

I
U
A
V

ITERAZIONI

"Azione teorico-pratica per una rigenerazione spazio-sociale"

SUMMARY

Master Thesis Project

Felipe Miño



Fig. 1: "Ex Bocadornio di Zambrotta", Umago, Coazza, 2019.

Abstract

"Iterazioni: Azione teorico-pratica per una rigenerazione spazio-sociale"

L'idea principale di "Iterazioni: azione teorico-pratica per una rigenerazione spazio-sociale" è quella di comprendere in modo consapevole l'interno processo di iterazione in un progetto di rigenerazione urbana con componenti di innovazione sociale.

Per raggiungere questo obiettivo la ricerca approfondisce la modalità di "Progetto costruito" come strumento di ricerca empirica in grado di mescolare l'università, spazio in cui si pensa e si riflette, con la realtà, spazio in costante movimento, variazione e indeterminazione. Utilizzando a questo scopo il percorso di studio del master U-Rise e i suoi requisiti, "Project Work" e "Tesina finale" necessari per il conseguimento del titolo, come scusa per progettare, eseguire e indagare dall'interno una proposta di rigenerazione urbana che, insieme all'innovazione sociale sia in grado di impattare direttamente un territorio specifico e i suoi attori, in modo tangibile e intangibile, dicotomia che implica il continuo confronto tra la dualità **Teoria e pratica**.

Per questo verranno messe in moto le risorse necessarie per far "Iterare" un'infrastruttura dismessa nella vita urbana della città attraverso la gestione condivisa di vari attori territoriali, il lavoro di co-pianificazione e co-progettazione con la comunità, la ricerca di fondi e risorse per finanziare la costruzione della proposta.

Viene quindi proposto un "fare" come azione e come metodo investigativo di per sé, un modo di pensare e operare di matrice Sudamericana, in cui le risorse, comprendenti aspetti generali come, tra gli altri, denaro, tempo, volontà, conoscenza locale, materiali disponibili e rete di contatti, sono viste in funzione dell'idea primaria del "fare pratico" non per capriccio ma con la consapevolezza che la realizzazione è una parte fondamentale del metodo di ricerca proposto, un passo imprescindibile che implica un'acuta capacità di leggere il contesto generale, di adattarsi, cambiare e improvvisare. Sapersi adattare alla imprevedibile realtà risulta essere pertanto una competenza essenziale per il successo del modello.

In questa prospettiva verrà così svolto un esercizio di ricerca unito alla rigenerazione urbana e all'innovazione sociale applicando tutto il sapere appreso nel Master, con la volontà di combinare la mia esperienza formativa pregressa e il mio interesse personale nella disciplina architettonica attraverso un progetto di piccola scala con il proposito di poterlo realizzare concretamente.

Tale esercizio viene presentato nei cinque capitoli della tesi, con l'intento di renderlo noto ai possibili soggetti interessati a dare seguito al progetto: la definizione del **Perimetro di gioco** stabilisce i "limiti generali" all'interno dei quali viene sviluppata la proposta; seguono poi i necessari **Riferimenti per la costruzione di un immaginario progettuale**, ovvero casi ed esperienze virtuose che sono stati di riferimento nella stesura della proposta progettuale. Segue la sfida di trasformare la **Teoria in pratica**, che coinvolge la conoscenza appresa tramite una serie di esperienze precedenti a una realtà progettuale che collabora con la comunità di riferimento, al fine di concretizzare l'idea progettuale "**Zambrattija Playcourt; Spazio di gioco come attivatore sociale**" e portarla a compimento attraverso un **Progetto Costruito**.

Zambrattia Playcourt

"Spazio di gioco come attivatore sociale"

È in questo modo che si cerca di rispondere all'invito di Adriano Cancellieri, Professore del programma di Master, nel suo testo "Spazi in cerca di attori / Attori in cerca di spazi" utilizzando il quadro giuridico concesso dall'Accademia per lavorare alla maniera di un Attore in Cerca di Spazi, ovvero un attore che come portatore di questa nuova professionalità dovrebbe essere in grado di disegnare, accompagnare e realizzare interventi di rigenerazione urbana in un'ottica critica, al fine di offrire sia una nuova funzione che una nuova identità a uno Spazio in cerca di attori.

Development period: Gennaio2019 - Febbraio2020
Guide teacher: Adriano Cancellieri

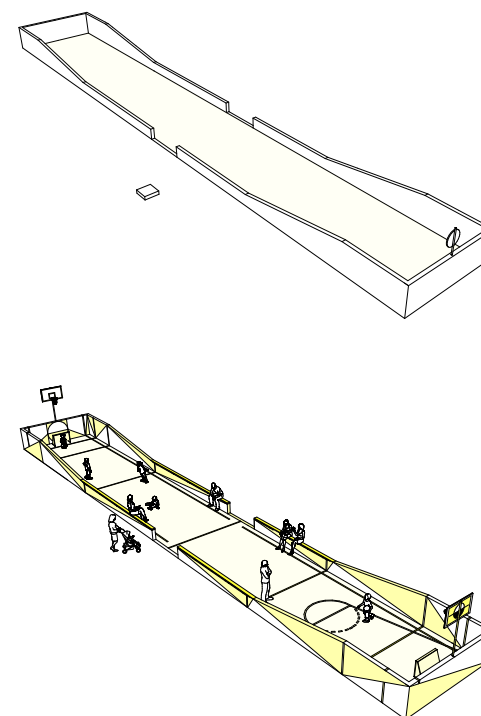


Fig. 2;
Isometric: "Zambrattia Playcourt"

Il bocciodromo di Zambrattia è uno dei tanti campi da bocce abbandonati costruiti nell'Istria Croata al tempo dell'ex Jugoslavia per l'uso gratuito dei suoi cittadini, ma dopo la dissoluzione della nazione e a causa dei cambiamenti in parte prodotti dalla globalizzazione, si è ridotto considerevolmente il numero sia dei giocatori sia dei tifosi, situazione paradossale per Umago la "Città europea dello sport" nel 2018.

L'infrastruttura si trova nel paesino di Zambrattia, nel mezzo di un bosco in una privilegiata posizione vicino alla costa marittima dell'Adriatico, è costituita da muri perimetrali in cemento armato che circondano un campo di terra compattato di circa 120 m2 e viene sporadicamente utilizzato da alcuni turisti durante l'estate per giocare generalmente a calcio-tennis.

È in questo contesto che, "Zambrattia Playcourt" viene presentato come un esercizio di rigenerazione urbana di piccola scala che propone l'iterazione fisica del campo da bocce in un Playcourt comunitario integrando nella forma già definita vari attività ludico sportive in cui il grande spazio centrale è diviso in due aree, in cui è possibile interagire attraverso il gioco. Queste due zone non sono separate, in quanto funzionano anche in senso longitudinale come un grande campo all'aperto, uno spazio flessibile che mantiene il suo programma primario di bocciodromo oltre ad essere uno spazio di riunione e d'incontro aperto a diverse possibilità aperto anche ad altri usi che la comunità può proporre, uno spazio che si unifica attraverso il colore bianco e giallo di un design che proviene dalle linee di campo, dando vita così ad un contenitore per il gioco e il tempo libero, in grado di assorbire completamente a chi gioca e isolarlo dal mondo esterno, e allo stesso tempo uno spazio di incontro per la comunità.

Un luogo in grado di promuovere un cambiamento culturale verso il collettivo e la possibilità che hanno gli spazi di iterare attraverso il riuso adattativo, prendendosi sempre cura della qualità spaziale della proposta che è stata sviluppata secondo la modalità di co-design insieme alla comunità di Zambrattia.

1 L'iterazione è l'atto di ripetere un processo con l'obiettivo di avvicinarsi a un risultato desiderato. Ogni ripetizione del processo è essa stessa definita una iterazione e i risultati di una sono utilizzati come punto di partenza per quella successiva. Diffuso è l'utilizzo in ambito informatico negli algoritmi e nella programmazione.



Fig. 3; Umago, Istria, Croazia.



Fig. 4; Analisi Territoriale Zambriattia, Umago, Croazia, 2019



Fig. 5: "Ex Bocciafiorno di Zambiano" - Umago, Croatia, 2019.

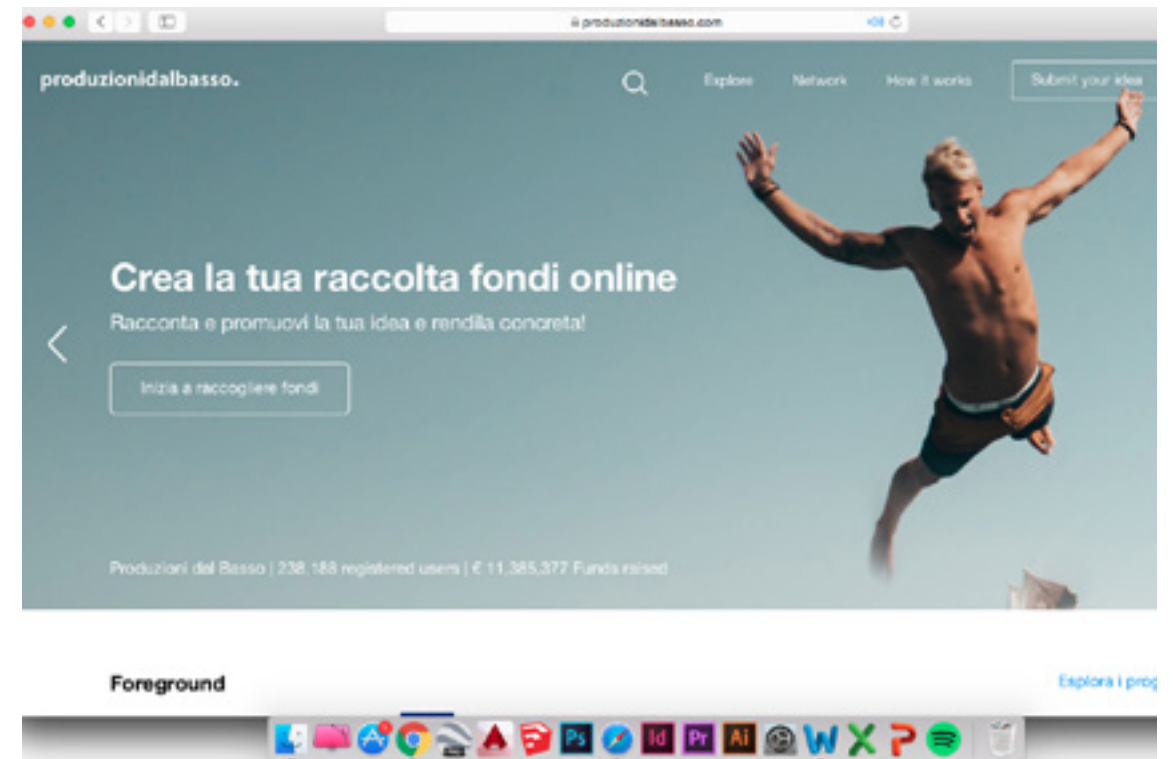
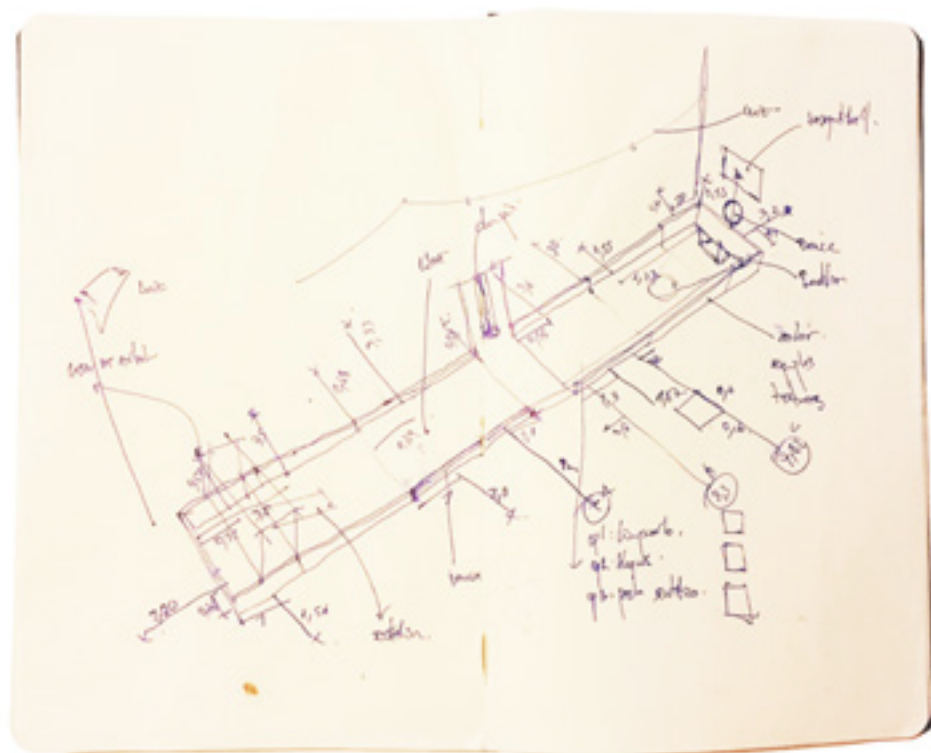


Fig. 7; Produzionidalbasso, Parte della strategia di fundraising
Il "fundraising" si basa sulla logica economica della "Wedding List", al fine di richiedere vari finanziamenti parziali per raggiungere il "Budget" totale necessario per la costruzione della proposta spaziale.



Fig. 8; "Zambrattia Playcourt", Umag, Croazia, 2020.



Fig. 9; "Zambrattia Playcourt", Umag, Croazia, 2020.

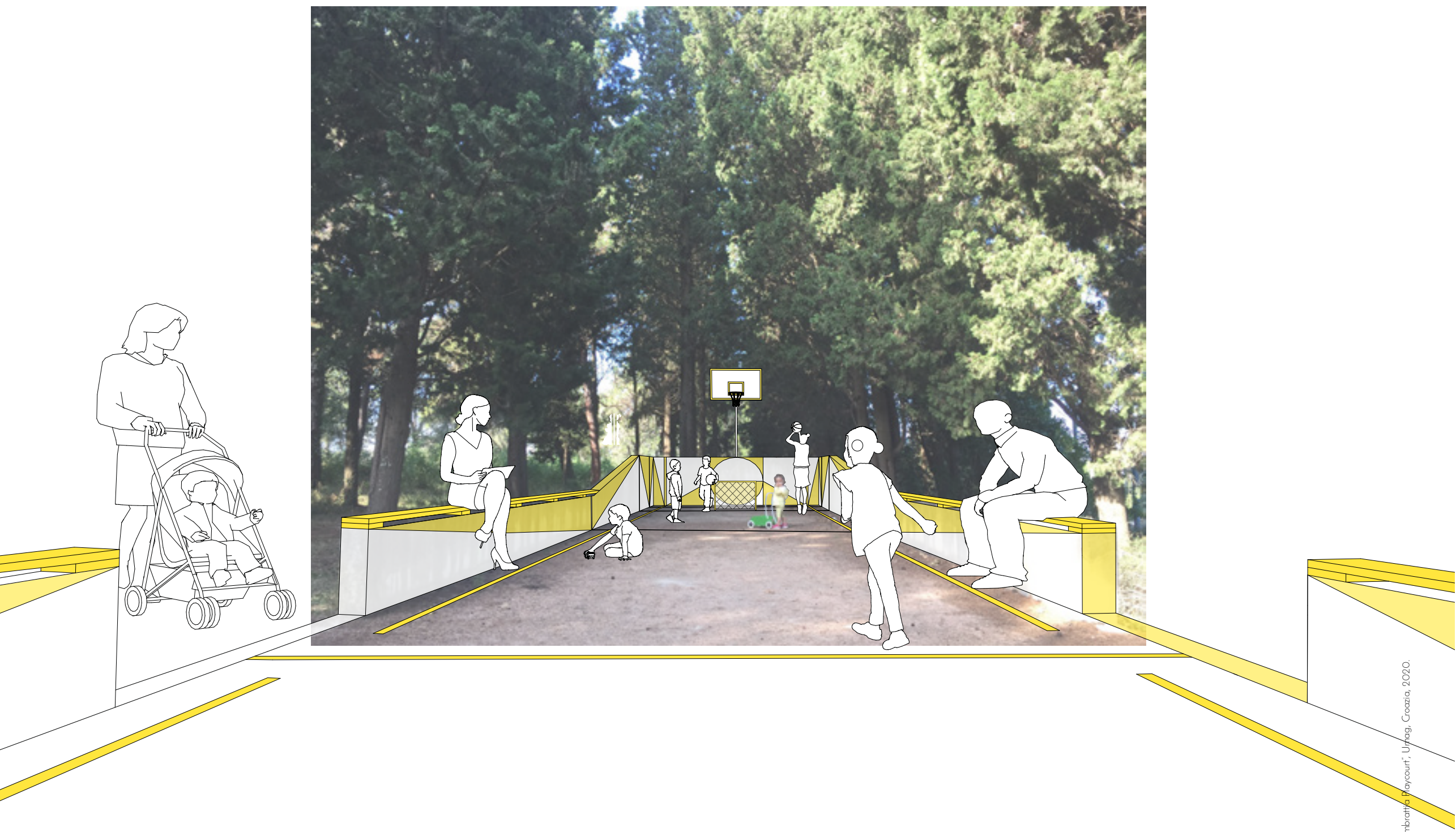


Fig. 10; "Zambriatva Playcourt", Urtag, Croatia, 2020.