



Gruppo di Lavoro:

Giorgio Skoff, Architetto paesaggista – socio AIAPP

Ilaria D'Aprile, Dott.ssa in Scienze Forestali ed Ambientali

Nicla Di Bisceglie, Architetto – affiliato AIAPP

Antonella D'Amico, Architetto

Anna Claudia Buffo, Architetto

22 – 23 settembre / 4 ottobre

**LABORATORIO
di PROGETTAZIONE PARTECIPATA
del PAESAGGIO**



“Non è più l'epoca dell'architettura magniloquente, del grande gesto architettonico nel chiuso degli empirei professionali, ma di **progetti partecipati, sviluppati nel confronto con i cittadini** e articolati tenendo conto dei bisogni dei cittadini. Le case, le scuole, le fabbriche, gli spazi pubblici devono essere caratterizzati da **standard ambientali e di sicurezza** molto più elevati di quelli attuali. Per questo è necessaria una maggiore consapevolezza da parte dei cittadini e una preparazione tecnica e progettuale sempre più qualificata che gli architetti italiani sono in grado di fornire. Proprio in questo momento di crisi gli architetti italiani devono tornare a suscitare l'interesse nazionale con **proposte e progetti, non autoreferenziali**, ma che riguardino l'intera comunità”.

Leopoldo Freyrie, Presidente del Consiglio nazionale degli architetti, pianificatori, paesaggisti e conservatori (Cnapce)

INTRODUZIONE

Dal 20 al 23 settembre 2012, la Città di Bari ha ospitato il primo Festival dell'Architettura in Puglia: **PugliArch**, che per la sua prima edizione ha declinato il tema della *"Slow Architecture"*. PugliArch è un racconto di Architettura che parte da Bari e attraversa tutta la Regione. **Ideato dal basso**, ovvero dall'Associazione GAB_Giovani Architetti della Provincia di Bari, è stato alimentato da una rete di rapporti tra giovani colleghi che, fuori dai canali tradizionali ed istituzionali, in maniera trasversale e autonoma - dal Salento (Centro Studi Punto a Sud Est) al Gargano (Galleria Con[fi]neArchitettura), per la prima volta, hanno spinto all'incontro, la Gente, le Istituzioni, il mondo del Lavoro, il mondo delle Imprese, le Arti, le Amministrazioni, il mondo Accademico e del Sapere in una tre giorni di festa in cui **l'Architettura travalica il confine degli uffici e diventa bene comune**. Un nuovo modo di operare e proporsi, fuori dei canali tradizionali e corporativi.

All'interno del PugliArch, tra le sette sezioni proposte c'è **Slow Landscape**, sezione dedicata alla sostenibilità del paesaggio che affronta i temi del paesaggio secondo una visione che punta a confrontare il tradizionale concetto di territorio, messo in atto con la pianificazione territoriale, con il concetto di estetica del paesaggio, quale valore perseguibile nella progettazione a scala territoriale, attraverso analisi di valenze estetico-visive che devono essere recuperate e rigenerate nei progetti territoriali al fine di esaltare le caratteristiche peculiari di un luogo.

Per questa prima edizione la Sezione ha focalizzato l'attenzione sul paesaggio costiero pugliese che grida la necessità di preservazione e tutela, con una serie di eventi volti a comprendere quale siano le migliori pratiche da mettere in campo per una progettazione in grado di salvaguardare e allo stesso modo promuovere questa meravigliosa risorsa.



LA PROGETTAZIONE CON I RAGAZZI

Nell'ambito della sezione "slow landscape" del Festival è stato realizzato "Partecipa al paesaggio" un percorso di Progettazione Partecipata con i ragazzi delle quinte classi del IX Circolo Didattico "Japigia 1" di Bari. La scelta del luogo è ricaduta sulla parte del Lungomare di Bari che va dal parcheggio della spiaggia di Pane e Pomodoro fino alla foce della antica Lama Valenzano (inizio dell'area denominata Torre Quetta). Il progetto ha lo scopo di dare continuità ad una parte del lungomare completamente abbandonato e privo di identità. La scelta dell'Istituto Japigia dell'omonimo rione di Bari è dettata dalla necessità di coinvolgere alcuni giovani potenziali utenti della spiaggia di Pane e Pomodoro i quali potrebbero manifestare interesse nel miglioramento di un luogo da loro frequentato e nel diventare protagonisti di una proposta di cambiamento reale. Durante le attività i ragazzi scelgono, descrivono, disegnano, condividono soluzioni fino alla soglia di un vero preliminare architettonico. La progettazione partecipata è una prassi di rigenerazione urbana a bassissimo costo per scegliere insieme come cambiare pezzi di città, fondato su scelte democratiche e di ascolto, con un brain-storming iniziale, un sistema di ragionamenti collettivi guidati sulla economia degli spazi e sulla ragionevolezza delle scelte. Durante "Partecipa al paesaggio" i ragazzi hanno sperimentato la ricognizione dei luoghi, la realizzazione di disegni e laboratori di progettazione.

L'esperienza di Progettazione Partecipata proposta ai bambini della scuola elementare "Japigia 1" è quella di lavorare con tecnici-adulti per risolvere, con un ruolo di protagonista, un problema reale della città. L'attività di questo step è terminata con la presentazione del materiale di un progetto "guida" ad un gruppo di giovani architetti che lo hanno trasformato in progetto di massima che gli stessi bambini nella veste di committenti consegneranno al comune il giorno 4 ottobre 2012.

OBIETTIVI

- Promuovere la rigenerazione di uno spazio del lungomare privo di identità attraverso il coinvolgimento di ragazzi.
- Migliorare il senso di appartenenza dei ragazzi agli spazi cittadini.
- Educare alla sostenibilità e alla cittadinanza attiva la popolazione scolastica
- Assunzione di nuove metodologie di lavoro di gruppo e di partecipazione
- Educare all'assunzione di co-responsabilità e una visione allargata nelle scelte delle priorità del progetto
- Riappropriazione dei luoghi del frontemare attualmente sotto utilizzati
- Individuare all'interno della popolazione scolastica bisogni e necessità in merito all'utilizzo degli spazi di pertinenza ai parchi dedicati ai giovani.

In un periodo nel quale è difficile coinvolgere le giovani generazioni alla vita della città di Bari e nel quale le loro reazioni spesso sono quelle del disinteresse o del vandalismo, abbiamo pensato che fosse importante coinvolgere bambini e giovani con ruoli di protagonisti, perché diventino "autori" della propria città. I bambini e i giovani hanno avuto modo di sviluppare così, un forte senso di appartenenza, di responsabilità e di cittadinanza. Gli spazi ristrutturati con il contributo dei bambini risulteranno più riconosciuti, rispettati e difesi sia dai giovani che dagli abitanti del quartiere (li hanno fatti i loro figli!). Il lavoro ha intenzione di valorizzare l'originalità delle proposte infantili rese fattibili dalla competenza del tecnico adulto. Compito dell'adulto non sarà quindi quello di insegnare ai bambini come si progetta, ma rendere realizzabili le loro idee, specie quelle più innovative.

ORGANIZZAZIONE

In questo laboratorio si è optato per un piccolo gruppo, in modo che ognuno possa partecipare alle varie fasi del lavoro. È stato infatti scelto un solo gruppo classe che lavorerà in orario scolastico come attività curricolare prevista nella programmazione. Il gruppo sarà coordinato dagli insegnanti e dagli esperti: un architetto trattandosi di interventi su spazi urbani, ed una naturalista trattandosi di uno spazio verde, questo anche a sottolineare la multidisciplinarietà della “Architettura del Paesaggio”.

Data l'importanza che il gruppo, possa lavorare in una sede dedicata, si è scelta la sede della ARPA-Puglia nella quale verranno discussi ed elaborati i materiali prodotti nelle varie fasi sino ad arrivare alla elaborazione del progetto di massima e di un decalogo “tecnico” che dovrà essere osservato nella seconda fase del laboratorio, quando un gruppo di quattro giovani architetti rielaboreranno il tutto, davanti ai loro committenti ed agli stakeholder presenti in sala, producendo il progetto definitivo che anch'esso sarà donato alla amministrazione comunale per provvedere alla realizzazione.

La collaborazione con l'amministrazione comunale eviterà la frequente delusione dei tanti progetti che rimangono irrealizzati per mancanza di fondi e di volontà politica nel realizzarli.

Una delicata attività iniziale è quella dedicata al superamento degli preconcetti. Il bambino non è incontaminato ma completamente immerso nella nostra società e fortemente "corrotto" da tutto quello che gli adulti, l'ambiente e i mezzi di comunicazione gli propongono. Verrà utilizzato un sistema basato sull'invitare i bambini a manifestare le proprie necessità e i propri desideri, su quello che a loro piace e non piace. Si predisporrà in questo modo un elenco di funzioni desiderabili per le quali si dovranno poi trovare o inventare, nello spazio assegnato, adeguate strutture.

Si procede quindi con una conoscenza diretta dell'oggetto della progettazione. Si effettua un sopralluogo, rilievi, misurazioni, indagini. Conoscere un luogo può significare cose diverse per bambini diversi. Potranno raccogliere informazioni e opinioni dai compagni, dai familiari, dai cittadini. Si inizia così ad elaborare un progetto di massima. Saranno chiesti inizialmente dei contributi di idee individuali. Le idee di ciascuno vengono presentate e confrontate per arrivare a un'idea condivisa. Si continua a lavorare in questo modo per definire i particolari del progetto, impegnando piccoli gruppi sui vari aspetti per poi arrivare a momenti collettivi di confronto e di definizione unitaria.



DESTINATARI: alunni di V elementare de I.C. Japigia 1, di Bari

CONTENUTI

Analisi dei punti di forza e di debolezza di un determinato ambiente

Sostenibilità e Agenda 21

Biodiversità

Paesaggi del giardino (vegetali presenti, strutture utilizzate e non utilizzate, pericoli)

LA METODOLOGIA DI LAVORO E LE FASI OPERATIVE DEL PERCORSO

METODOLOGIA DI LAVORO

Incontri con esperti

Passeggiata di quartiere

Brainstorming

Gruppi di lavoro

Sono state scelte due ‘tecniche’ tra le ben 53 in genere utilizzate nei processi partecipativi per facilitare il coinvolgimento dei ragazzi.

Sono state scelte tecniche di “ascolto attivo” e specificatamente “**Camminate di quartiere**”.

Si è trattato di veri e propri “tour organizzato” con un piccolo gruppo di alunni che accompagnato da tecnici, esperti e insegnanti hanno visitato l’area interessata dal progetto di intervento.

E’ stato interessante perché ha agito, esplicitamente, sul piano relazionale e conoscitivo.

Dopo l’utilizzo di questa prima tecnica è stato utilizzato il: **Brainstorming** .

Si tratta di una ‘tecnica’ che consente di sviluppare soluzioni creative a problemi ben definiti. Una volta messo a fuoco il problema e fissato un tempo limite per l’incontro, ciascuno ha espresso come soluzione al problema “la prima idea che gli viene in mente” e d ha ascoltato le idee degli altri.

FASI OPERATIVE DEL PERCORSO

- 1) Incontro in aula con gli alunni ore 8.30. I rappresentanti di Pugliarch in presenza dell'Ing. Comunale Casanova si presentano alla classe. Segue una breve descrizione delle attività che si svolgeranno nel corso della giornata, degli obiettivi da raggiungere e del metodo utilizzato. I ragazzi sono attenti e rispondono alle domande dei relatori in maniera attiva e partecipata. In questa fase apprendono il significato di "Progettazione partecipata", che l'area da riprogettare è destinata a "Verde di quartiere" così come indicato dal Piano Regolatore del Comune e manifestano entusiasmo per il metodo del brainstorming che verrà utilizzato in seguito.
- 2) Arrivo in bus presso il "Park & ride" di Pane e Pomodoro ore 9.30. A ridosso dell'area da analizzare vengono distribuiti i cappellini e le cartelline della manifestazione. Il gruppo disposto in cerchio riceve alcune informazioni su come utilizzare il materiale contenuto nelle cartelline. Inoltre vengono fatte osservazioni sulle caratteristiche vegetazionali più significative delle essenze pioniere presenti sulla scogliera. Gli unici alberi presenti, le tamerici, colpiscono l'attenzione dei ragazzi che lamentano l'assenza di piante all'interno del futuro giardino.
- 3) Esplorazione dell'area da analizzare e annotazione delle idee ore 10.00. Vengono date indicazioni su come porre attenzione agli stimoli sensoriali (visivi, olfattivi, tattili, uditivi). Gli alunni si guardano intorno e prendono nota sui punti di forza, i punti critici e le idee progettuali sia con testi scritti che con disegni. Gli esperti seguono alcuni ragazzi per volta e suggeriscono loro delle possibilità. Dai commenti dei ragazzi gli esperti notano che: la presenza dei rifiuti li mette a disagio, ci sono rumori di automobili provenienti dalla strada vicina, il guard rail separa la parte della spiaggia dalla strada, i ciottoli impediscono un accesso facile al mare ecc.
- 4) Spostamento a piedi presso la sede dell'ARPA Puglia e brainstorming ore 12.00. Durante l'incontro i ragazzi hanno proposto le loro idee progettuali descritte con testi scritti e disegni. Gli esperti hanno facilitato la discussione e preso appunti sui contenuti espressi dai ragazzi. Tutto il materiale prodotto dagli alunni è stato raccolto in funzione del lavoro successivo di catalogazione e estrapolazione delle idee progettuali.
- 5) Saluti e ritorno a scuola in bus ore 13.00

MATERIALI, STRUMENTI E RISORSE

Materiali: Cartelloni, fotocopie, macchine fotografiche,

Luoghi: aula, teatro, area di progetto, sala riunioni



Personale: Personale non scolastico, Ufficio arpa, Tecnici ambientali, Tecnici progettisti, Associazione G.A.B.

Risorse: Finanziamento Pugliarch2012



IL PROGETTO

La proposta d'intervento è finalizzata alla valorizzazione di un'area che si presenta nella sua complessità come frontemare degradato, attraverso la realizzazione di qualificati servizi funzionali alla frequentazione principalmente di giovani, bambini ed adolescenti in grado di interagire con il contesto urbano e territoriale di riferimento. Le infrastrutture della mobilità carrabile sono gli assi portanti del sistema di relazioni che articolandosi intorno l'area oggetto di intervento limitano quelli che potrebbero essere i nuovi spazi attrezzati e le nuove funzioni previste nell'area. Pertanto divengono anch'essi oggetto di progetto.

Lo schema funzionale rappresenta la metafora non solo del progetto architettonico ma anche la vita che i ragazzi (stakeholder) vorrebbero svolgere all'interno dell'area: la riqualificazione di ciò che loro hanno individuato come risorsa: il mare, la biodiversità, il verde. L'area abbandonata al degrado, diviene un luogo complesso ed articolato, con opportunità anche di sviluppo economico ma soprattutto sociale, una vera occasione di riutilizzo produttivo di aree abbandonate, ed una sperimentazione di percorsi innovativi procedurali e gestionali, rispettoso ed attento alle qualità nascoste del sito e riscoperte dagli stessi ragazzi.

Attrezzature per la fruizione del mare, attività ristorative, lidi non solo per la balneazione, ma anche spazi per il gioco e la cultura, sono gli ingredienti di una proposta da realizzare con metodologie concertative e con la partecipazione degli attori chiave del territorio, ancora da approfondire.

La risorsa mare è l'elemento di riferimento dell'analisi dei ragazzi: la passeggiata che arriva sino a sfiorare il mare, una spiaggia a tempo pieno con momenti di gioco e laboratori creativi dove partendo da ciò che il mare offre si torna a creare altri giochi, altri arredi, le visite guidate verso le aree a verde mediterraneo che parte dalla analisi delle specie pioniere presenti, la invisibilità, guardando verso il mare degli edifici architettonici minimi destinati a servizi, sono le componenti di un'unica strategia di valorizzazione di risorse e culture del mare dimenticate in questi luoghi.

La attuazione e gestione pubblico-privata del progetto potrà essere una condizione necessaria a far fronte al minimo impegno finanziario, ma soprattutto garanzia di qualità ed innovazione in un intervento che

aspira a porsi in modo competitivo su uno scenario che, comunque, tende all'omologazione degli usi e dei consumi del tempo libero.

