usando la
cartolina della città?
Spediscila o consegnala, on line
con #ZippaiPravocazione per
Saranno tutti intorno ad un tavolo, far
conoscenza e vivere insieme la città
in modo gustoso!



1° Folder: ZUPkit - il Diario dell'esploratore urbano

Il primo libretto, che fa da copertina, introduce e spiega cos'è il Diario e come può essere utilizzato, attraverso poche frasi e parole chiave.

Invita gli esploratori urbani a scoprire ed esplorare con occhi nuovi, introducendo l'esplorazione ludica e libera ma soprattutto costruttiva; li invita inoltre a creare nuove connessioni con i luoghi e con gli altri esploratori, per ripensare e riprogettare insieme la città.



2° Folder:

Stai in ascolto e mappa il territorio!

Il secondo folder rappresenta la prima vera e propria attività, ovvero il momento in cui si comincia davvero ad esplorare. Sprona ad usare tutti i sensi e ad iniziare l'esplorazione ludica, libera ma costruttiva del territorio, facendosi guidare dai luoghi stessi. Invita inoltre a creare una "mappa personale" appuntandosi tutto ciò che attira l'attenzione, le componenti fisiche ma anche immateriali del territorio utilizzando l'alfabeto di segni, composto da forme geometriche semplici e da derivazioni di esse. I simboli, a cui sono stati associati dei significati non limitanti, permettono di ottenere una lettura unitaria del territorio, nel momento di ritrovo successivo all'esplorazione, mettendo a confronto le mappe personali dei vari esploratori.

ESPLORARE
RACCONTARE



Stai in ascolto e mappa il territorio!

Usa tutti i sensi e sii curioso!
Inizia l'esplorazione facendoti guidare dai luoghi e osservando anche i piccoli dettagli con occhi nuovi.






Prova a "mappare" il territorio segnando ciò che ha attirato la tua attenzione come i luoghi, i percorsi, i suoni, i colori, gli odori, i personaggi, e le relazioni tra loro.

Fotografa, disegna e appunta le esperienze che fai, creando una "mappa personale".

StampCity

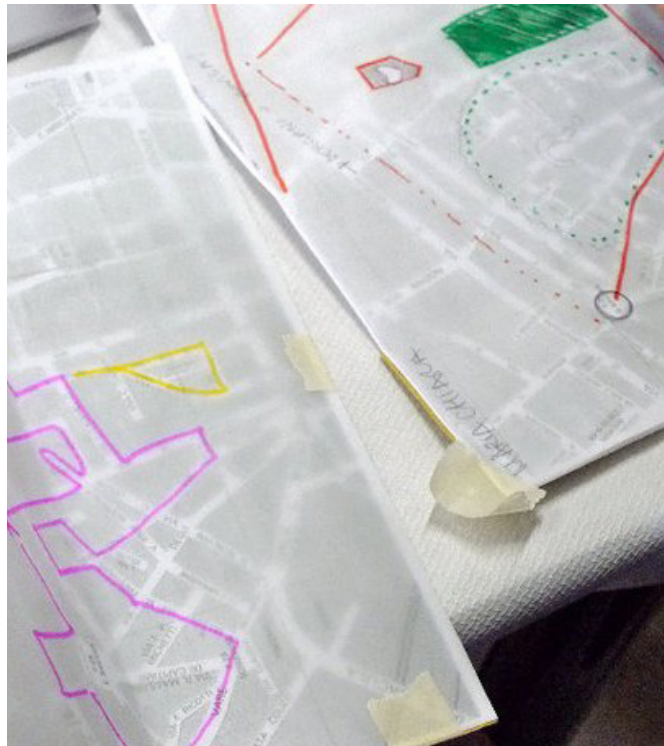
Partendo dalla mappa stradale, o facendoti guidare solo dai luoghi, inizia l'esplorazione per scoprire la tua visione della città.

Prova ad usare questo alfabeto di segni, per creare una "mappatura" del territorio esprimendo ricordi, esperienze ed emozioni trasmesse da esso durante l'esplorazione.

-  Luogo definito e confinato con forte valenza fisica
-  Percorso, direzione
-  Punto di riferimento, coglie l'attenzione
-  Punto focale, in prevalenza, nodo di attività
-  componenti dinamiche in divenire materiali e immateriali (suono, odori...)

Otterrai una "mappa personale" espressione delle tue esperienze e percezioni, un "abbozzo intimo" del territorio che sarà però comprensibile anche agli altri esploratori, permettendo una lettura unitaria di esso.

Insieme potrete così ottenere una visione sociale del territorio, che sarà il frutto delle visioni di ognuno di voi. Da questa conoscenza potrete ripartire insieme nella riprogettazione di nuovi scenari in città!







Stai in ascolto e mappa il territorio!

Usa tutti i sensi e sii curioso!
Inizia l'esplorazione facendoti
guidare dai luoghi e osservando
anche i piccoli dettagli con occhi
nuovi.

Prova a "mappare" il territorio
segnando ciò che ha attirato
la tua attenzione come *i luoghi, i
percorsi, i suoni, i colori, gli odori, i
personaggi, e le relazioni tra loro.*

Fotografa, disegna e appunta le
esperienze che fai, creando una
tua "mappa personale".

- + ARCHEOLOGIA INDUSTRIALE
- + PERIFERIA VS CENTRO
- ↓
- ISOLA NELLA CITTÀ CHE CORRE
- + COMUNITÀ DIVERSE
- + VECCHIE TRATTORE MILANESI →
- LUOGHI DI RITROVO
- + ARIA DI PAESE ↓
- + SUONI CASAUNGHI
- + TORRE

3° Folder: Crea il tuo Erbario cittadino!

Questa attività è ispirata ad uno ZUPfest durante il quale è stato organizzato un laboratorio per creare un erbario personale. Può essere svolta durante tutti i laboratori perché in generale invoglia a raccogliere informazioni del luogo osservando la natura, e quindi anche le componenti in continuo cambiamento come i colori e i profumi associate alle zone verdi urbane. Durante lo ZUPlab ad esempio il folder può essere usato anche per raccogliere papabili ingredienti, come ad esempio aromi, utilizzabili per la creazione della zuppa (5° folder). Con questo folder gli esploratori troveranno 6 utili consigli e altri materiali utili come fogli e piccole bustine per la raccolta di piante e semi.

ESPLORARE
RACCONTARE



- Consigli per un buon erbario!
1. Raccogli piante fresche e riponile tra due pagine bloccandole con nastro adesivo o spilli.
 2. Annota i dati importanti creando delle etichette.
 3. Cosa racconta la pianta? Descrivi i colori, gli odori (gli aromi), l'aspetto della pianta, dell'albero e del fusto, e i suoi possibili usi.
 4. Hai trovato dei semi? Custodiscili in piccole bustine.
 5. Una volta a casa prova ad identificare e classificare al meglio le piante con l'aiuto di libri.
 6. Per la conservazione delle piante basta essiccarle tra fogli di carta assorbente e pressarle sotto il peso di lastre in legno o cartone.

Luogo
Data
Nome
Famiglia







Consigli per un buon erbario:

1. Raccogli piante fresche e riponile tra due pagine bloccandole con nastro adesivo o spilli.
2. Annota i dati importanti creando delle etichette.
3. Cosa racconta la pianta? Descrivi i colori, gli odori (gli aromi), l'aspetto della pianta, dell'albero e del fusto, e i suoi possibili usi.
4. Hai trovato dei semi? Custodiscili in piccole bustine.
5. Una volta a casa prova ad identificare e classificare al meglio le piante con l'aiuto di libri.
6. Per la conservazione delle piante basta essiccarle tra fogli di carta assorbente e pressarle sotto il peso di lastre legno o cartone.

Luogo _____
Data _____
Nome _____
Famiglia _____





4° Folder: Crea la cartolina della città!

Questa attività, completamente nuova negli ZUPlab, è pensata per aiutare gli esploratori a raccontare l'esplorazione, le esperienze vissute e ciò che è stato scoperto, dando forma alla propria visione della città o del quartiere. Con la cartolina, creata usando parole, disegni o ritagli di giornale, si invita ogni esploratore a sintetizzare e rendere facilmente comprensibile un'esperienza e una realtà magari complessa. È in questa dimensione ludica, con la creazione e lo scambio delle cartoline, che gli esploratori iniziano a condividere le memorie personali confrontando le diverse visioni e imparando quindi ad ascoltarsi.

RACCONTARE
CONDIVIDERE
COINVOLGERE



Crea la cartolina della città!

Racconta la tua visione del territorio esplorato creando una vera e propria cartolina, che potrai tenere con te come ricordo o perché no spedirla! Come?

Usa gli strumenti che preferisci, il disegno, il collage, i colori, i timbrini, il materiale raccolto durante il viaggio, o anche solo le parole, per dare forma alla tua città scoperta!

ZUP

THE RECIPE FOR CHANGE

Contatti:
info@zuplab.com
www.zuplab.com
www.facebook.com/Zuplab
#zuplab

ZUP souvenir



.....

.....

.....

.....

.....

ZUPlab
Esplorazione e
rigenerazione
territoriale

ZUPkids
Giocare con città,
spazio e cibo

ZUPsouvenir
Agire anche al di fuori
di ZUP



Come creare la cartolina della città?

Usando materiali come **cartoncini colorati**, **ritagli** di giornale, **immagini e parole**, **oggetti** ed **ingredienti** trovati durante l'esplorazione, per creare dei collage ed esprimere in modo creativo, sintetico e diretto la propria visione della città.



5° Folder:

Trasforma la città in una Zuppa!

L'ultimo folder, come abbiamo spiegato inizialmente, rappresenta la fase di chiusura dello ZUPlab, ovvero quella in cui le caratteristiche della città diventano tangibili trasformandosi in veri ingredienti. L'insieme degli ingredienti è poi descritto con la forma di una ricetta commestibile che in quanto tale è come un'istantanea: fotografa il paesaggio e ne cambia la prospettiva d'osservazione, diventando il simbolo del cambiamento possibile.

COINVOLGERE
CONDIVIDERE
RIGENERARE



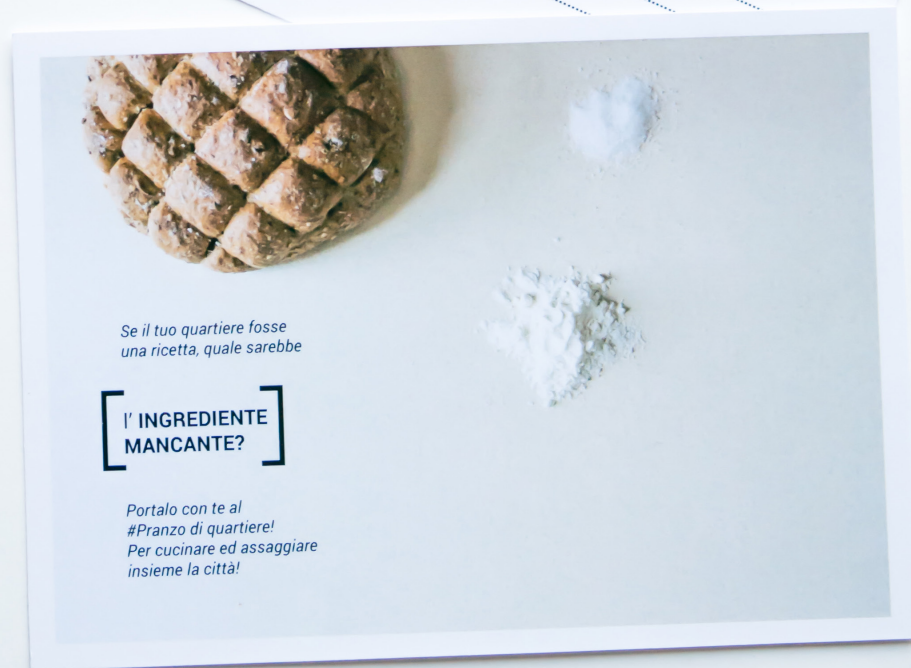






Ma una volta creata la zuppa resta ancora un passo da fare: la co-progettazione si apre ai quartieri e all'intera città proponendo ai cittadini un **pranzo di quartiere**, durante ad esempio uno ZUPfest, che diventa occasione per far partire nuovamente il processo di coinvolgimento. Vengono invitati tutti cittadini, usando ad esempio la cartolina della città con cui simbolicamente viene chiesto ad ognuno di portare l'ingrediente mancante del suo quartiere, un ingrediente simbolo di un valore, di un bisogno e di una mancanza vera e percepita dai cittadini. In questo modo le ricette che verranno fuori dall'insieme degli ingredienti portati dai cittadini daranno forma alla città, com'è oggi e come desiderano che sia.

La caccia all'ingrediente mancante invita, non solo il gruppo di persone che hanno partecipato all'esplorazione urbana ma tutti gli abitanti, a porsi delle domande sulla propria città, sui propri bisogni e la mancanze, domande da condividere e su cui confrontarsi davanti ad un piatto caldo, in un momento di ritrovo, di conoscenza e di attività dell'intera comunità.



“Aprendo spazi privati come cortili al quartiere e facendo diventare giardini pubblici delle sale da pranzo, ci si ritrova tutti intorno ad un tavolo e la Zuppa, inventata e cucinata insieme, diventa un mezzo di aggregazione e condivisione.

Chi assaggia le zuppe di quartiere (ri)conosce il territorio, integra il racconto e rimette in moto le energie del cambiamento.”

Dal primo ricettario di ZUP realizzato durante la prima edizione di ZUPlab 2011 nel quartiere Dergano Bovisa di Milano.

> p.116: cartolina realizzata con ZUP per invitare i cittadini al pranzo di quartiere
> immagini da ZUPpranzo di primavera (26/03/11) in via Tartini a Dergano, Milano



Il Diario dell'esploratore urbano per un turismo alternativo con ZUPsouvenir

Zupsouvenir propone diverse esperienze, alcune destinate alla *Formazione e Consulenza* per attori del territorio come *associazioni e negozianti* che vogliono imparare a creare un nuovo tipo di turismo, il **turismo di comunità** in cui il rapporto con il territorio e con i cittadini è fondamentale, ed altre esperienze destinate invece ai *cittadini* e ai *turisti* che vogliono provare esperienze turistiche diverse, dei veri e propri **Pacchetti turistici esperienziali**.

Con queste esperienze, che possono essere moduli brevi (8h) o lunghi (32h), Zup vuole aiutare a progettare e vivere il rapporto tra cibo, città, territori e turismo, ed a collegare e costruire storie tra il territorio e le persone.

In particolare il KIT dell'esploratore può essere utilizzato dai turisti e dai cittadini che scelgono i pacchetti turistici esperienziali come ad esempio gli "Assaggi di città", degli itinerari nella città legati al cibo e alle ricette che raccontano il territorio in modo innovativo. Questi itinerari possono essere brevi tour di poche ore a pagamento, in cui viene raccontata la storia della città in base alla storia del cibo, coinvolgendo e collaborando con partner tecnici come mercati, aziende e operatori cittadini nel settore alimentare.

ZUP dunque potrebbe proporre e vendere il kit anche al di fuori dei laboratori, in quanto è stato pensato come strumento utilizzabile anche in maniera autonoma, ovvero senza la guida del facilitatore, per scoprire o rivivere territori in modo ludico e innovativo.

Il KIT può dare un'alternativa al viaggio turistico standard, che non porta a vivere davvero e a conoscere in maniera curiosa e attenta particolari apparentemente irrilevanti. Viene proposto al turista che si sente un esploratore urbano aperto, curioso, e creativo che vuole creare relazioni, ricordi e storie da non dimenticare subito dopo la fine del viaggio, riscoprendo se stesso oltre che i territori.

Il KIT dunque sostituisce la guida standard già scritta e permette di crearne una personale esplorando il territorio in modo nuovo, usufruendo della mappa stradale e disegnando il proprio itinerario, documentando l'esperienza raccogliendo oggetti e appuntando tutto ciò che colpisce. Permette inoltre di guardare oltre, di vivere nuove esperienze in luoghi sconosciuti e, perchè no, anche nei luoghi in cui viviamo ogni giorno, per creare nuove relazioni nel territorio e tra i turisti/esploratori, da cui potrebbero in futuro nascere nuove comunità e nuovi scenari di vita insieme.



4.2.2

La Mappa nera (Black Map)

La **Mappa nera** è uno strumento pensato in particolare per la fase di esplorazione degli ZUPlab e per tutte le esperienze che richiedono la riscoperta del territorio per arrivare alla sua riprogettazione.

È una mappa territoriale diversa che propone un nuovo modo di relazionarsi e muoversi all'interno del territorio. A differenza delle mappe comuni si presenta, inizialmente, non come uno strumento di orientamento ma bensì di *disorientamento*, in quanto appare completamente nera, lasciando allo scuro e celati i luoghi, le strade e i punti di riferimento.

Qual'è quindi lo scopo di questo strumento se non quello di orientare? Portare gli esploratori, compresi coloro che già conoscono i luoghi, a rimettere in discussione il territorio partendo da questa sensazione di disorientamento e stupore che il foglio nero trasmette.

Gli esploratori infatti potranno riportare alla luce i luoghi solo interagendo con il territorio in modo fisico, grattando via la superficie nera e sporcandosi le mani, riscoprendo quindi il territorio pian piano, carichi di stupore ed osservando tutto con occhi nuovi.

La mappa vuole quindi portare l'esploratore a vivere e osservare il territorio come per la prima volta, senza condizionamenti, facendosi guidare dal territorio stesso, notando anche le piccole cose a cui spesso non facciamo mai caso.

Questo strumento dunque non fa altro che creare un nuovo stato d'animo, uno nuovo punto di vista, che porterà ad un'esplorazione libera, ludica e incondizionata da cui possono nascere nuove visioni e nuove sensazioni, che sono il punto di partenza per una trasformazione possibile.

“Essere spaesati è la condizione di partenza per assaporare la ricerca, la tabula rasa, e per grattare la superficie delle proprie convinzioni, o dello strato più evidente di una città. Per un attimo fermiamoci su quel nero, su quella posizione nuova, quella del giocatore e della sfida. È l'innesto di un nuovo punto di vista, di un ruolo nuovo, di una trasformazione possibile.”

Noemi Satta, nel Monografico n°1 Stream Magazine “#Gamifichiamoci - Giocare è una cosa serissima” Giugno 2015.

Materiali usati per realizzare la Mappa

- _Foglio in carta 200gr stampato in A4 e plastificato
- _Colore acrilico nero

ZUPlab

Esplorazione e rigenerazione territoriale

ZUPkids

Giocare con città, spazio e cibo

Prototipazione e produzione della Mappa Nera

La mappa, essendo fornita e realizzata dal team di ZUP, è prodotta con materiali e tecnologie economici, come anche gli altri strumenti del KIT, e risulta quindi facilmente riproducibile per ogni territorio diverso esplorato ed anche realizzabile direttamente dai singoli esploratori.

Utilizzando Google Maps viene selezionato il territorio che si andrà ad esplorare; viene poi stampata la mappa in formato A4 in **carta plastificata** e successivamente gli viene applicato sulla superficie uno strato di **acrilico nero**.

La plastificazione fa sì che la carta non assorba il colore nero, che così diventa uno strato sorprendentemente facile da grattare via, anche a mani nude.









4.2.3

StampCity:

Un alfabeto di segni per comprendere il territorio

La città contemporanea ci propone spunti per una riflessione critica e consapevole riguardo all'ambiente che ci circonda; se ognuno di noi inizia a fare considerazioni sui monumenti e sull'architettura, sul disegno e sulla logica di tracciamento delle strade, sul processo dinamico, sia di movimento unitario che di relazioni tra gli oggetti urbani, che investe la città, *ci si rende conto dell'importanza dei sistemi di osservazioni diversi per ogni singolo individuo, e come essi ci legano ad un luogo.*

La città dunque appare come un luogo complesso le cui dinamiche e relazioni necessitano, per essere comprese al meglio, di un processo di **lettura unitaria**, ma nello stesso tempo di un processo di **"scomposizione"** dell'insieme urbano in elementi più semplici, come tracciati viari, assi vegetali, luoghi di aggregazione, percorsi, nodi ecc...

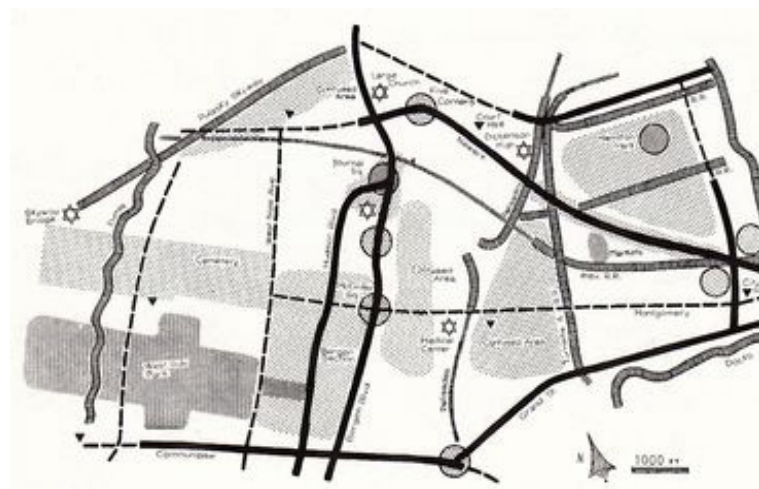
Queste intuizioni trovano riscontro nel libro del 1960, introdotto già nel precedente capitolo, "L'immagine della Città", in cui Kevin Lynch, teorico dell'urbanistica statunitense, definisce il **rapporto** tra la **città** e la **percezione sensoriale** della stessa nel seguente modo:

"Ad ogni istante, vi è più di quanto l'occhio possa vedere, più di quanto l'orecchio possa sentire. Niente è più sperimentato singolarmente, ma sempre in relazione alle sue adiacenze, alle sequenze di eventi che portano ad esso, alla memoria delle precedenti esperienze".

Kevin Lynch elabora un **diagramma** composto da segni e simboli per rappresentare i caratteri fondamentali della città di Boston, sulla base delle esperienze vissute da categorie di persone, da lui intervistate, che ne vivono l'esperienza quotidiana. L'interpretazione di questi elementi può variare nello spazio e nel tempo.

"Un osservatore accorto e ormai impraticato potrebbe assorbire i nuovi impulsi dei sensi senza disgregare la sua immagine fondamentale." ¹

1.K.Lynch, op. cit., p.32, "L'Immagine della Città"



“La leggibilità del luogo è data dal ruolo della memoria, che ne astrae elementi di sintesi.”

K. Lynch “L’Immagine della Città”

Tanti sono gli spunti che l’ambiente urbano ci suggerisce: ad esempio **la conformazione dell’argine di un fiume** è strumento di comprensione dell’utilizzo che ne viene fatto, pubblico, privato, commerciale; una **traccia sull’asfalto è memoria** di qualcosa che è accaduto in un momento storico, secondo diverse scale; **il colore** di un’insegna stradale è espressione del fatto che ci troviamo in una nazione piuttosto che in un’altra.

Oltre alle **componenti materiali**, di cui abbiamo parlato fin ora, sono da considerare anche le **componenti immateriali**.

Queste infatti concorrono a condizionare il **ritmo** e la **leggibilità** di un luogo, traducendo i vuoti e gli spazi tra le cose in elementi caratterizzati e caratterizzanti. Le componenti immateriali vanno ad agire nell’interpretazione, anche messe in relazione alle forme fisiche che plasmano l’esperienza degli osservatori.

Il silenzio ad esempio, può influire molto sull’interpretazione di un luogo. Il silenzio che permea in una zona di incontro tra una situazione e un’altra può essere un elemento di forza o di vulnerabilità. Il silenzio confinato nell’ambito di un fatto urbano può venire infranto per poi articolarsi in rumore, dando forma a situazioni inaspettate. Secondo questa visione si possono cogliere suono e silenzio come uno lo sfondo dell’altro.



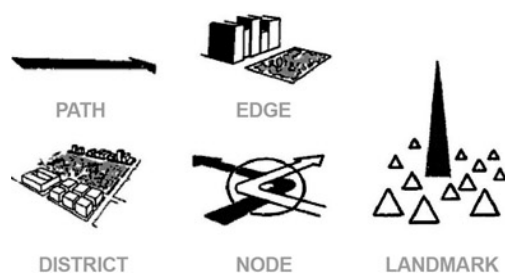
	PATH	EDGE	NODE	DISTRICT	LANDMARK
over 75% frequency					
50-75% "					
25-50% "					
12 1/2 -25% "					

Partendo dunque dalla volontà di creare una mappatura del territorio che tenga conto delle percezioni del singolo ma che sia altrettanto comprensibile e adatta ad una lettura unitaria, mi sono appoggiata alle intuizioni di Kevin Lynch e al diagramma di segni che ha sviluppato sulla base delle esperienze vissute dai cittadini di Boston, per capire quali elementi sono maggiormente utili da mappare, considerando sempre l'importanza di mantenere l'esplorazione come esperienza libera, multisensoriale, ludica e costruttiva.

A tale scopo ho scelto una serie di simboli che universalmente possono identificare elementi e caratteristiche dei luoghi, partendo dalle tre figure geometriche di base:

il cerchio, il quadrato e il triangolo.

Da queste ho poi ampliato la simbologia prendendo in considerazione il rettangolo e gli archi che compongono un semicerchio, per creare simboli dinamici per rappresentare i caratteri fondamentali della città, materiali e immateriali.



> Diagramma di segni e simboli elaborati da Lynch



> Libri di Munari "Il cerchio", "Il quadrato", "Il triangolo".
 > foto p.129: pagina dal libro "Il quadrato" di B. Munari
 > foto p.130: pagina dal libro "Il triangolo" di B. Munari

Lo studio dei simboli

Il Quadrato

“Alto e largo quanto un uomo con le braccia aperte, il quadrato sta, nelle più antiche strutture e nelle immagini rupestri dei primi uomini, a significare l’idea di recinto, di casa, di paese. Enigmatico nella sua semplicità, nella monotona ripetizione di quattro lati e angoli uguali, genera una serie di interessanti ed infinite figure...”

Bruno Munari, “Il quadrato”

Secondo un antico detto cinese “l’infinito è un quadrato senza angoli”.

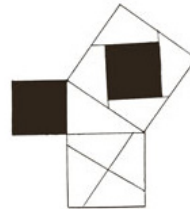
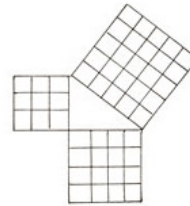
Il quadrato è una figura armonica, stabile e sicura. La sua struttura è presente in moltissimi motivi decorativi del passato ed è alla base dell’architettura di Babilonia.

Le figure quadrangolari hanno una connotazione umana ed appaiono più comprensibili perché create dall’uomo (a differenza delle linee curve che vengono spesso interpretate come naturali).

Il quadrato è quotidianamente presente nella vita di tutti i giorni: edifici, libri e strumenti di lavoro generalmente hanno forme spigolose.

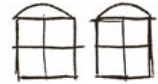
Utilizzeremo il Quadrato per indicare un qualcosa di fisico, un punto o un luogo in relazione con l’uomo, che abbia una forte valenza materiale, qualcosa di sicuro, di preciso e confinato, con una forte valenza identitaria.

PYTHAGORAS



SQUARE - WINDOW

“A woman suffering from brain disease was unable to copy a square, and it was clear that the figure meant nothing to her. When asked what it was, she explained that it was a window. After many examples, it became clear that she could only ever copy models that seemed to her to be concrete objects. When she was unable to copy a model because it had no meaning for her, she sometimes altered it so that it took on the appearance of a concrete object. Only then was she able to copy it. When given a square she transformed it into the following:



When asked what these figures meant, she replied: ‘The windows of a church’. She did not draw squares with no meaning, but two church windows in a position that could really have existed. Evidently where we see an abstract geometric figure, the patient saw a concrete object”.

Il Rettangolo

Dal quadrato ricaviamo il rettangolo, come quella figura che indica una direzione, un percorso, direzionando lo sguardo in modo diverso in base alla posizione del lato più corto e di quello più lungo. Infatti un rettangolo con il lato più stretto in alto direzionerà lo sguardo in senso verticale, viceversa si avrà uno spostamento percettivo dello sguardo in senso orizzontale.

Lynch per esempio fa notare come l’utilizzo di più rettangoli in serie stia a significare un percorso non sicuro o anche interrotto.

Il Cerchio

“Se il quadrato risulta legato all’uomo e alle sue costruzioni: all’architettura, alle strutture armoniche, alla scrittura ecc., il cerchio ha relazioni divine. Un cerchio ha rappresentato e rappresenta ancora l’eternità, non avendo principio né fine”.

Bruno Munari, “Il cerchio”

Il cerchio è presente in moltissimi alfabeti antichi ed è una delle prime figure disegnate dai bambini. La circonferenza è comune anche nel mondo naturale, ed in quanto tale viene spesso definita “linea organica”, al contrario delle linee rette e spigolose, più simili alle creazioni umane ed artificiali.

Se da un lato la circonferenza suggerisce movimento ed instabilità, allo stesso tempo evoca un senso di protezione umana e di sicurezza, data la sua somiglianza con l’abbraccio materno e la posizione fetale. Il cerchio è molto efficace per enfatizzare concetti importanti nonché per “staccare” i soggetti dallo sfondo.

Utilizzeremo il cerchio come quel segno con una valenza percettiva fortemente emotiva molto forte, per indicare una punto focale, un nodo, un centro di azione.

Il Semicerchio

Derivato dal cerchio il semicerchio, usato in serie, invece ha un forte valore dinamico, per indicare una situazione in divenire, in continuo cambiamento. Questo simbolo dunque verrà utilizzato per indicare quelle componenti immateriali, come i suoni, i colori, gli odori e i ritmi, che in relazione ai luoghi e alle componenti materiali fanno sì che l’osservatore viva un’esperienza multisensoriale e una conoscenza ancora più profonda, completa e stratificata dei territori.

Il Triangolo

Il triangolo è molto frequente in natura. In particolare il triangolo equilatero esprime un equilibrio dinamico; la sua posizione stabile è messa in movimento dagli angoli appuntiti che invitano l’occhio a fuggire.

Dal punto di vista grafico il triangolo è un vettore: volendo paragonarlo alla parola scritta potremmo dire che il triangolo equivale ad un verbo, mentre le altre figure sono soggetti e complementi.

La forma triangolare infatti suggerisce uno spostamento, indica una direzione ed invoglia lo sguardo a seguirne il percorso tracciato.

In campo grafico il triangolo viene comunemente utilizzato per indicare e dirigere (freccia). Inoltre la sua somiglianza con i segnali stradali di pericolo lo rende adatto per mettere in rilievo concetti importanti (assimilabile alla funzione del cerchio). Utilizzando il triangolo è necessario fare attenzione al modo in cui dirige lo sguardo dell’osservatore: l’occhio infatti ha la tendenza a seguire gli angoli ed a muoversi lungo gli spigoli.

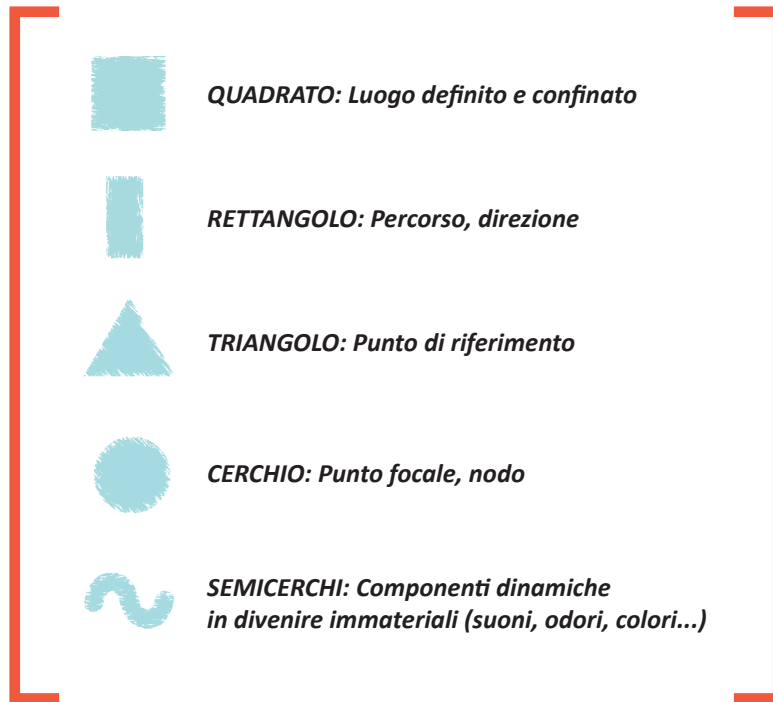
Utilizzeremo il triangolo quindi come quel segno che indica un punto di riferimento, un luogo, un momento o un’azione che in particolar modo rimane impressa aiutando nell’orientamento, quel qualcosa che coglie l’attenzione e risulta dunque velocemente identificabile.



ROAD SIGNS
Signs for a campsite, water supply and school.



I simboli e i significati finali



Definire un sistema di segni non è da considerare un atto restrittivo che condiziona la rielaborazione del singolo del territorio, in quanto i segni scelti rappresentano caratteristiche ed elementi del luogo in modo generale, a cui ognuno darà un significato e una motivazione. Esso aiuta dunque a creare ed arricchire il racconto, fornendo un mezzo di comunicazione comprensibile alla maggioranza perché nato dall'esperienza e dalla conoscenza comune.

Prototipazione e produzione dei timbrini

I timbrini sono stati autoprodotti e realizzati a mano con materiali lavabili e non tossici, adatti quindi ad essere usati anche da bambini.

Materiali usati per realizzare i Timbrini

_Legno noce, 15 mm di spessore

_Adigraf





Come usare i simboli per mappare il territorio

L'alfabeto di segni viene proposto in due forme diverse:

_Nel Diario dell'esploratore urbano viene proposto all'interno del 2° Libretto *"Stai in ascolto e mappa il territorio"* come strumento utile per documentare e appuntare le caratteristiche del territorio, per ottenere una mappatura personale comprensibile anche agli altri esploratori, durante la fase di racconto e dialogo dell'esperienza.

_Come dei timbri, utilizzabili soprattutto dopo l'esplorazione.

Questo strumento risulta dunque versatile in quanto può essere usato durante la fase di esplorazione territoriale ma anche nella fase successiva del laboratorio, ovvero quella dell'elaborazione dell'esperienza e del racconto.

Questi simboli inoltre, essendo strumenti fisici e intuitivi, danno la possibilità anche ai bambini di raccontare le loro percezioni facilitando la creazione di un racconto visivo.

ESPLORARE
RACCONTARE
CONDIVIDERE
RIGENERARE

Negli ZUPlab e ZUPkids: dalla città alla Zuppa!

Associando concetti complicati, che spesso vengono fuori durante le esplorazioni, a figure geometriche semplici, anche i bambini troveranno più intuitivo creare ricette che in principio saranno "geometriche", e che poi diventeranno "gustose". Ai bambini verranno forniti i timbrini e i colori. Con l'aiuto del racconto realizzato dagli esploratori adulti, gli esploratori più piccoli potranno esprimere la loro visione dei luoghi esplorati, scombinando perchè no, il racconto dei più grandi, creando nuovi pattern e scenari figurativi a cui poi assoceranno ingredienti veri e propri. Utilizzando l'inchiostro alimentare i bambini potranno giocare a creare "piatti creativi", impiattando ricette fuori dalla norma.







Packaging StampCity

Il packaging dei timbri, progettato per rendere il prodotto vendibile anche separatamente dal Diario, comprende una scatola di dimensioni 100 x 148 x 17 mm (A6, come il Diario) sul quale frontalmente sono indicati i simboli e i significati dei timbri; sul retro, invece, è inserita una breve spiegazione dell'uso dei simboli, la stessa usata nell'interno del 2° Folder contenuto nel Diario dell'esploratore urbano. I timbri possono essere inseriti all'interno della scatola randomicamente oppure incastrati in apposite tessere, su cui sono presenti i simboli tagliati laser.

Le tessere possono essere separate l'una dall'altra, diventando anche loro un ulteriore strumento ludico da utilizzare durante i laboratori.



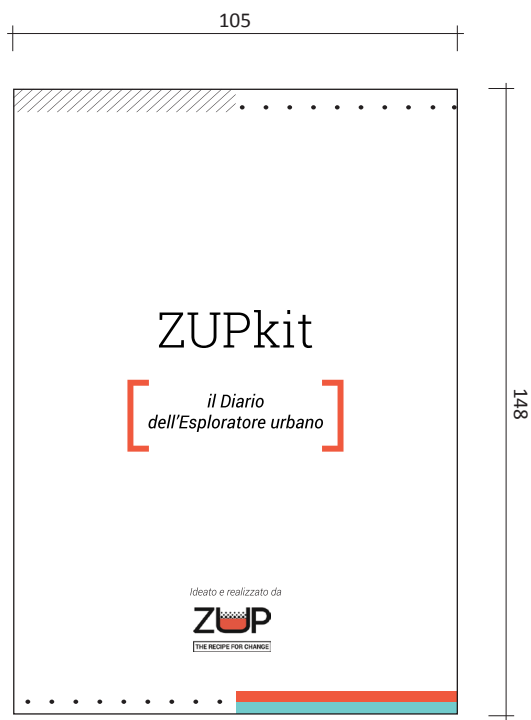
4.3

La sintonia con l'immagine di ZUP

Il Diario è stato progettato in sintonia con l'immagine coordinata di ZUP e con gli strumenti comunicativi e di partecipazione già usati dall'atelier. Sia la custodia che i libricini sono progettati infatti in formato A6, compatibili con le picture cards, con le carte degli stereotipi e con le kidcard, oltre che con le cartoline usate come materiale pubblicitario e di comunicazione di ZUP.

Sono stati inoltre rispettati la palette di colori, lo stile delle icone e delle illustrazioni già in uso, e i font (Roboto e Roboto Slab).

Anche la scelta di materiali e di produzione del diario rispetta il budget previsto dall'atelier, mantenendo per lo più l'uso di materiali cartacei, non costosi e facilmente reperibili.



Ingombri di massima:
formato A6, misure in mm.



Dal retro della Picture cards vediamo
la Palette colori usata.

4.4

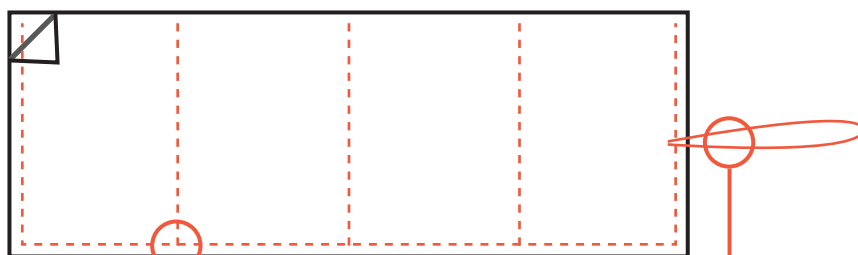
Costi di produzione

Il KIT dell'esploratore è fornito gratuitamente da ZUP solo come materiale di utilizzo durante i laboratori. Di seguito sarà riportato il costo effettivo di produzione, e non il prezzo di vendita.

.....

> Costi del "Diario" per singolo pezzo

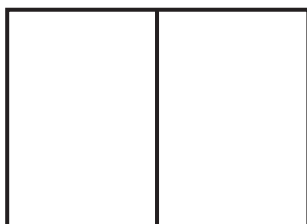
Materiali plastico PVC
dimensioni 310 x 420 cm, spessore 1 mm → 0.60 €



Cucitura → 2 €

Elastico
40 cm → 0.10 €

5 Folders
dimensioni 210 x 148 mm , stampa fr./rtr.
a colori, cartoncino 250gr (x5) → 2 €



TOT [4.70 €]

.....

> Costi Mappa Nera

_Mappa
dimensioni A4, stampa solo fronte a colori,
con plastificazione, cartoncino 250gr → **1 €**

_Acrilico nero lavabile
acquistando 1 litro di acrilico da 10 euro per il
calcola della quantità usata e del prezzo per
pezzo si fa una stima. → **0.10 €**

TOT [1.10 €]

.....

> Costi StampCity: timbrini

_Packaging
scatola + cartoncino tagliato laser → **[5 €]**

5.

La sperimentazione sul campo: il test dell'Urban Explorer KIT

5.1 Il Festival 100in1giorno 2015 e l'esperienza di StoryHunting

Durante il tirocinio in ZUP - The Recipe for change, ho avuto l'opportunità di partecipare con l'atelier alla prima edizione italiana del festival mondiale della creatività urbana **100in1giorno**, che si è svolto a Milano il 27 Giugno di quest'anno.

Il festival (di cui si è parlato nel capito 1) rappresenta un movimento cittadino globale che riconosce gli individui come motore del cambiamento urbano e quest'anno ha dato l'occasione ai cittadini di Milano di proporre ed organizzare più di 100 attività, a cui tutti potevano partecipare, svolte in città in un solo giorno, con l'obiettivo di far immaginare e progettare una Milano migliore, direttamente dai cittadini, riqualificando il suolo urbano e sperimentando scenari possibili.

Con **Zup** e con **Zwolle Milano**, una social community professionale di video maker dal forte impatto sociale, abbiamo partecipato a questa giornata all'insegna della partecipazione organizzando un evento chiamato **Story Hunting** nel quartiere storico di Porta Romana. Lo scopo della partecipazione a 100in1giorno era sicuramente quello di stimolare e convogliare il potenziale creativo della collettività, ma anche di lanciare un nuovo prototipo di ZUPsouvenir (modulo pensato per progettare e vivere il rapporto tra cibo, città e territori e turismo) testando anche uno dei prodotti



progettati, parte del KIT, "il Diario dell'esploratore urbano", appositamente personalizzato per questa esperienza.

Collaborando con Zwolle Milano abbiamo sfruttato la loro volontà di creare un forte legame tra il proprio spazio e il quartiere nel quale sono situati, Porta Romana e in particolare via Crema, e siamo andati alla scoperta di alcune delle storie di quartiere interpellando una decina di negozianti che lavorano lungo la via. Abbiamo potuto conoscere l'anima di un quartiere storico che da pochi anni sta subendo una trasformazione grazie all'intervento di giovani commercianti che stanno imparando ad interagire con le vecchie botteghe; da qui è nata Story Hunting, un'attività legata alla rete commerciale, alla raccolta di storie, alla conoscenza e alla valorizzazione di un pezzo di città, e alla creazione di nuove relazioni e comunità all'interno del territorio.

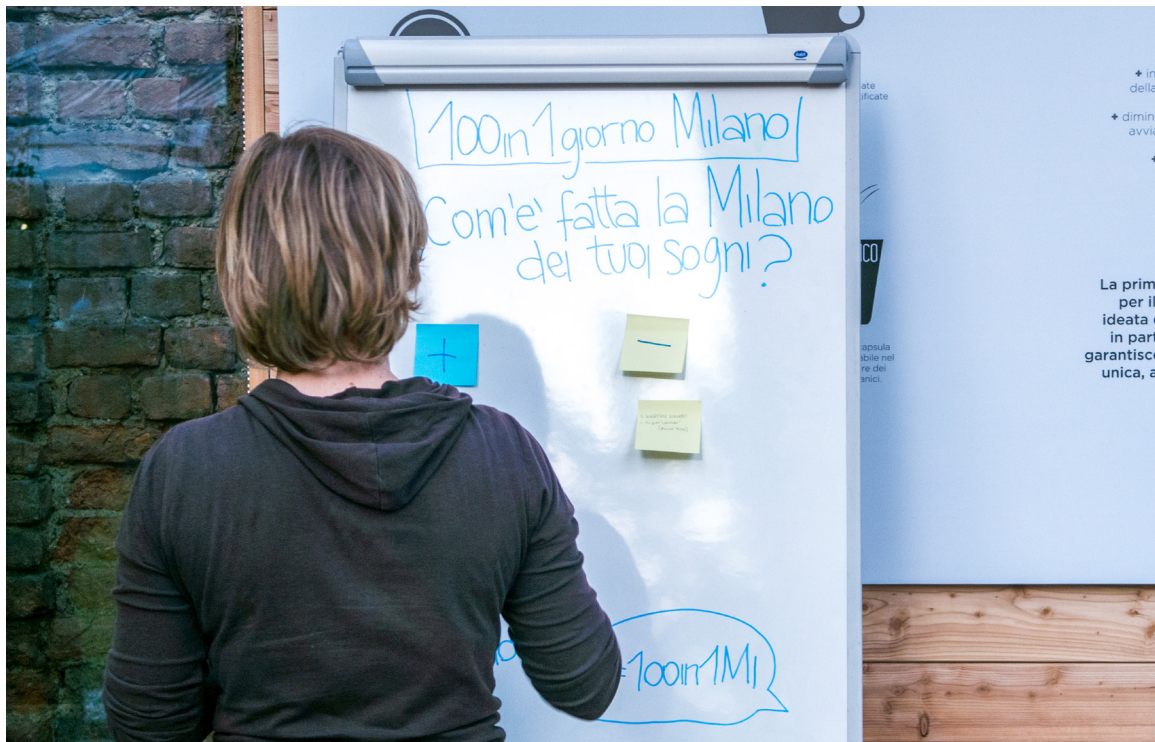
PENSA A UN'IDEA PER MILANO.
DA FARE DA SOLO O CON GLI AMICI
IL PROSSIMO 27 GIUGNO

TROVA UNO SPAZIO PUBBLICO
DELLA CITTÀ DOVE REALIZZARLA
(PER ESEMPIO AL PARCO)

CARICA LA TUA INIZIATIVA,
PICCOLA O GRANDE,
SUL SITO DI 100IN1GIORNO MILANO

ENTRA A FAR PARTE
DI UN MOVIMENTO GLOBALE
DI CITTADINI CREATIVI

100in1giorno
MILANO 2015



5.1.1

La progettazione dell'evento

1- L'esplorazione del quartiere da parte di noi progettisti

Durante i primi giorni di lavoro noi di ZUP con Zwolle Milano, abbiamo iniziato l'esplorazione del quartiere. La prima fase dell'esplorazione è stata la passeggiata e l'osservazione del territorio e delle dinamiche interne, così da avere una visione soggettiva, da cui abbiamo notato la presenza di negozi molto antichi ma anche molto recenti e quindi l'unione di tradizione e innovazione, vitalità e voglia di cambiamento. Abbiamo notato inoltre, come la zona fosse piena di personaggi e luoghi, diversi tra loro, dunque ci siamo accorti che per conoscere il quartiere il più possibile avremmo dovuto innanzi tutto coinvolgere coloro che lo vivono e che lo rendono ciò che è, oltre che condurre l'esplorazione dei luoghi.

>Immersione nel contesto tramite la passeggiata di quartiere

2- Inizio del processo di progettazione partecipata dell'esperienza - il dialogo con i commercianti

Durante la seconda fase abbiamo quindi stilato una lista di possibili negozi che avrebbero potuto partecipare all'esperienza come partners ma anche come primi partecipanti, raccontandoci la loro esperienza e la loro idea di via Crema; abbiamo quindi creato un dialogo con loro presentando l'iniziativa, instaurando un rapporto alla pari e un sentimento di fiducia, cercando la loro opinione per poter collaborare tra di noi al fine di creare un'esperienza utile e interessante non solo per gli esploratori ma anche i commercianti.

>Immersione nel contesto tramite il dialogo con i commercianti

>Costruire fiducia

>Utilizzo delle risorse locali

Gelateria da Franco



Zwolle Milano



M Porta Romana

via Crema

Viale Sabotino

Mastro Orologiaio



Alessandro +



Merceria Leone



PanCaffè



BezPen



Primafla Milano



Galbiati Maison



ZWOLLE.IT

Via S. Rocco

Costantini Art Gallery



Charly's Tattoo



Architèa restauro Rongione



Onfuton



3- Fase di ascolto e di interviste ai commercianti per conoscere il territorio

Dopo aver presentato l'iniziativa e aver capito quali negozi avrebbero aderito, abbiamo iniziato ad instaurare un dialogo più aperto con i commercianti, svolgendo delle brevi interviste improvvisate, delle "chiacchierate" in cui ci hanno raccontato la loro visione del quartiere, la loro esperienza come commercianti nella zona, e la loro storia personale, chi più a fondo e chi meno. È stato in questa fase che ci siamo accorti di quanto ogni storia fosse ricca di informazioni e dunque importante per una conoscenza diversa e reale del quartiere; abbiamo quindi deciso di creare un'esperienza in cui aggiungere all'esplorazione territoriale e alla passeggiata di quartiere, la raccolta delle storie provenienti dai personaggi che abitano e vivono la zona ogni giorno, creando una vera e propria "caccia alle storie" del quartiere.

>Immersione nel contesto tramite il dialogo con i commercianti

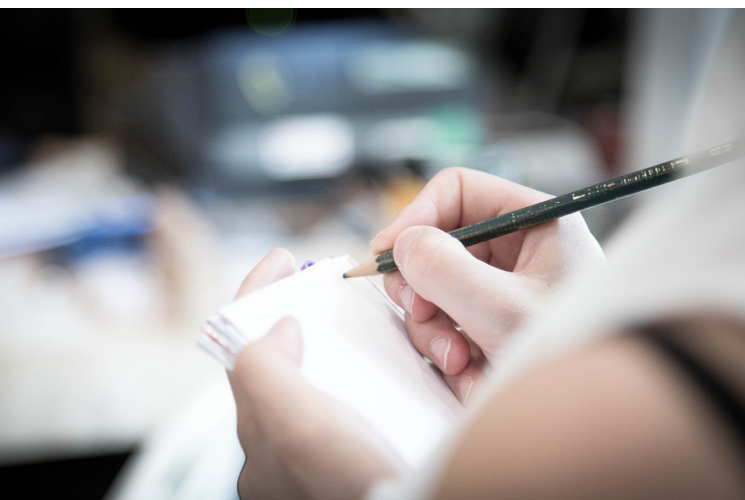
>Identificare i punti di forza e di debolezza della comunità e dell'intero quartiere

4- La creazione delle 12 storie e degli indizi

Dopo aver raccolto informazioni, dalla nostra esplorazione territoriale e dal dialogo con i commercianti, abbiamo scelto di creare con loro dei piccoli **racconti** di ogni singola attività, da far trovare agli esploratori durante l'esperienza all'interno dei negozi, e degli **indizi**, da dare prima dell'esplorazione ai partecipanti per incuriosirli, dando il via alla caccia alle storie.

Le storie e gli indizi sono dei veri racconti di vita, di ogni singolo commerciante ma anche del quartiere, in grado di mostrarci i rapporti e le relazioni all'interno di via Crema, ed in cui riusciamo dunque a trovare aneddoti ma anche problemi e lamentele. Grazie alla loro raccolta quindi gli esploratori riescono a creare un racconto della zona, andando alla scoperta dei personaggi che vivono la quotidianità del quartiere, in quanto ogni luogo è l'insieme di flussi di emozioni e di storie visute dagli abitanti.

Le **storie e gli indizi**, in formato A6, sono state stampate in carta bianca 160gr, e risultano quindi dei materiali non costosi e stampabili anche dai commercianti.



> La documentazione delle interviste ai commercianti.
Foto di ZWOLLE Milano

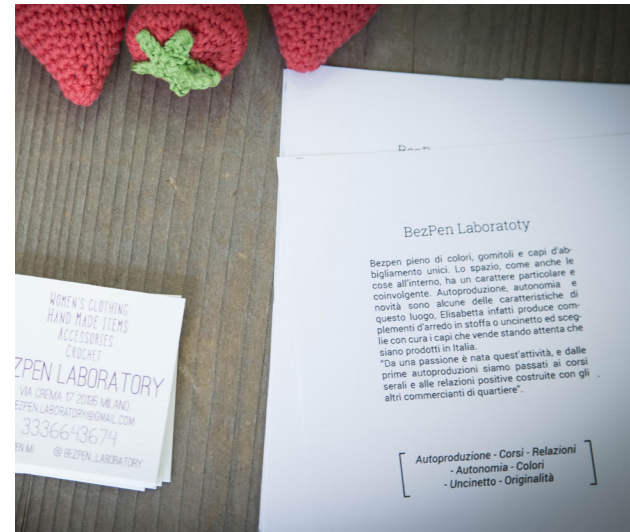
“

*Non chiedere:
«Qual'è il problema?»
chiedi: «Qual è la storia?».
Solo così scoprirai
qual è davvero il problema.*

”

John Forester, 1999





> foto p.148:
12 storie e 12 indizi
 > foto p.149: le **storie**
 all'interno nei negozi

5- La creazione della campagna di comunicazione dell'evento

Una volta organizzato l'evento si è passati alla comunicazione di esso, sia nel quartiere, per creare interesse, coinvolgimento e collaborazione, sia sul web, per raccogliere le iscrizioni dei partecipanti.

Comunicazione on-line

Essendo un evento all'interno del Festival 100in1giorno l'organizzazione ci ha aiutato nella comunicazione, pubblicando l'evento sul sito ufficiale del festival, noi invece ci siamo occupati di pubblicizzarlo sui vari social.



Evento Facebook

Cos'hanno in comune una galleria d'arte o una merceria, lo storico negozio di attrezzature sportive per il pugilato e un negozio di vetri e porcelane, un negozio di arredamento ecologico e un orologiaio?

Quali indizi hanno lasciato per la nostra caccia alle storie? Cosa scriveremo alla fine di questa mattina? Quale cartolina dal nostro viaggio alla caccia di storie?

Per scoprirlo partecipa a #StoryHunting, uno dei 100 eventi di 100in1giorno Milano #100in1mi, il festival mondiale della creatività urbana per la prima volta a Milano.

Progetto Zuppa - The Recipe for Change, con Zwolle Milano ti invita a #storyhunting per esplorare e scoprire le storie di via Crema, in zona Porta Romana: colori, forme, sensazioni e curiosità, insieme alle storie di chi il quartiere lo vive tutti i giorni.

Noi ti forniamo un kit-diario viaggio da riempire di 'souvenir', indizi e storie, tu porta curiosità e uno spirito da libero esploratore, una macchina fotografica o cellulare.

Il punto di ritrovo è da Zwolle.it in via Crema 8. L'attività durerà dalle h10:00 alle h 12:30 e finirà con un aperitivo tutti insieme!

Per iscrizione contattare info@zuplab.com



> foto in alto: immagine creata dal team di 100in1giorno da usare in Facebook

> foto in basso: **Volantino** nella vetrina di Zwolle Milano



Story Hunting

[Alla scoperta delle storie di quartiere]



il 27 GIUGNO 2015
ti invitiamo alla Caccia alle Storie
in via Crema, Milano

dalle h 10:00 alle h 12:30
partenza da Zwolle.it, via Crema 8

per iscrizione contattare:
info@zuplab.com

per info:
www.100in1giorno.eu
#100in1mi #StoryHunting #Zuplab

Ideato e realizzato da



con



per il Festival



Volantino

Per pubblicizzare l'attività all'interno del quartiere abbiamo realizzato dei **volantini** da far esporre nelle vetrine dei negozi partecipanti 3-4 giorni prima dell'evento. Il volantino, oltre che a scopo pubblicitario, è stato pensato come segno di riconoscimento dei negozi aderenti all'attività, per aiutare gli esploratori durante l'esplorazione nella raccolta di storie.

5.1.2 L'evento: Story Hunting - alla scoperta delle storie di quartiere

Sabato Story Hunting si è svolto sabato 27 Giugno 2015, insieme ad altri 100 eventi in giro per la città di Milano. I partecipanti hanno avuto modo di andare alla scoperta del quartiere e delle storie di via Crema esplorandolo come non avevano mai fatto prima.

Il punto di inizio della caccia (alle ore 10:00) e di ritrovo (ore 12:30) era il concept store di Zwolle Milano, situato lungo la via.

Come si è svolto l'evento?

I partecipanti sono stati accolti in negozio da noi organizzatori e sono stati informati di come si sarebbe svolta la mattinata.

Sono stati poi forniti il **Diario dell'esploratore urbano** e gli **indizi**, ovvero delle parole chiave riguardanti le storie e i negozi, da cui gli esploratori potevano partire ad esplorazione, incuriositi dallo scoprire i negozi dalle parole chiave scelte. Gli esploratori sono partiti dunque verso le 10:30 alla scoperta non solo negozi ma anche degli angoli nascosti, dei dettagli architettonici, dei luoghi urbani e delle persone che popolavano il quartiere: tutte cose che raramente vengono notate e valutate.

L'attività ha dato quindi l'occasione ai cittadini di vivere il quartiere in maniera nuova, come dei curiosi esploratori urbani, alla ricerca delle storie che i luoghi e gli abitanti hanno da raccontare, creando nuove relazioni tra territorio, abitanti e commercianti.

STORYBOARD EVENTO



1. Incontro e conoscenza del gruppo da ZWOLLE.IT ore 10:00



4. L'esplorazione territoriale e la documentazione



7. La raccolta di informazioni e ricordi attraverso la **fotografia**



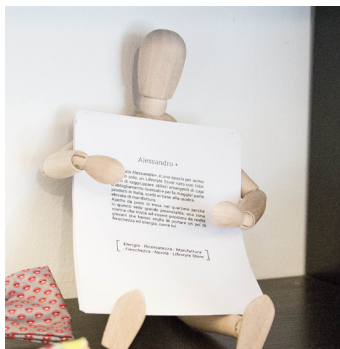
2. Spiegazione dell'attività con consegna del **Diario**, uno per ogni partecipante, e scelta degli **indizi**



3. Partenza dell'**esplorazione** e della **ricerca delle storie**



5. L'incontro e il dialogo con i commercianti



6. La raccolta delle **storie** nei negozi e l'uso del **Diario**



7. Ritrovo da ZWOLLE ore 12:30 per un primo confronto di gruppo sull'esplorazione



8. La creazione della **cartolina della città con collage, parole, disegni**, in cui i partecipanti esprimono la loro visione del quartiere



9. Il racconto delle *storie dei partecipanti* con le cartoline



10. Esposizione delle *cartoline* e dei *Diari* in vetrina da Zwolle

Il risultato di questo evento non è stato solo far ottenere la consapevolezza ai cittadini del valore di cose che di solito vengono ignorate o date per scontate, ma soprattutto capire che è possibile vedere un'altra Milano, o un'altra Firenze, un'altra Bologna, un'altra Figino o Bovisa; In che modo? Dimostrando che ognuno di noi può arricchire la visione dell'altro, e che grazie alla collaborazione e alla creazioni di legami si può vivere e ripensare al meglio una città, anche Milano, che quella mattina da metropolis in continuo movimento e caos, si è trasformata in un "paese", in cui relazionarsi e conoscere i propri vicini non è stato poi così difficile. Allo stesso tempo abbiamo cercato di aiutare i negozianti a creare relazioni con il territorio e gli abitanti, rivalutando il loro negozio, il cliente, e il quartiere nel quale lavorano.

- >dialogo tra i commercianti
- >dialogo tra commercianti e cittadini
- >confronto di idee e co-progettazione
- >volontà di mantenere un dialogo e una collaborazione per vivere il quartiere come una comunità

Cosa accade dopo Story Hunting?

Possiamo affermare che l'attività di Story Hunting ha creato nuove relazioni e nuovi "intrecci" all'interno del suolo urbano, facendo riscoprire l'importanza dei rapporti tra i cittadini e il territorio, ed ha quindi posto le basi per un nuovo modo di vivere e relazionarsi all'interno di un quartiere, in cui il dialogo è alla base. Ma come si può ora mandare avanti queste nuove comunità e questo modo di relazionarsi? Cercando di creare una collaborazione forte, basata sulla fiducia e sulla volontà di continuare a progettare insieme la città in cui si vive, una città che in questo modo risulterà riqualificata e molto più vivibile ed accogliente. Cercare di mantenere vivi e forti questi obiettivi vuol dire creare soluzioni partecipative auto-gestibili e auto-sostenibili nel tempo.

Perché non iniziare con creare pranzi di quartiere organizzati dai commercianti e coinvolgendo anche gli abitanti della zona?

>Design with the community's voice



> Le cartoline e i Diari

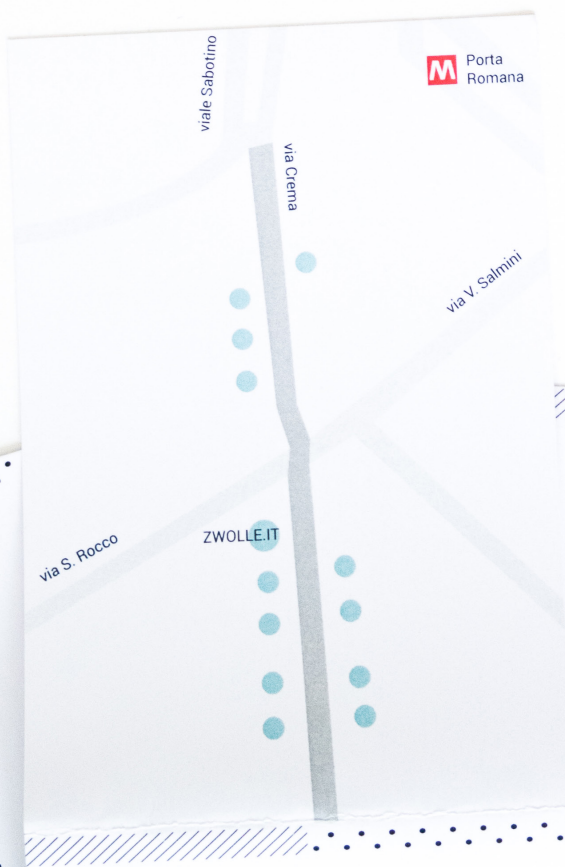
5.2

La personalizzazione del "Diario dell'esploratore urbano"

Il Diario, testato per la prima volta, conteneva in ogni tasca delle cartoline personalizzate per l'esperienza (in sostituzione dei folders) in grado di aiutare l'esploratore a condurre un'esplorazione ludica, libera e costruttiva, suggerendo attività e fornendo strumenti utili alla caccia alle storie. Il Diario rappresentava inoltre un segno di riconoscimento, una sorta di "passaporto" degli esploratori. Di seguito vedremo come queste cartoline, pur essendo create per l'evento specifico, rappresentano le fasi dell'esplorazione presenti nei moduli ZUPlab.

Story
Hunting

[Alla scoperta delle
storie di quartiere]



Raccogli le storie!

Tutto può raccontare una storia. Trova gli indizi e porta con te le storie scoperte! Più storie hai e più conoscerai il quartiere! Non dimenticare di fotografare ciò che ti colpisce per documentare il "viaggio", anche il tuo Kit, e condividi le tue foto scrivendo:

#storyhunting #100in1giorno
#100in1mi #zuplab #zwolle

Tu che storia ci
racconti?

ora a raccontarci la tua
vera o immaginaria, le
hai ascoltato duran-
te tutto ciò che hai
contarci o che hai
me? Usa gli
preferisci,
e, i cr
d

Story
Hunting
[Alla scoperta delle
storie di quartiere]

Ideato e realizzato da
ZUP
THE ZUCCHETTI COMPANY

con

ZWOLLE.IT

1° cartolina: "Story Hunting. Alla scoperta delle storie di quartiere"

La copertina del diario presenta in breve l'attività e chi l'ha progettata.

Contiene infatti parole chiave e semplici indicazioni per lo svolgimento dell'esplorazione, ed infine i contatti di ZUP.

Fronte



Retro



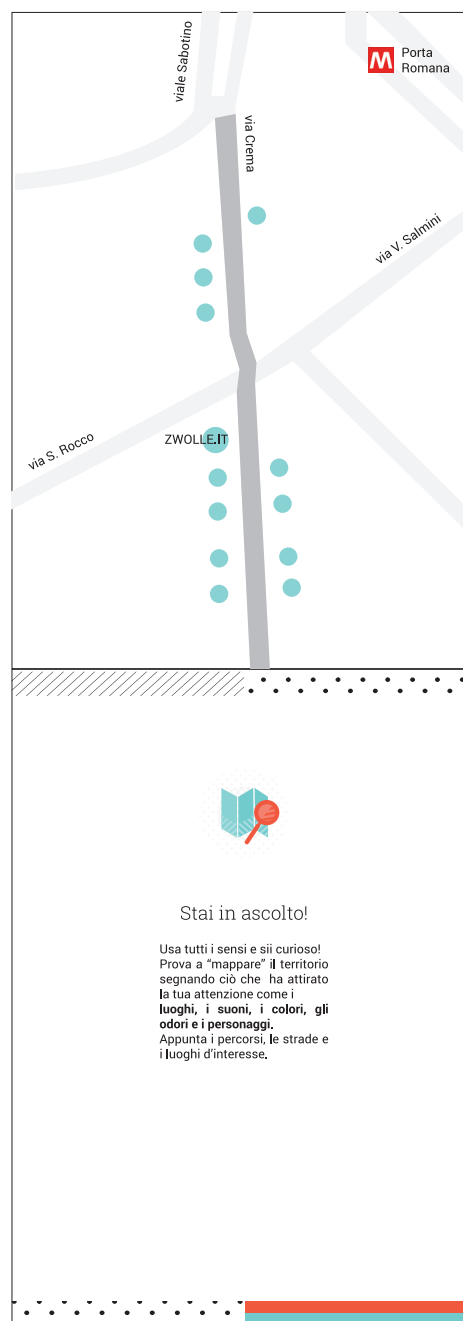
2° cartolina: "Stai in ascolto!"

La seconda cartolina sprona ad usare tutti i sensi ed è un invito all'esplorazione ludica, libera ma costruttiva; fornisce una mappa di via Crema in cui sono segnati solo numericamente i negozi partecipanti all'attività per indicare quindi le tappe possibili da fare e il numero di storie che era possibile raccogliere (strumento necessario in quanto il tempo a disposizione era limitato); ed infine invita a creare una mappa personale del territorio segnando tutto ciò che ha attirato l'attenzione.

Retro



Fronte



3° cartolina: "Raccogli le storie!"

Questa cartolina invece rappresenta quella centrale: invita a raccogliere le storie di quartiere, cercando i negozi e le loro storie, raccogliendo la storia cartacea o solo chiacchierando con i negozianti, facendo fotografie e documentando al meglio tutto ciò che racconta qualcosa per arrivare a conoscere il territorio il più possibile.

Fronte



Retro



4° cartolina: "Tu che storia ci racconti?"

L'ultima cartolina rappresenta il racconto dell'esperienza vissuta, il momento quindi in cui si ogni esploratore esprime al gruppo ciò che ha vissuto e le idee che si è fatto del territorio, per confrontarle con quelle degli altri esploratori, discutere e passare da una memoria personale a una sociale, tirando fuori dalle storie e dai problemi i nuovi possibili scenari, dando forma ad una possibile trasformazione capace di creare riqualificazione e creazione di nuove comunità.

Fronte

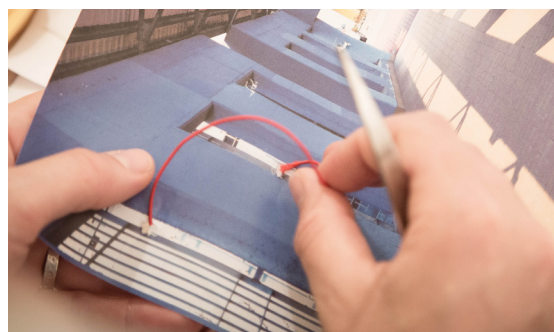


Retro



Questo momento, in un normale ZUPlab e nel KIT generale dell'esploratore urbano, è rappresentato invece dalla creazione della ricetta di città, momento in cui tutti i partecipanti collaborano trasformando caratteristiche fisiche e astratte della città in ingredienti reali e concreti.

In questo caso al posto degli ingredienti abbiamo le parole, le immagini, le fotografie scattate durante l'esplorazione, gli oggetti raccolti e le storie raccolte e altri materiali come fogli e ritagli di giornale, usati per creare una cartolina capace di rappresentare la propria idea in modo diretto e comprensibile, mantenendo la dimensione ludica e creativa che aiuta a rompere il ghiaccio e ad esprimersi senza preoccuparsi troppo di come lo si sta facendo. Non è detto però che il momento della creazione della cartolina personale debba escludere quello della ricetta (come vediamo infatti nel KIT generale sono presenti entrambe).



> La creazione delle cartoline durante Story Hunting





5.3

Business Plan dell'evento

L'evento "Story Hunting" si è svolto durante il Festival 100in1giorno, ed ha quindi rispettato la filosofia del festival dell'offrire attività gratuite ed aperte a chiunque volesse partecipare.

L'organizzazione, è stata quindi gestita calcolando di non ricevere ricavi e in modo da poter creare un'attività economicamente sostenibile da ZUP e da ZWOLLE Milano, l'associazione partner di quest'evento.

Durante l'attività, pensata per un massimo di 15 persone, il "Diario dell'esploratore" è stato fornito gratuitamente, insieme ad altri materiali utili durante il laboratorio (in altri laboratori, invece, il diario potrà essere venduto, ottenendo così un ricavo). ZWOLLE invece ha fornito lo spazio, il negozio in via Crema, che ha fatto da punto di partenza e punto di ritrovo dell'esplorazione.

La collaborazione dei commercianti è stata ottenuta grazie anche alla loro volontà di partecipare ad un'attività in grado di generare un nuovo tipo di turismo, in un quartiere che tende ad essere poco sfruttato e frequentato solo dai residenti, e soprattutto in grado di creare dialogo e nuovi rapporti tra i commercianti stessi.

Di seguito sono elencati i partner, le risorse chiave e i costi sostenuti.

.....

Partnership chiave:

- _100in1giorno
 - _Zwolle Milano
 - _Esercizi commerciali
-

Risorse chiave:

Risorse fisiche

- _Negozio ZWOLLE come sede dell'evento
 - _Esercizi commerciali partner
-

Costi:

Fissi

- _Produzione del "Diario"
(15 pezzi, per 15 partecipanti)

[60 €]

- _Stampa del "Volantino"
(15 pezzi)

[7,5 €]

Variabili

- _Stampa delle "Storie" e degli "Indizi" (Alcune storie sono state stampate dai commercianti stessi)

[10 €]

Costi TOT:

[77,5 €]

Indice figure

Introduzione

p.11: Mappa cognitiva illustrativa del percorso progettuale svolto per la tesi

Cap. 1.

p. 17: Foto del “Villaggio Matteotti” a Terni di Giancarlo De carlo

p.18: Foto del “Laboratorio progettuale” ad Otranto di Renzo Piano

p. 27: Illustrazione di Nicola Giorgio per Progetto grafico 27 “Giocare per cambiare”. Il gioco nella formazione degli adulti.

p.28-29: Foto scattate durante il festival Playpublik

p.30-31: Foto in alto: Festival 100in1giorno, Santiago

Foto in basso: Festival 100in1giorno, Italia Milano 2015

p.32: Foto in alto: eBook,

Foto in basso: 8 Storycubes

p.33: Cittadini Creativi, presentazione dei servizi progettati dai cittadini

p.35: Carte Play40, Corraini Editore

p.37: in alto: Scotch Hoppers per Glasgow 2014 Games;

in basso: 100in1day, Cape Town

Cap. 2.

p.40: Foto di Noemi Satta, fondatrice di ZUP-The recipe for change

p.41: Foto di Inge de Boer, del team di ZUP

p.43: Immagini scattate dal team di ZUP durante i diversi laboratori.

p.46-47: Storyboard di un tipico laboratorio ZUPlab

p. 48-49: Gli strumenti usati da ZUP (1. Pictures cards; 2. Mappa;3. Food cards; 4.

Le tovaglie; 5. Kid cards; 6. Carta e penna, Post it, Pennarelli, Cartelloni)

p.50: La fase di “Esplorazione” durante uno ZUPlab a Milano

p.52: La fase di “Racconto” e confronto tra i partecipanti, durante un laboratorio di ZUP.

Cap. 3.

- p.56: Internazionale Situazionista
- p.57: in alto: Guide psychogéographique de Paris, Guy Debord
in basso: Carte du Pays de Tendre, Madeleine de Scudéry
- p.58: pagina del libro “Mémoires” di Guy Debord e Asger Jorn
- p.59: “New Babylon, una città nomade”
- p.63: in alto: dal libro Kevin Lynch “L’immagine della città”; in basso: “New Babylon, una città nomade”
- p.65: Illustrazione degli strumenti per l’esplorazione urbana
- p.66-67: in alto: Mappa di Manhattan creata con disegni di sconosciuti, installazione di Nobutaka Aozaki
- p.69: The Map of the Land of felling - Tiravanija; Mappa di Londra - Stephen Walter; “From Here to There: A Curious Collection from the Hand Drawn Map Association”, Kris Harzinski
- p.71: Bio mapping, di Christian Nold 2004; Geoblog Percorsi emotivi
- p.72: Mare Memoria Viva Geoblog e Ecomuseo, Processo di mappatura partecipata, raccolta delle fonti fotografiche
- p.73: Detroitography, “Hand map”, immagine di Alex B. Hill
- p.75: Mimmo Castellano, “Paese Lucano”, copertina e pagine interne, Amicale Pizzi, Milano, 1964
- p.77: in alto: Luigi Ghirri, Cittanova, 1985, da “Esplorazioni sulla via Emilia”, serie “Vedute nel paesaggio”; a sinistra: Luigi Ghirri, Modena, 1973, da “Italia ai lati”; a destra: Luigi Ghirri, San Pietro In Vincoli, Villa Jole, 1990, da “Paesaggio italiano”
- p.79-80-81: Pagine del libro “Comediventare un esploratore del mondo”
- p.83: Mappa cognitiva, dettaglio della mappa di p.11

Cap. 4.

- p.85: Mappa “Dal tirocinio con ZUP al concept”
- p.89: Strumenti del KIT
- p.91: Materiali usati per realizzare il Diario dell’Esploratore
- p.92-93: Prototipazione del Diario
- p.94-95-96: I cinque Folders all’interno del Diario
- p.97: 1° Folder: ZUPkit - il Diario dell’esploratore urbano
- p.98: 2° Folder: Stai in ascolto e mappa il territorio!
- p.99: Foto dei laboratori di ZUP dei momenti di esplorazione e mappatura del territorio
- p.100-101: Esempio di utilizzo del 2° Folder per la mappatura del quartiere Dergano-Bovisa
- p.102: 3° Folder: Crea il tuo erbario cittadino!
- p.103: Foto dei laboratori di ZUP: la raccolta degli aromi e la creazione dell’erbario
- p.104-107: Esempio di utilizzo del 3° Folder
- p.108: 4° Folder: Crea la cartolina della città!

- p.109: Foto dei laboratori di ZUP: esplorazione, racconto, e pranzo di città
- p.110-111: Esempio di utilizzo del 4° Folder
- p.112: 5° Folder: Trasforma la città in una Zuppa!
- p.113: Foto dei laboratori di ZUP: dalla creazione della ricetta alla zuppa cucinata e mangiata insieme ai partecipanti durante lo ZUPfest
- p.114: Esempio di utilizzo del 5° Folder: le caratteristiche del territorio si trasformano in ingredienti.
- p.115: Esempio di utilizzo del 5° Folder: l'elaborazione della ricetta di città
- p.116: La cartolina realizzata con ZUP per invitare i cittadini al pranzo di quartiere
- p.117: immagini da ZUPpranzo di primavera (26/03/11) in via Tartini a Dergano, Milano
- p.121: Prototipazione e produzione della Mappa nera: i materiali.
- p.122-123: Esempio di utilizzo della Mappa Nera
- p.124: La Mappa Nera (Black Map)
- p.126: Diagramma di segni e simboli elaborati da K. Lynch per Boston
- p.128: Diagramma di segni e simboli elaborati da K. Lynch;
Libri di Munari "Il cerchio", "Il quadrato", "Il triangolo"
- p.129: pagina dal libro "Il quadrato" di B. Munari
- p.130: pagina dal libro "Il triangolo" di B. Munari
- p.132: i Timbri "StampCity" e i materiali usati per la realizzazione
- p.133: i Timbri "StampCity"
- p.135: Esempio di utilizzo dei timbri per la mappatura del territorio
- p.136: Packaging timbrini

Cap. 5.

- p.142: 100in1day, loghi del Festival mondiale della creatività urbana
- p.143: in alto: immagine realizzata per pubblicizzare il festival 100in1giorno in Italia
in basso: workshop tenuto in Cascina Cuccagna per la raccolta di idee per il Festival 100in1giorno tenuto in Italia il 27 Giugno 2015
- p.144-145: I commercianti e i negozi in Via Crema che hanno partecipato all'evento Story Hunting
- p.146: La documentazione delle interviste ai commercianti. Foto di ZWOLLE Milano
- p.148: 12 storie e 12 indizi
- p.149: le storie (cartacee) posizionate all'interno nei negozi
- p.151: in alto: immagine creata dal team di 100in1giorno da usare in Facebook
in basso: Volantino nella vetrina di Zwolle Milano
- p.152-153-154: Storyboard e racconto dell'evento Story Hunting
- p.155: Le cartoline realizzate durante la fase finale di Story Hunting e i Diari
- p.156: La personalizzazione del Diario dell'esploratore urbano per l'evento Story Hunting. Le cartoline e il Diario completo.
- p.157: 1° cartolina: Story Hunting. Alla scoperta delle storie di quartiere
- p.158: 2° cartolina: Stai in ascolto!
- p.159: 3° cartolina: raccogli le storie!
- p.160: 4° cartolina: Tu che storia ci racconti?
- p.161: La creazione delle cartoline durante Story Hunting
- p.162: Il Diario dell'esploratore urbano per Story Hunting

Bibliografia

Progettazione Partecipata

Bobbio L. "La democrazia non abita a Gordio. Studio sui processi decisionali politico-amministrativi", Franco Angeli, Milano 1996

Bobbio L., Pellegrino P., Pomatto G. "A più voci: amministrazioni pubbliche, imprese, associazioni e cittadini nei processi decisionali inclusivi", Ed. scientifiche italiane, Roma 2004

Cocco F., Cocco-Ortu M., Fenu N. "Verso un'urbanistica della collaborazione", LetteraVentidue Edizioni 2015

De Carlo G. "L'architettura della partecipazione", il Saggiatore, Milano 1973

De Carlo G. "La piramide rovesciata", De Donato Editore, Collana: Dissensi 8 - Bari 1968

Forester J. "Pianificare e potere. Pratiche interattive del progetto urbano", Ed. Dedalo, Bari 1998

Manzini E., Jegou F. "Sustainable everyday. Scenarios of urban life", Ed. Ambiente, Milano 2003

Manzini E., Jegou F. "Quotidiano sostenibile : scenari di vita urbana" 2003

Martini E.R. "Fare lavoro di comunità. Riferimenti teorici e strumenti operativi", Carocci 2003

Meroni A. "Creative communities : people inventing sustainable ways of living" Milano, Poli. Design 2007

Wilcox D. "The guide for effective participation"

Sclavi M. "L'arte di ascoltare mondi possibili", Le Vespe, Milano 2000

Sclavi M., Romano I., Guercio S., Pillon A., Robiglio M., Toussaint I. "Avventure urbane - progettare la città con gli abitanti", Elèuthera, Milano 2002

Shea A. "Designing for social change" 2012

Articoli e Riviste sulla Progettazione partecipata

"Progettazione partecipata: come, quando e perchè".

Articolo a cura del Tavolo interzonale Partecipazione dei Comitati Milano, Milano,

Caperna A. "Progettazione partecipata", dottorando di ricerca in Sviluppo Urbano Sostenibile - Università degli Studi Roma 3

"#Gamifichiamoci - Giocare è una cosa serissima" Monografico n°1, Stream Magazine, Giugno 2015

"Progetto grafico" n°27, Primavera 2015, Numero monografico dedicato al Gioco

Ambito di ricerca dell'esplorazione urbana e rappresentazione del territorio

Bruno G. "Atlante delle Emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema", Bruno Mondadori Editori 2006

Baricco A. "CITY", Rizzoli 1999

Careri, F. "Constant. New Babylon una città nomade", Testo&Immagine, Torino 2002

Huizinga J. "Homo ludens", Einaudi, Torino 1973

La Pietra U. "Attrezzature urbane per la collettività – cinquanta disegni di riconversione progettuale 1977-1979", Corraini Edizioni 2013

Landry, C., City Making. L'arte di fare la città, Oliviero, G. (traduzione di), Rainò, Torino, Codice Edizioni 2009

Lynch K., "L'immagine della città", Marsilio Editori 1964

Nuvolati G. "Lo sguardo vagabondo. Il flâneur e la città da Baudelaire ai postmoderni." Editrice il Mulino, Bologna 2006

Piaget J. "La formazione del simbolo nel bambino. Imitazione, gioco e sogno. Immaginazione e rappresentazione", La Nuova Italia, Firenze 1979

Pietromarchi B. "Il luogo non comune: arte, spazio pubblico ed estetica urbana in Europa", Fondazione Andriano Olivetti, Roma 2005

Rivazio P. "EXISTENZMAXIMUM. IL NECESSARIO", Prismi editrice politecnica Napoli srl 2013

Smith K. "Come diventare un esploratore del mondo: museo di arte/vita portatile", Mantova, Corraini Edizioni 2011

Sontag S. "Sulla fotografia", Torino: Einaudi 1973

Van Houten C. "Imparare ad imparare. La formazione dell'adulto come risveglio della volontà", Edizioni Arcobaleno, Oriago di Mira 1996

Vitale G. "Prima del progetto. Visual Design e Basic Approach", Lupetti Editore, Milano 2009

Zevi B. "Saper Vedere la Città", Einaudi, Torino 2006

Altri testi

Breitember M. "The Power of Stories" 2006

Eco U. "Come si fa una tesi di laurea", Milano: Bompiani 1977, 2001

Mari E. "Progetto e passione", Bollati Boringhieri, Milano, 2001

Mauri F. "Progettare progettando strategia: il design del sistema prodotto", Ed. Dunod, Milano 1996

Micelli S. "Futuro artigiano", Marsilio, Venezia 2011

Munari B. "Design e comunicazione visiva", Laterza, Roma-Bari 2002 (1972)

Munari B. "Il cerchio"- "Il triangolo"- "Il quadrato", Corraini, Milano 2010

Munari B. "Arte come mestiere", Laterza 2006

Vitale G. "Design di sistema per le istituzioni culturali. Il museo empatico", Zanichelli

Vitale G. "Il museo visibile. Visual design, museo e comunicazione.", Lupetti 2010

Von Hippel E., "Democratizing innovation, Cambridge MA:MIT Press 2005

Zurlo F. "Le strategie del design. Disegnare il valore oltre il prodotto", Ed. Libraccio, Milano 2012

Tesi di Laurea e Dottorato

Facco E. "Comunicare per progettare : l'esperienza dei laboratori di progettazione partecipata: analisi e proposte"; rel. Maria Chiara Bianchi ; correl. Piero Pozzi 2003/04

Manera I. "CoHousing: guida alla progettazione partecipata per le comunità"; rel. Ilaria Maria Marelli; corr. Giovanna Vitale, Milano Politecnico, 2005/2006

Rogel L. "P-kit. Un kit di foto-ascolto per processi partecipati in ambito urbano"; rel. Ezio Manzini ; correl. Giovanna Vitale, 2005/06

Vitale G., Taddei M. "Sei elementi d'identità per il Castello Sforzesco"; rel. Ceppi G.; 1997/98

Sitografia

www.urbanexperience.it/la-soglia-come-elemento-ordinatore-negli-spazi-urbani/

www.che-fare.com/ezio-manzini-design-diffuso-per-linnovazione-sociale/

www.abccitta.org

www.shareable.net/blog/open-source-mapping-supports-social-justice-work-in-detroit

www.academia.edu/1320238/Immagine_e_identit%C3%A0_del_paesaggio_urbano_tra_conservazione_e_trasformazione

www.cittadinicreativi.it/?p=952

www.communityplanning.net

www.lacittadeibambini.org

izmo.it/projects/

www.hermeslab.it/o2k/contents/ita_pdf/1.5.pdf

detroitography.com/about/

proboscis.org.uk/news/

percorsi-emotivi.com/mappa-accoglienza/

www.landezine.com/

www.designcouncil.org.uk/what-we-do/active-design

www.archivioluigighirri.it/biografia-fotografia-paesaggio/

www.zuplab.com/

www.100in1giorno.eu/milano/nel-mondo/