

The image is a complex collage. A large, stylized blue figure, resembling a person in a hooded cloak with long, flowing, tentacle-like appendages, is the central focus. This figure is superimposed over a background of various urban scenes. In the top right, there's a red-tinted circular inset showing a street scene with buildings and a bridge. Below it, a yellow-tinted section features a large, arched building facade. The bottom part of the image shows a grey-tinted street scene with a bridge. The overall composition suggests a theme of urban regeneration and community intervention.

Piovra Lab

Pratiche temporanee di rigenerazione urbana coordinate da un Living Lab nel quartiere NoLo



POLITECNICO DI MILANO

Piovra Lab. Pratiche temporanee di rigenerazione urbana coordinate da un
Living Lab nel quartiere Nolo

SCUOLA DEL DESIGN

Corso di Laurea Magistrale in Interior and Spatial Design

Relatore: Davide Fassi

Correlatore: Francesco Vergani

A cura di

Michele Salvatore Romano

Matricola n° 883181

AA. 2018/2019

Indice

Abstract	4
1 Prima Parte	7
1.1 Pratiche di rigenerazione Urbana	8
1.1.2 Differenza tra Gentrificazione e Rigenerazione dal basso	13
1.2 Rigenerazione di cortili condominiali	14
1.2.1 Il Condominio Museo di ViadellaFucinal6	14
1.2.2 Civico5.0, Condomini Aperti	17
1.2.3 Festa nei Cortili, Rete PublicLab	20
1.2.4 Farm Cultural Park	23
1.3 Rigenerazione di Spazi Pubblici	26
1.3.1 Giardino Delle Culture	27
1.3.2 Superkilen	29
1.3.3 All Colors Sidewalk	31
1.3.4 Mercato di Lorenteggio	34
1.4 Rigenerazione di edifici abbandonati	36
1.4.1 Mare Culturale Urbano	37
1.4.2 Ex Area Spina 3, Parco Dora, Torino	39
1.4.3 BOOM POLMONI URBANI, Mazara del Vallo (TP)	40
2 Seconda Parte	45
2.1 Cosa sono i Living Labs	46
2.2 Metodologia dei LL	46
2.2.1 Enoll una rete di supporto per condividere le metodologie applicate da ogni LL	48
2.2.2 Le 5 fasi del Design Thinking	49
2.2.3 La Progettazione partecipativa	52
2.3 People, Public, Privates & Partnership. I quattro utenti fondamentali che compongono un LL	59
2.3.1 People. Il ruolo degli abitanti in un LL	60
2.4 Public. Esempi di Autorità Pubbliche nei LL	62
2.4.1 Polimi DESISLab	62
2.4.2 Soho lab	65
2.4.3 Aprilab, Casual Lab	66
2.5 Privates & Partnership. La partnership tra privati nei LL è possibile grazie alla sperimentazione	69
2.5.1 Smart Mobility Living Lab London	69
3 Terza Parte	73
3.1 NoLo, contesto storico e social(e)	74
3.1.2 Etimologia e storia	74
3.1.3 Contesto culturale e demografico	81
3.1.4 Rilievi Spaziali	83
3.2 La Rigenerazione di NoLo attraverso processi di Spatial Design, Street art e Innovazione sociale.	90
3.2.1 Eventi di inclusione sociale e rigenerazione urbana a Nolo	94
3.2.2 La Rinascita del vicinato e di un ex fabbrica tramite eventi di arte e design	99
3.2.3. Nuova forma di creare servizi attraverso attività commerciali ibride	104
3.2.4 Nuove soluzioni per gli spazi urbani	110
4 Quarta Parte	117
PIOVRA LAB Fase progettuale	117
4.1.1 Metodologia	118
4.2 Piovra Lab. Elementi caratterizzanti	123
4.2.1 Spazi Indecisi	135
4.2.2 Edifici abbandonati	151
4.2.3 Cortili condominiali	165
4.3 Definizione del sistema Living Lab	177
4.4 Rigenera-Lab Festival, Muro Libero in via Pontano	217
4.5 Rigenera-Lab Festival, Cortile confiscato in via Angelo Mosso 4	239
4.6 Rigenera-Lab Festival Ex fabbrica via Sammartini	255
Conclusioni	272
Bibliografia e Links	275
Fonti Fotografiche	279

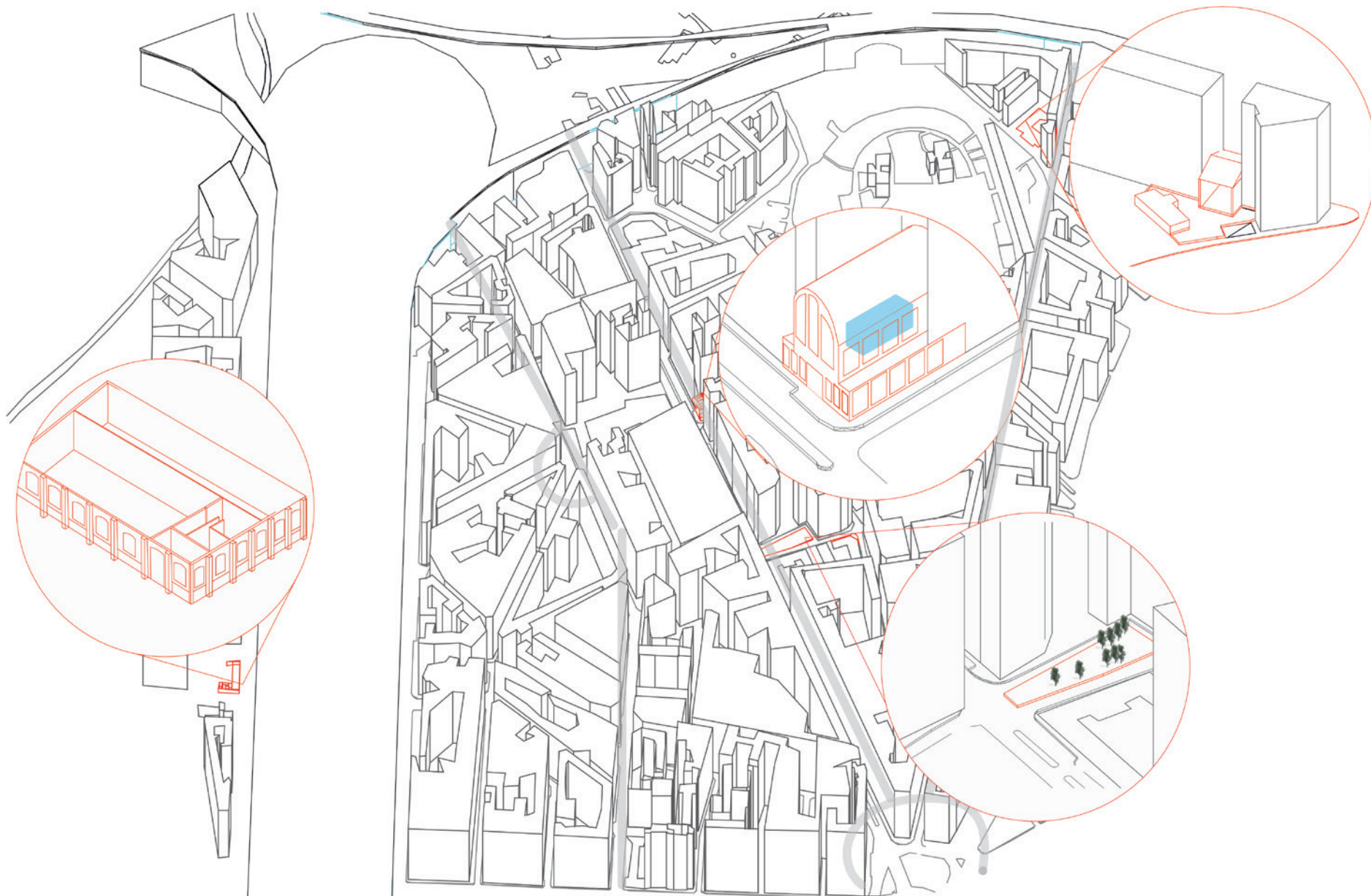
Abstract

Gli spazi urbani contemporanei soffrono di una mancanza di integrazione tra diverse aree che non sono state adeguatamente sviluppate nel tempo. Questa trasformazione non sempre pianificata del modello urbano ha portato alla creazione di alcune aree interstiziali che sono rimaste inattive e bloccate sia per l'evoluzione urbanistica sia a causa dell'inefficacia di pratiche politico-amministrative. Queste fragili aree interstiziali stanno vivendo un processo di rinascita grazie alla forza e all'impegno delle comunità locali che, attraverso attività bottom-up, intendono recuperare l'identità degli spazi urbani vendicando un diritto sulla gestione dei quartieri nella prospettiva di un futuro profondamente diverso caratterizzato da un recupero sostenibile della vita quotidiana.

Nel cercare di proporre nuove tipologie di collaborazione e interazione tra i cittadini, le imprese e gli enti territoriali, negli ultimi anni sono stati creati i Living Lab, infrastrutture che attraverso l'innovazione e la ricerca scientifica hanno lo scopo di diminuire le distanze tra l'esigenza del pubblico e l'esigenza del privato attraverso pratiche di partecipazione e co-creazione. Questo sistema, data la sua natura prettamente locale, è particolarmente efficace in contesti periferici, o in luoghi della città in cui non vi è una forte identità comunitaria e sociale. La necessità di stimolare la proattività delle comunità locali può essere efficacemente perseguita da strategie di intervento design-oriented in cui le comunità stesse, aiutate da esperti nel settore dell'innovazione sociale, possano interagire fra di loro nella produzione di valore.

Piovera Lab è un progetto di un Living Lab diffuso nel cuore del quartiere di NoLo (Milano) che si occupa di inclusione e innovazione sociale con la sperimentazione di pratiche di rigenerazione urbana attraverso le arti, la cultura, e gli eventi di carattere temporaneo. Il progetto si diffonde nel quartiere con un approccio tentacolare, coinvolgendo quei luoghi abbandonati, indecisi o inespresi al fine di restituirli agli abitanti per poter essere successivamente riattivati. Piovera Lab concorre alla creazione di un sistema di eventi, allestimenti e mostre d'arte che

coinvolga i cittadini, le associazioni di quartiere e il comune di Milano attraverso la definizione dello spazio in base alle destinazioni d'uso, senza tralasciare l'importante connubio tra contenuto e contenitore, tra spazio e funzione.



Prima Parte

1.1 Pratiche di rigenerazione urbana

I primi concetti moderni di rigenerazione urbana li ritroviamo in Inghilterra, nell'età Vittoriana (Davis, 2005), e in Francia, nella seconda metà dell'Ottocento con l'invenzione urbanistica delle Boulevards (Londei, 1982). Nel primo caso la riqualificazione degli Slums, quartieri industriali, di Manchester e Londra fu fatta per risanare le condizioni pessime in cui vivevano gli abitanti. Gli slums sorsero rapidamente, senza controllo: le condizioni di vita in queste aree, immense e prive di servizi, erano al limite, le case erano sovraffollate e insalubri. La rigenerazione di questi quartieri fu fatta costruendo condomini economici e dando nuove abitazioni ai residenti (Davis, 2005).



1

Fig 1. Gustave Caillebotte, La Rue Halévy, Vue du sixième étage, 1878.

Fig 2. Gustave Caillebotte, Strada di Parigi in un giorno di pioggia, 1877.



2

In Francia invece per esigenze diverse venne emanato un piano di ristrutturazione urbanistica di Parigi, richiesto da Napoleone III ed eseguito dal Barone Haussman (Londei, E, 1982). Il processo di riammodernamento consisteva nel demolire il fitto tessuto dell'antica città medievale, perenne focolaio di epidemie e di insurrezioni popolari, per fare spazio alle Boulevards, larghe strade, delle arterie che attraversano Parigi da un'estremità all'altra. Nelle rappresentazioni pre-impressioniste di Gustave Caillebotte (Parigi 1848 - Gennevilliers 1894) verso la fine dell'800, si può vedere come le Boulevards fossero dei nuovi concetti di spazio pubblico, come lo intendiamo oggi, delle vie affollate in cui la gente si ferma a discutere, le strade diventano il teatro della città e gli attori sono i suoi abitanti, la vita nelle boulevards diventa argomento di attrazione, gossip e anche rappresentazione (Barilli, 2018).

Le Boulevards erano delle strade costituite da una ampia fascia centrale e da due fasce ai lati che erano destinate al passeggio della borghesia.

La città diventa un luogo di attrazione in cui svolge un ruolo fondamentale l'illuminazione cittadina, infatti grazie all'avvento della seconda rivoluzione industriale iniziano a strutturarsi i primi collegamenti elettrici che favorirono la progettazione delle luminarie in città, ciò rese Parigi non solo più gradevole ma anche più sicura, i crimini infatti diminuirono notevolmente. Sia gli Slums che le Boulevards infatti furono costruite per risollevare le condizioni di povertà e malcontento popolare di quegli anni.

Successivamente, un evento che ha portato alla costruzione di edifici abitativi popolari e quindi al bisogno di migliorare la situazione sociale della comunità moderna fu nel secondo dopoguerra, quando si colse l'occasione di rinnovare l'urbanistica delle città distrutte durante i bombardamenti.

Nella maggior parte del mondo così come in Italia i governi dei paesi colpiti dalla guerra cercarono di ricostruire le città molte delle quali coperte ormai da cumuli di macerie, così furono emanati dei nuovi piani regolatori per espandere le città e ricostruire il più presto possibile delle nuove abitazioni che fossero economiche e che contenessero un numero importante di



3



4

residenti, allargando le periferie e creando nuovi quartieri, che però non erano ben collegati al centro della città e non permettevano un'adeguata distribuzione dei servizi, in base al numero di abitanti che li popolavano.

Quelli che dovevano essere dei progetti di quartieri-satellite, costruiti per inglobare i servizi di una città in un unico edificio, diventarono, dei veri e propri quartieri ghetti, per niente collegati

Fig 3. Fabio Mantovani, Veduta delle Vele di Scampia, Napoli

Fig 4. Fabio Mantovani, Veduta Dello Zen, Palermo

Fig 5. Fabio Mantovani Veduta del quartiere Rozzol Melara, Trieste.



5

al resto della città, mai totalmente completati e fatiscenti.

Questa incuranza verso le periferie e l'interesse da parte delle autorità locali nell'investire in nuove costruzioni in maniera esagerata, nel passare degli anni ha portato ad una vera e propria disgregazione sociale e identitaria delle periferie. Quello che rimane oggi in

molte periferie delle città è un tessuto variopinto di residenti che abitano il quartiere ma che non hanno una forte identità abitativa e che molto spesso, anche per via della crisi economica dell'ultimo decennio, sono portati a non condividere e a vivere in maniera inefficiente la comunità.

Oggi il modo di rigenerare gli spazi e i quartieri dal punto di vista urbanistico è cambiato, si sente il bisogno di riciclare, di riusare più che di ricostruire, o di ricollegare i tessuti urbani invece che tagliare con ampie strade, questo perché è ormai necessario mantenere, accettare ed evidenziare l'eterogeneità del contesto, aggiungere moderne costruzioni o simili a quelle già esistenti, non fa altro che creare discrepanze. Le prime Pratiche del riuso temporaneo degli spazi in abbandono sono state adoperate dai primi anni del 2000 in seguito ad una crisi finanziaria che ha colpito tutto il settore terziario e derivata dalla sovrapproduzione del mercato immobiliare degli anni Novanta. La depressione finanziaria ha portato quindi una forte carenza di lavoro, per via della chiusura di molte fabbriche (Pasqui, 2014).

Molto spesso le fabbriche diventano organismi fatiscenti ed esempi di archeologia industriale, che ingombrano le periferie. La crisi ha colpito oltre alle fabbriche i lavoratori e quindi di conseguenza anche molti altri settori come quello dei Mercati Rionali, perché scalzati dalla fioritura

delle catene di Supermercati, Centri Commerciali e dalla nascita degli *e-commerce*¹ (Patti & Polyak, 2017). L'economia come le città e i modi di vivere cambiano e subiscono trasformazioni, spesso dettate dal progresso delle nuove tecnologie, mentre le autorità locali nella gestione delle città non sono in grado di provvedere a queste metamorfosi, spesso perché utilizzano strategie ormai vecchie e incapaci di far funzionare i meccanismi del riuso tradizionale degli immobili e degli spazi abbandonati. La fenomenologia degli spazi dell'abbandono è quanto mai diversificata. Spazi pubblici e privati; luoghi della produzione e del lavoro, dell'abitare, del consumare e del tempo libero.

"I riusi temporanei sono una risposta alle forme di innovazione sociale che caratterizzano le pratiche d'uso della città e un'occasione di cura di un patrimonio (storico, architettonico, culturale) spesso straordinario che le sole logiche di mercato non sembrano in grado di salvaguardare e di valorizzare" (Pasqui, 2014, p.8).

Il riuso temporaneo degli spazi, generalmente si manifesta tramite, azioni spontanee, occupazioni ed eventi effimeri che in quel determinato momento servono a far rinascere e dare una seconda vita agli stabili in abbandono, coinvolgendo i residenti e diverse personalità che danno un segno di riscatto verso una società che non li considera più.

Nei capitoli successivi sono descritti una serie di casi studio che intendono mostrare come le moderne pratiche rigenerazione urbana, degli ultimi dieci anni, in contesti e luoghi sottoutilizzati e abbandonati sono stati ideati per riscattare la storia passata degli stessi e delle comunità presenti nel territorio.

¹ si intende lo svolgimento di attività commerciali e di transazioni per via elettronica. Essa comprende attività diverse come: la commercializzazione di beni o servizi per via elettronica; la distribuzione online di contenuti digitali. Definizione di *e-commerce* in Diritto dell'informatica, consultato in data 5 marzo, 2020 da <http://www.dirittodellinformatica.it/glossario/diritto/definizione-commercio-elettronico>

1.1.2 Differenza tra Gentrificazione e rigenerazione dal basso

Nelle grandi città del mondo va avanti da qualche anno il dibattito sulla *gentrificazione*², un fenomeno che snatura vecchi quartieri dall'anima popolare e li trasforma in zone alla moda per persone facoltose (Guareschi & Rahola, 2015). Di solito la gentrificazione provoca la chiusura di negozi storici, l'aumento degli affitti e il conseguente allontanamento dei residenti di vecchia data che, non potendo affrontare il caro prezzi, lasciano le loro vecchie case, modificando il tessuto sociale della zona (Guareschi & Rahola, 2015).

Molti dei seguenti casi non appartengono a processi di gentrificazione, in cui molto spesso la speculazione edilizia e l'aumento esponenziale dei prezzi immobiliari dettati da politiche denigranti obbliga gli autoctoni ad emigrare verso altre periferie, ma al contrario derivano dal bisogno di ricreare nuovi luoghi dedicati ai residenti di quelle periferie che sono stati dimenticati e abbandonati dalle Municipalità locali, sono esempi di rigenerazione di territori che partono dal basso, da un forte bisogno comunitario di creare aggregazione sociale tra i residenti e di inclusione cercando di unire e non creare disuguaglianze tra le diverse etnie, classi sociali e generazioni.

--I **ruderi Industriali**, gli **spazi Indecisi**, i **Condomini Popolari degradati** sono l'esempio concreto, materiale e tangibile di meteore, che una volta erano i simboli delle grandi Fabbriche nascenti del boom economico, dei grandi progetti di edilizia sociale e che oggi sono stati abbandonati. In quanto tali per essere rigenerati si devono utilizzare pratiche che mettono in risalto la storia e che conservano la forma originale degli edifici creando eventi di inclusione sociale, trasformando i territori altamente degradati in laboratori di ricerca per un futuro sostenibile rifunzionalizzati e ibridati con nuovi linguaggi.

² Riqualficazione e rinnovamento di zone o quartieri cittadini, con conseguente aumento del prezzo degli affitti e degli immobili e migrazione degli abitanti originari verso altre zone urbane. *Gentrificazione*, in Treccani, Consultato in data 5 marzo, 2020 da <http://www.treccani.it/vocabolario/gentrificazion>

1.2 Rigenerazione di cortili condominiali

Dal Report (2019) di Condomini Aperti dell'associazione Legambiente si evince che³:

“Sono oltre un milione e duecentomila gli edifici condominiali in Italia dove si stima vivono almeno 15 milioni di famiglie e circa l'80% di questi sono stati realizzati prima delle normative sull'efficienza ecologica e di sicurezza degli stabili. A queste problematiche si aggiungono quelle di tipo sociale: come la perdita del senso di comunità e del patrimonio relazionale, l'aumento dei conflitti, scetticismo verso investimenti e progetti comuni, poca cura e attenzione per le parti comuni, problematiche economiche con aumento dei decreti ingiuntivi legati a mancanza di liquidità e morosità”.

Il risanamento delle condizioni sociali dei residenti nelle periferie nasce in alcune occasioni dal bisogno di migliorare i rapporti non solo con la città ma anche con gli inquilini dello stesso stabile per apportare un beneficio alle proprie condizioni sociali laddove le autorità non possono arrivare, nascono delle associazioni, delle attività e invenzioni di carattere inclusivo. Nei seguenti paragrafi è descritta una raccolta di esempi di riqualificazioni di cortili condominiali in Italia, ogni singolo caso dimostra come dalle necessità più estreme degli abitanti siano nati dei veri propri progetti di innovazione, unici e in molti casi di successo che hanno cambiato non solo le sorti degli inquilini ma sono stati una spinta in molti casi per la rinascita di quartieri e cittadine.

1.2.1 Il Condominio Museo

Molto spesso queste pratiche nascono spontaneamente in un luogo ed avendo successo vengono riutilizzate, creando delle associazioni che si occupano di rigenerare spazi in abbandono, come nel caso di *Viadellafucina 16*.

³ Condomini Aperti, Civico5.0. Report di *Legambiente*, 2019. Consultato in data 5 marzo, 2020 da <https://www.legambiente.it/wp-content/uploads/Rapporto-Condomini-Aperti-2019.pdf>

Come descritto nel sito di viadellafucina16.kaninchenhaus.org⁴, il progetto di recupero di una Palazzina in decadenza nasce a Torino nel 2016 ed è un esperimento di rigenerazione urbana attraverso il potere dell'arte e della bellezza. Rappresenta un inedito innesto della pratica artistica nel tessuto vitale di una comunità circoscritta che mostra come l'arte e la cultura possano diventare strumenti efficaci nella risoluzione dei conflitti e per una trasformazione collettiva. Brice Coniglio, artista contemporaneo e residente dello stabile che ha ideato il progetto, in un'intervista per *Artribune*, ha raccontato⁵:

“Tramite un open call internazionale, la cui prima edizione ha ricevuto oltre 400 candidature da tutto il mondo, gli artisti sono stati invitati a trascorrere periodi di residenza nello stabile, durante i quali realizzare interventi e opere negli spazi comuni al fine di attivare il dialogo tra le diverse comunità che lo abitano e favorire la riqualificazione del maestoso edificio ottocentesco, in stato di trentennale degrado e abbandono” (2016).

I progetti vincitori sono stati selezionati dagli stessi abitanti del condominio, con la mediazione di un gruppo di curatori e addetti ai lavori, sulla base della capacità di coinvolgere la comunità, di attivare nuove forme di socialità attraverso percorsi di co-creazione e cura degli spazi.

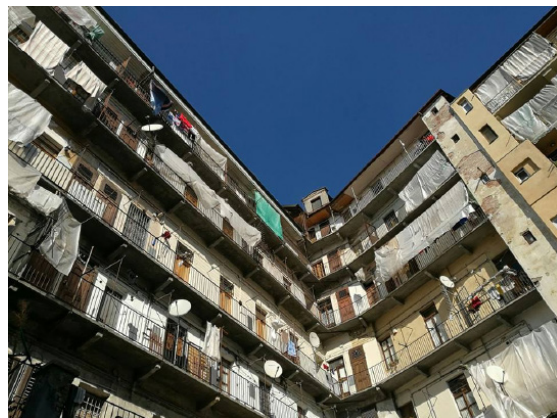
Il condominio è un punto di intersezione tra dominio pubblico e privato e si apre alla pratica artistica come fattore di rigenerazione estetica, sociale e culturale, divenendo così un

⁴ viadellafucina16.kaninchenhaus.org, Condominio Museo a Porta Palazzo, Torino. Consultato in data 5 marzo, 2019 da <https://viadellafucina16.kaninchenhaus.org/condominio-museo>

⁵ Trasformare il proprio condominio in museo? Ora si può, grazie a un bando di housing sociale. Consultato in data 5 marzo, 2020 da <https://www.artribune.com/arti-visive/arte-contemporanea/2020/01/trasformare-il-proprio-condominio-in-museo-ora-si-puo-grazie-a-un-bando-di-housing-sociale/>

luogo simbolico attraverso cui la comunità rappresenta se stessa, così come un tempo i palazzi signorili, decorati dagli artisti, rappresentavano il prestigio delle singole casate. Il condominio-museo è diventato oggi una fabbrica di produzione culturale e innovazione sociale ospitando opere e performance di giovani artisti così come contributi di grandi maestri come Giorgio Griffa o Michelangelo Pistoletto.

In questo caso la volontà dei cittadini di riqualificare un'importante stabile in un quartiere storico di Torino, ha portato a creare una serie di altri eventi in giro per la città ed ha sviluppato un'importante novità nell'ambito



7



6

della rigenerazione degli spazi, cioè quella di coinvolgere non solo gli artisti ma anche e soprattutto gli abitanti del condominio, molti dei quali pensionati o disoccupati, a svolgere delle attività per cui hanno potuto mostrare il loro saperi. Questo dimostra che attraverso il riuso temporaneo si possono creare importanti progetti di co-creazione e di rilancio, seppur moderato, di attività lavorative.

Fig 6. Sedute aggreganti per gli inquilini del condominio

Fig 7. Vista del cortile di Condominio Museo

Fig 8. Esposizione permanente delle opere nell' atrio del palazzo



8

1.2.2 Cohousing Porto 15

*Legambiente*⁶ si occupa dal 2015 di raccogliere e rilanciare progetti, esperienze e idee di riqualificazione energetica e di sharing condominiale attraverso una rete chiamata *Civico 5.0, Condomini Aperti*.

⁶ *Legambiente* è nata nel 1980, erede dei primi nuclei ecologisti e del movimento antinucleare che si sviluppò in Italia e in tutto il mondo occidentale nella seconda metà degli anni Settanta, oggi è un'associazione senza fini di lucro, le attività che organizza sono frutto dell'impegno volontario di migliaia di cittadini che si impegnano per tenere alta l'attenzione sulle emergenze ambientali del Paese. Consultato in data 5 marzo, 2020 da <https://www.lifegate.it/persone/sponsors/legambiente>.

All'interno di questo network sono state raccolte alcune delle esperienze italiane più significative ed efficaci, che vanno da interventi di efficientamento energetico, alla messa in pratica della sharing economy: condivisione di idee, di spazi, servizi, oggetti e desideri per aumentare il benessere diffuso.

Tra i diversi edifici presentati da Legambiente uno dei più significativi è il *Co-Housing Porto15*,



9

“Le possibilità offerte dal vivere in una comunità condominiale collaborativa, vanno al di là della mera condivisione degli spazi, che pure è fondamentale in quanto attorno ad essa si costruiscono attività di socializzazione, di mutuo supporto, crescita reciproca e autorealizzazione” (Federico del Co-housing Porto15, 2019).

Consiste nel recupero di 18 alloggi (circa 45 posti letto) all'interno di uno stabile di proprietà dell'ASP di Bologna, ubicato in Via del Porto 15, in pieno centro storico della città, esso ha l'obiettivo di sperimentare una nuova forma di abitare collaborativa rivolta a giovani al di sotto dei 35 anni. Il progetto è realizzato da una partnership tra enti pubblici e privati che su questo progetto hanno trovato una convergenza di interessi: dall'esigenza di sostenere l'autonomia abitativa dei giovani, a quella di innovare i modelli di edilizia pubblica, fino a quello di riqualificare e valorizzare il patrimonio immobiliare pubblico, realizzando opere di rilevanza sociale.

Il co-housing Porto 15 è stato realizzato in una porzione di un edificio molto più ampio, denominato *“Palazzo della Maternità e delle madri allattanti”* (Legambiente, 2019), costruito nella seconda

Fig. 9 Vista di un evento di progettazione partecipata nel cortile di Porto15

Fig. 10 Locandina degli eventi organizzati dal Co-Housing Porto 15



10

metà dell'800. A partire dal 2015 sono iniziati i lavori di ristrutturazione della porzione, con un importante intervento architettonico di recupero e rigenerazione degli spazi interni. L'edificio ha un totale di 5 piani, oltre al piano terra e ad un piano interrato e ospita 37 condòmini su 18 appartamenti, locati a canone concordato. Durante l'intervento di recupero architettonico sono stati realizzate attività di sharing economy come la Lavanderia condominiale, attualmente condivisa da 13 nuclei. La lavatrice è stata acquistata con un sistema di quote differenziate e volontarie, l'uso è normato tramite un sistema di prenotazioni condiviso dai coabitanti su *google calendar*⁷.

Due lavatrici domestiche di proprietà di alcuni coabitanti, inoltre, sono state messe a disposi-

⁷ https://it.wikipedia.org/wiki/Google_Calendar è un sistema di calendari concepito da Google. Offre infatti la possibilità di creare più calendari, di condividerli e importarli da altri servizi online o sul computer, è parte integrante dell'account Google e si integra con gli altri servizi. *Google Calendar*, in Wikipedia, l'enciclopedia libera. Consultato in data 5 marzo, 2020 da https://it.wikipedia.org/wiki/Google_Calendar

zione di tutti, e attualmente usate in caso di urgenza e di indisponibilità della colonna professionale.

I laboratori attualmente esistenti sono stati allestiti quasi interamente con la collettivizzazione di attrezzature già in possesso dei singoli che le hanno volute mettere a disposizione, sono di libero accesso per i condomini, e non prevedono il rimborso dei costi e possono prevedere l'accesso controllato di esterni (Legambiente, 2019).

Gli spazi nei quali sono state realizzate la falegnameria, la ciclofficina con il deposito biciclette e la sala per le lavorazioni/dispensa alimentare, sono state realizzate in spazi deliberatamente sottratti all'uso di magazzino privato, che attualmente occupa solo una minima parte dei piani interrati. E' possibile condividere attrezzature: un singolo trapano è sufficiente a soddisfare le necessità di uso di un intero condominio (Legambiente, 2019). Accordarsi sul suo uso comune, consente ai condòmini di avere lo stesso servizio, stimola l'aspetto relazionale ed abbatte di decine di volte l'impatto ambientale dell'attrezzatura in questione.

1.2.3 Festa nei cortili, Rete PublicLab

Nell'ambito dei *Global Days of Service*⁸, l'iniziativa annuale per incoraggiare le proprie università a sviluppare attività che incidano davvero nelle rispettive comunità di appartenenza, NABA, Nuova Accademia di Belle Arti, a Milano ha deciso di proporre *FESTA NEI CORTILI "RETE PUBLIC LAB"*, una nuova fase di lavoro di progettazione partecipata nei cortili del complesso abitativo di edilizia popolare di via Palmanova 59, via Tarabella 4 e via Cesana 3, promossa dal Comune di Milano, dal *Municipio 2* e *Casa delle Associazioni e del Volontariato Municipio 2, Comitato Corti-*

8 Diffondere le buone pratiche attraverso processi di condivisione. Questo è l'obiettivo del progetto sviluppato da NABA in occasione delle Giornate mondiali di servizio delle Università internazionali Laureate. Iniziativa annuale che incoraggia le università della rete a promuovere attività in grado di incidere sulle loro comunità. Consultato in data 5 marzo, 2020 da <https://www.naba.it/it/design-your-better-outside-0>

Fig. 11 Fase di allestimento del cortile condominiale di via Palmanova 59, durante l'evento "Rete Public Lab".

Fig. 12 Vista dall'alto degli interventi di rigenerazione, progettati dagli studenti della NABA.

li Solidali, CAG (Centro di Aggregazione Giovanile) e Custodi Sociali (Nuova Accademia Di Belle Arti Milano (NABA, 2016). Docenti e studenti hanno preso parte a questo lungo progetto, iniziato a maggio 2016 con la distribuzione nei cortili di diverse cartoline da cui sono state tratte diverse suggestioni da parte degli abitanti sui propri condomini, che hanno delineato tre differenti progetti che rispondono a tre diverse esigenze emerse: progetto "Open Courts", progetto "Local Words" e progetto "Atolli" (NABA, 2016).



11



12

L'imponente condominio che ospita più di 100 famiglie era in evidente stato di degrado e grazie a pratiche di progettazione partecipativa, è stata rinnovata la facciata di accesso al cortile, dividendo visivamente il muro perimetrale in due colori e con scritte che richiamano frasi nelle lingue che si parlano all'interno del condominio, vista la presenza di varie etnie dei dirimpettai, successivamente all'interno dello stabile sono stati ripuliti i cortili dai diversi materiali edili e calcinacci, che erano stati depositati dalle imprese e mai raccolti, per essere riutilizzati come materiale per mettere a posto le aiuole e suddividere il cortile per le diverse funzioni di svago, parcheggio e locali destinati alla spazzatura. Infine, con legni di scarto sono state ricreate delle

sedute chiamate "Atolli", a semicerchio, creando un arcipelago urbano in cortile, con "isole mobili", sedute speciali color blu e verde dotate di rotelle per essere spostate a piacimento (NABA, 2016). Saranno i cittadini a decidere come muoverle, di volta in volta. A seconda che si voglia conversare, leggere, riposarsi, ammirare un'opera. Accanto spuntano i lampioni, anche questi mobili. Poi piante (palme nane, abeti e agrifogli) e la "vela-cinema", un telo azzurro spolverato di bianco nuvola utilissimo per accogliere film da proiettare. In occasione della festa d'autunno nei cortili, si è conclusa una settimana di lavoro condiviso e partecipato nei cortili di Palmanova, Tarabella e Cesana con una festa di inaugurazione dei progetti realizzati, con un pranzo condiviso e attività collaborative. Così angoli dimenticati sono rinati grazie al design.



13

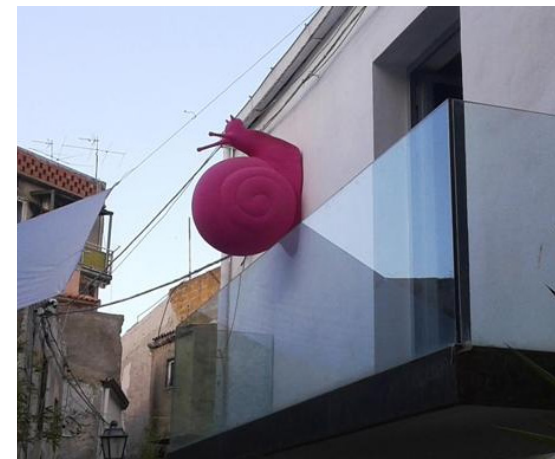
Fig. 13 Veduta delle sedute mobili in costruzione, nel cortile di via Palmanova, 59.

Fig.14 La facciata della galleria con un'opera di Cracking Art.

1.2.4 Farm Cultural Park

Un altro esempio di rigenerazione attraverso l'arte e le discipline creative è senz'altro quello di *Farm Cultural Park*.

Il Progetto nasce a Favara nel 2010, un comune della provincia di Agrigento, in Sicilia. L'iniziativa è stata ideata da un residente che ha deciso di partecipare ad un bando del comune per ristrutturare delle abitazioni in stato decadente nel centro storico del paese. Il piano del comune sarebbe stato quello di vendere queste case ad un costo bassissimo a patto che venissero restaurate entro un anno, in caso contrario sarebbero state demolite per essere soppiantate da un parcheggio cancellando la storia di un quartiere storico risalente alle dominazioni arabe e rendendo sfollati gli abitanti degli stabili.



14

La collaborazione spontanea consisteva nel preparare dei pranzi o del caffè da parte degli anziani residenti, o di procurare manovalanza per gli artisti, di interessarsi attivamente a quello che stava succedendo attorno a loro (*Farm Cultural Park*, n.d.).

Dopo un anno di lavori, sono stati costruiti: una cucina sociale, uno spazio per mostre ed eventi al chiuso, dei piccoli laboratori dove i residenti possono iscriversi ed insegnare agli altri abitanti i saperi dell'artigianato, dalla cucitura a maglia alla produzione di ceste in vimini; laboratori di teatro e residenze per artisti.



15

Ogni anno la Farm Cultural Park cambia veste, creando call internazionali per artisti che trasformano i cortili e le strade del centro storico in un particolare Museo a Cielo aperto. Questo progetto, infatti, ha ridisegnato il volto della cittadina nell'Agrigentino che era tristemente fa-

Fig.15 Vista dall' alto di uno dei cortili rigenerati di Farm Cultural Park.

Fig. 16 Interno della Scuola di Architettura per bambini fondata da Famr Cultural Park.

Fig. 17 Un venditore locale durante un Opening presso il cortile di Farm Cultural Park.

mosa per l'abusivismo edilizio dilagante, in una piccola capitale di rigenerazione urbana: *"è una comunità di persone che sta provando a cambiare lo status quo creando un modo nuovo di stare nel futuro"* (Andrea Bartoli, co-fondatore di Farm cultural Park in un'intervista per La Sicilia).

La Farm, infatti, ha stravolto del tutto l'economia locale, con la comparsa di piccoli alberghi, locali e attività. Un tessuto attrattivo finalizzato a un turismo di qualità con una forte matrice artistica che, in sette anni, ha portato centoventi mila visitatori all'anno e ha creato diverse opportunità di lavoro (Giarrusso, 2017).



16



17

Il tutto grazie a spazi espositivi e residenze per artisti dove sperimentare e fruire cultura, un motore straordinario, che troppo spesso viene bistrattato e che invece è in grado realmente di far fiorire un intero territorio.

Grazie a questo progetto sono stati restaurati altri edifici storici del Seicento e sono stati organizzati eventi satellite nei diversi palazzi, uno di questi è diventato la sede ufficiale dell'ADI Sicilia che propone e svolge attività di ricerca in collaborazione con la Farm, per rigenerare spazi in disuso ed educare i giovani alla disciplina dell'arte e della bellezza estetica e sostenibile, fondando la

prima scuola di architettura per bambini. La rigenerazione spontanea di spazi che appartengono alla comunità e soprattutto la cooperazione tra i gli attori ha portato ad ampliare la visione sociale degli abitanti ed a cambiare radicalmente le sorti di un'intera comunità per riacquisire in chiave moderna il valore degli edifici e della società di un tempo che era stata dimenticata.

Ancora una volta è importante creare unione e coesione all'interno del quartiere e soprattutto sviluppare idee creative, per poter escogitare nuove soluzioni alla problematica costante della carenza di servizi e di lavoro nelle periferie.

1.3 Rigenerazione di spazi pubblici

Come definito nel capitolo precedente i luoghi che sono stati trasformati attraverso processi di recupero con interventi non solo spaziali ma principalmente di inclusione sociale, hanno portato dei miglioramenti nelle condizioni di vita degli abitanti e nella coesione sociale con il territorio limitrofo. Ampliando la visione verso una dimensione di progetti e spazi maggiori, un'altra categoria colpita dalla carenza di servizi per i residenti è quella degli spazi pubblici sottoutilizzati. Tali spazi in alcuni casi sono stati ideati seguendo linee progettuali che non rispecchiano le relazioni sociali e i bisogni dei residenti che abitano nello stesso territorio ma si è preferito lasciarli spazi vuoti, così da essere definiti come "vuoti urbani"⁹(Belsky & Fonti, 2001). Nel seguenti sotto capitoli sono descritti degli esempi di rilancio di spazi pubblici progettati in Italia, Europa e Sud America.

⁹ Per vuoti urbani s'intendono vaste aree rese disponibili per obsolescenza o cambio di destinazione d'uso, che vengono chiamati indistintamente aree strategiche, periferie interne, grandi vuoti, aree dismesse. Ma secondo un concetto più consono all'architettura, i vuoti sono le piazze, i parchi, le strade, gli interstizi non edificati o qualunque altro spazio aperto. *Vuoto Urbano* In Paesaggio IX Fandom, consultato in data 5 marzo, 2020 da https://paesaggioix.fandom.com/it/wiki/Vuoti_urbani.

Fig. 18 Vista della Facciata cieca del condominio in via Emilio Morosini,8, prima dell'intervento dello Street artist Millo

Fig. 19 Il Giardino delle Culture dopo con l'opera di Millo sulla facciata cieca del condominio durante un evento

1.3.1 Il Giardino delle Culture

Nel caso del *Giardino delle Culture* a Milano, è stato inaugurato il 19 aprile 2015 e il progetto nasce dal riconoscimento che ogni spazio urbano non è mai un vuoto, ogni spazio conserva memorie, residui e frammenti che diventano materiali di un nuovo presente, un motore della rigenerazione (Galluzzo, 2017). La comunità residente insieme a tre associazioni locali, Comitato XXII Marzo, E-Vento e Teatro Laboratorio Mangiafuoco, ha diretto lo sviluppo di un'area abbandonata nella zona di Piazza Cinque Giornate e, grazie a uno sponsor privato e il permesso dell'amministrazione locale, hanno trasformato l'area in un attraente giardino che ospita varie attività di quartiere, tra cui congetture, mercati, festeggiamenti e pellegrinaggi (Galluzzo, 2017). In questo caso, due murales del Writer di fama internazionale Millo arricchiscono i 1250 mq. di giardino, aggiungendo nuova identità e carattere al nuovo spazio pubblico.



18



19

Oltre ai murales, che riempiono le facciate cieche dei due edifici, che fanno da sfondo al cortile, nel corso degli anni sono state inserite diverse strutture di arredo urbano derivate da eventi precedenti come quello di *Expo 2015* (OAU-ASSOCIATI, 2015).

In particolare, le sedute si trovavano sul terrazzo, nell'area picnic, del padiglione Tedesco.



20

Le panchine in legno sono state realizzate dall'azienda artigiana, italiana, Corno Arredamenti Snc, accordandosi con coerenza al design dell'intero padiglione tedesco, soprattutto della copertura esterna e del terrazzo; mentre il design della loro livrea spetta allo studio di architettura tedesco Schmidhuber, che aveva pensato al modello a chaise longue, per permettere agli utilizzatori di distendersi (Ongaretti, 2016). Sono interamente costituite da pannelli multistrato di abete e massello di larice, trattati per la resistenza a raggi solari e intemperie, corredate di vasche e fioriere per contenere il verde ornamentale che si può sviluppare a pergolato, comprendono cestini per la raccolta differenziata in acciaio inox (Ongaretti, 2016). Il progetto ha previsto interventi lievi di reinterpretazione del luogo, con la formazione di una recinzione leggera solo per segnare il perimetro, la sistemazione della pavimentazione, la

Fig.20 Sedute e fioriere, provenienti dal padiglione tedesco di Expo 2015 a Milano, donate alla città per essere inserite nel Giardino delle Culture

Fig.21 Veduta dall'alto di un delle piazze del progetto Superkilen a Copenaghen, gli arredi pubblici provengono da diverse parti del

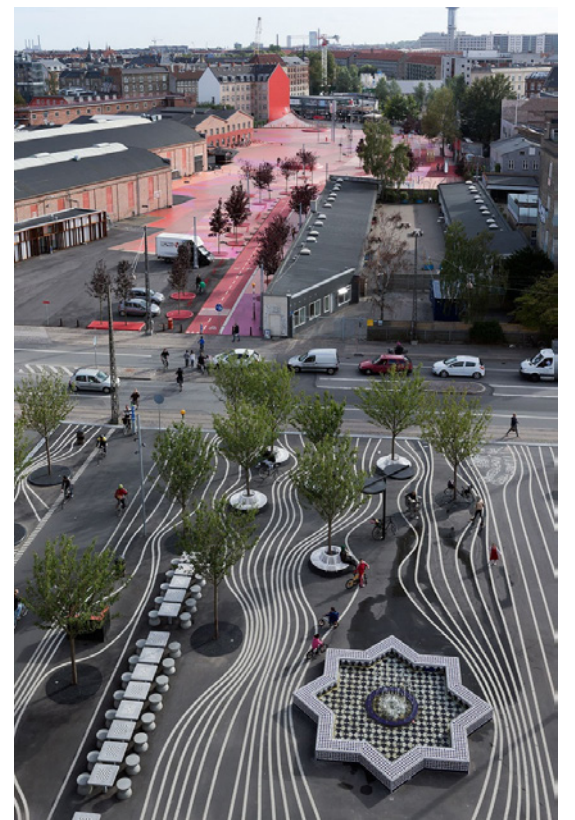
mondo in onore a tutte le etnie presenti nel quartiere

formazione di dipinti murali, la realizzazione di coloriture sul pavimento con grafiche di vecchi giochi di strada e scritte, l'introduzione di una vela ombreggiante, panchine in legno e alberi posti a dimora in cassoni di legno (Ongaretti, 2016).

1.3.2 SuperKilen

A Copenaghen invece negli ultimi anni, si è assistito ad un importante aumento demografico delle periferie, soprattutto nella periferia nord denominata Norrebro, derivato dall'arrivo di molte persone in cerca di lavoro da paesi europei ed extraeuropei. *Superkilen* ha lo scopo di celebrare la diversità, è uno spazio urbano lungo mezzo miglio che si incunea in uno dei quartieri più etnicamente diversi e socialmente difficili della Danimarca, è concepito come una gigantesca mostra di buone pratiche urbane, una sorta di raccolta di oggetti trovati a livello globale che provengono da 60 diverse nazionalità delle persone che abitano l'area circostante (BIG, TOPOTEK 1, Superflex, 2013).

Superkilen è il risultato della collaborazione creativa tra *BIG*, *Topotek1* e *SUPERFLEX*, che costituisce una rara fusione di architettura, landscape design e arte, dall'idea iniziale alla fase di costruzione. È una mostra mondiale di mobili e oggetti di uso quotidiano provenienti da tutto



21

il mondo, tra cui panchine, lampioni, pattumiere e piante, requisiti che ogni parco contemporaneo dovrebbe includere e che i futuri visitatori del parco hanno contribuito a selezionare (BIG, TOPOTEK 1, Superflex, 2013). Superkilen è una versione urbana contemporanea di un giardino universale. Il grande progetto di rigenerazione urbana si può suddividere in tre zone e con tre colori: verde, nero e rosso.

Le diverse superfici e colori sono integrati per formare un ambiente nuovo e dinamico. Il desiderio di ricollegarsi alla natura viene soddisfatto attraverso un significativo aumento di vege-



22



23

tazione e piante in tutto il quartiere organizzato in piccole isole con diversi tipi di alberi, con differenti periodi di fioritura, colori che corrispondono a quello degli oggetti circostanti (BIG, TOPOTEK 1, Superflex, 2013).

La piazza rossa è concepita come un'estensione urbana della vita interna del quartiere. Una vasta gamma di offerte ricreative e l'ampia piazza centrale consentono ai residenti locali di incontrarsi attraverso gli spazi dedicati alle attività fisiche e i giochi, al centro, vi è uno spazio aperto elevato, che quasi come una tribuna consente ai visitatori di godersi il sole del pomerig-

Fig. 22 Particolare degli arredi e del pattern, con linee curve, della Pavimentazione di una delle piazze del progetto Superkilen

Fig.23 Vista dall' alto della Piazza rossa, costituita da diverse altezze del pavimento, evidenziato dalle sfumature di rosso della pavimentazione

Fig. 24 Un intervento di rigenerazione con un Murales dedicato alla comunità di San Paolo per il progetto All Colors Sidewalk

Fig, 25 Struttura modulare in legno, costituita da sedute pubbliche per i residenti e fioriere sospese

gio con un punto di vista sul quartiere. Oltre alle capacità culturali e sportive, la Piazza Rossa fa da sfondo ad un mercato urbano che attira visitatori ogni fine settimana da Copenaghen e da altre periferie.

Il mercato centrale di Superkilen si trova nell'area del campo di hockey preesistente. Un'ampia area della piazza è coperta da una superficie in gomma multifunzionale per consentire giochi di palla, mercati, sfilate e piste di pattinaggio in inverno. Le tribune mobili di Norrebrohallen possono essere spostate per le presentazioni dei film (BIG, TOPOTEK 1, Superflex, 2013).

1.3.3 All Colors Sidewalk

A San Paolo, i marciapiedi in condizioni adeguate sono rari e nella maggior parte dei casi sono molto stretti con un pavimento irregolare o assente e presentano molti ostacoli, che scoraggiano la circolazione dei pedoni attraverso la città. Il suo percorso contiene una varietà di infrastrutture urbane, come pali della luce e cartelli, mobili e alberi, i marciapiedi sono l'interfaccia tra la strada e gli spazi privati e sono fondamentali per costituire un paesaggio urbano di successo.



24



25

Fig. 26 Vista 3d e disposizione degli arredi lungo il marciapiede rigenerato dallo Studio LAO Engenharia & Design

Il progetto "All Colors Sidewalk" progettato dagli architetti LAO Engenharia & Design

Zoom Urbanismo Arquitetura e Design ha cercato di comprendere il maggior numero di concetti replicabili creando un marciapiede globale. Tra i temi sollevati vi sono: mobilità urbana, accessibilità, soluzioni sostenibili, arte, arredo urbano e creazione di luoghi di aggregazione. (LAO Engenharia & Design, Zoom Urbanismo Arquitetura e Design, 2018)

Mentre il pedone viene attratto dal marciapiede, l'elemento che spicca per primo è la struttura



in legno, che induce la curiosità di coloro che passano. Con sedili a diverse altezze che offrono diverse situazioni, possibilità e viste, la struttura ha funzionato come una gradinata pubblica (LAO Engenharia & Design, [Zoom Urbanismo Arquitetura e Design](#), 2018). Ai massimi livelli, la gradinata si dissolve in pannelli sfaccettati che delimitano il percorso pedonale. Inoltre, la struttura in legno fungeva da riferimento visivo per il paesaggio locale - la cui forma cambiava mentre la persona camminava, attraverso il marciapiede. In altre parole, oltre ad essere un normale pezzo di arredo urbano (proteggere e migliorare la contemplazione delle persone), il pezzo ha creato un ricco ambiente a cielo aperto che ha permesso e promosso diversi stanziamenti e interazioni sociali. La pavimentazione è l'elemento più essenziale di qualsiasi marciapiede.

È stato scelto un pavimento drenante, che consente all'acqua piovana di tornare al suolo. I benefici dei pavimenti drenanti combinati con i giardini delle acque piovane hanno garantito una sostanziale permeabilità al marciapiede (LAO Engenharia & Design, [Zoom Urbanismo Arquitetura e Design](#), 2018). Il giardino delle acque piovane scarica parte dell'acqua che scorre attraverso le grondaie mentre la parte rimanente viene lentamente assorbita dal terreno. L'attuazione di questo tipo di azione aiuta il drenaggio urbano standard per evitare inondazioni, una questione comune a San Paolo, attualmente, le città hanno una bassa copertura verde e la maggior parte delle aree sono asfaltate o cementate. Questa impermeabilizzazione blocca l'assorbimento dell'acqua piovana da parte del suolo, rendendo rapidamente saturo il sistema di drenaggio urbano ogni volta che le piogge sono più pesanti, causando inondazioni. Inoltre, la scelta di una pavimentazione adeguata è fondamentale per garantire l'accessibilità, quindi è stata una delle maggiori preoccupazioni (LAO Engenharia & Design, [Zoom Urbanismo Arquitetura e Design](#), 2018). L'uniformità del pavimento, la sua trama e l'installazione di segni tattili hanno avuto una cura particolare quando sono stati scelti ed eseguiti. Il marciapiede di tutti i colori aveva segni tattili sia sul marciapiede che sulle mappe, aiutando le persone con disabilità visive ad orientarsi lungo il marciapiede. Oltre alla segnaletica tattile contenente informazioni sul progetto stesso, c'era anche una mappa del trasporto pubblico locale e punti

di interesse nelle aree circostanti (LAO Engenharia & Design, Zoom Urbanismo Arquitetura e Design, 2018). Un marciapiede completo e inclusivo.

Con una larghezza adeguata, un marciapiede può ospitare infrastrutture urbane che rendono l'esperienza più piacevole. All Colors Sidewalk abbraccia il concetto di Urban Living Room: uno spazio arredato come un progetto di interni in cui le persone sono invitate a sedersi, parlare, sostare e riposare ma in un ambiente di vita nel mezzo della città. Le diverse opere d'arte esposte hanno creato una composizione colorata in tutto il percorso, posizionando elementi unici come graffiti composti con uncinetti sulle pareti, mobili giocosi e pannelli informativi. Questi elementi artistici insieme ai trattamenti del paesaggio hanno trasformato il marciapiede noioso e monotono in un ambiente dinamico e colorato (www.archdaily.com, 2020).

1.3.4 Mercato di Lorenteggio

Il concetto di spazi pubblici da recuperare lo ritroviamo anche nei Mercati Rionali, un tempo, centri polifunzionali e sociali della città. Il ruolo funzionale dei Mercati è quello di essere uno spazio dedicato all'economia e al commercio di beni utili per il fabbisogno dei residenti di un singolare quartiere. I Mercati rionali sono spazi pubblici per eccellenza: luoghi di incontro, punti di scambio di beni ma anche centri di aggregazione. Lo scenario di oggi però quando entriamo in un mercato è di una desolata serie di banchi chiusi, perché le attuali modalità di gestione non sortiscono il rinnovamento e gli effetti desiderati ormai da decenni. Che forma possa prendere il futuro dei mercati non è però una cosa semplice da immaginare, non a caso il tema è stato oggetto di vari incontri nel corso dell'ultimo anno nelle periferie delle città italiane, soprattutto a Milano, luogo in cui i mercati rionali hanno sempre avuto grande splendore ma che negli ultimi anni sono sempre più vuoti.

Il *Mercato di Lorenteggio* è situato nella periferia a sud-ovest di Milano, è sito nel quartiere di Lorenteggio. Come descritto dal sito online cooperativitycity.org¹⁰, tramite un percorso di accompagnamento agli operatori, di animazione culturale con gli abitanti e di laboratori progettuali portati avanti con l'amministrazione pubblica, il mercato è stato riattivato e funziona oggi come spazio di aggregazione sociale del quartiere. Nasce da un incontro, quello tra Dynamoscopio, un'associazione culturale, e i commercianti del mercato comunale in crisi perché l'amministrazione aveva in progetto di rinnovare la concessione dello stabile a favore di un nuovo soggetto della grande distribuzione (Mosquera, 2018). Nel quartiere quindi è stata organizzata una campagna di raccolta firme per salvare i commercianti e il mercato che altrimenti non sarebbe stati più di valore pubblico e i commercianti avrebbero dovuto cercare un'altra disposizione.

"(...)Fu emanato un nuovo bando di assegnazione che chiedeva però la costituzione di un soggetto unico come assegnatario e gestore della struttura. Fu così che i commercianti fondarono il Consorzio Commercianti Mercato Lorenteggio, che si assumeva in forma collettiva l'onere

delle spese di ristrutturazione della struttura ripartendole tra i singoli esercenti in quote sulla base dei millesimi di superficie occupati da ciascuno. La ristrutturazione del Mercato era - ed è - condizione vincolante per l'assegnazione del Mercato(...)" (Patti & Polyak, 2017, p. 113).

Il macellaio di carne equina, si propose di prendere in carico oltre il 40% della superficie del mercato per farci un laboratorio di trasformazione della carne nell'ottica di diventare distri-

¹⁰ Cooperative City porta ai suoi lettori le storie dei processi collaborativi di sviluppo urbano in diverse aree in Europa. Concentrandosi sulle esperienze di coloro che creano, trasformano e valorizzano le nostre città, la rivista affronta le loro relazioni, le loro sfide e i loro successi nel portare avanti città più inclusive e resilienti. Consultato in data 5 marzo, 2020 da <https://cooperativitycity.org/2018/04/19/il-mercato-lorenteggio-accompagnamento-culturale-dal-basso-nel-quartiere/>

butore, occupando la superficie corrispondente agli stalli all'epoca vuoti. In questo modo si è potuto salvare il mercato. La seconda sfida è stata quella di ristrutturare l'edificio fatiscente e di creare delle attività che attraessero tutti gli abitanti del quartiere indistintamente dalla vendita dei commercianti (Patti & Polyak, 2017).

Negli anni il Mercato sta acquistando una certa notorietà per via dei molti eventi organizzati e dei laboratori tenuti dagli stessi residenti. All'interno dello spazio del mercato è stata ricavata un'area polifunzionale dedicata ai giochi da tavolo e ad una biblioteca di bookcrossing molto frequentata, in cui i cittadini si scambiano libri di tutti i generi. All'interno di uno degli spazi commerciali è presente anche Dynamoscopio (Patti & Polyak, 2017), l'associazione che si occupa di rigenerazione e pratiche di innovazione sociale tra i residenti, e di gestire i social.

1.4 Rigenerazione di edifici abbandonati

Tra gli spazi da recuperare rientrano anche i casi degli edifici abbandonati, come i ruderi Industriali, le cascine dismesse o edifici confiscati alle criminalità organizzate. Questi luoghi riempiono sempre di più le periferie delle città contemporanee sia per via del cambiamento morfologico delle città, dato dall'espansione del territorio, e per la trasformazione che ha subito la nostra società e l'economia. Negli ultimi anni tante associazioni con diverse pratiche di riuso temporaneo hanno ideato progetti di risanamento di edifici decadenti, realizzando delle attività e spazi che esaltano la storia e l'identità dei luoghi. Nei capitoli seguenti degli esempi concreti di rigenerazione di una Cascina a Milano, di un ex agglomerato industriale a Torino e un ex cava di tufo a Mazara del Vallo in provincia di Trapani.

Fig. 27 I cortili di Mare Culturale Urbano durante un evento serale, dopo l'ampliamento della cascina.

1.4.1 Mare Culturale Urbano

Mare culturale urbano è un centro di produzione artistica attivo nella zona ovest di Milano, in cui le persone collaborano alla creazione di un benessere culturale e sociale condiviso, libere dalle disuguaglianze, dall'esclusione sociale e dalle barriere intergenerazionali. Un'ex cascina trasformata in uno spazio polifunzionale dove si trovano un ristorante, una birreria artigianale, un coworking e sale prova. Tutto l'anno la cascina si anima con concerti, cinema, festival e attività



per bambini. La cascina è un bene del Comune di Milano e rappresenta il tassello finale del progetto *Cenni di Cambiamento*, intervento di housing sociale realizzato da *InvestiRE SGR*¹¹, con il supporto di Fondazione Housing Sociale.

Con un progetto che coniuga ricerca artistica e progettazione sociale, mare ha ottenuto la gestione di questi spazi in affitto da *InvestiRE SGR*, contribuendo a dare vita a un modello di riqualificazione considerato pilota dall'amministrazione cittadina e costruito in collaborazione con Fondazione Cariplo (www.maremilano.org, 2013).

Nel 2012 Andrea Capaldi, Benedetto Sicca e Paolo Aniello concepiscono l'idea di fondare un'impresa sociale per realizzare un grande spazio di sperimentazione artistica, inclusione sociale e rigenerazione urbana a Milano. Nel 2014 il progetto vince il bando del Comune di Milano e ottiene la concessione del terreno di via Novara 75, fa rinascere con il comitato organizzativo di quartiere *"La festa di Quarto Cagnino"* e parte la prima curatela artistica a impatto sociale di Cohabitation Strategies e Landscape choreography, realtà che collaboreranno con mare per un ciclo durato tre anni.

Successivamente viene ampliato il progetto e vengono restaurati anche gli spazi in disuso della cascina Torrette di Trenno, con sale prova per musica e arti performative, spazio coworking, spazi dedicati alle attività socioculturali in sinergia con le associazioni del territorio, una cucina popolare con birreria artigianale, 500 mq di corte, un bookshop diffuso. Mare culturale urbano solidifica il suo modello di inclusione sociale e innovazione culturale stabilendo una fitta programmazione settimanale dedicata a tutto il quartiere, partecipa a tutte le rassegne cittadine come *Piano City*, *Book City* e *Music Week* diventando il punto di riferimento culturale e sociale di

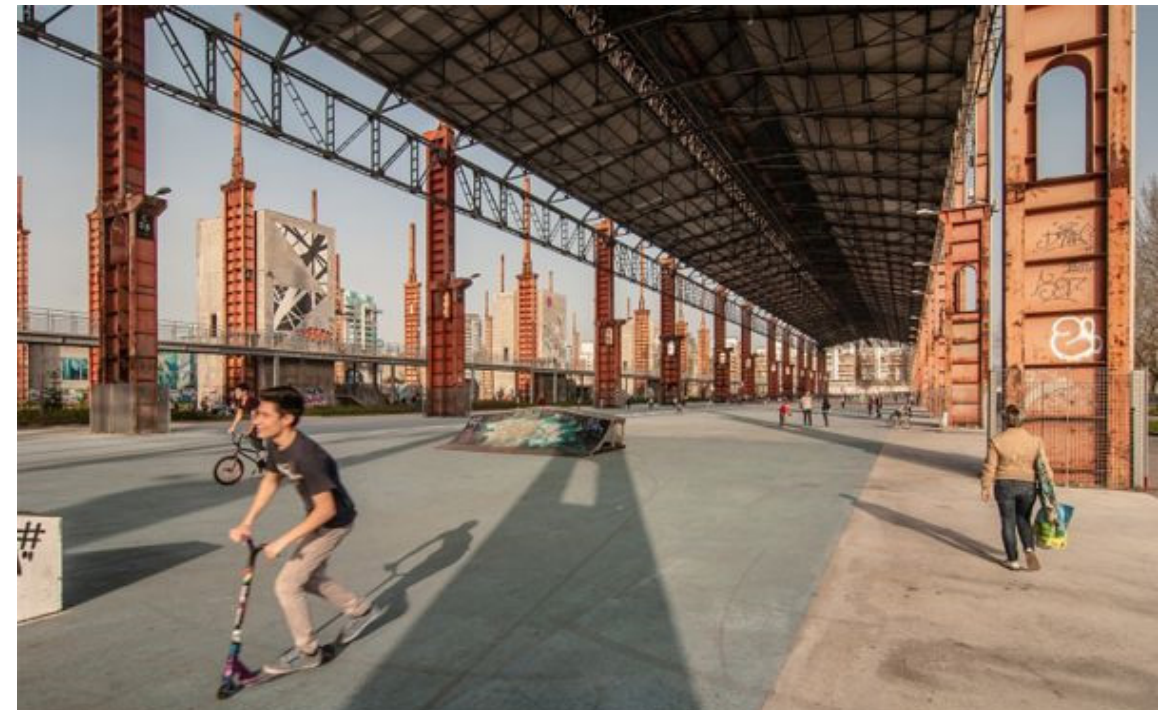
¹¹ è un primario operatore indipendente del risparmio gestito specializzato nella valorizzazione di portafogli immobiliari in differenti settori di mercato che si propone oggi quale punto di riferimento per il mercato degli investitori nel Real Estate. Investire SGR in <http://www.investiresgr.it/>, consultato in data 31 marzo, 2020 da <http://www.investiresgr.it/chisiamo>

Fig. 28 Una delle aree del parco Doria, dopo la rigenerazione, che ha visto la bonifica di un intero quartiere industriale.

zona 7 ma anche un luogo di forte interesse per tutta la città (www.maremilano.org).

1.4.2 Ex area Spina 3, Parco Dora, Torino

A Torino non mancano i casi di recupero di ex aree industriali, un esempio è quello del *Parco Dora*. Si tratta del recupero di una delle più grandi aree dismesse della città, situata nella periferia a Nord di Torino, dove un tempo si concentrava l'industria manifatturiera che gravitava intorno all'attività di Fiat.



Un *progetto sull'ex area Spina 3*, realizzato tra il 2008 e il 2011. L'area oggetto di intervento conta circa 45 ettari, suddivisa nei 5 lotti che un tempo erano occupati da 5 diverse industrie e attraversata dal fiume Dora, da cui prende il nome il progetto. Gli edifici preesistenti sono un punto di partenza per la ricerca di un legame con la storia del luogo e per questo molti di loro sono stati recuperati e messi in sicurezza, per essere poi trasformati in monumenti o "contenitori" di altre attività. Il carattere industriale, quindi, permane e dà una speciale connotazione al parco: dalle fondazioni di alcuni capannoni si sono ricavate vasche d'acqua, una vecchia ciminiera è stata trasformata in una torre campanaria, in una ex mensa è nato un museo sull'ambiente (Lutyens, 2013).

Pur rappresentando un quarto del patrimonio culturale nazionale, la Sicilia riesce ad attirare solo il 10% del flusso turistico nazionale. I dati dimostrano quanto l'origine di questo fenomeno risieda tanto nelle politiche di sviluppo e promozione, quanto nella qualità e gestione degli impianti turistico-culturali, che rendono questi luoghi ancora lontani dalle nuove esigenze dei fruitori (Lutyens, 2013).

Eppure, nel resto del mondo gli *spazi culturali* si ibridano di nuovi servizi e puntano all'innovazione come garanzia di successo, promuovendo la nascita di comunità, intercettando target sempre più giovani e divenendo nuovi magneti di sviluppo.

1.4.3 BOOM POLMONI URBANI, Mazara Del Vallo (TP)

Attraverso un concorso regionale dal titolo *BOOM POLMONI URBANI* per la rigenerazione di luoghi sotto utilizzati in città in profonda depressione economica e sociale della Sicilia sono stati creati dei progetti di riqualifica attraverso una serie di eventi e festival ([\[niurbani.org\]\(http://niurbani.org\), n.d.\).](http://www.boompolmo-</p></div><div data-bbox=)

Periferica a Mazara del Vallo, nella provincia di Trapani, è un progetto di rigenerazione urbana che prende piede all'interno di un'antica cava di tufo abbandonata, e che da quattro anni ha avviato nella periferia un processo di indagine, progettazione e costruzione partecipata mettendo a sistema università, associazioni ed imprese, ponendo il cittadino nella condizione di poter intervenire positivamente sul proprio territorio (www.boompolmoniurbani.org, n.d.). Coordinato da un team multidisciplinare con un'età media di 28 anni,

il progetto culmina in un festival rivolto soprattutto a studenti universitari, che attraverso workshop mirati producono progetti d'architettura, allestimenti urbani e piani di comunicazione volti allo sviluppo di una prefissata area di progetto. Con questo iter, sperimentato e consolidato in due edizioni, è stato possibile portare alcune realtà marginali al centro dello sviluppo del territorio, collaborando con istituti scolastici, case famiglia, centri di accoglienza, comunità di quartiere. Cuore del progetto, una cava di tufo che ha ospitato le varie iniziative, ed un immobile adiacente che ha facilitato l'ospitalità degli studenti per la durata dell'evento.

È previsto che da questi spazi si ottengano gradualmente delle aree diversificate, partendo da servizi come una foresteria sostenibile, un corner food&drink, un Re-cycle & Vintage Shop, a supporto di iniziative come laboratori, talk, eventi di grandezza variabile, progetti di residenza artistica (www.boompolmoniurbani.org, n.d.).

Periferica è un festival di rigenerazione, arte e creatività urbana che si svolge a Mazara, in Sicilia. Dal 2013, decine di studenti, accademici e artisti europei partecipano ogni anno per celebrare la creatività e condividere le loro competenze con altri esperti e abitanti.

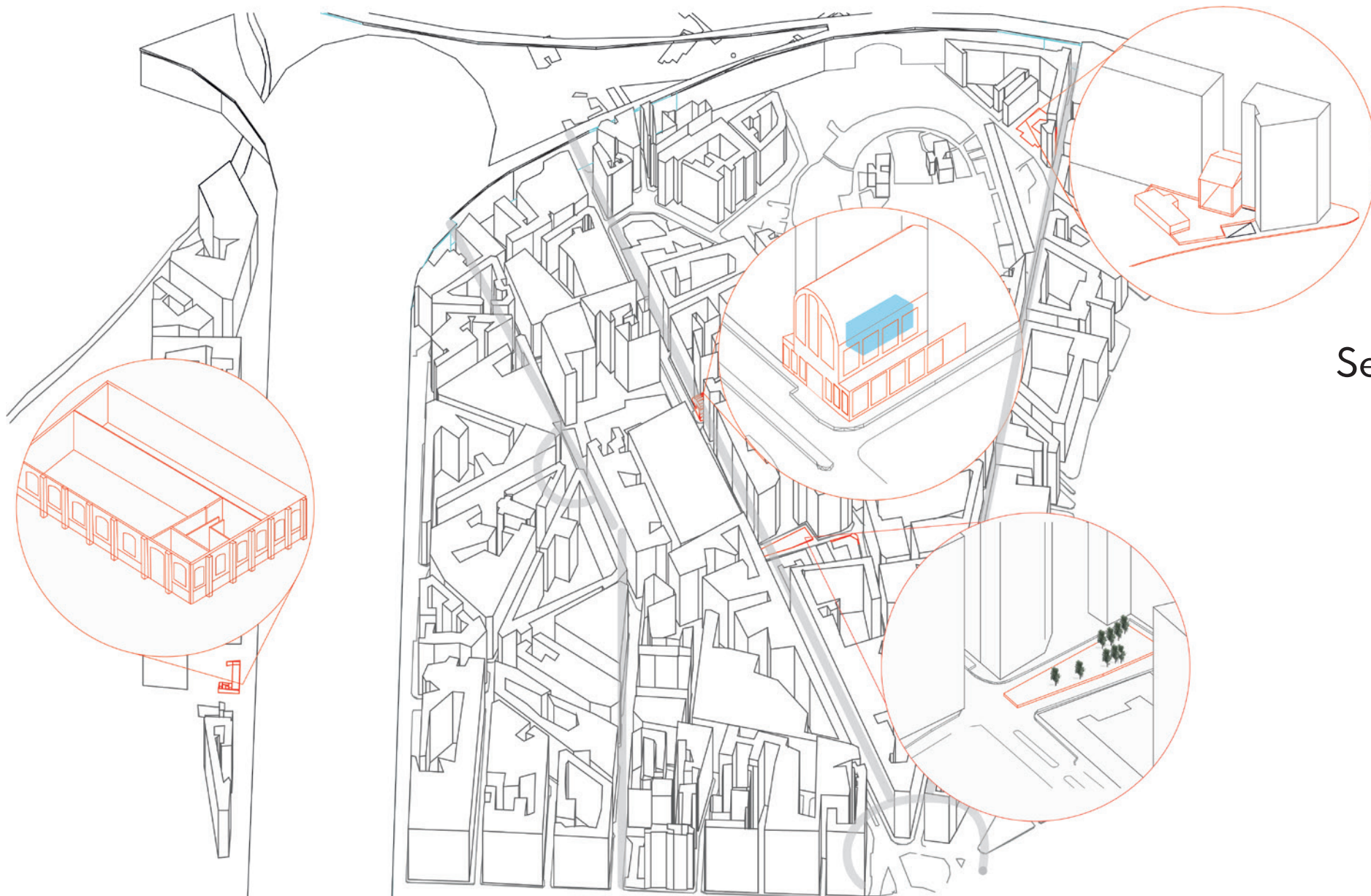
Il programma mira a trasformare aree dismesse in spazi utili per la comunità locale, sviluppan-

do soluzioni attraverso un approccio progettuale transdisciplinare, multi-scalare e co-creato, passando dall'architettura ai multimedia.

Attraverso seminari, workshop, visite, discussioni ed eventi, la comunità globale e locale si mescolano, dando vita a un micro-villaggio *temporaneo vicino l'area di progetto*.

E' stata fondata la Summer School: 10 giorni, 3 workshop, 80 partecipanti, per sviluppare il tema del *Museo Aperto* attraverso le tre parole chiave *immaginare, attivare, evocare* (www.boompolmoniurbani.org, n.d.).

Adottando un approccio interdisciplinare, verranno affrontati i temi di accessibilità, allestimento ed interazione, mirando alla produzione di nuovi contenuti per Evocava, il museo delle cave di Mazara. I partecipanti condividono gli spazi di Periferica insieme a direttori, tutor e volontari, dando vita ad un'esperienza unica in grado di generare impatto, creare nuove relazioni e scoprire il territorio.



Seconda Parte

2.1 Cosa sono i living labs

2.1.2 Definizione

La nozione di Living Lab è stata diffusa nel 2003 dalle ricerche sviluppate dal MIT (Massachusetts Institute of Technology) ed ha preso piede nei paesi scandinavi fino ad essere diffusa a livello internazionale. Un Living Lab(oratory) è un sistema di studio applicato ai cittadini e alla loro interazione con strumenti di innovazione applicati in ambienti di vita reale. In particolare, è una metodologia di coprogettazione, ricerca e sperimentazione che coinvolge diversi attori, dalla pubblica amministrazione ai centri di ricerca e le associazioni no-profit, che ha lo scopo di ideare beni, servizi, prodotti e più in generale "valori sostenibili". Secondo la definizione che ne dà ENoLL (European Network of Living Lab) il Living Lab è un "ambiente di innovazione aperta, in situazioni di vita reale, nel quale il coinvolgimento attivo degli utenti finali permette di realizzare percorsi di co-creazione di nuovi servizi, prodotti e infrastrutture sociali" (Bergvall et al, 2009, p. 5).

Lo scopo del LL è quindi quello di incrementare l'innovazione sperimentando la ricerca dai laboratori in contesti di vita reale, come città e regioni, dove gli abitanti sono coinvolti in un processo di cooperazione con ricercatori, sviluppatori e progettisti per contribuire al processo innovativo nel suo insieme.

"Il Living Lab sostiene la realizzazione di progetti di sviluppo tecnologico e di innovazione nei servizi partendo dai bisogni degli utenti finali e valorizzandone continuamente il contributo e la partecipazione in tutte le fasi del processo; esso rende possibili modalità di innovazione partecipativa nella quale i cittadini sono chiamati ad esprimere le loro necessità di utenti finali, attraverso un coinvolgimento attivo in gruppi di lavoro dove si immaginano e si creano nuovi servizi o si migliorano quelli esistenti, e a valutare e validare i servizi e le tecnologie prodotte.

L'interazione con gli utenti permette un continuo miglioramento della tecnologia al fine di migliorarne le caratteristiche in vista di una sua applicazione su più larga scala e di un ritorno economico". (Bergvall, et al, 2009, p. 8).

Il metodo del *Living Lab* è applicabile a più ambiti tematici: da quelli vocati alla diffusione dei sistemi digitali, a quelli finalizzati a esplorare nuove potenzialità di innovazione socioeconomica attraverso la valorizzazione dell'identità culturale e dello spirito imprenditoriale della comunità. Tra i numerosi ambiti tematici dei living Labs nel mondo, esistono sostanzialmente due principali modi di operare.

Il primo ha una vocazione prettamente "immateriale" ed è connessa all'ideazione e produzione di servizi e prodotti in cui le tecnologie digitali svolgono un ruolo di supporto determinante o sono esse stesse l'obiettivo prioritario dell'azione progettuale: è il caso di iniziative promosse e coordinate da enti pubblici, centri di ricerca, società di media e imprese specializzate nel settore delle *ICT*¹² (*Information and Communications Technology*) che riconoscono agli strumenti digitali un ruolo irrinunciabile per la costruzione delle relazioni tra persone e territorio.

La seconda, con una più spinta attenzione ai caratteri "materiali" e tangibili degli ecosistemi urbani, è invece finalizzata a promuovere la rigenerazione fisica e socioeconomica di luoghi dall'identità "latente" o degradati.

¹² *Information and Communication Technology*: sono l'insieme dei metodi e delle tecniche utilizzate nella trasmissione, ricezione ed elaborazione di dati e informazioni; vengono intese come strumenti interattivi in grado di veicolare l'interesse e le vocazioni espressive degli utilizzatori, funzionali all'attuazione di processi più strutturati di confronto dialettico tra le parti sociali e alla ricostruzione di una possibile coesione tra la comunità e il suo territorio. *ICT* in Wikipedia, l'enciclopedia Libera. Consultato in data 1 aprile, 2020 da https://it.wikipedia.org/wiki/Tecnologie_dell'informazione_e_della_comunicazione

2.2 Enoll una rete di supporto per condividere le metodologie applicate da ogni LL

Enoll è il network europeo che raccoglie tutti i living lab esistenti in Europa e definisce quelle che sono le maggiori tematiche su cui essi operano. Fondata nel novembre 2006 è una piattaforma interattiva per l'innovazione, la collaborazione e la co-creazione in cui tutti gli utenti contribuiscono in modo attivo al processo di innovazione. Un anno dopo la sua fondazione contava già 28 membri fino ad arrivare nel 2019 con più di 150 membri in tutta Europa e con collaborazioni anche in paesi nel Nord America, in Asia e Australia (ENOLL.org, 2016).

I living lab contribuiscono prevalentemente all'evoluzione intelligente delle città attraverso l'innovazione in diverse tematiche. Quelle maggiormente approfondite variano dalle smart cities alle pratiche creative e culturali; dalla mobilità all'inclusione e l'innovazione sociale; dalla sostenibilità all'istruzione; dalla gestione delle risorse locali allo sviluppo del lavoro.

Nonostante i molteplici ambiti, la creazione del network *Enoll* si interessa di promuovere e divulgare processi di collaborazione e di condividere i risultati locali per diffonderli globalmente (ENOLL.org, 2016), definendo una serie di processi universali che si basano sulla partecipazione e la co-creazione. La società contemporanea ormai grazie all'interconnessione globale utilizza quotidianamente processi di condivisione, con lo sviluppo della Sharing Economy¹³ (economia collaborativa) molte aziende, start-up, associazioni culturali e hub creano delle relazioni tra vari utenti per sviluppare un prodotto, o dei servizi. Si può dire che i Living Labs sono una conseguenza della metamorfosi di questa società e di questo tipo di economia, utilizzano processi di progettazione partecipativa e collaborano con molti utenti, tra cui i cittadini per definire degli scenari a lungo termine dove l'interconnessione degli stakeholders sia favorevole

¹³ è un modo di distribuire beni e servizi che differisce dal tradizionale modello di società che assume dipendenti e vende prodotti ai consumatori. Nell'economia della condivisione, si dice che gli individui affittino o "condividano" cose come la propria auto, casa e tempo personale con altri individui in modo peer-to-peer.

L'economia collaborativa è una nuova modalità di mercato in cui le relazioni tra gli attori avvengono in maniera orizzontale e sono basate su meccanismi di fiducia e reputazione. *Sharing Economy* in Wikipedia, l'enciclopedia libera. Consultato in data 1 aprile, 2020 da https://it.wikipedia.org/wiki/Economia_collaborativa

Fig. 29 Logo della rete europea di Living Lab Enoll



29

alla generazione di servizi utili per la società, e adattabili a livello globale.

2.2.1 La Metodologia progettuale dei Living Lab

La rete *Enoll*, come descritto nel paragrafo precedente, si occupa di sviluppare e raccogliere una serie di progetti dei Living Lab ap-

partenenti al network Europeo e diffonderli globalmente, tra questi dati si racchiudono esempi di pratiche e metodologie per essere applicati in contesti spaziali e territoriali diversi e con problematiche simili. Questo ha permesso di sviluppare metodi per andare in contro alle carenze da colmare nei diversi territori e per migliorare le relazioni sociali tra gli utenti e gli abitanti di una città o regione.

Prevalentemente le attività progettuali di successo sono costituite da fasi e scenari da seguire per dimostrare l'efficacia e avere successo nel risultato finale.

Nei seguenti sotto capitoli sono descritte le pratiche del *Design Thinking* e di *Co-design*, le più adeguate per progetti di riqualificazione urbana.

2.2.2 Le 5 fasi del Design Thinking

La metodologia ideale per avere successo nella progettazione dei living lab è quella che viene teorizzata dal: *Design thinking*.

Fig. 30 Schema raffigurante le 5 fasi del Design Thinking

Uno dei pionieri del *Design Thinking* è Tim Brown, che ha raccolto una serie di esempi sul pensiero progettuale (2009) affermando che:

"grazie alla sua capacità di generare soluzioni, in modo dirompente e innovativo, permette la risoluzione di problemi complessi. Il Design Thinking è più di un semplice processo, apre un modo completamente nuovo di pensare e offre una raccolta di metodi pratici che siano d'aiutolo per applicare questa nuova mentalità".

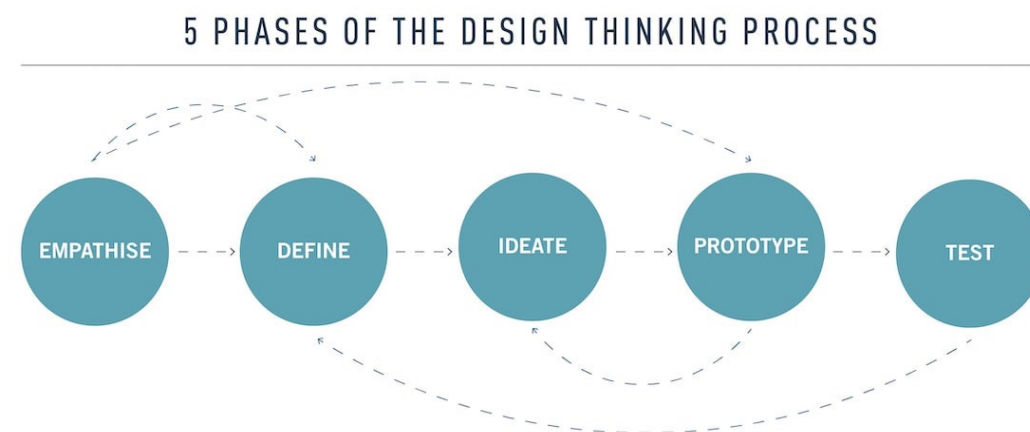
Dal sito *InteractionDesignFoundation.org*¹⁴ il processo del *Design Thinking* è caratterizzato da diverse fasi:

La prima fase, **Empatizzazione**: consente di ottenere una comprensione empatica del problema che si sta cercando di risolvere, in genere attraverso la ricerca dell'utente, è importante mettere da parte le proprie assunzioni sul mondo e ottenere una visione reale degli utenti e delle loro esigenze (INTERACTION DESIGN FOUNDATION, n.d.).

La seconda fase, **Definizione**: si catalogano le informazioni create e raccolte durante la fase precedente e si analizzano i problemi fondamentali che sono stati identificati finora (INTERACTION DESIGN FOUNDATION, n.d.).

La terza fase, **Ideazione**: i designer sono pronti a generare idee. Il solido background di conoscenza delle prime due fasi significa che si può iniziare a "pensare fuori dagli schemi", cercare modi alternativi per visualizzare il problema e identificare soluzioni innovative (INTERACTION

¹⁴ Sito online della Interaction Design Foundation, un'istituzione fondata nel 2002, a basso costo e di alta qualità per cambiare il modo in cui le persone imparano la scienza, l'arte e la complessità del design. Da allora, è stata creata una piattaforma di collaborazione e formazione sostenibile ampliando la propria comunità globale per raggiungere 488 gruppi locali in 97 paesi. *InteractionDesignFoundation.org*, Consultato in data 1 aprile, 2020 da <https://www.interaction-design.org/about>



DESIGN FOUNDATION, n.d.).

La quarta fase, **Sperimentazione**: questa è una fase sperimentale e l'obiettivo è identificare la migliore soluzione possibile per ciascuno dei problemi identificati. I team di progettazione produrranno una serie di versioni economiche e ridotte del prodotto, per studiare le soluzioni ai problemi generate nella fase precedente (INTERACTION DESIGN FOUNDATION, n.d.).

La quinta fase, il **test**: i progettisti o i valutatori testano rigorosamente il prodotto completo utilizzando le migliori soluzioni identificate nella fase di sperimentazione. Questa è la fase finale del modello ma, in un processo iterativo come il pensiero progettuale, i risultati generati vengono spesso utilizzati per ridefinire uno o più ulteriori problemi. I progettisti possono quindi scegliere di tornare alle fasi precedenti del processo per effettuare ulteriori iterazioni, modifiche e perfezionamenti per escludere soluzioni alternative (INTERACTION DESIGN FOUNDATION, n.d.).

2.2.3 La Progettazione partecipativa

La **progettazione partecipativa**, co-creazione, charrette design o co-design è una tecnica di progettazione dinamica pensata per gestire processi di design urbano collaborativo. Essa si basa sul coinvolgimento di architetti e urbanisti, ma anche dei cittadini della comunità. Attraverso il confronto multidisciplinare e trasparente fra i partecipanti e una serie di giochi di ruolo, che riducono i tempi di negoziazione, si perviene in breve allo sviluppo di idee innovative e di prototipi. Il principio fondamentale della co-creazione è la sperimentazione diretta e attiva negli spazi urbani.

(...)“Ci sono una serie di ragioni dietro la popolarità del co-design: la più importante è che attualmente viviamo in un’era di partecipazione” e “cultura partecipativa” (Smith, Bossen e Kanstrup, 2017), in cui le persone sono in grado di contribuire in modi nuovi e senza precedenti, condividendo i loro interessi e preoccupazioni grazie all’ascesa delle applicazioni Internet e Web 2.0 (Bannon ed Ehn, 2012).

“Dalle consultazioni pubbliche alle sessioni di progettazione, co-design e altre forme di incontri creativi o workshop: una grande varietà di eventi e programmi partecipativi stanno spuntando in tutto il mondo, all’interno di aziende, governi e organizzazioni in generale. Questo anche perché la pratica della creatività collettiva è considerata promettente nell’affrontare le sfide sociali più urgenti: per risolvere problemi complessi è necessario includere una moltitudine di attori diversi” (Meroni, Selloni & Rossi, 2018, p.5).

Il living Lab utilizza la pratica della coprogettazione come un’attività che genera servizi, strategie e scenari condotti lungo l’intero arco del processo creativo e, quindi, non solo nel momento della generazione di idee, ma anche durante i processi di decisione e deliberazione.

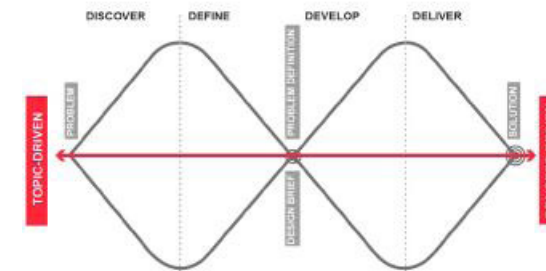
Fig. 31 Metodologia Progettuale per la sessione di Co-design, dal libro MASSIVE CODE-SIGN. A PROPOSAL FOR A COLLABORATIVE DESIGN FRAMEWORK

La co-creazione è costituita da quattro fasi complementari: Scoperta, Definizione, Sviluppo e Consegna (Meroni, Selloni & Rossi, 2018).

Scoperta: finalizzata alla definizione del problema, spesso richiede una rapida indagine sul campo etnografico che, insieme ad altre attività di ricerca, contribuisce a far emergere dei dati sulle problematiche di un determinato contesto (Meroni, Selloni & Rossi, 2018).

Definizione: finalizzata all’interpretazione di tutte le possibilità identificate durante la fase di scoperta, spesso richiede l’interazione con esperti o con altre parti interessate del progetto al fine di definire il ‘brief di progetto’, esperti e responsabili delle decisioni di progetto sono

quindi impegnati nella selezione e nella conseguente definizione del tema (Meroni, Selloni & Rossi, 2018).



31

Sviluppo: finalizzata alla creazione, (pre) prototipazione e iterazione di soluzioni o concetti, si riferisce alle attività più convenzionali di un processo di progettazione ed è quasi collaborativa e di natura multi-attoriale. Questo

lavoro creativo può essere svolto attraverso diversi approcci e metodi, inizia con l’orientamento, un concetto iniziale, predeterminato dal brief e ha uno scopo esplorativo che facilita i partecipanti nella costruzione delle loro visioni (Meroni, Selloni & Rossi, 2018).

Consegna: finalizzata alla produzione del servizio, implica la partecipazione concordata di tutte le parti interessate al fine di far accadere le cose. Pertanto, implica il coinvolgimento attivo dei decisori del progetto e l’importanza di test collaborativi e soluzioni di prototipazione (Meroni, Selloni & Rossi, 2018).

Nelle dinamiche di co-design si creano delle attività, che spingono a far partecipare il più possibile gli stake holders. Queste attività generalmente sono l'insieme dei dati raccolti sull'analisi del quartiere e le possibili soluzioni. Sono composte da giochi collaborativi che portano a creare delle situazioni di apprendimento veloce ed entusiasmante, passando da una fase iniziale di competizione, nella scelta delle problematiche da risolvere, ad una fase di collaborazione in cui tutti gli utenti instaurano dei rapporti empatici per definire un'unica soluzione, quella che più di tutte è utile alla comunità.

Per definire meglio le fasi di Co-design sono stati raccolti una serie di esempi di attività svolte in un contesto di vita reale, tratti dal libro *MASSIVE CODESIGN. A PROPOSAL FOR A COLLABORATIVE DESIGN FRAMEWORK*, pubblicato nel 2018.

Il primo esempio è quello di *Nutrire Milano-Energie per il cambiamento*, una ricerca di azione finanziata da istituzioni locali (Fondazione Cariplo, una fondazione bancaria, con il Comune di Milano e Provincia di Milano) e sviluppato da una partnership tra Slow Food Italia, il Dipartimento di Design del Politecnico di Milano con il POLIMI DESIS Lab e l'Università di Scienze Gastronomiche (Meroni, Selloni & Rossi, 2018).

Durante il progetto, che va dal 2010 al 2013, è stata creata una piattaforma di collaborazione per progettare, prototipare e implementare una serie di servizi interconnessi, basati sui principi di filiera corta, multifunzionalità e cooperazione tra le parti interessate. Inizialmente è stata instaurata la *"stalla di condivisione delle idee"*, un angolo di co-creazione situato nel mercato mensile degli agricoltori per coinvolgere visitatori, agricoltori e parti interessate nelle conversazioni di progettazione (Meroni, Selloni, Rossi & 2018). La sfida consisteva nell'utilizzare il design per guidare l'innovazione sociale nel settore alimentare e agricolo: guidando i produttori verso sistemi di produzione più sostenibili, offrendo loro una maggiore garanzia di redditività a causa di una domanda più ampia e organizzata e incoraggiando nuove abitudini di acquisto, più

vantaggiose dal punto di vista qualità prezzo, attente alla salute e all'ambiente. Pertanto, le principali azioni del progetto sono state: sostenere le migliori pratiche e risorse esistenti nel settore agricolo, attivazione di risorse non ancora valorizzate, creazione di nuovi servizi (Meroni, Selloni, Rossi, 2018).

Dopo aver creato e condiviso con le principali parti interessate uno scenario iniziale, inteso come un insieme comune di intenzioni, aspirazioni e credenze, e dopo aver coinvolto il primo gruppo di agricoltori, il progetto si è rapidamente spostato nella progettazione di servizi specifici per rendere lo scenario realtà. Una delle attività da esaminare come caso studio di coprogettazione che sono state fatte all'interno di Nutri Milano è stata la fase di co-design del Food Box dell'agricoltore presso la stalla delle idee (Meroni, Selloni, Rossi & 2018). L'Obiettivo: valutare, espandere e integrare determinate opzioni relative alle caratteristiche di una confezione di alimenti contenente verdure, frutta e altri prodotti di stagione e locali. Nell'attività di coprogettazione, dato un concetto molto ampio, il partecipante è stato coinvolto tramite una serie di domande che si basavano sul *User Journey* (percorso dell'utente) di un fruitore, al fine di comprendere le sue preferenze. Lo scopo generale, quindi, era comprendere gli interessi, la fattibilità e la concretezza dell'idea. I partecipanti: persone che passavano accanto alla bancarella del mercato degli agricoltori durante i due giorni di attività. In totale, circa 140 persone hanno partecipato alle sessioni di progettazione, interagendo con i designer e i rappresentanti di Slow Food. Si pensava che le attività fossero rivolte a un pubblico in generale, ma le persone potenzialmente interessate al servizio erano i clienti del mercato (Meroni, Selloni & Rossi 2018). La sessione di analisi delle proposte è stata organizzata come una rapida interazione, consentendo alle persone di fornire feedback in pochi minuti o di concedersi lunghe conversazioni con gli organizzatori. Le attività di co-design sono state organizzate lasciando il partecipante completamente solo a compilare una sorta di questionario visivo che rappresenta il percorso dell'utente. Ai partecipanti è stato chiesto di rispondere ad alcune domande scegliendo tra le opzioni, in base alle proprie preferenze e abitudini. La scatola per alimenti del contadino, infat-

Fig. 32 In alto: una cassetta della frutta "ideale" in cui, con strumenti di grafica vengono rappresentati idealmente i prodotti che saranno utilizzati per il servizio finale. In basso: dei questionari per i residenti, in cui potranno scegliere le loro preferenze da inserire poi nella cassetta "ideale" personalizzata.



Fig. 33 In alto: Una rappresentazione grafica in cui vengono inseriti i dati dei residenti che hanno partecipato alla fase di Co-design, e i dati relativi alla fase finale del progetto. In basso la partecipazione di alcuni residenti alla fase di Co-design, in particolare durante la scelta dei prodotti per creare un servizio di delivery.



Fig. 34 In Alto un elaborato sviluppato per spiegare l'intervento del progetto nel contesto. In basso, uno schema per definire i sistemi di collaborazione tra gli Stake holder per produrre una consegna delivery. Entrambi gli elaborati sono stati concepiti per agevolare la fase di progettazione progettuale con i residenti.

Ai partecipanti, quindi, è stato spiegato il concetto di food box ed è stato chiesto di compilare un questionario. Per la seconda sessione di co-design, sono state introdotte piccole modifiche nel questionario cartaceo, per supportare meglio il flusso della spiegazione e l'interazione con i partecipanti. Il prototipo di food box di Farmer: un modello fisico delle principali prove del servizio, il box con le verdure, è stato creato e messo sul tavolo, al fine di attrarre le persone e fornire un'idea della materia. Ben progettato e amplificato visivamente con segni colorati con brevi frasi o domande sulla scatola. Il prototipo è stato concepito non per essere realistico, ma per enfatizzare chiaramente il prodotto fornito dal servizio. In fine i feedback sono stati analizzati e condivisi con l'intero team di progetto al fine di stabilire le condizioni per un prototipo sul campo reale (Meroni, Selloni & Rossi, 2018). Il servizio finale è stato un assortimento

di alimenti per agricoltori, principalmente con frutta e verdura, nonostante l'interesse della gente anche per uova e latticini. Il sistema di consegna si basava su diversi punti nel quartiere.

La definizione della metodologia per la realizzazione di progetti che siano su misura per gli abitanti è fondamentale per definire quelli sono gli utenti che formano la struttura di un Living Lab.

Nei successivi capitoli sono descritti come gli utenti interagiscono tra di loro e con la comunità per la realizzazione di progetti di inclusione sociale e recupero urbano.

2.3 People, Public, Privates & Partnership. I quattro utenti fondamentali che compongono un LL

Westerlund e Leminen definiscono i living lab come

"(...) regioni fisiche o realtà virtuali in cui le parti interessate formano dei partenariati tra pubblico-privato-aziende (4ps), agenzie pubbliche, università, istituti e utenti che collaborano per la creazione, la prototipazione, la validazione e test di nuove tecnologie, servizi, prodotti e sistemi in contesti di vita reale. Pertanto, i Living labs hanno il potenziale per aiutare le aziende a commercializzare rapidamente e migliorare l'innovazione in un mercato globale". (2011, p. 35)

Il living lab è quindi una piattaforma interattiva, un ecosistema innovativo che esiste grazie all'interazione tra diverse figure. Agisce come facilitatore nella creazione di connessioni fra il mondo della ricerca e le possibili applicazioni nel settore industriale e produttivo. Principalmente le figure che compongono il living lab si possono delineare con la sigla delle 4P: *People, Public, Private & Partnership*.

La collaborazione degli stakeholders è importante per poter sviluppare un approccio progettuale e metodico per creare innovazione all'interno di un quartiere o in una regione specifica.

Di seguito ogni sotto capitolo si riferisce ad ogni utente che fa parte degli Stakeholders, con la descrizione di casi studio di successo in Italia e in Europa.

2.3.1 People. Il ruolo degli abitanti in un LL

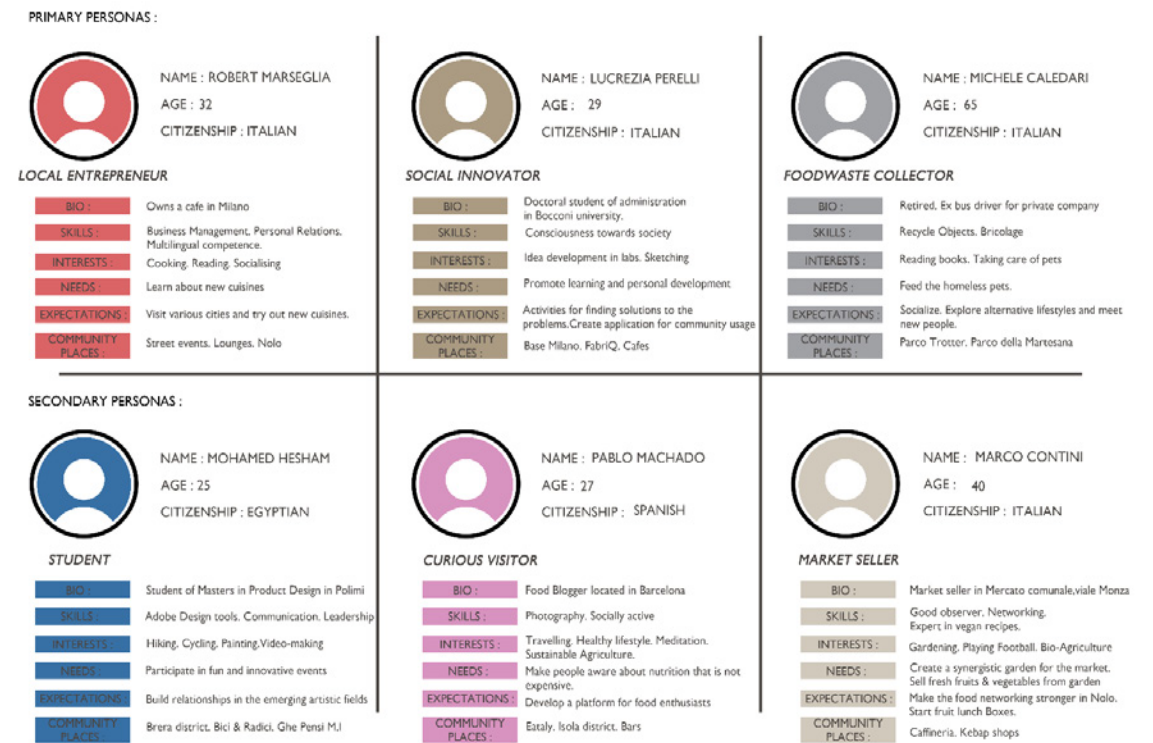
Le persone o meglio gli abitanti sono alla base di questo concetto perché vengono analizzate ed intervistate per comprendere quali sono le relazioni sociali e i modi di vivere che si sviluppano nel quartiere. Luogo di provenienza, età, e cosa li accomuna, come loro vivono il vicinato e quale per loro è il centro e la storia di esso.

Analizzare le loro abitudini per capire anche i cambiamenti che sono avvenuti all'interno del quartiere. Perché solo attraverso uno studio empatico e antropologico si può arrivare a una rigenerazione adeguata al modo di vivere dei cittadini e che possa essere vissuta attivamente, visto che, in caso contrario si perderebbe l'identità del quartiere, non valorizzandolo, ma creando un esodo che porterebbe ad una rigenerazione non inclusiva. Come descritto nel capitolo precedente nella metodologia del *Design Thinking* la fase di empatizzazione è la prima e serve a studiare le persone al fine di avere un target finale, per far sì che la realizzazione del progetto abbia successo. Questo scopo si ha grazie ad uno studio approfondito degli abitanti cercando di suddividerli non per stereotipi ma per archetipi, quindi analizzando attraverso interviste, quali sono le abitudini delle persone e descrivendo i caratteri generali di ogni individuo. Di seguito un esempio che descrive dei casi studio di Personas.

Il progetto è stato ideato durante il corso universitario, tenuto al *Politecnico di Milano*, di Contest Design, un Laboratorio di Sintesi Finale, in cui veniva richiesto di progettare un Living Lab all'interno del Mercato Rionale di NoLo, nel Municipio2 del Comune di Milano.

Nel cuore del quartiere, tra viale Monza e via Crespi, il mercato presentava degli spazi in disuso che si prestavano per l'inserimento di un'infrastruttura, un Living Lab, che avrebbe dovuto far rinascere le sorti dello spazio commerciale e attirare gli abitanti, dal punto di vista sociale ed economico.

Fig.35 Schema di definizione delle Personas. In alto le personas Primarie, in basso quelle Secondarie. Lo schema è stato creato per un Contest durante il Laboratorio di Sintesi Finale, del corso di laurea magistrale di Interior & Spatial design del Politecnico di Milano



Successivamente alla fase di analisi degli spazi in disuso e del quartiere, sono state svolte una serie di interviste e incontri con alcuni residenti per ascoltare le loro problematiche nel territorio e il disinteresse per il Mercato. La fase successiva è stata quella di collezionare le interviste e analizzare i dati rilevati dalla ricerca, in cui è stato riscontrato che l'età dei residenti intervistati variava tra i 20 e i 65 anni, era costituita sia da autoctoni, che da stranieri e lo stato occupazionale era costituito prevalentemente da studenti e lavoratori. Infine, sono state ricreate delle Personas, ovvero dei possibili fruitori selezionati per archetipi, ricavati dai dati precedentemente raccolti e suddivisi in primarie e secondarie.

Le Personas primarie sono prevalentemente gli Utenti che per un interesse occupazionale o sociale sono maggiormente attratti dalla proposta dei servizi offerti dall'infrastruttura e quindi potrebbero essere gli stakeholder o i principali consumatori.

Le Personas secondarie sono quella tipologia di Utenti che potrebbero trarre dei benefici secondari dalle offerte proposte, come la partecipazione a ipotetici workshop o eventi organizzati per accrescere la propria formazione o creare nuove relazioni sociali.

Lo studio fondamentale dei residenti in questo caso è servito per creare un progetto, un Living Lab che sia adeguato e che miri alle richieste e alle carenze dei residenti.

2.4. Public. Esempi di Autorità Pubbliche nei LL

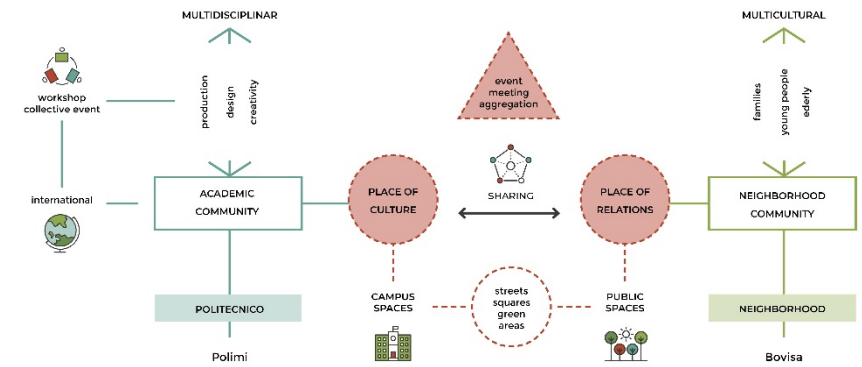
Un altro componente delle 4 p è la P di Public, sono degli utenti che rappresentano sia la ricerca che la municipalità del luogo. Le università hanno un ruolo rilevante all'interno dei Living Labs perché sono delle istituzioni in continua ricerca nel campo dell'innovazione.

2.4.1 Polimi, DESISLab

Un esempio può essere il *DESISLab*, con sede presso il dipartimento di design del Politecnico di Milano, che crea innovazione e ricerca nel campo della sostenibilità, con progetti che coinvolgono l'università, gli studenti e gli abitanti del quartiere Bovisa.

Uno dei progetti che ha contribuito al successo del *DESISLab* è sicuramente **Coltivando**, nato dalla collaborazione degli utenti delle discipline di design dei servizi e design de-

Fig.36 Schema per la definizione delle attività, dei servizi e delle figure che compongono il network dell'orto urbano di Coltivando



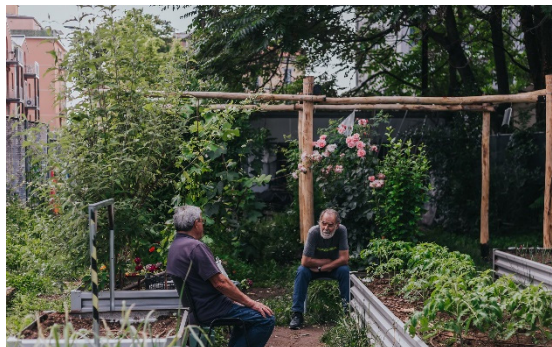
36

gli spazi, che hanno condotto un percorso di co-progettazione con la comunità locale. Un orto conviviale all'interno del campus Bovisa del Politecnico di Milano, aperto dal 2012, che si fonda sul piacere dello stare e del fare insieme, creando interazione tra gli abitanti del quartiere e la comunità dell'università (desis.polimi.it, n.d.).

"Coltivando promuove uno stile di vita sostenibile, mettendo a disposizione uno spazio verde pubblico dove si ha la possibilità di organizzare attività, sviluppando conoscenze, passioni, amicizie, è gestito dagli abitanti del quartiere in collaborazione con il Politecnico di Milano e condivide i frutti e le verdure dell'orto fra chi partecipa alla sua cura e manutenzione." (desis.polimi.it, n.d.).

Il primo workshop è stato organizzato nel 2011 nella scuola del Design del Politecnico di Milano dove più di 50 studenti internazionali hanno progettato soluzioni per connettere il campus al quartiere. Dopo un'intensa fase di co-design è stato realizzato l'evento "C'è spazio per tutti", durante il quale è stato aperto il Campus Universitario alla comunità locale, coinvolgendo gli abitanti per promuovere uno stile di vita sostenibile attraverso anche la creazione di un orto urbano (desis.polimi.it, n.d.).

Fig.37 Veduta di una delle tecniche di coltivazione dell'orto urbano Coltivando, all' interno del campus Bovisa del Politecnico.



37



38

Un altro esempio di collaborazione tra le università per la ricerca nell' innovazione sociale e nella co-progettazione è sicuramente la rete europea di *Human Cities_Challenging the City Scale*. Il progetto cofinanziato dal 2014-2018 dal programma "Creative Europe" dell'Unione Europea, è una piattaforma di scambi interdisciplinari di dodici partner guidata da *Cité du Design di Saint-Etienne*.

Il progetto ha esplorato il modo in cui gli abitanti rinnovano spontaneamente le città di oggi in continua evoluzione, soprattutto attraverso esperimenti nello spazio urbano.

La rete ha riunito dodici organizzazioni provenienti da undici paesi : *Cité du design Saint-Etienne, Politecnico di Milano, Urban Planning Institute of the Republic of Slovenia, Clear Village, Zamek Cieszyn, Association Design Week Belgrado, Pro Materia, Università di Aalto, Associazione dei designer estoni, Bilbao Ekintza, CultureLab* (desis.polimi.it, n.d.). Gli obiettivi comuni erano identificare la pratica che sfida il modo in cui le città sono co-progettate, occupando edifici vuoti per testare nuovi modi di lavorare o apprendere; valorizzare la comunità dei produttori per contribuire allo sviluppo di un distretto; attivare e migliorare la qualità degli spazi pubblici. In quattro anni il progetto ha prodotto un ricco programma di attività e risultati. I seminari internazionali hanno consentito ai partner ed ai professionisti creativi locali, di viaggiare, testare le sperimentazioni, incontrare

evitare di deturpare quello su cui poggia.

Fig. 40 Locandina dell'evento Human Cities

Fig. 39 Vdeuta della mostra svolta durante Human Citie, all' interno degli spazi del centro culturale Base

le parti interessate, scambiare metodologie e ampliare le loro reti professionali attraverso la mobilità transnazionale.

Fin dall'inizio, il progetto Human Cities ha portato a una rete di "Human Citizens" che distribuisce le loro conoscenze e competenze in tutta Europa e oltre, avvalendosi della rete di Creative

Cities of Design dell'UNESCO.



39



40

2.4.2 Soho lab

Fondata nel 2013, Mapping San Siro è stata avviata con l'obiettivo di lavorare all'interno e insieme al quartiere di San Siro - uno dei più grandi quartieri di edilizia popolare di Milano - al fine di produrre un'esperienza basata sulla condivisione delle conoscenze tra il mondo accademico

co e la società civile, in grado di incoraggiare la rappresentazione più articolata del vicinato. Da maggio 2014, Aler ha ottenuto uno spazio nel quartiere da Aler ("Agenzia regionale per l'edilizia abitativa", che possiede e gestisce il quartiere), un ex negozio di fronte alla strada, al fine di sviluppare le sue attività. Da allora, lo spazio, chiamato Trentametriquadri (30 metri quadrati), è diventato un luogo per migliorare i processi di co-ricerca sul campo, pianificazione partecipativa e networking tra i diversi attori locali. Da una parte, lo scopo di questa operazione è quello di creare un osservatorio "a più fonti" sulle dinamiche che si svolgono a San Siro, facendo riferimento a tre temi principali (abitazioni, spazi pubblici / spazi comuni - cortili, spazi vuoti non residenziali). D'altra parte, l'obiettivo è migliorare i progetti e le attività concrete co-progettate con attori locali (formali o meno) e abitanti. Il Lab mira anche a promuovere un dialogo e un confronto tra il livello locale e il livello istituzionale. Il progetto SoHoLab offre la possibilità di promuovere e approfondire la ricerca su metodi e strumenti di coproduzione della conoscenza, accessibilità alla conoscenza e co-design con residenti, istituzioni e attori locali, spazi pubblici / spazi comuni - cortili, spazi vuoti non residenziali). D'altra parte, l'obiettivo è migliorare i progetti e le attività concrete co-progettate con attori locali (formali o meno) e abitanti. Il Lab mira anche a promuovere un dialogo e un confronto tra il livello locale e il livello istituzionale.

2.4.3 Aprilab, Casual Lab

Un'altro esempio di collaborazione tra università e autorità cittadine è quello della rete di *Urban Living Lab* che si occupa di sviluppare progetti di rigenerazione urbana nelle città di Maastricht, Malmö, Copenaghen in collaborazione con le Università di Lund e l'Università di Maastricht. I progetti più famosi sono quelli di *Aprilab*, *Casual Lab*, in cui attraverso una rete di collaborazione tra le università e i municipi sono stati riqualificati interi quartieri periferici

Fig. 41 Vista del quartiere South Harbour di Copenaghen prima dell'intervento di rigenerazione urbana

delle metropoli Europee, creando così nuove teorizzazioni e sperimentando nuove forme di riqualificazione come quella del quartiere di South Harbour a Copenaghen. L'intera area è delimitata, da un lato dal porto, e dall'altro da Vasbygade, una strada trafficata, tutt'altro che attrattiva, fino a poco tempo fa una Boulevard portuale con edifici industriali tipici del dopoguerra, ma è anche una delle arterie che collegano il porto e il centro città all'autostrada. Un decennio fa, il quartiere era visto dagli abitanti di Copenaghen come terra marginale, costituita da edifici industriali fatiscenti, e dagli edifici di residenze popolari degli ex dipendenti della ferrovia dismessa che collegava i treni-merci al porto. Negli ultimi anni, South Harbor ha subito un enorme sviluppo morfologico.



41

Politici, ricercatori e urbanisti hanno infuso a South Harbor nuove interessanti iniziative al fine di ottenere una migliore integrazione tra gli stabilimenti portuari in disuso e i progetti sostenibili guidati dalla comunità, ma senza riuscire a creare coesione sociale tra i nuovi e i vecchi abitanti. La strada per uno sviluppo coerente e sostenibile di South Harbour è stata lastricata da molte iniziative

già esistenti, ma la formazione di un living Lab ha permesso di sviluppare esempi di economia circolare, inclusione sociale e il consumo efficiente di energia nelle imprese e nelle abitazioni, facilitando così le connessioni e migliorando i momenti che portano dal progetto alla pratica.

Con la collaborazione della Municipalità di Copenaghen, di *URBinclusion*¹⁵ e dell'Università di

¹⁵ *URBinclusion* è un network che si occupa di ideare visioni evolutive per i luoghi in abbandono e per migliorare le politiche e la gestione degli affari pubblici, attraverso pratiche di inclusione sociale sviluppano collaborazioni tra le autorità locali e i cittadini. Consultato in data 1 aprile, 2020 da <https://urbact.eu/urbinclusion>



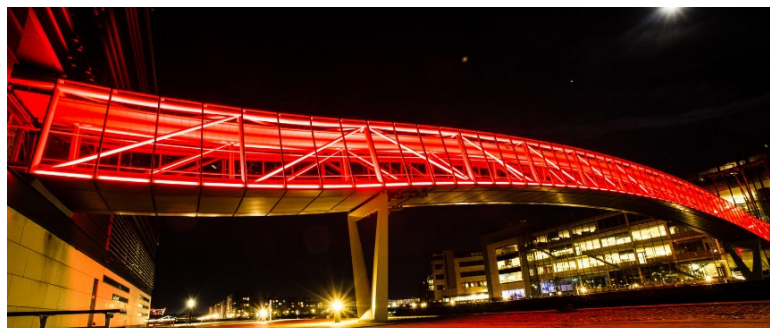
42

Aalborg, si è tenuta una conferenza che ha riunito gli attori locali per discutere sulle migliori pratiche per sviluppare progetti basati sulla comunità.

Essendo una delle maggiori istituzioni di South Harbour, l'Università di Aalborg ha la capacità e le risorse per assumere il ruolo di un'istituzione di ancoraggio responsabile, un ponte unificante per la comunità vicina, creando cicli di apprendimento insieme a prati-

che laboratoriali in un quartiere molto diversificato.

Dal punto di vista educativo, gli importanti contributi stanno diventando sempre più evidenti, ma richiedono marketing per gli studenti, uso ottimale delle risorse didattiche e analisi delle prestazioni. Tali prospettive sono già state adottate dall'Università di Aalborg a South Harbour e sono attualmente diffuse attraverso diversi programmi educativi. Pertanto, per garantire un modello autosufficiente, è fondamentale che vengano fondate istituzioni di ancoraggio che supportano Living Lab sostenibili basati sulla comunità locale per garantire che i laboratori sperimentali, i progetti e gli eventi siano ancorati e si sviluppino nella comunità locale. La città di Copenaghen considera l'università di Aalborg come un primo esempio di istituzione di an-



43

Fig. 42 Interno dell'Università di Aalborg, simbolo della nuova identità del quartiere di Copenaghen. Scalinata con sedute accessibile anche per i residenti della comunità che non sono studenti

Fig.44 Logo dell'infrastruttura Smart Mobility Living Lab London

Fig. 43 Il ponte che collega il quartiere illuminato nelle ore notturne

coraggio

2.5 Privates & Partnership. La partnership tra privati nei LL è possibile grazie alla sperimentazione

Le altre 2 p riguardano la Partnership e i Privates, ovvero la collaborazione tra gli attori del Living Lab e i privati. I privati sono principalmente aziende leader nel campo della produzione dell'innovazione e della tecnologia sostenibile, o possono anche essere associazioni no profit o spazi commerciali che decidono di entrare a far parte di una rete di quartiere.

2.5.1 Smart Mobility Living Lab London

L'interesse per la creazione di servizi sostenibili per le città accresce soprattutto ai giorni d'oggi e con maggiore successo nei paesi del Regno Unito, dove durante fine ottocento e primi del novecento si costruivano intere città industriali, oggi, sono stati fondati tanti living labs che si occupano di smart city e collaborano con diverse aziende leader nel settore di prodotti tecnologici e di trasporto che guardano con maggiore interesse all'ecologia. Un esempio rilevante è *Smart Mobility Living Lab*.

Smart Mobility Living Lab nasce a Londra nel 2018, e si incentra su servizi sostenibili per la mobilità urbana. È un importante centro di ricerca e sviluppo che offre una combinazione di ambienti di test reali e semi-controllati e supporto per i test basati sulla simulazione, mettendo a disposizione delle aziende e del municipio sviluppatori tecnologici e ricercatori universitari (TRLpublish, 2018).



44

Fig.45 Pod senza conducente durante un test per le vie di Londra. Progetto GATEway



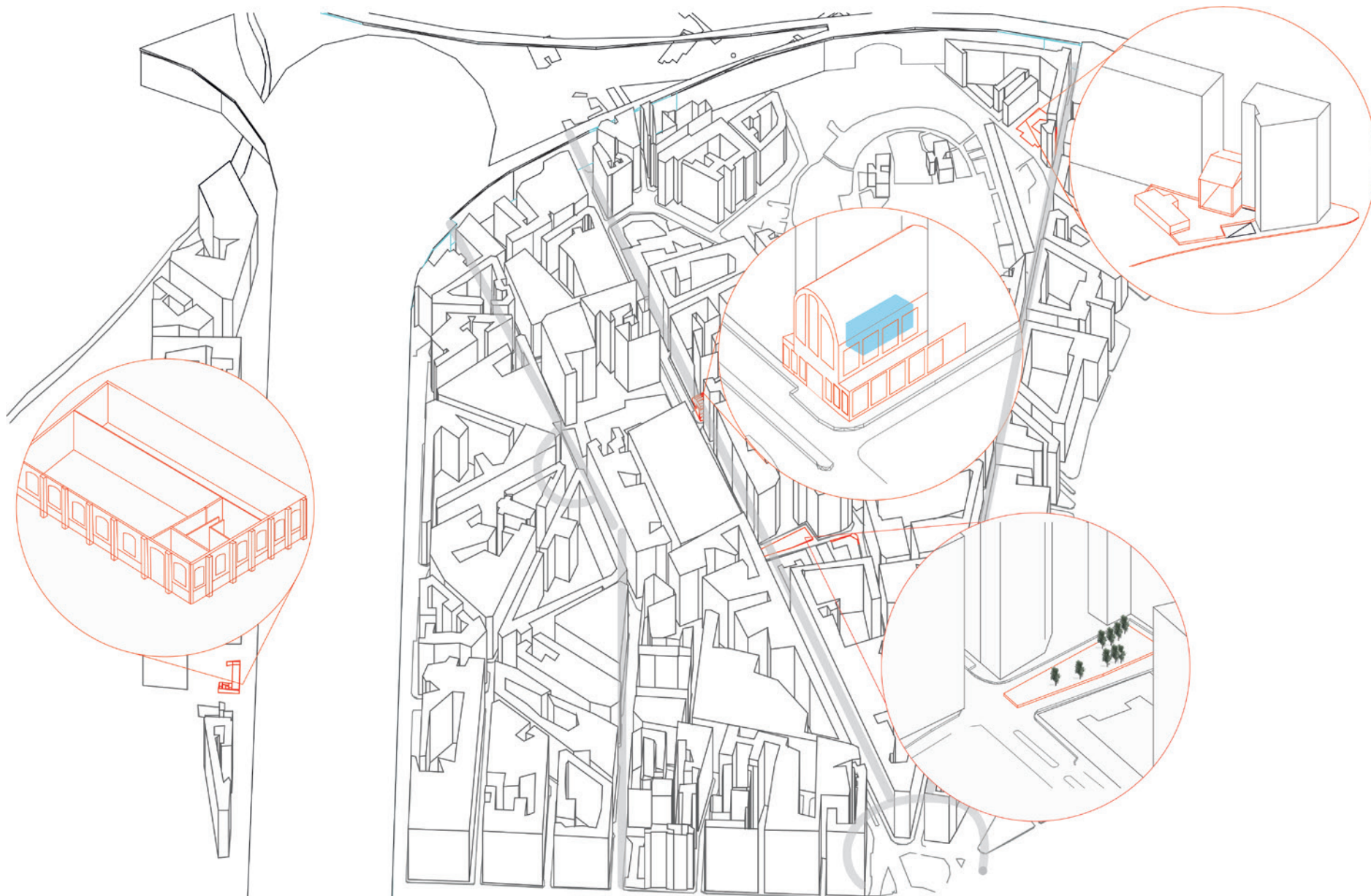
45

Il progetto *GATEway* si basa su una flotta di *Pod* senza conducente che forniscono un servizio navetta intorno alla penisola di Greenwich. Il progetto è stato pensato per comprendere la reazione del pubblico e la sicurezza dei veicoli senza conducente. Questo progetto è l'esempio perfetto della sperimentazione di un prodotto sostenibile creato e ideato da tutti gli utenti che formano un living lab, per essere testato dai residenti in un luogo fisico e reale di vita.

La collaborazione delle Autorità delle infrastrutture della Città di Londra e il centro di ricerca

dell'Università di Loughborough sono stati affiancati dalla partnership di aziende come *TRL*¹⁶, che si occupa di sviluppare e analizzare i data system sui trasporti e sulla mobilità di Londra, in questo progetto infatti ha gestito sia la rete ingegneristica dei *Pod* che i percorsi di prova (*TRLpublish*, 2018); *Cisco* è un'azienda che si occupa di collaborazioni nel mondo della co-innovazione per fornire soluzioni business di successo per le aziende, in questo caso ha gestito la parte di comunicazione del progetto e di sviluppo delle applicazioni digitali per gli utenti e i fruitori (*TRLpublish*, 2018).

¹⁶ *Transport Research Laboratory* è un centro globale per l'innovazione nei trasporti e nella mobilità, fornisce soluzioni di ricerca, tecnologia e software leader a livello mondiale per le modalità di trasporto di superficie e mercati collegati impegnati in innovazioni intelligenti e nuove per la mobilità. Consultato in data 1 aprile, 2020 da <https://trl.co.uk/about-us/who-we-are>



Terza Parte

Fig.46 Il regolamento di NoLo Social Distric, della Pagina Facebook

3.1 Nolo, contesto storico e social(e)

3.1.2 Etimologia e Storia

Il quartiere chiamato *NoLo* (Nord Loreto) è di recente costituzione, infatti nasce in realtà da un acronimo che negli ultimi anni è stato diffuso da un gruppo di residenti tramite il socialnetwork *Facebook*, creando un vero e proprio quartiere social, il *NoLo Social District*.

Il fenomeno delle Social Street è recente e come descritto dal sito socialstreet.it¹⁷:

“Lo scopo è quello di favorire le pratiche di buon vicinato, socializzare con i vicini della propria strada di residenza al fine di instaurare un legame, condividere necessità, scambiarsi professionalità, conoscenze, portare avanti progetti collettivi di interesse comune e trarre quindi tutti i benefici derivanti da una maggiore interazione sociale. Storia di un fenomeno recente che sta rendendo più umana Milano, per raggiungere questo obiettivo a costi zero, ovvero senza aprire nuovi siti, o piattaforme, Social Street utilizza la creazione dei gruppi chiusi di Facebook” (2013).

La creazione di questo gruppo è avvenuta appunto per socializzare e creare una coesione tra i residenti, tramite uno strumento relativamente moderno, forse perché oggi il modo di interagire è cambiato o forse perché Facebook ha svolto il ruolo di facilitatore per la creazione di gruppi di persone che hanno interessi in comune, risulta un elemento aggregante favorendo la destrutturazione di tutte le altre categorie in cui le persone normalmente si riconoscono.

Dai dati di Facebook i membri di NoLo sono più di novemila ed esiste un regolamento per po-

¹⁷ Il sito dell'associazione che ha creato le linee guida per creare dei gruppi su Facebook dove l'unico obiettivo deve essere quello della riattivazione dei legami sociali, ovvero favorire la conoscenza fra i vicini di casa. [socialstreet.it](http://www.socialstreet.it) Consultato in data 1 aprile, 2020 da <http://www.socialstreet.it/linee-guida/>

terne fare parte, ma soprattutto chi entra a far parte di questo gruppo deve essere un residente del vicinato ed essere parte attiva della comunità. Questo meccanismo ha reso gli abitanti del quartiere più coesi, partecipando alle politiche sociali e alle nuove attività che si svolgono all'interno di esso.



Negli ultimi anni la creazione di questo gruppo ha portato i residenti a ripercorrere le origini del quartiere, e quali fossero anche i limiti geografici di esso. Dal punto di vista urbanistico e storico il quartiere NoLo è l'unione, come fosse un puzzle, di diversi piccoli sobborghi, all'interno di una zona di Milano abbastanza frammentata in porzioni di vie e piccole strade ognuno caratterizzata da diverse morfologie. Negli anni il lavoro svolto ha portato alla delimitazione dei con-

46 fini, quasi mai chiusi ma sempre in continua

trasformazione, costituiti da elementi architettonici e simbolici. A nord dal ponte della ferrovia di via Pontano, simbolo del Muro Libero, museo a cielo aperto (Zanella, 2016) dedicato alla StreetArt, lungo circa due chilometri che taglia le arterie principali, viale Monza e via Padova; a Sud da Piazzale Loreto, grande punto di snodo tra Corso Buenos Aires, viale Brianza e Viale Abruzzi; A est dalla vivace e variegata Via Padova comprendendo anche il quartiere Casoretto; a Ovest il confine è marcato fisicamente dal tratto che si espande dal Parco della Martesana al ponte della ferrovia in via Ferrante Aporti, inglobando viale Monza e viale Brianza. La costituzione del distretto di NoLo deriva da una rilevante storia urbanistica, che è stata segnata dall'epoca della grande espansione di Milano in cui nei primi del Novecento, dopo la Prima Guerra Mondiale, fu elaborato un piano di espansione dei confini cittadini, inglobando

anche le campagne e i paesi vicini, una volta Comuni a sé stanti (Oliva, 2002).

Quelli che una volta erano i comuni limitrofi ora sono quartieri, che hanno conservato gli edifici e la morfologia classica dei borghi delle campagne milanesi ma che adesso sono stati coperti ed assorbiti dagli imponenti palazzi residenziali costruiti negli anni 50.

La particolarità di questi quartieri è costituita appunto dalla mescolanza di stili architettonici e di piazze e spazi pubblici che una volta contenevano le funzioni principali dei Comuni. Il quartiere come lo vediamo oggi è incastonato tra Greco, Casoretto e Turro.

Nel 1904 l'amministrazione comunale Grechese cedette a quella milanese per la costruzione della circonvallazione di viale Brianza prevista dal *piano Beruto* come nuovo limite dell'espansione città meneghina. Tra le aree cedute rientrarono piazzale Loreto e la zona della futura stazione Centrale (Oliva, 2002).

47



48

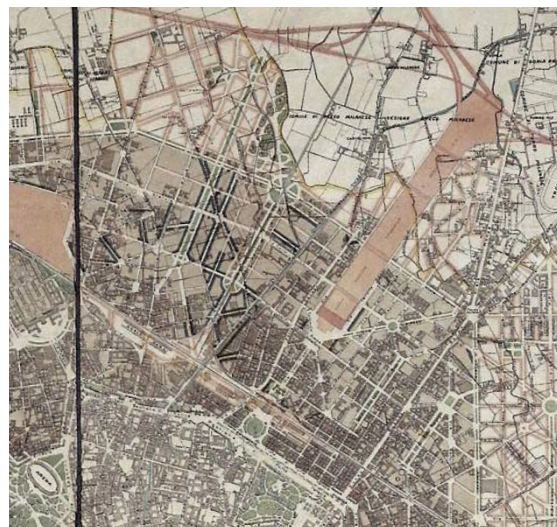


Fig. 48 Pianta della città di Milano con indicate le aree di sviluppo urbano tra il 1912 e il 1934

Fig.47 Il Piano Beruto, primo piano regolatore di Milano, che ha previsto lo sviluppo urbanistico della città (segnato in rosso) oltre la Cerchia dei Navigli e le mura spagnole



49

Fig. 49 Particolare dell'espansione della città e dei quartieri Greco, Turro e Centro Direzionale

Lentamente il Comune di Greco, passando da duemila a ventimila abitanti, si stava espandendo, naturalmente urbanizzando i terreni verso viale Monza e Loreto. Vennero disegnate le nuove vie già in previsione di collegarsi al Comune di Milano e con il nuovo tracciato per la ferrovia che avrebbe portato alla nuova stazione ferroviaria. Via Libertà e via Marconi (oggi via Venini) formavano l'asse principale, via Popoli Uniti, via Libero Pensiero (oggi Varanini), via de Amicis (oggi Oxilia) e via Insegnamento (via Sauli) erano vie laterali, mentre piazza della Libertà poi 4 Novembre (piazza Morbegno) era il cuore del nuovo quartiere che stava crescendo. Le architetture della zona riflettono ancora il primo periodo

di sviluppo del quartiere: liberty, eclettico e art déco, iniziarono a tempestare le nuove strade. Via Venini, arteria principale che corre parallela a viale Monza e passa attraverso piazza Morbegno. Le architetture che possiamo ammirare nella via sono principalmente appartenenti ai primi decenni del Novecento, quasi tutte in stile Liberty e Art Decò. Dagli anni 30 (Oliva, 2002) in poi nel quartiere iniziarono a svilupparsi le prime fabbriche, divenendo così un quartiere operaio, costituito, quindi da edifici in stile eclettico e edifici industriali, di cui ancora oggi possiamo notare alcuni resti. Uno dei più famosi edifici industriali e simboli del talento creativo del quartiere è sicuramente quello della famosa casa di produzione dolciaria dei fratelli Cova; altri due imponenti edifici che si affacciano su viale Monza sono quelli del Mercato coperto e di Cà de' Sass, questi due edifici sembrano reincarnare lo spirito creativo, innovativo e stravagante di questo quartiere che forse per via delle continue mescolanze di funzioni e delle diverse etnie

che lo abitano, lo rendono un quartiere unico e quasi indipendente da Milano. Il primo, il Mercato, è una costruzione progettata dagli architetti Massari e Secchi nel 1933, la particolarità di questo edificio è la forma della facciata esterna, che ricorda quella dei depositi dei tram e anche quella di un edificio industriale, e la disposizione interna dei banchi del mercato, costituita da postazioni removibili, che potevano essere riposti nelle cantine al piano inferiore del mercato. L'assoluta concezione moderna di polifunzionalità di questo edificio lo rende un simbolo dell'innovazione degli spazi pubblici, inteso come spazio coperto polifunzionale restituito alla comunità, ricorda quelle che una volta erano le agorà greche, e oggi sembra il precursore dei moderni coworking e spazi culturali ibridi.

Il secondo è simbolo di una Milano in cui le famiglie borghesi nei primi del Novecento per aumentare il valore nobiliare e lasciare un segno storico e stilistico nella città meneghina, innalzavano edifici in stile eclettico e Liberty. In questo caso, il fondatore di una fabbrica di corsetti, Gilberti, fece costruire un edificio in pieno stile medievale, costituito addirittura da torri, ma con materiali modernissimi per l'edilizia di quei tempi, infatti si può notare l'assenza delle persiane, sostituite dalle tapparelle, all'epoca una grande novità edilizia.

L'ibridazione e la mescolanza quindi ancora una volta segnano il carattere distintivo di questo quartiere che abbandonato, per un notevole periodo, dalla municipalità di Milano, si è ricostruito un'identità e che negli ultimi anni sta diventando un esempio di rigenerazione dal basso per le altre periferie di Milano.

Oggi NoLo è la dimostrazione di un quartiere attivo e in continuo cambiamento, molti giovani e professionisti nel campo dell'arte, dell'architettura e dell'artigianato stanno riempiendo le abitazioni del vicinato, proponendo attività innovative e inclusive.

Il miglioramento del quartiere ha portato all'apertura di nuove attività commerciali e grazie

al NoLo Social District, si sono formate diverse associazioni che offrono servizi per la comunità. Per partecipare attivamente alla trasformazione e fondare diverse attività, gli abitanti hanno dato il loro contributo professionale e i loro saperi in qualsiasi campo. Da qualche anno è stata aperta RadioNoLo, la radio di quartiere che racconta storie degli abitanti; GiraNoLo, fondato da un gruppo di residenti, si occupa di mostrare attraverso un tour per le vie del quartiere gli edifici storici.

La collaborazione di tutti gli attori è la base per creare inclusione all'interno di un quartiere, che negli anni ha perso identità, ed è utile per creare partecipazione e sperimentare nuovi metodi di riqualificazione. Questi punti sono di interesse primario anche per la formazione di un Living Lab di successo che si occupi di pratiche di rigenerazione urbana e di innovazione sociale e sostenibile.

Di seguito è riportata un'intervista fatta ad alcuni residenti nonché utenti del gruppo di Facebook *NoLo Social District* e cofondatori di Radio NoLo e GiraNoLo.

Intervistando: Mauro Carta, Francesca De Finis, Orsola Pizzichemi¹⁸

Quali sono, secondo te, gli aspetti positivi e gli aspetti negativi del quartiere?

L'aspetto positivo è che il quartiere è vivo, c'è tanta gente che ha voglia di fare cose, un quartiere ben integrato nel tessuto della città quindi è anche relativamente vicino al centro. Aspetti negativi del quartiere: questo quartiere è stato maltrattato per anni, era considerato un po' un ghetto e quindi non sono stati fatti grossi investimenti sul quartiere per favorire l'integrazione; ad oggi le cose stanno miglioran-

¹⁸ Intervista fatta durante il laboratorio di Sintesi Finale di Conset Design tenuto presso il Politecnico di Milano durante l'anno accademico 2018/2019 per la progettazione di un Living Lab all'interno del quartiere NoLo. Tenuto dai docenti Davide Fassi, Anna Meroni e Laura Galluzzo.

Fig. 50 Analisi spaziale e dei sistemi di trasporto del quartiere NoLo

do, un po' per effetto di una maggiore attenzione da parte delle autorità comunale un po' per l'effetto dell'arrivo di questi giovani che con un buon livello culturale hanno portato una cultura di tolleranza e di accettazione del diverso.

Di cosa tratta GiraNoLo e quale altra attività di ricerca nel territorio potrebbe essere affiancata?

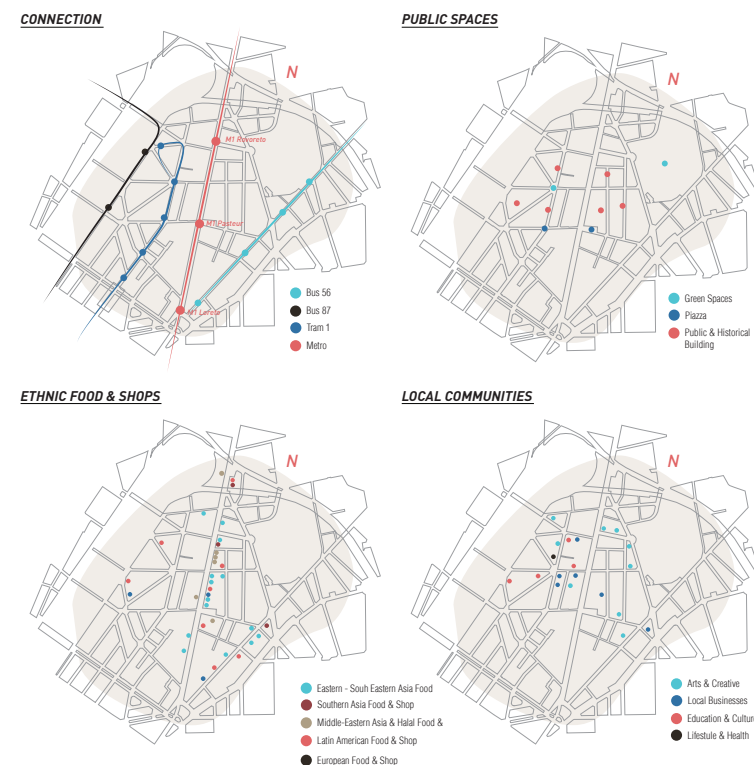
Quello che stiamo cercando di fare è proprio avere un network di persone, semplici cittadini, così come commercianti, attività produttive varie in modo da poter migliorare quello che è il nostro quotidiano, conoscere i tuoi vicini di casa che ti possono aiutare, che ti portano le arance quando stai male, che diventi una sorta di cohousing diffuso; mi piace l'idea di avere una serie di servizi che possono essere condivisi, che possono diventare effettivamente dei servizi per un'area molto più estesa.

Nel passato il mercato è sempre stato un punto centrale e fondamentale per l'economia del quartiere e anche socialmente per gli abitanti, in quanto punto di ritrovo. Nella società contemporanea quale potrebbe essere il ruolo del mercato rionale all'interno del quartiere?

Cambiare i prezzi e vendere prime necessità probabilmente non è più sufficiente perché ormai ci sono mille altri posti dove comprare a basso costo, oppure basta comprare online. Secondo me è l'unico modo con cui il mercato può sopravvivere cioè diventando un contenitore in cui si permette alla società che abita al quartiere di trovare un punto d'incontro; in che modo possono condensare queste necessità, questi bisogni del quartiere. Nel quartiere ci sono tantissimi immigrati di vario tipo, di varie etnie, anche italiani, quindi semplicemente il mercato per tornare a vivere secondo me, perché è molto legato al territorio, ha bisogno di capire quali sono i bisogni che in quel momento devono essere soddisfatti.

3.1.3 Rilievi Spaziali

Come è stato descritto nel sotto capitolo precedente la particolarità del quartiere è sicuramente la mescolanza di diverse etnie e comunità e questo si può notare anche dalle attività commerciali, infatti in viale Monza e via Padova sono ubicati ristoranti asiatici, del Sud e Centro America, Fastfood di cucina romena e albanese, trattorie e bistrot di cucina regionale pugliese e siciliana, durante la sera i ristoranti si riempiono e mostrano NoLo sotto un'altra luce, una periferia che ha la stessa movida del centro ma con locali sicuramente meno turistici.



Diversi Minimarket che vendono prodotti internazionali e asiatici, popolano la parte iniziale di via Padova e Viale Monza. La particolarità di questo quartiere è senz'altro l'eterogeneità di etnie, edifici, classi sociali e anche attività commerciali, infatti tra un ristorante peruviano e un'attività di vendita di cosmesi, in viale Monza si può trovare Spazio NoLo 43 una boutique-caffetteria-wine bar che propone ai clienti un'esperienza sensoriale unica di shopping e relax. Sono sicuramente numerose anche gli esercizi che si occupano del recupero, restauro e vendita di oggetti vintage, che sicuramente caratterizzano il quartiere, iniziando da Via Padova con Magazzino 76, che collabora con la Salumeria del Design per creare l'evento annuale delle Pulci pettinate, anche questo un mercatino dell'artigianato e del vintage, oppure la *Carrozzeria del 900*, un ex officina dove oggi si vendono oggetti rarissimi.

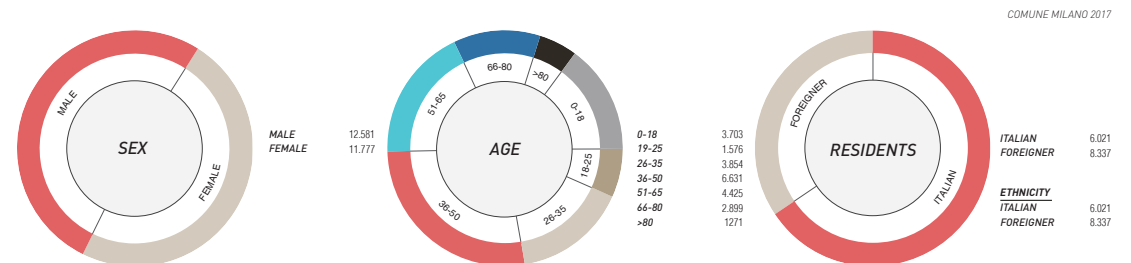
La peculiarità di questo quartiere è data sicuramente dalle attività ibride e creative, che lo popolano, in Via Merano è ubicato il più grande coworking di Milano, Tag; in via Venini il GhePensiMi è un alternativo cocktail bar e birreria sempre pieno durante la sera dai residenti e non, che organizza diversi eventi di stand up comedy, NoLoSo uno spazio surreale e creativo dedicato agli aperitivi; Il Mercato Rionale al coperto di viale Monza, una volta centro pulsante del quartiere, e oggi per via di una forte crisi dei mercati sta cercando di cambiare pelle trasformandosi in uno spazio pubblico dove si creano eventi per il vicinato e rimane aperto fino a notte; e infine attività ibride dedicate alla vita sostenibile e green come Bici&Radici, una ciloficina-bar-boutique di piante; bistrot ibridi, come Hug in via Venini che organizza attività di integrazione sociale, ha uno spazio coworking, una sala da tè ed è anche uno sportello pubblico temporaneo per la comunità oltre che portineria di quartiere, ed ostello ricavato all'interno di un ex fabbrica di cioccolato; l'unico cinema attivo il Beltrade che proietta film indipendenti e in lingua originale; la libreria Musulmana, una bellissimo angolo della città dedicato alla cultura araba che espone dagli abiti tipici della cultura mediorientale e asiatica a libri di grandi autori, o la Libreria NOI che organizza eventi sociali e vende libri di editori indipendenti; mentre per quanto riguarda le pratiche di curatela e arte non si può non parlare delle gallerie *Fantaspazio*

Fig. 51 Schemi demografici dei residenti del quartiere Nolo, nel Municipio 2. Nel primo diagramma a sinistra il dato dimostra la maggiore presenza di residenti di sesso maschile all'interno del quartiere; il secondo: la percentuale di età media dei residenti; il terzo: il numero di residenti per provenienza. I dati riguardano l'ultimo censimento del comune di Milano del 2017

in via Giacosa, Gigantic art in via Marco Aurelia e Assab One in via privata Assab, che hanno portato una ventata di arte contemporanea e pratiche di rigenerazione attraverso performance creando un nuovo distretto creativo.

3.1.4 Contesto Culturale e Demografico

dati demografici di base del quartiere, con un focus particolare sul suo carattere multietnico, oggi nella zona via Padova/Loreto è di 79.796. Contro i 69.000 del 2003. Una popolazione quindi in aumento tendenziale. L'aumento della popolazione è stato principalmente il risultato di una crescita degli extracomunitari che ha compensato la caduta del numero di abitanti autoctono. Dell'attuale popolazione un terzo circa (27.105) sono stranieri. L'afflusso degli extracomunitari ha anche inciso sulla struttura per età della popolazione del quartiere contribuendo ad un suo ringiovanimento. È in aumento anche il numero di neonati per via del più alto tasso di natalità degli extracomunitari, che ha superato, in numero, quello dei milanesi. Cresce anche la classe di età adulta fra i 25 e i 34 anni, in virtù della giovane età degli immigrati adulti. Bassissima invece è la quota di immigrati in età anziana. Le provenienze più frequenti sono dall'America latina (maschi e femmine in ugual misura), dall'Africa del nord (i maschi immigrati sono il triplo delle donne) e l'Asia orientale (dalla Cina arrivano più donne che uomini).



51

Il *parco Trotter* prende il nome dalla società del Trotter, modo in cui veniva definita la società nazionale del trotto. Quindi, era un ippodromo, attivo dal 1906 al 1924. Luogo di attrazione per la borghesia milanese, era adibito non solo alle corse di cavalli ma anche a gare ciclistiche.



52

Nel 1926 è stato emanato un piano per trasformare questi spazi in un agglomerato di edifici per contenere una scuola inizialmente dedicata a ricoverare e curare i bambini malati di tubercolosi e successivamente è stata trasformata in una scuola sperimentale. *“Attraverso attività manuali e agricole, il bambino diventa attivo e cessa di essere un semplice contenitore di nozioni. Inoltre recupera il rapporto con la natura che l’adulto sembra aver smarrito”* (Mottarelli, n.d)

Fig. 52 Vista dell’ interno del parco Trotter, in particolare uno dei padiglioni della Scuola d’infanzia della Casa del Sole

Fig.53 Foto storica di Casa Lavezzari, edificio progettato da Terragni, nel 1934, sito in piazza Morbegno

Un modernissimo esempio di scuola applicata al contesto di vita reale, in cui i bambini non imparavano solamente con nozioni letterarie ma anche con la pratica. Infatti oltre alle aule, il parco è dotato di aree per attività collettive coordinate al modello pedagogico di riferimento; stalle, orti, frutteti, stagni, piscine, palestre e chiesetta. Una scuola all’avanguardia, immediatamente rinomata in tutta Europa. D’estate il parco si trasformava in colonia estiva e cura elioterapica, ospitando fino a 2500 bambini. Nel 1950 tutti gli edifici vengono ristrutturati. L’intera struttura prende il nome di “Casa del sole” e abbandona ogni storpiamento fascista dei propri principi pedagogici per tornare all’originaria impostazione attivistica.

53

Il progetto dell’edificio, elaborato con Giuseppe Terragni nel 1934, fu commissionato all’architetto Lingeri dall’industriale Pietro Lavezzari. *Casa Lavezzari* è stata progettata da Pietro Lingeri e Giuseppe Terragni per ottimizzare l’inserimento di un volume a fronte dei vincoli imposti dal lotto, in questo caso dalla forma riconducibile a due trapezi addossati. La particolarità del sito risulta dall’innesto ad angolo acuto delle vie Oxilia e Varanini sulla piazza Morbegno, che determina la forma a cuneo del lotto attestato al rondò. Una situazione planimetrica di indubbia complessità che, peraltro, risultava di moderna concezione per l’impianto urbanistico degli anni 30. La facciata era rivestita in lastre di marmo che però sono state sostituite perché pericolanti. Questo senz’ altro è uno dei primi progetti in



Italia del movimento modernista ed un esempio di innovazione edilizia per via della complessità dell'occupazione del lotto.

Agli inizi del 1900, durante la Prima Guerra Mondiale, la chiesa che portava lo stesso nome situata in Via Torino, venne utilizzata come magazzino militare e successivamente fu demolita. Proprio in quegli anni le chiese erano assiduamente frequentate e, dato che la zona intorno a Pasteur si stava popolando sempre di più, l'allora arcivescovo di Milano Tosi, decise bisognava costruire una chiesa. E così nel 1926 iniziarono i lavori della nuova chiesa che si conclusero nel 1927. E proprio in questa chiesa venne portato il quadro della Madonna Addolorata presente nella chiesa in centro. E venne dunque chiamata con lo stesso nome. Santa Maria Beltrade è stata inoltre la prima chiesa progettata dalla *Scuola Cristiana del Beato Angelico*, tutt'ora attiva, una scuola che unisce arte e religione.



54

Di stile medioevale e neoromanico, il *Ca' De Sass* venne progettato nel 1910 da Primo Gilberti.

Costruito su quattro piani più il rialzato ed una torretta a due piani, il castello ha una facciata in pietra grigia costellata da finestre a tutto sesto e bifore nel lato della torre. L'ingresso, anch'esso ad arco a tutto sesto che presenta

due draghetti sui lati. Attraversato il portone, un ampio cortile dove sono presenti tutt'ora degli alberi. Oggi, sui garage, un tempo rimessa dei cavalli, si possono ammirare anche alcune sculture e mascheroni antichi facenti parte della collezione di Gilberti. Nel corso del tempo l'edificio passò agli eredi fin quando i singoli appartamenti non vennero venduti ai privati. L'utilizzo dei materiali moderni per realizzare un edificio eclettico in stile medioevale e la scelta di inserire

Fig. 54 Vista della Chiesa di Santa Maria Beltrade, in via Nino Oxilia

Fig. 55 Veduta dell'edificio Cà de Sass in viale Monza. La particolarità, dell'edificio dei primi del No-vecento, di essere rivestito in pietra grigia e ricorda le fortezze medievali

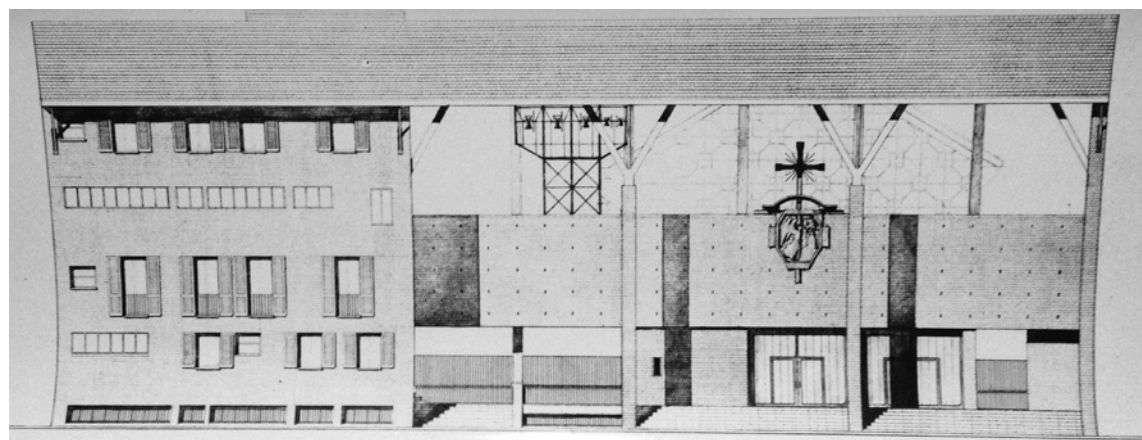


55

le tapparelle, invenzione tecnologica che hai tempi era rara, lo rendono un edificio di importante valore architettonico per il quartiere, testimonianza di una moda nei primi del novecento, di edificare particolari costruzioni da parte delle famiglie Borghesi di quei tempi.

Da Viale Monza abbiamo poi fatto tappa alla *chiesa di San Gabriele* un particolarità architettonica del quartiere, progettata dai fratelli *Achille e Pier Giacomo Castiglioni*. Una chiesa realizzata da designer. L'edificio infatti è stato concepito come un edificio residenziale, senza piazzale antistante come vediamo in tutte le chiese. Questo perché, secondo il "Piano Montini", la chiesa doveva rappresentare un centro religioso di aggregazione con lo scopo di favorire l'integrazione dei tanti immigrati che vivevano nelle periferie. La chiesa

infatti è perfettamente inserita nel quartiere ed è un esempio raro di edificio religioso che si integra con il contesto urbano divenendo un continuum con gli altri edifici. Un esempio un po' anomalo di luogo di culto. Internamente è una chiesa moderna: è caratterizzata infatti da una sola navata e dal punto di vista degli arredi e dei dettagli interni è molto sobria. Interessante è l'illuminazione graduale proprio a rappresentare il simbolismo dall'ombra/buio alla luce.



56

Mercato Comunale Di Viale monza – Viale Monza54

In Viale Monza, al civico 54 è ubicato uno dei primi mercati coperti realizzati a Milano fino ad allora. Nel 1933, nel periodo tra le due guerre, il mercato venne progettato da Luigi Lorenzo Secchi, ingegnere e architetto. Caratteristica la volta che assomiglia a quelle delle stazioni del XIX secolo. Interessante è stato scoprire che il Mercato era stato progettato in modo da ospitare anche iniziative e attività di intrattenimento come spettacoli. Quindi non solo fungeva da centro commerciale ma anche da centro di aggregazione sociale. Oggi il mercato è ancora attivo ma purtroppo molti esercenti hanno chiuso.



57

Fig. 56 Diesgno tecnico del prospetto della Chiesa di San Gabriele, in via Termopili, progettato dai fratelli Achille e PierGiacomo Castiglioni

Fig. 58 Le opere di street Art dipinte lungo il Muro Libero di via Pontano. Nel dettaglio le opere dipinte da Raptuz

Fig. 57 Vista del Mercato comunale in viale Monza

Muro Libero, Via Pontano

Dal 2019 la sigla NoLo rappresenta ufficialmente quest'area della città, compresa tra viale Monza, via Padova, viale Brianza e i binari della ferrovia. Il termine di reminescenza newyorke-se "NoLo" è stato al centro di un'operazione di rebranding, per proporre il quartiere sotto una nuova luce, che tenesse conto delle profonde trasformazioni in corso.



58

L'accostamento ai quartieri come Soho, Queens, e Brooklin, è forse da rivedersi negli anni novanta quando i primi gruppi di writers a Milano iniziavano ad insediarsi appunto nei quartieri tra viale Monza e via Padova, i giovanissimi artisti rinnovarono il quartiere grigio, attraverso colpi di colore lungo il muro della ferrovia, un "muro libero", pronto per essere riempito di vita, dove si addensano scritte, murales, graffiti che ai molti non dicono nulla, ma disegnati da mani esperte, altri semplicemente nati dalla voglia di trasformare un grido in parola scritta, in vernice.

L'apporto creativo dei graffiti nella storia delle comunità, ha sempre portato soluzioni di rigenerazione popolare, e quindi dal basso, appunto perché spesso, i murales i graffiti e le tag rappresentano la volontà dei cittadini di riappropriarsi di muri, saracinesche, ed edifici degradati, che sentono loro e che ormai le istituzioni hanno abbandonato, dimostrando quindi il valore identitario di una comunità. Molti non sanno di via Pontano, non sanno di quelle firme, ormai coperte dal colore di altri graffiti, di altre tag, che hanno segnato la storia del writing italiano, via Pontano dipinta per la prima volta nel 1987 è sempre stata la storica Hall of Fame della TDK, una delle più longeve crew di writing italiano. I primi a colorare il muro della ferrovia sono stati nomi del calibro di **Stan, Mac, Rendo, JD**, e del celebre **Raptuz**, vero e proprio punto di riferimento per la storia del writing italiano.

Sono loro che, tra la fine degli anni 80 e l'inizio degli anni 90, trasformano via Pontano in una galleria d'arte a cielo aperto, oggi riconosciuta dagli abitanti come un simbolo del quartiere.

3.2 La Rigenerazione di NoLo attraverso processi di Spatial Design, Street art e Innovazione sociale.

Il 18 Febbraio 2019 il Comune di Milano riconosce ufficialmente il quartiere NoLo all'interno del municipio 2 di Milano, la proposta presentata dal Consiglio comunale, è stata approvata dal Piano di Governo del territorio, grazie all'emendamento con il quale vengono ribattezzati alcuni quartieri della città. NoLo quindi non sarà tale solo sul social street nato su facebook, ma anche nei documenti e nelle mappe ufficiali. Vuole favorire l'identificazione dei milanesi con i quartieri in cui vivono, tenendo in considerazione diversi fattori: la storicità di alcuni comuni annessi a Milano nel 1923, la volontà del vicinato di affermare la nuova identità del quartiere

e la costante promozione di numerose associazioni culturali, attività commerciali e agenzie immobiliari di dare una nuova luce al quartiere, organizzando diversi eventi, festival e soluzioni di rigenerazione.

In questa terza parte si definiscono quelli che sono stati i processi cambiamento del territorio, iniziando dalla valorizzazione dell'aspetto creativo che era già radicato nel quartiere sin dai primi anni novanta, fino ad arrivare alle nuove attività commerciali ibride.

Per via del nuovo approccio lavorativo della società che si sposta verso lo smart working e le fab Lab, nel territorio di NoLo, nell'ultimo decennio, si sono trasferiti diversi giovani e liberi professionisti, alla ricerca di affitti più bassi, portando alla nascita di nuove attività che oggi riempiono gli edifici del quartiere.

Questo ha portato alla nascita di bistrot che fanno anche da portineria per il quartiere, attività che mettono insieme artigianato e gardening, Birrerie e stand up comedy, librerie indipendenti che organizzano serate letterarie e di teatro e attività sociali per il quartiere. Alcuni di questi cambiamenti hanno portato alla nascita di condomini amministrati da social housing e nuove tipologie di piazze e zone a traffico rallentato per i cittadini, che liberamente possono decidere di svolgere attività all'aria aperta come se fossero in un salotto pubblico.

Tutto questo è nato anche grazie alla concomitanza di festival di street art, di arti nomadi, di inclusione sociale; spazi rigenerati grazie agli orti urbani, eventi di arte e soluzioni innovative e sociali per riqualificare il quartiere creando coesione tra i cittadini e le infrastrutture, rigenerando edifici industriali come quello della pasticceria cova o della ex fabbrica di cioccolato in via Venini che erano simboli del quartiere e che ora sono diventate spazi per eventi di design e arte.

Fig.59 Via Venini affollata, durante una delle colazioni nel quartiere, organizzate da NoLo Social District, un evento temporaneo in cui i residenti si incontrano per dialogare, conoscersi e scambiarsi idee.

Un quartiere nuovo e più inclusivo, questa tipologia di rigenerazione è nata come descritto nel capitolo precedente grazie alla NoLo Social Street che ha dato la spinta per far sì che gli abitanti tornassero per strada e iniziassero a relazionare e a conoscersi, costruendo quelli che sono le famose colazioni e aperitivi per strada, per le vie del vicinato, in cui le persone che interagivano attraverso la tastiera, avevano l'occasione di potere stringere rapporti che successivamente si sono trasformati in ben oltre che delle semplici chiacchierate.

Grazie a queste riunioni sono nate diverse associazioni di quartiere che si sono aggiunte a quelle che esistevano già, il tutto con la finalità di riappropriarsi degli spazi con fini sociali a costo zero. Così sono nati anche un'associazione che si occupa di creare tour alternativi per scoprire e mostrare le diverse identità e gli edifici presenti nel quartiere dal nome *GiraNoLo*, il coro, ovvero il *CorNoLo*, il gruppo lavoro a maglia *LaNoLo*, il gruppo di fotografia *PhotoNoLo*, una radio di quartiere che si chiama *RadioNoLo* e trasmette un radiogiornale, il *GiorNoLo*.



59

In particolare, GiraNoLo e RadioNoLo sono tra i più attivi nel quartiere, informando i residenti sugli aspetti più interessanti e critici della comunità, raccontando aneddoti che rappresentano la storia e le persone che hanno vissuto nel quartiere.

Il tour di GiraNoLo nasce dall'idea di mostrare ai cittadini e agli eventuali visitatori gli spazi e gli edifici storici del quartiere, per creare una continuità identitaria tra quello che sta diventando

il quartiere e quello che è rimasto dalla stratificazione urbanistica della città degli inizi del Novecento. Il tour si svolge generalmente durante i week-end primaverili ed è costituito da un gruppo di residenti che abitano a NoLo, tra cui antropologi e urbanisti, architetti, che spiegano in maniera

tecnica gli edifici storici dei grandi architetti Milanesi, come la Chiesa di San Gabriele in via Termopili, progettata dai fratelli Castiglioni, o la palazzina Lavezzari, progettata da Terragni, e persone che raccontano aneddoti e leggende del quartiere animate da brevi spettacoli teatrali itineranti, come quelli della ex Casa chiusa in via Venini, e quella dei palazzi di viale Monza, con particolari sculture nude sulle facciate dei palazzi. Le informazioni date durante il tour immergono i visitatori in una realtà passata che è stata vissuta dalla comunità, come quella della Casa del Sole, una storica scuola elementare all'interno Parco Trotter, in cui la maggior parte degli abitanti hanno vissuto la loro gioventù e la descrivono con grande nostalgia.

RadioNoLo è una radio comunitaria no profit nata da un gruppo di vicini di casa che si sono conosciuti grazie alla social street, che coinvolge attivamente gli abitanti nella creazione dei programmi dedicati a raccontare quello che accade tra le strade di NoLo e le storie di chi lo abita. Radio NoLo è anche un esperimento di *media education* che va al di là delle barriere linguistiche, di età e di estrazione sociale per dare voce agli abitanti del vicinato, fa parte del circuito *Share Radio*, il network delle radio comunitarie di Milano, che ritrasmette le produzioni dell'emittente di quartiere.

La radio trasmette diversi podcast che aggiornano gli ascoltatori quotidianamente su quello che succede nel vicinato e a Milano, e ha creato un canale dal nome Racconti dal quartiere, in cui vengono intervistate figure di spicco, personaggi particolari, e più in generale gli abitanti che hanno da raccontare criticità e aneddoti di NoLo.

Tutti questi sono un'ottima base e un punto di partenza, per creare una rigenerazione che coinvolga tutti i residenti e che non porti ad una gentrificazione che mette da parte i meno abbienti, costretti ad allontanarsi dai loro luoghi di origine, o che crei confini tra le diverse etnie che rendono attivo e multiculturale il quartiere.

3.2.1 Eventi di inclusione sociale e rigenerazione urbana a Nolo

La street art a NoLo è l'elemento visivo più comune che si può notare passeggiando per le vie del quartiere, sia perché nel passato i maggiori esponenti della street art italiana usavano dipingere i muri della zona, sia perché negli ultimi anni sono stati organizzati diversi eventi legati alla Graffiti Art, in cui le facciate cieche e le saracinesche sono state coperte da importanti opere a cielo aperto. Queste tipologie di eventi sono fondamentali per riattivare il senso di comunità degli abitanti, andando a segnare i percorsi principali sia pedonali, che sociali dei



60



61

residenti del quartiere, creando coesione visiva e identitaria tra i cittadini.

La maggior parte di queste manifestazioni sono eventi di inclusione sociale che servono a sollecitare i cittadini per riempire le strade e far rivivere il quartiere.

GEOTAG è un festival dell'arte urbana organizzato per riqualificare il territorio della zona nelle vie: Crespi, Termopili, Marco Aurelio, Roggia scagna e via Giacosa, con la collaborazione del Consiglio di zona due e di Crespi comitato.

Fig. 60 Murale di Bros in via Marco Aurelio

Fig. 61 "Le montagne di Bros" angolo tra via Crespi e via Giacosa

Fig. 62 Gli Allegri Personaggi di Pao Pao E Tvboy 2c



62

Sono state fatte due edizioni, il primo evento organizzato nel 2014 è stato un vero e proprio esperimento di coesione sociale avente lo scopo di essere un punto di riflessione sull'importanza della riqualificazione e restituzione del quartiere ai cittadini. Per un'intero weekend le strade sono state occupate dalla gente del quartiere, insieme ai commercianti, il tutto mentre i diversi artisti della zona erano all'opera per riqualificarla.

In occasione di Geotag 2 gli artisti Felipe Cardena e Street boys insieme a Tomoko Nagao hanno preso parte alla restaurazione di un loro murale in via Termopili.

Una delle vie su cui si è concentrato il lavoro di riqualificazione attraverso l'arte, proposto dal progetto GEOTAG, è stata via Crespi, ad intervenire in questa via con le proprie opere sono stati lo street artist Bros, coautore dell'opera in via Marco Aurelio precedentemente citata, e l'artista giapponese Tomoko Noaga. Ci sono mille modi per fare street art, mille spazi da trovare dove poter lasciare la propria impronta di colore che riesca a vivacizzare una via e loro ci sono riu-

Fig. 63 Saracinesca del bar "La Cler" dipinta da Tomoko Nagao

sciti ognuno in un modo diverso.

L'artista giapponese Tomoko Nagao ha partecipato all'iniziativa decorando tre saracinesche del bar/ tabaccheria "La clèr", all'inizio di Via Pietro Crespi angolo con via Giacosa, un muro precedentemente anonimo ha ripreso vita grazie alle coloratissime e vivacissime montagne dipinte dallo street artist Bros!



63

L'evento di Urban Art Zuart nel 2017 nasce dalla problematica di rigenerare il vicolo tra via Fontanili e via Zuretti, che sorge davanti ad asilo: lo stato di abbandono e di degrado rendeva così l'area poco sicura dalla presenza di materiali pericolosi, di scarto e detriti di vario genere. L'area è stata totalmente bonificata e le opere d'arte che abbelliscono e colorano la zona in questione possono essere spunto di osservazione e riflessione per gli abitanti dell'intero quartiere. Vicolo Fontanili si presenta come un punto di incontro ed aggregazione e come occasione di rinascita di un'area abbandonata da progetti di riqualifica. Gli artisti coinvolti in questa edizione sono stati: Arsek & Erase (Bulgaria), Bonzai (UK), Boogi (Svizzera), Ombre (Germania), Insane 51 (Grecia), Odeith (Portogallo), Chas (Olanda), Smog (Scozia), Raptuz (Italia).

Dall'esperienza e dalla rete di contatti costruiti intorno alle attività dell'associazione Ecologia Turismo Cultura, all'interno di Cascina Martesana, nasce **PUC Festival - Parco Urbano delle Culture**, la prima edizione è nata nel 2017, si tratta di un evento della durata di tre giorni, solitamente a settembre, nello scenario del parco della Martesana. Teorie e pratiche di protagonismo culturale, con le tantissime associazioni e i ragazzi del territorio che si incontrano in un anfiteatro ancora oggi con molto potenziale inespreso.

PUC Festival dura tre giorni, tre come i focus attorno ai quali ruotano gli eventi, tutti a ingresso libero: il Tavolo Giovani Zona 2, un insieme di realtà che comprende cooperative, CAG, oratori, associazioni che lavorano singolarmente nella zona; una vetrina per le associazioni che lavorano ogni giorno con e per il quartiere; ed una serie di giochi tra cui una caccia al tesoro e un laboratorio di street art con l'artista Pao durante il quale sono stati restaurati i celebri pinguini-panettoni di via Padova. Infine eventi serali con la musica: un dj set di Bassi Maestro che ripercorre la storia dell'hip hop con incursioni jazz di Loop therapy.

Il festival viene riproposto ogni anno con diverse tematiche che riguardano il quartiere ed oltre ad ospitare associazioni di quartiere si fanno concerti di band locali, talk, mercatini dell'artigianato, delle realtà della zona e dibattiti come quello di *"Via Padova - Coesione sociale 3.0"* incentrato su tre assi: la sicurezza legata alla cura del quartiere con particolare attenzione ai Giardini di Via Mosso e vie limitrofe; la valorizzazione dei beni comuni, con l'apertura alla cittadinanza di tre aree verdi (Orti di Via Padova, del Parco Trotter e Orto condiviso di Cascina Martesana) e la cultura e creatività locale.

Di recente iniziativa è anche **il festival (canoro) di San Nolo**, tenuto al cinema Beltrade. Un festival, con giuria, presentatori, media partner (Radio NoLo) e borse di studio in denaro per i primi tre classificati (offerte dagli esercenti del quartiere) ha portato alla recentissima pubblicazione del bando "SanNoLo tutto l'anno - la Balena finanzia idee per una NoLo migliore". Il bando, ideato dagli organizzatori di San Nolo, è volto a finanziare progetti di partecipazione comunitaria ed invita residenti e cittadini a presentare idee innovative legate a due ambiti di intervento: tutela e valorizzazione del territorio ed inclusione sociale e cittadinanza attiva. La realizzazione del progetto vincitore del bando è stata totalmente finanziata dai ricavi frutto della partecipazione al festival e dal sostegno economico dei commercianti del quartiere.

Ci sono anche esempi di manifestazioni organizzate da attività commerciali private che hanno avuto un notevole successo nel quartiere come nel de "Le pulci pettinate" è un evento tanto atteso dai residenti organizzato da *La salumeria del Design*, un bar con progetteria, con cadenza alternata.



64

Lungo via Cecilio Stazio ogni 6 mesi si svolge un mercatino che si trasforma in festa di quartiere con oggetti e arredi vintage, abbigliamento, borse e bijoux handmade, dischi, libri, articoli per i più piccoli e prodotti alimentari a km zero. Durante la giornata non mancano musica dal vivo da mattina a sera, itinerari in quartiere.

Fig. 64 Particolare di una bancarella di mobili di antiquariato durante l'evento organizzato dalla Salumeria del Design, "le Pulci Pettinate"

Fig. 65 Architetti Artigiani Anonimi, la collezione è composta prevalentemente da oggetti in terracotta affiancata ad altri pochi materiali. Un sistema libreria componibile con

struttura metallica

Fig. 66 Cippelletti, progetto di design di un sistema di giunti per tavoli in legno dal titolo evocativo XYZ - level of interpretation

3.2.2 La Rinascita del vicinato e di un ex fabbrica tramite eventi di arte e design

I profondi mutamenti nell'organizzazione sociale ed economica del nostro paese hanno lasciato un territorio denso di architetture abbandonate: grandi contenitori urbani, come le ex aree industriali del secondo novecento ormai dismesse, ma anche spazi più minuti, frammenti nel tessuto urbano, dimenticati e lasciati alla deriva. Si tratta di spazi in attesa di una nuova identità, di un nuovo nome, luoghi spesso contesi e stretti tra la complessità dei processi decisionali delle amministrazioni pubbliche e la rigidità degli strumenti urbanistici. Le città italiane sono ricche di queste risorse sottratte alla collettività. Beni urbani tangibili, visibili, ingombranti come ex-scuole, caserme, fabbriche e capannoni industriali dismessi, sono così ingombranti da saltare rapidamente agli occhi dei cittadini attivi come una risorsa pronta, a disposizione di tutti, da cui ripartire. Sono sempre più comuni e diffuse infatti pratiche auto-organizzate e spontanee di riuso del patrimonio urbano, per cui uno spazio aperto, un edificio, anche solo un tetto, possono funzionare da catalizzatori di interessi, aspirazioni, progetti, contribuendo ad aggregare comunità eterogenee di nuovi utilizzatori.



65



66

L'**ex fabbrica di panettoni Cova**, è un esempio di archeologia industriale in parte ricolonizzato dalla natura. La vegetazione, che col tempo ha cominciato a far valere i suoi diritti sulla struttura, è stata lasciata intoccata, così come i muri grezzi e persino gli strumenti di lavoro, macchinari industriali, impastatrici, disseminati qua e là. Era un edificio industriale, simbolo del quartiere in cui venivano prodotti panettoni e prodotti dolciari dalla casa dolciaria Cova. Dopo più di vent'anni in disuso l'ex fabbrica è stata riaperta sotto una nuova veste, durante gli eventi satellite del Salone del Mobile, per una mostra di una settimana dal nome *Alcova*.

Uno scenario suggestivo per una mostra di designer da tutta Europa che si basano su un approccio multidisciplinare e volutamente low budget, che fanno della ricerca sull'abitare contemporaneo, della cultura del design, della sperimentazione sui materiali poveri o di scarto e delle potenzialità applicative delle nuove tecnologie, il loro cavallo di battaglia.



67

Alcova è spazio per la ricerca e la sperimentazione, una piattaforma per il design che si definisce d'avanguardia, che non vuole trasformare NoLo in un nuovo distretto del design, ma vuole restituire alla città questi meravigliosi spazi industriali, memoria storica e anima del quartiere, ancora capaci di 'fare innamorare' tutti. Sono presenti architetti, makers, designer e galleristi provenienti da Olanda, Belgio, Germania, Francia, Italia e Georgia, con progetti in grado di sintetizzare in un unico oggetto di design le nuove necessità del vivere moderno, come il tappeto portatile disegnato e prodotto dall'architetto parigino Sophie Dries, capace di trasformare ogni spazio in una confortevole e personalizzata alcova.

Fig. 67 Particolare della mostra Alcova all'interno della ex fabbrica di panettoni Cova. Uno dei pezzi dell'ultima collezione di Bloc Studio, con vasi in marmo di Carrara, nati dagli avanzi delle cave

Fig. 68 I fondatori della biennale all'interno dello spazio

Le installazioni in mostra ad Alcova promettono di lasciare qualcosa nel quartiere e di essere in costante mutazione durante tutta la settimana del Salone del mobile, come quella del collettivo Better Known As, che racchiude sotto lo stesso nome discipline diverse che vanno dal design del prodotto, agli oggetti, ai gioielli, alla grafica, ai tessuti e alla fotografia.

Sul tema del riuso di materiali di scarto lavorano sia il marchio Bloc Studio, che espone in un museo a cielo aperto i pezzi della sua ultima collezione con vasi in marmo di Carrara, nati dagli avanzi delle cave, sia il progetto del designer Christophe Machet, che con la sua macchina trasforma i tubi di PVC in sedie di design.

Gli Architetti Artigiani Anonimi portano le piante di limone della loro Amalfi e un sistema libreria in terracotta, "materia mater" dalle molte qualità estetiche e meccaniche, mentre gli Arazzi Contemporanei di I-Mesh fanno appello alla tecnologia e a materiali solitamente appannaggio



68

Nel 2019 l'ex fabbrica Cova diventa lo scenario della prima Biennale d'arte del quartiere, la *Biennolo*, ideata da Carlo Vanoni, che ne è anche curatore insieme a ArtCityLab e Matteo Bergamini, che si presenta come uno spazio d'arte temporaneo, urbano, dedicato riflessione sui temi legati alla sostenibilità ecologica dei progetti espositivi e delle stesse opere d'arte contemporanee, la manifestazione si è svolta interamente fruendo solo della luce naturale. La prima BienNoLo ha per titolo "*Eptacaidecafofia*", la paura del numero 17, Eptacaidecafofia è il tema di questa prima mostra costruita per NoLo: messa in scena di una fobia contro qualsiasi tipo di paura. Opere transitorie in luoghi transitori, lavori effimeri nella loro essenza e nella materia che li compone e che si inseriscono in uno spazio espositivo che ne diventa elemento



69

strutturale, opere che non potrebbero esistere altrimenti, in altro tempo, in altro luogo, in altra dimensione. Il concetto di transitorietà e di passaggio da un luogo all'altro è del resto uno dei temi che gli artisti della contemporaneità hanno maggiormente affrontato in questi anni. In preparazione alla prima edizione di BienNoLo, nel mese precedente si sono tenuti nel quartiere una serie di incontri pubblici con gli organizzatori della manifestazione. Un calendario di appuntamenti sociali e culturali in luoghi frequentati dai cittadini ma completamente fuori dai luoghi convenzionali dell'arte, come lezioni di arte contemporanea dando appuntamento al pubblico alle pensiline della fermata della 56 di via Padova. Talk sul giornalismo d'arte; seminari sugli studi curatoriali dell'arte contemporanea. Fra le attività collaterali alcune si sono svolte direttamente con gli abitanti del quartiere, come il progetto dell'artista

Fig.69 Veduta di un'installazione artistica per la mostra di Biennolo, la biennale di arte contemporanea che è stata allestita negli spazi dell'ex fabbrica Cova

artista, Barbara Colombo, che trasforma lo spazio in una cattedrale immaginaria con delle "quinte" realizzate in carta di riso

Fig. 70 Uno degli spazi allestiti durante l'evento itinerante Arnold, in particolare l'Autorimessa di via Spoleto, con l'installazione dell'

Ivana Spinelli organizzato al Parco Trotter, Scuola all'Aperto letture pubbliche dello "Statuto dei Lavoratori" in diverse lingue, scegliendo come lettori abitanti del quartiere di origine straniera.

Nel 2017 è stato organizzato **Arnold**, un evento itinerante di 3 giorni che ha toccato tutte le location sia commerciali, che spazi pubblici, che caratterizzano il quartiere. studenti della laurea Magistrale in Interior Design del Politecnico di Milano hanno collaborato con 22 artisti in 12 luoghi di NoLo indagando, immaginando e sperimentando spazi in supporto al quartiere.

Il risultato è un evento itinerante, che mette in mostra opere d'arte in contesti non convenzionali: attività commerciali, luoghi pubblici residuali, spazi della creatività. I progetti evidenziano una percezione rinnovata di quest'area valorizzandone le qualità emergenti individuate con il Polimi DESIS Lab - Design for social innovation and sustainability, attraverso un percorso di ricerca partecipata e di co-progettazione.



70

3.2.3 Nuova forma di creare servizi attraverso attività commerciali ibride

In concomitanza al cambiamento che il quartiere ha avuto negli ultimi dieci anni sono nate delle nuove attività, che mescolando le diverse abilità e passioni dei proprietari si sono formati degli spazi ibridi che integrano servizi per i residenti ad iniziative sociali e sostenibili, come nel caso di *Bici e Radici*, in cui un'appassionata di gardening e un patito delle due ruote creano una nuova formula, più che un negozio, un salotto di quartiere per riparare la propria bicicletta, dare sfogo al proprio pollice verde o semplicemente incontrarsi. Gli arredi di questo spazio di via Apulia, così come gli oggetti in vendita, nascono dalla collaborazione con imprenditori italiani e internazionali che lavorano su nuove forme di design ecosostenibile. Sin dalla vetrina su piazza morbegno si possono notare le bellissime decorazioni floreali e gli innesti di piante che variano dalle tipologie tipicamente regionali a quelle asiatiche. Una volta entrati si ha la sensazione di essere in un luogo magico, in cui le particolari piante e oggetti in vendita creano



71

Fig. 71 Interno dell'attività commerciale di Bici & Radici

Fig. 72 La sala ristorazione all'interno di Hug

una scenografia teatrale, con sistemi espositivi della merce ricavati dal riuso di strumenti botanici e meccanici, cesti di biciclette che fungono da porta vasi o dei particolarissimi manubri e cerchioni in legno. Il negozio è diviso visivamente in due parti una dedicata alla decorazione floreale in cui la fondatrice crea e prepara gli artefatti di piante e dall'altra parte nascosta da una foresta fiorita vi è un'officina con un bancone bar dove poter gustare un caffè e farsi riparare la bicicletta. Alle pareti tra gli oggetti da vendere e le piante che fanno da cornice ci sono delle mensole con libri dedicati al giardinaggio, al riuso di oggetti e alle bici vintage. Superando Piazza Morbegno e continuando su via Venini alla sinistra si nota un particolare edificio industriale nascosto tra i palazzi in stile eclettico, con all'interno un cortile recentemente restaurato. Nel cortile vi sono diversi arredi costituiti da elementi di scarto come legni di pallet o cerchioni di biciclette che però ricreano un'atmosfera unica.

Superata la corte vi è una grande porta vetrata da cui si può notare un piccolo bistrot dallo stile industrial e nordico. Si tratta di *Hug Milano*, nuovo punto di riferimento del quartiere: bistrot, ostello, spazio smartworking, ciclofficina e community per gli amanti della bicicletta, spazio per eventi, incontri culturali, letture e spazio hospitality. Hug è una community hub di rigenerazione urbana volta allo sviluppo dell'integrazione sociale. Nel Maggio 2017 nasce a NoLo nella corte di un ex fabbrica di cioccolato è un luogo di incontro e aggrega-



72

zione, le cui attività sono mosse da interessi culturali e sociali. Qui sono attivi tutti i servizi WiMi del Comune di Milano, volto ad agevolare agli abitanti del quartiere l'accesso ai servizi del Comune (servizi domiciliari, fiscali a sostegno delle famiglie). La proposta di attività all'aperto, sportive e ciclistiche (escursioni, gite, percorsi, tour) è volta non solo dall'intento di diffondere l'idea di turismo sostenibile, ma anche dalla volontà di creare rete e coesione sociale all'interno della comunità. L'intento primario dell'associazione è dunque implementare l'integrazione sociale attraverso una fruizione attiva e rispettosa degli spazi pubblici e la valorizzazione del territorio, in ogni sua forma.

All'interno lo spazio è costituito da una grande sala con tavoli e lampade in legno in stile nordico che viene utilizzata per colazioni e brunch la mattina, durante il pranzo si trasforma in un ottimo bistrot dove si cucinano ottime pietanze con materie prime a chilometro 0, e il pomeriggio in sala da tè e da conversazioni, in cui spesso si svolgono attività sociali come il laboratorio di cucito a mano.

Frontalmente vi è un bancone che fa sia da reception che da bar in cui gli utenti che entrano possono registrarsi e gustare un buon caffè o ritirare pacchi *amazon* o commissioni importanti che aspettavano, perché hug fa anche da portineria di quartiere.

In alcuni giorni della settimana la sala centrale del bistrot si trasforma in ufficio pubblico temporaneo, per poter assistere più da vicino e facilmente i residenti e le migliaia di persone che arrivano da altri paesi o hanno difficoltà a raggiungere gli affollati uffici pubblici.

La seconda sala ospita uno spazio di studio e coworking dedicato ai freelancer e creativi che abitano nella zona, durante il week end lo spazio si trasforma in un teatro di eventi e attività per la comunità.

Sulla corte comune sono presenti anche un laboratorio artistico di ceramiche e si affacciano le finestre e i balconi dell'ostello di proprietà di Hug.

Inoltre è presente un ciclofficina sociale dove un abile meccanico tiene corsi per la sostenibilità attraverso le due ruote. In via Nino Oxilia, nel cortile della chiesa di Santa Maria Beltrade è presente l'unico cinema del quartiere, tra i pochi a Milano che proiettano film indipendenti e in lingua originale. *Cinema Beltrade*, per molti, è la carta di ingresso a NoLo, in una strada dedicata ad uno dei primi registi-pionieri del cinema degli anni Dieci, il Cinema sorge vicino a quella che era stata una volta "*la via del cinema*" di Milano, dove si concentravano gran parte delle case di distribuzione e aziende di fornitura di materiali per il cinema: Via Soperga. Specializzato per film-documentario di grandissima attualità e bellezza, molti dei quali difficili da reperire e da notare nel mercato main-stream e in gran parte proiettati sottotitolati in lingua originale.

Una programmazione interessante che va dai reportage di guerra a inchieste di vario tipo, da film documentari su personaggi contemporanei e artisti, alla documentazione di luoghi, storie ed esperienze. Un programma giornaliero che arriva a prevedere fino a 5 proiezioni diverse in un'unica sala a partire dalla prima alle ore 15 e con una grande varietà di titoli.

Il senso di questa iniziativa è spiegata nel primo numero di *CineBrillo*, il foglio informativo ufficiale del cinema, creato anche e soprattutto con lo scopo di creare un confronto interattivo con il pubblico: uno spazio diverso, insomma, diametralmente opposto alla cultura del multisala.

Nella parte ovest del quartiere, aldilà del ponte di Via Pontano, tra gli edifici residenziali e le rivendite di materiali edili e le officine si sono sviluppate attività e associazioni dedicate alla creatività come lo Spazio coworking più grande e famoso di Milano: *TAG Talent Garden*, che occupa un'intera palazzina moderna dedicata agli spazi dei freelancer, suddivisa in piani e spazi esterni e al chiuso.

Gli spazi all' interno sono progettati per fornire ai professionisti uno spazio fisico dove poter lavorare in comodità per esprimere il massimo della creatività, e sono dotati di postazioni di lavoro, uffici, sale riunioni, laboratori, spazi per eventi, Fablab e spazi di ristoro.

È la sede preferita soprattutto per i creativi e gli innovatori digitali, che in pochi anni è diventata una vera e propria community hub in cui si fanno seminari, si fondano start up, e si fanno corsi brevi di specializzazione nel campo dell'innovazione digitale.

All' interno gli spazi sono flessibili e funzionali, ci le sale dedicate alle riunioni delle diverse aziende che operano all' interno, e spazi collettivi dedicati al coworking, con scrivanie e prese di ogni tipo, e spazi per poter lavorare singolarmente.

Sempre nella parte ovest della quartiere, tra le traverse che collegano via Padova a viale Monza sono nate attività dedicate all' inclusione sociale, alla riappropriazione di spazi pubblici e luoghi di cultura come *Assab One*, *la Cascina Martesana* e *la Salumeria del Design*.

Cascina Martesana nasce con l'obiettivo di aggregare, diventare un punto di riferimento per un quartiere, ridare vita a uno spazio verde fino a qualche anno fa deserto e considerato pericoloso, soprattutto nelle ore serali. Una zona bar e uno spazio soci con tanto di grigliera libera dove è possibile portare anche la propria cena da casa; un palco libero per giovani gruppi che vogliono esibirsi; una zona mostre, dove, in collaborazione con la biblioteca di Crescenzago, vengono selezionate periodicamente esposizioni di fotografia. Cascina Martesana



73

Fig.73 Vista dall'alto degli spazi della Cascina Martesana, durante un evento serale

Fig.74 Interno del Bar-Progetteria, Salumeria Del Design

è anche un orto di quartiere *"Il Giardino Segreto"*, un'area bambini e relax, *"La Roggia incantata"*; e un luogo per corsi, workshop, letture e presentazioni di libri.

Con questo obiettivo, Cascina Martesana ha riportato alla luce un luogo abbandonato da vent'anni, oggi è un luogo di scambio, musica, arte e integrazione, un luogo in cui chiunque possa entrare in contatto con altri residenti.

La Salumeria del Design, fondata da Giulia e Nicola, due designer e residenti di via padova che hanno cercato di offrire a NoLo un nuovo laboratorio di idee, di progetti, di iniziative che coinvolgano soprattutto le persone.



74

Fig.75 Veduta dell'orto urbano, fondato dall'associazione Orti di via Padova

L'idea è nata nel 2015 quando nell'ambito della Festa di Via Padova *Magnam*, hanno creato un piccolo tour eno-gastronomico per i visitatori tra i commercianti della via, un modo di parlare di multiculturalità attraverso il cibo, nella seconda edizione alla festa hanno aggiunto un evento chiamato le *pulci pettinate*, un momento di festa con gli artigiani e i creativi del quartiere. Vista la risposta positiva del territorio e la numerosa presenza di persone hanno deciso di creare uno spazio dedicato a progetti di comunicazione che nascono dall'osservazione del territorio e con l'obiettivo di raccontare il quartiere in modo semplice, creando delle buone relazioni sia con i commercianti della via, sia con gli espositori del mercatino, così hanno deciso di ingrandire il laboratorio creativo e di trasformarlo in un bar\progetteria che diventasse un luogo di culto per i residenti e i commercianti. Lo stile degli interni richiama gli anni sessanta, perché rappresentano gli anni del boom economico, e infatti si possono notare oltre ai mobili, i manifesti delle pubblicità di quegli anni. Le bevande e gli aperitivi sono assolutamente in stile Milanese serviti su servizi che hanno fatto la storia del design e in pieno stile vintage, infatti hanno creato una rete sociale tra i commercianti di via Padova che si occupano di vendita di oggetti vintage, e le salumerie e macellerie della zona, pubblicizzando e vendendo le loro particolarità. Uno spazio creativo decontestualizzato, chiuso a una propria cerchia di conoscenze slegata dal quartiere.

3.2.4 Nuove soluzioni per gli spazi urbani

Tra via Palmanova, la linea ferroviaria e la rimessa dell'atm, un angolo di Milano abbandonato per 25 anni. Spaventapasseri vestiti a festa proteggono il raccolto e un cancello con una sbiadita bandiera di Legambiente, questi sono gli *Orti di Via Padova*.

L'orto condiviso è uno spazio in cui un gruppo di persone coltivano insieme e dividono i frutti del raccolto. Nel 2009 al Parco Trotter è stato realizzato un orto condiviso insieme all'associazione Amici del Parco Trotter. Fino a quel momento esistevano degli orti comunali, ma non degli orti "dal basso", quella fu l'occasione per discutere per la prima volta degli orti condivisi, perché a



75

Milano non esistevano ancora delle normative del genere. Così dopo diversi incontri con la giunta comunale e il sindaco, nel 2011 l'amministrazione si impegna in una pulizia "di massima", ma non vengono fatte analisi del terreno perciò è concesso coltivare solo in cassoni con terra riportata. Inoltre viene richiesto di utilizzare un metodo biologico. Quindi la ricerca di uno spazio per un orto condiviso è stata fatta

in via Esterle, in uno spazio abbandonato, in cui per sei mesi sono stati fatti lavori di manutenzione e pulizia del manto dai rifiuti e le macerie. Attraverso una serie di eventi e attività sociali per recuperare lo spazio e mantenere il nuovo verde, vista anche la mancanza di allaccio

all' acqua e degli attrezzi per poter lavorare il terreno e iniziare a coltivare, nel 2014 vengono regalati 100 cassoni di mais che erano stati usati all'expo gate nascono i veri Orti di Via Padova. Dove per 25 anni c'è stata una discarica, quello spazio diventa un punto non solo di coltivazione, ma anche del rapporto con i residenti che incuriositi dal progetto hanno iniziato ad avvicinarsi come volontari. Nel frattempo la delibera comunale si è evoluta garantendo agli orti condivisi l'allaccio dell'acqua, la derattizzazione, la disinfestazione e la recinzione. Oltre agli appuntamenti con la comunità è stata creata una rete con altre realtà, anche per partecipare a bandi che mettono al centro l'ambiente e la tutela sociale. Trasformando lo spazio sempre di più un luogo per fare comunità.

Un nuovo progetto di ammodernamento e di riappropriazione di spazi sottoutilizzati di NoLo è senz'altro quello della nuova piazza all'incrocio tra via Spoleto e via Venini, un'occasione non solo per rivedere l'aspetto urbanistico del quartiere ma anche per ricreare spazi comuni laddove gli aspetti morfologici dei precedenti piani regolatori non rispecchiano i nuovi modi di vivere della società che

è cambiata. Attraverso un progetto *Urbanismo Tattico*¹⁹ è stato trasformato un incrocio in una vera e propria piazza dotata di tavoli inclusivi e panche, aree pic-nic, e tavoli da ping pong per incoraggiare i residenti a trovarsi per strada e interagire.

Le modifiche apportate sono prevalentemente arredi pubblici moderni in metallo verniciato e



76

¹⁹ È un approccio che ha lo scopo di migliorare gli spazi pubblici rendendoli più utili prevedendo soluzioni creative, a basso costo, facendo sì che le persone possano fermarsi a leggere, chiacchierare o bere qualcosa. Consultato in data 12/04/2020 dal sito <https://www.ilpost.it/2019/11/09/urbanismo-tattico/amp/>

Fig. 76 Esempio di Urbanismo Tattico a Nolo. In via Venini, è stata progettata una nuova piazza pubblica in prossimità di una scuola, la particolarità della piazza è costituita dal pattern geometrico della pavimentazione con sfumature di azzurro e giallo e dalle moderne sedute pubbliche.

Fig. 77 Veduta dell'intervento di rigenerazione urbana, TrentaMi, in cui è stato ampliato lo spazio calpestabile per i pedoni con l'aggiunta di arredi pubblici come panche e tavoli e ridotto quelle delle auto, con conseguente riduzione del limite di velocità.

legno, ma quello che risalta più all'occhio è senz'altro la pavimentazione che da una nuova forma alla piazza creando una scacchiera irregolare costituita dai colori ocra e cobalto. lo stesso progetto è stato riutilizzato in altri spazi del quartiere degradati creando un percorso visivo e fisico a bassissimo costo ma di rilievo per la coesione visiva e sociale del territorio. Un altro progetto simile è stato fatto in via Giacosa denominato *TrentaMi*, anche questo un progetto di riqualifica di spazi pubblici indecisi e degradati.



77

Di fronte l'ingresso del parco trotter è stata ricreata una zona semi pedonale, con limite di circolazione a 30 km\h, restringendo la carreggiata destinata alla circolazione delle auto e aumentando i metri calpestabili per i pedoni e i ciclisti creando delle aiuole con casse di legno riciclate che fungono da fioriere e progettando dei tavoli con sedute per accogliere i residenti. Anche in questo caso sono state ricreate delle soluzioni visive sulla pavimentazione che riprendono i colori dei murali confinanti.

Fig. 78 Vista del Giardino degli Artisti, un intervento di rigenerazione urbana, con l'ampliamento del marciapiede, dal colore ocra, e l'inserimento di un arredo urbano, seduta pubblica, a raggiera.

Inaugurato anche *il Giardino degli Artisti* in piazza Morbegno, tra le vie Oxilia, Sauli, Battaglia, Soperga, Cavalcanti e Lumiere, dove abitano diversi artisti da Emilio Isgrò a Grazia Varisco, Sandro Martini, Nataly Maier, Emanuele Ferrari.

La riqualificazione, decisa per togliere una situazione di degrado nella quale il quartiere versava da tempo, è stata frutto del lavoro congiunto del Municipio 2, del Comune e dell'associazione di cittadini 4Tunnel. Una nuova pavimentazione, panchine e raggiera intorno alle aiuole, nuove fioriere.





PIOVRA | LAB
FASE PROGETUALE

Quarta Parte

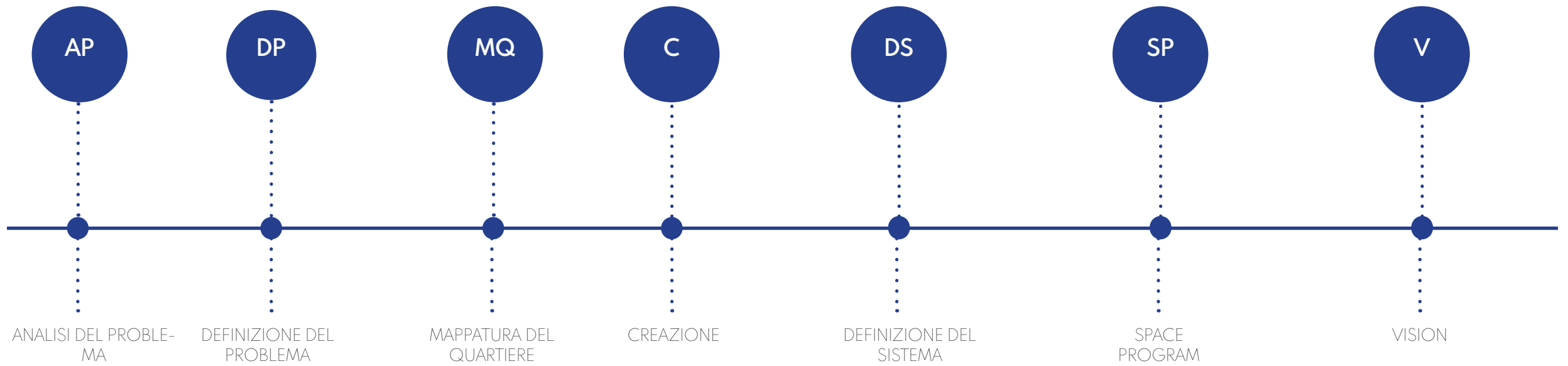
4.1.1 Metodologia

L'attività di ricerca è stata utile per individuare la direzione da intraprendere per la progettazione di un concept di un Living Lab Itinerante, per fornire una serie di strumenti utili a creare eventi di riuso temporaneo di spazi indecisi ed edifici in abbandono. Successivamente è iniziata una fase di ricerca e di raccolta dati sull'analisi delle problematiche di NoLo. I dati raccolti provengono dall'ampliamento di una ricerca sul territorio precedentemente fatta durante il corso di Laboratorio di Sintesi Finale, Contest Design, del dipartimento di Interior e Spatial Design del Politecnico di Milano. Dall'analisi si è appreso che negli ultimi 20 anni, il quartiere NoLo ha subito delle forti trasformazioni sociali ed economiche, dettate dall'arrivo di in pochi anni di nuovi abitanti con diverse condizioni economiche e dalla carenza di interesse delle autorità locali. Successivamente alla fase di analisi è iniziata una ricerca di definizione dei problemi legati agli spazi pubblici che non rispondono alle necessità degli abitanti. La ricerca è stata copiuta in due modalità: inizialmente attraverso il geoportale del Comune di Milano, sono stati catalogati gli edifici di proprietà comunale in stato di abbandono, successivamente attraverso ricerche di articoli e interviste fatte ad alcuni utenti di associazioni di quartiere sono stati individuati gli spazi pubblici e i condomini in stato decadente. Dalla definizione del problema è scaturita la fase di analisi degli spazi attraverso una mappatura fisica dei luoghi. È stato fatto un tour panoramico dei luoghi in abbandono e contemporaneamente si è svolto il rilievo fotografico e spaziale ove possibile. Nel caso degli spazi pubblici non è stato complicato raccogliere, diversamente per gli edifici comunali in stato di abbandono in cui i rilievi sono stati presi tramite Google Maps e le piante degli ingombri edilizi del Comune di Milano. I cortili condominiali sono stati visitati grazie alla spontanea collaborazione di alcuni inquilini dei palazzi, disponibili a colloquiare ed entusiasti per un possibile progetto di rigenerazione nel proprio condominio. Catalogati i rilievi fotografici, spaziali e le interviste con i condòmini, la fase successiva è stata costituita da una serie di interviste e di raccolta di informazioni telefoniche e t e-mail, per via dell'avvento della pandemia del virus Covid19 infatti non è stato possibile interloquire sul posto con i residenti. In molti casi i residenti hanno risposto positivamente all'interesse verso il progetto e verso la pos-

sibilità di creare un Living Lab che organizzi eventi e attività per riattivare il quartiere. Le associazioni culturali sono già state in passato coinvolte per attività di rigenerazioni e di inclusione nel territorio con risposte positive dai residenti.

Infine, tramite le interviste e i dati sui residenti analizzati è stato possibile delineare gli utenti ideali del Piovra Lab, la fase successiva è segnata dalla programmazione delle attività suddivise in fasi temporali e collegate a pratiche e processi di rigenerazione e coprogettazione, cercando di ricreare un agenda suddivisa in step da 12 mesi prima al giorno dell'Inaugurazione e dei successivi giorni di Festival. Quindi sono stati create le Personas e i relativi Spatial User Journey map digitalizzati con schemi grafici e vision 3d.

La fase finale è stata quella di progettazione degli interventi di rigenerazione nei rispettivi spazi. Attraverso l'utilizzo di programmi 3d sono state definite le fasi di *Space Program*, per mostrare come gli spazi cambiano durante l'intervento e le *Vision* degli interventi di inaugurazione e durante gli Eventi, sono stati progettati anche i possibili scenari futuri una volta finito l'evento.



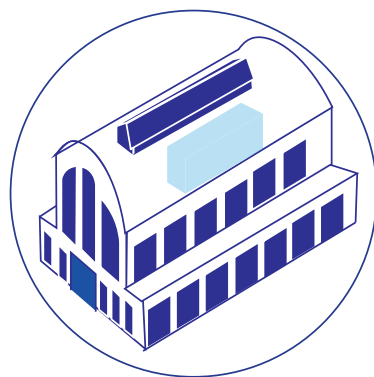
4.2 PIOVRA I LAB
ELEMENTI CARATTERIZZANTI

DEFINIZIONE DEGLI SPAZI

Luogo: NoLO, Milano

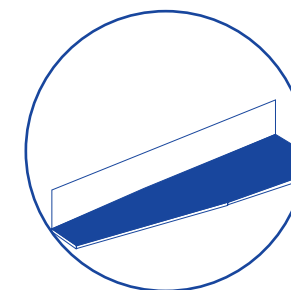
Un Living Lab che nasce negli spazi inutilizzati all'interno del Mercato Rionale di Viale Monza, NoLo, è un concept che si occupa di inclusione e innovazione sociale sperimentando pratiche di rigenerazione urbana dal basso, attraverso le arti, la cultura, spatial design, allestimenti, eventi e coinvolgendo i cittadini, le associazioni di quartiere e il comune di Milano per occupare e riutilizzare gli spazi. Il **Piovra Lab** è un'infrastruttura con un'organizzazione tentacolare che si sviluppa nei quartieri, coinvolgendo spazi pubblici che solitamente sono meno frequentati o sottoutilizzati perchè apparentemente degradati, quindi cerca di ricreare degli spazi da poter restituire agli abitanti e poter essere utilizzati.

I tentacoli del living Lab si sviluppano in tre direzioni:



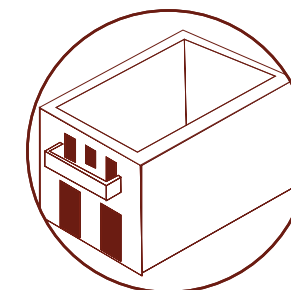
POVRA|LIVING|LAB

Spazi Pubblici Indecisi: sono aree pedonali, passaggi, spazi di aggregazione poco frequentati perchè apparentemente degradati o privi di interesse, perchè molto spesso privi di arredi pubblici e soluzioni attrattive.



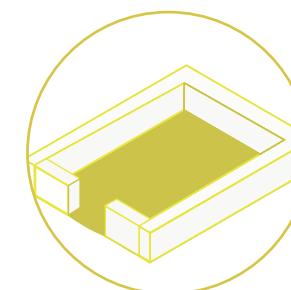
SPAZI INDECISI

Edifici abbandonati: Ruderi, edifici confiscati alle associazioni criminali, esempi di archeologia industriale e residenziale, dai residenti preesistenti sono visti come monumenti storici ed esempi di del saper fare e di un'economia che un tempo rendeva vivo il quartiere. Adesso sono luoghi abbandonati dalle Municipalità che possono essere riutilizzati come edifici dedicati alla socialità dei residenti.



EDIFICI ABBANDONATI

Cortili condominiali: Il condominio è un punto di intersezione tra dominio pubblico e privato, i cortili rappresentano l'intimità degli edifici, ma molto spesso vengono sottoutilizzati e diventano depositi per le attività commerciali della facciata e dei resti edili di qualche lavoro di restauro.



CORTILI CONDOMINIALI

DEFINIZIONE DEI GRUPPI DI INTERESSE

Luogo: NoLO, Milano

Il Piovra Lab è un sistema costituito da una rete di utenti che operano in diversi settori. Gli elementi che costituiscono questa trama sono caratterizzati da associazioni e gruppi di professioni presenti principalmente all'interno del quartiere.

I gruppi di interesse che prendono parte alle attività di rigenerazione del quartiere e che compongono gli stakeholders del Living sono associazioni culturali che operano nel territorio, imprese, aziende e istituzioni come le università e i consigli di zona.

La collaborazione di queste diverse organizzazioni permette all'Infrastruttura del Living Lab di poter intervenire sugli aspetti più decadenti della comunità attraverso differenti punti vista, dall'aspetto sociale a quello spaziale.

Il coinvolgimento dei residenti nelle attività di rigenerazione è centrale, gli abitanti infatti hanno la possibilità di poter partecipare alle sessioni di progettazione tramite i workshop e i seminari organizzati dal PiovraLab.

Gli eventi e le attività sono correlati alle parti interessate che interverranno negli edifici, negli spazi pubblici e nei cortili condominiali da rigenerare, è importante quindi definire insieme agli utenti anche le tipologie di azione che saranno presenti nelle pratiche di riqualifica di Nolo.

Di seguito, una serie di descrizioni di ogni attore accompagnati da simboli che servono successivamente per definire il sistema del living Lab.

La prima attività da svolgere è la **Mappatura**, per intuire quali sono i segni di degrado e gli spazi inutilizzati di un territorio. Questa pratica permette di catalogare con un report fotografico, le tipologie di spazi presenti, di osservare perché quel determinato luogo non è ben accessibile e come i residenti interagiscono all'interno dello stesso.

I **Workshop** e i **Rilievi** sono attività fondamentali che servono a delineare le misure dello spazio e la tipologia di intervento nel luogo. Tramite attività di progettazione partecipata tra i professionisti, gli utenti e residenti si definiranno le attività da svolgere per consentire degli eventi mirati sullo spazio.

Gli **Eventi** sono progettati durante la fase di workshop per essere utilizzati come strumenti per creare attività di inclusione sociale e rigenerazione degli spazi. Ogni attività è ideata per tipologia di spazi e costruendo una timeline che porterà alla costruzione di pratiche e strumenti utili per lasciare un segno identificativo in ogni luogo.



MAPPATURA



WORKSHOP E RILIEVI



EVENTI

DEFINIZIONE DEI GRUPPI DI INTERESSE

Luogo: NoLO, Milano



RESIDENTI

Ogni progetto di rigenerazione dal basso è pensato per rispondere con successo ai bisogni della comunità. La partecipazione dei **residenti** del quartiere è fondamentale per le attività e le pratiche da attuare sul territorio.



MUNICIPALITÀ

Le **Municipalità** locali e i consigli di zona sono le figure rappresentative di ogni quartiere. È importante creare dei rapporti di interscambio tra la gestione dei servizi locali e la proposta di nuove attività culturali. Attraverso l'emanazione di bandi per il riuso temporaneo degli spazi in abbandono è possibile restituire nuovi luoghi pubblici alla comunità.



UNIVERSITÀ

Le **Università** sono delle Istituzioni nel territorio che servono a divulgare i sistemi di ricerca e ad attuare progetti di sviluppo sociale. Attraverso la ricerca e la formazione, il ruolo delle università è centrale per definire al meglio la distribuzione delle diverse funzioni di ogni utente.



ASSOCIAZIONI NO-PROFIT

Le **Associazioni** di Quartiere **No-profit** sono importanti in un determinato territorio perché svolgono principalmente attività culturali e di inclusione sociale per i residenti. All'interno di un Living Lab sono determinanti per accrescere i processi di interazione tra gli abitanti nel territorio.



STAKEHOLDER

Gli **Stakeholder** sono costituiti da enti e società che hanno interesse nello sviluppo economico e sociale della propria azienda all'interno del quartiere. La possibilità di collaborare con altre aziende crea una rete di partnership per poter sperimentare nuove realtà e progetti.

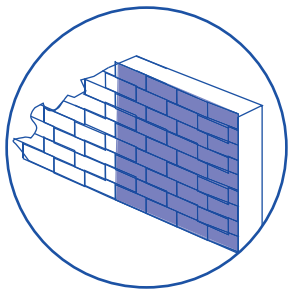


ARTIGIANI

Gli artigiani rappresentano un'importante risorsa per il quartiere. All'interno del Living Lab si occuperanno di gestire gli interventi di recupero e di allestire gli spazi delle attività. La partecipazione ad eventi nel territorio porterà alla possibilità di creare future collaborazioni.

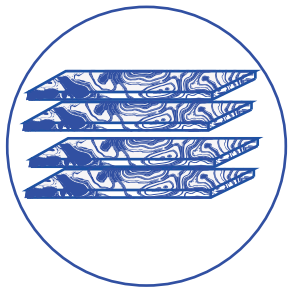
DEFINIZIONE DELLE ATTIVITÀ DI INTERESSE

Luogo: NoLO, Milano



RIGENERAZIONE

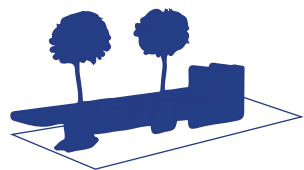
Successivamente all'attività di Mappatura degli spazi sottoutilizzati è importante delineare degli obiettivi per risanare i luoghi attraverso **attività di rigenerazione** fondate su ideali di inclusione sociale e riattivazione degli spazi per restituirli alla comunità.



RIUSO DEI MATERIALI

Durante le fasi di progettazione di riuso temporaneo di spazi in abbandono, uno degli aspetti più importanti è quello di ripensare alla ricollocazione dei materiali di scarto, derivati dalla bonifica dei Luoghi.

Frequentemente interventi del genere sono volontari e a basso costo, fondati su ideali di sostenibilità.

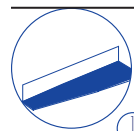


ARREDO URBANO

Lo spazio urbano spesso viene definito come parte del tessuto connettivo, senza considerare le complesse relazioni sociali degli abitanti. Le attività di rigenerazione degli spazi urbani in abbandono, si concentrano sulla progettazione di **Arredi Urbani** che inducono i residenti a creare interazioni sociali e attività ricreative.

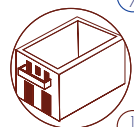
MAPPATURA DEGLI SPAZI

Luogo: NoLO, Milano



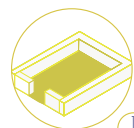
SPAZI INDECISI

- 1 Piazzetta Via Dei Transiti
- 2 Via Termopili
- 3 Via Aurelio
- 4 Ingresso in Via Pontano
- 5 Area Pedonale Via Pontano
- 6 Galleria Via Felicità Morandi
- 7 Via dei Popoli Uniti



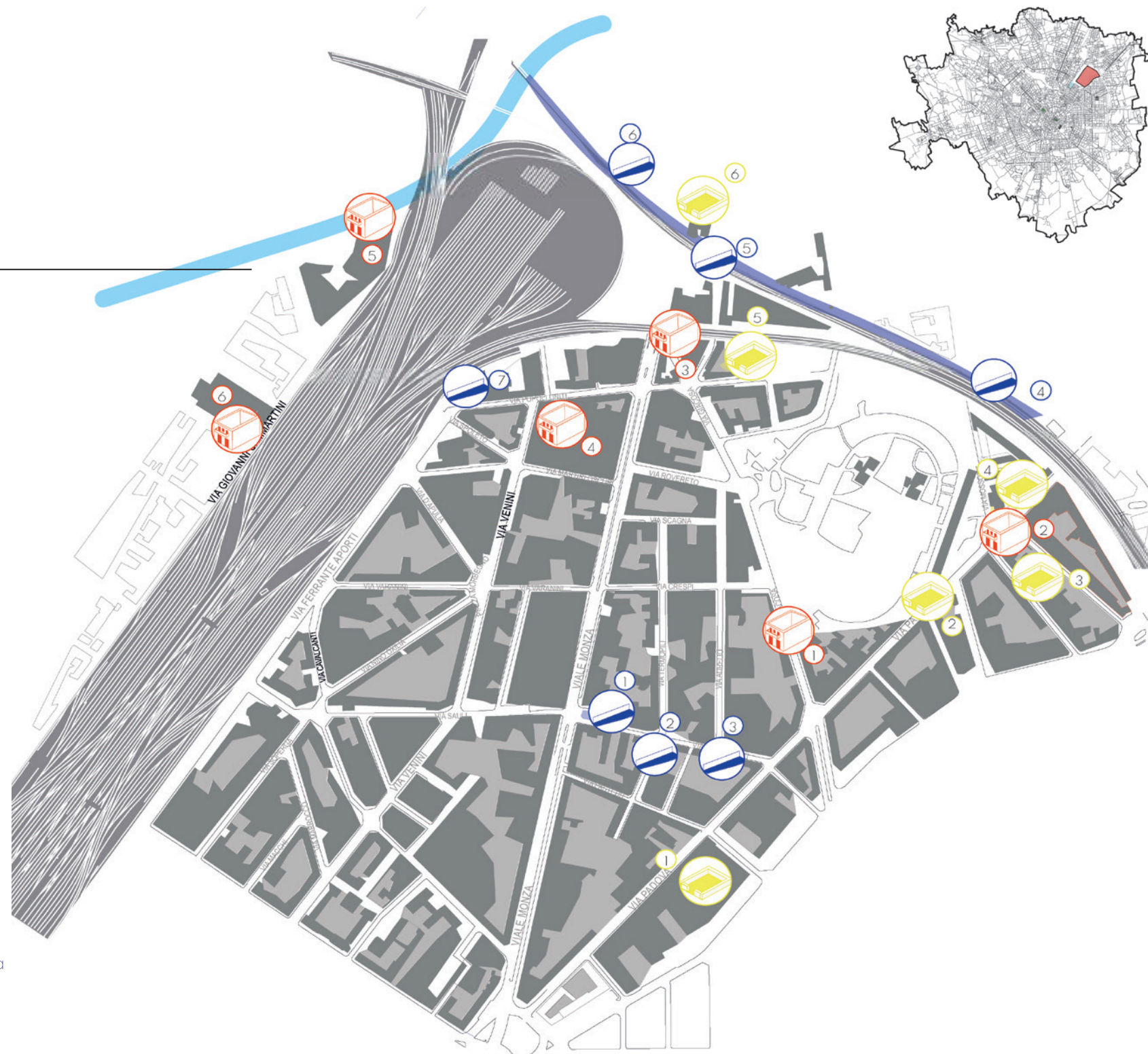
EDIFICI ABBANDONATI

- 1 Via Giacosa, Casa dell'Acqua
- 2 Via Mosso, 4, Palazzina confiscata alla mafia
- 3 Via Giacosa, Ex edificio Produttivo
- 4 Via Popoli Uniti, Ex Fabbrica Cova
- 5 Via Tofane, Ex stazione Radio
- 6 Via Giovanni Sammartini, Edificio Industriale



CORTILI CONDOMINIALI

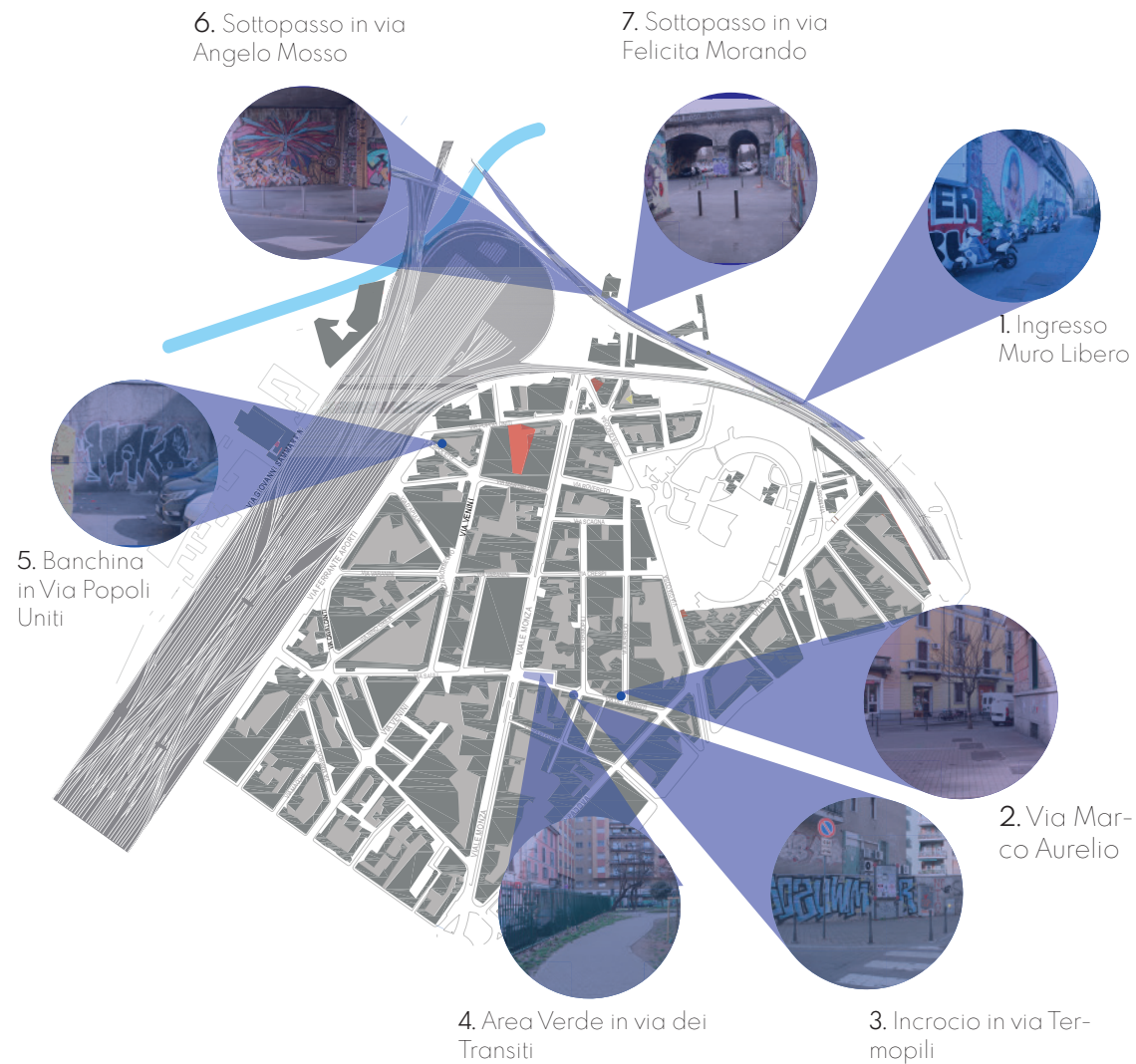
- 1 Via Padova 36, Social Housing
- 2 Via Padova 76, Cortile Magazzino 76
- 3 Via Arquà, Cortile edificio Popolare
- 4 Via Mosso 4, Cortile Retrostante Palazzina confiscata
- 5 Via Merano, Cortile Privato
- 6 Via Pimentel, Cortile Associazione Culturale





4.2.1 SPAZI PUBBLICI INDECISI

MAPPATURA DEL QUARTIERE



1. Vista dell'ingresso del Muro Libero, zona pedonale in via Pontano



2. Vista dell'ampio slargo in via Marco Aurelio



3. Vista dello slargo in via Termopoli



4. Vista del Giardinetto in via dei Transiti



6. Vista della banchina in via dei Popoli Uniti



7. Vista del sottopasso che collega via Pontano a via Felicità Morando

SCHEDA 1.

INGRESSO MURO LIBERO

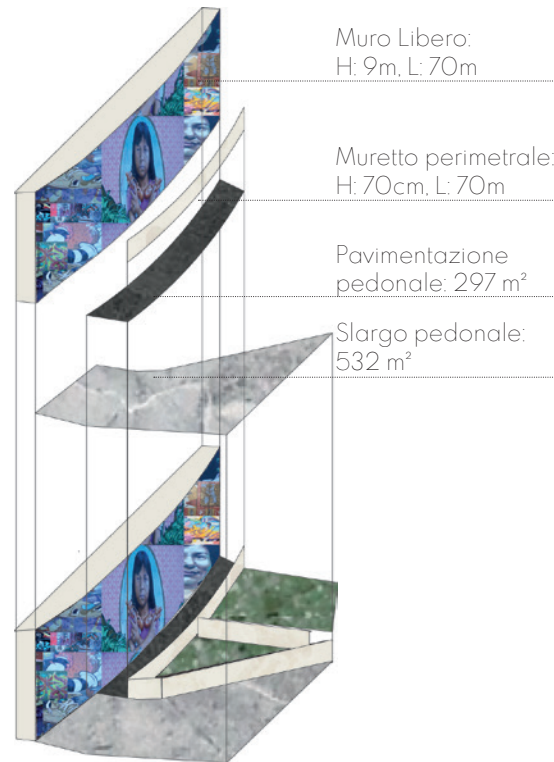
INDIRIZZO: VIA PONTANO

TIPOLOGIA: AREA PEDONALE

PERIMETRO: 150 M

AREA: 735,43M²

L'area pedonale che collega via Padova a via Pontano, è costituita da una pavimentazione in asfalto dedicata al passeggio e da un slargo adiacente alla via, che è spesso utilizzato come parcheggio per auto e ciclomotori. L'utilizzo dello slargo da parte degli autisti non rende quest'area parzialmente fruibile per i residenti. Si può notare dalla foto che la zona pedonale è delimitata a sinistra da un muro alto circa 9 metri su cui sono esposte delle opere di street art, e sulla destra da un muretto alto circa 70 centimetri su cui è disposta una ringhiera fatta da lamiere e cespugli non curati. Non sono presenti alcun tipo di arredo pubblico o panchine dove potersi sedere e nessuna tipologia di attività o strumento in grado di far interagire il residente con il luogo. Il Muro sorregge i binari e la parte superiore adesso in stato decadente non è in linea con lo stile visivo dei Graffiti.



PERCENTUALI SPAZIALI



SPAZI SEMI APERTI

0%



SPAZI APERTI

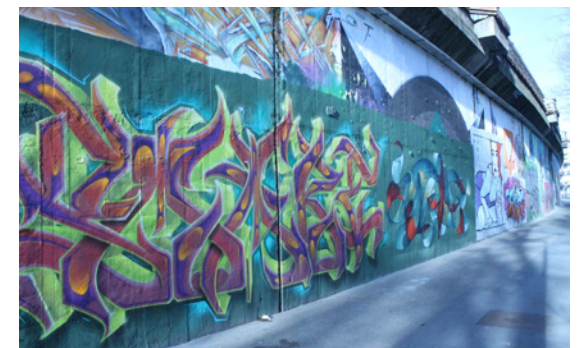
100%



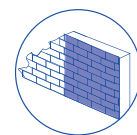
SPAZI COPERTI

0%

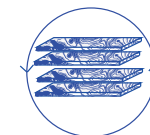
I LUOGHI



ATTIVITÀ E ASSOCIAZIONI INTERESSATE



RIGENERAZIONE



RIUSO DEI MATERIALI



ARTIGIANI



RESIDENTI



ARREDO URBANO



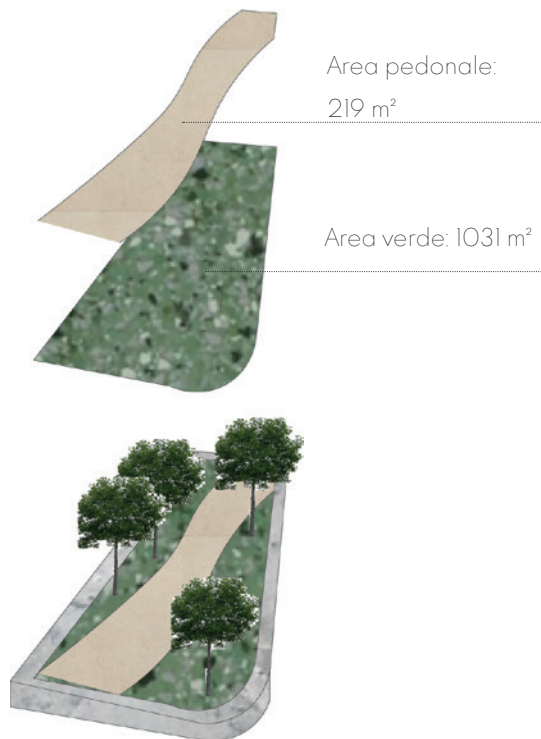
ASSOCIAZIONI NO-PROFIT

SCHEDA 4.

AREA VERDE SOTTOUTILIZZATA

INDIRIZZO: VIA DEI TRANSITI
 TIPOLOGIA: GIARDINO URBANO
 PERIMETRO: 164,4 M
 AREA: 1180 M²

All' Uscita della Metro 2 Rossa della fermata Pasteur, si nota sulla destra un delimitato da un recinto in ferro, e con dei cancelli alle due entrate. Fino al 2018 l' area era aperta su tutto il perimetro ma negli ultimi anni la giunta Comunale ha preferito creare degli ingressi ad orari, per mantenere la zona più sicura. Nonostante la scelta il giardino non presenta nessun abbellimento per permettere ai residenti di usufruire meglio lo spazio, e poter creare relazioni sociali.



PERCENTUALI SPAZIALI



SPAZI SEMI APERTI

0%



SPAZI APERTI

100%



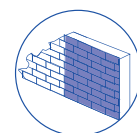
SPAZI COPERTI

0%

I LUOGHI



ATTIVITÀ E ASSOCIAZIONI INTERESSATE



RIGENERAZIONE



RESIDENTI



ASSOCIAZIONI NO-PROFIT



ARREDO URBANO

SCHEDA 6.

AREA PEDONALE IN ABBANDONO

INDIRIZZO: VIA FELICITA MORANDI

TIPOLOGIA: SOTTOPASSO URBANO

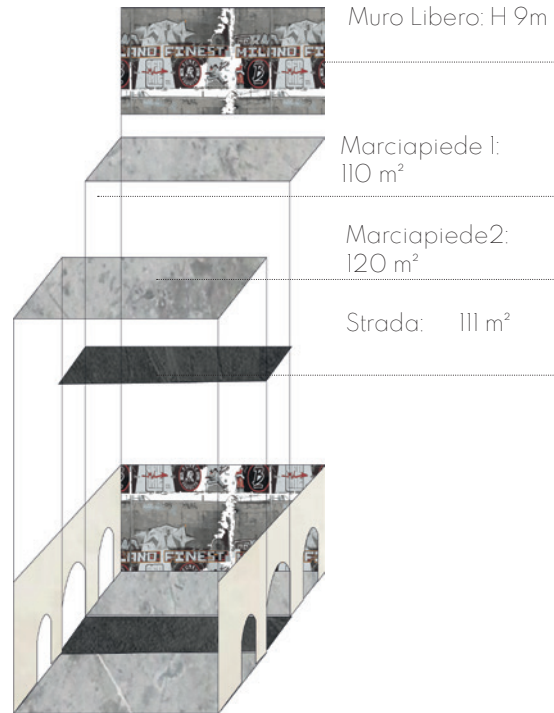
PERIMETRO: 159 M

AREA: 1529,49 M²

Tra Via Pontano e Via Felicità Morandi, in corrispondenza del bivio dei binari ferroviari, è situato uno slargo delimitato dal sottopasso. Nel vuoto tra i due ponti che sorreggono i binari sono presenti due ampi slarghi delimitati da 2 pareti parallele tra loro e perpendicolari al sottopasso. Sulle Pareti sono presenti opere di diversi Street Artist, che danno un carattere colorato e vivace allo spazio. I due slarghi sono divisi al centro dalla strada per la circolazione delle auto.

Lo spazio è privo di arredi urbani, e di attrazioni di inclusione sociale.

Attraverso la creazione di attività di inclusive e di eventi di riuso temporaneo lo spazio può essere rigenerato e diventare uno spazio attrattivo e un luogo di incontro sociale per i residenti dei condomini circostanti



PERCENTUALI SPAZIALI



SPAZI SEMI APERTI

70%



SPAZI APERTI

30%



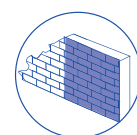
SPAZI COPERTI

0%

I LUOGHI



ATTIVITÀ E ASSOCIAZIONI INTERESSATE



RIGENERAZIONE



RESIDENTI



ASSOCIAZIONI NO-PROFIT



EVENTI



ARREDO URBANO

SCHEDA 3.

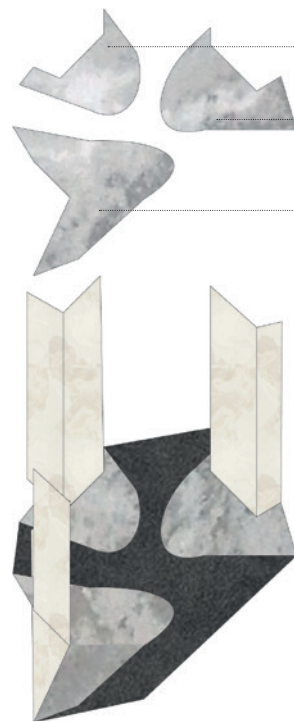
AREA PEDONALE SOTTOUTILIZZATA

INDIRIZZO: VIA TERMOPILI

TIPOLOGIA: INCROCIO CON SLARGO

PERIMETRO: 83,7 M

AREA: 459,60 M²



Isola pedonale 1:
70 m²

Isola Pedonale 2:
90 m²

Isola Pedonale 3:
55 m²

Il seguente caso è caratterizzato da tre ampi marciapiedi in corrispondenza dell'incrocio tra la via Dei Transiti e via Termopili.

Le due vie sono spesso frequentate dai residenti perchè connettono le due arterie principali di NoLo, ovvero via Padova e viale Monza.

L'incrocio è anche il via vai dei lavoratori che dall'uscita della Metro2 Pasteur, sono diretti verso gli uffici.

L'ampiezza dei tre slarghi pedonali permetterebbe un intervento di rigenerazione tramite l'aggiunta di arredi urbani, così da agevolare i residenti ad utilizzare gli spazi per attività di svago e ai lavoratori per usufruire durante le pause.

PERCENTUALI SPAZIALI



SPAZI SEMI APERTI

0%



SPAZI APERTI

100%



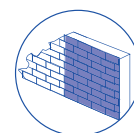
SPAZI COPERTI

0%

I LUOGHI



ATTIVITÀ E ASSOCIAZIONI INTERESSATE



RIGENERAZIONE



RESIDENTI



ASSOCIAZIONI NO-PROFIT



ARREDO URBANO

SCHEDA 2.

AREA PEDONALE SOTTOUTILIZZATA

INDIRIZZO: VIA MARCO AURELIO

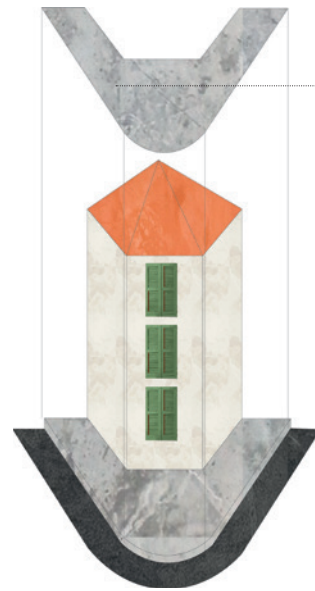
TIPOLOGIA: INCROCIO CON SLARGO

PERIMETRO: 38 M

AREA: 95 M²

Uno slargo pedonale creato dall'incrocio tra via dei Transiti e via Marco Aurelio segue la forma trapezoidale di un edificio creando un spazio di 95 m².

Un vuoto Urbano inutilizzato che potrebbe essere redistribuito e riempito con arredi pubblici per i residenti della via e del quartiere.



Area pedonale:
95 m²

I LUOGHI



PERCENTUALI SPAZIALI



SPAZI SEMI
APERTI

0%



SPAZI
APERTI

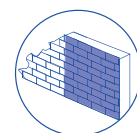
100%



SPAZI
COPERTI

0%

ATTIVITÀ E ASSOCIAZIONI INTERESSATE



RIGENERAZIONE



RESIDENTI



ASSOCIAZIONI
NO-PROFIT



ARREDO
URBANO

SCHEDA

AREA PEDONALE SOTTOUTILIZZATA

INDIRIZZO: VIA DEI POPOLI UNITI

TIPOLOGIA: SLARGO PEDONALE

PERIMETRO: 41 M

AREA: 87 M²

Alla fine di via dei Popoli Uniti, nell'angolo retto creato tra il muro perimetrale di un condominio e le pareti che delimitano l'ex Mercato Ittico, è ubicato un ampio marciapiede, frequentemente occupato da auto. L'area circostante è stata recentemente risanata tramite processi di Tattica Urbanistica, e l'aggiunta di rastrelliere per le biciclette. Nonostante gli interventi, l'area identificata è comunque presa in assalto da deturpatori. Attraverso proposte di attività inclusive e di progettazione partecipata anche questo spazio interstiziale si presta ad un luogo dedicato ad attività sociali per i residenti.



PERCENTUALI SPAZIALI



SPAZI SEMI APERTI

0%



SPAZI APERTI

100%



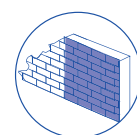
SPAZI COPERTI

0%

I LUOGHI



ATTIVITÀ E ASSOCIAZIONI INTERESSATE



RIGENERAZIONE



ARTIGIANI



RESIDENTI



ARREDO URBANO

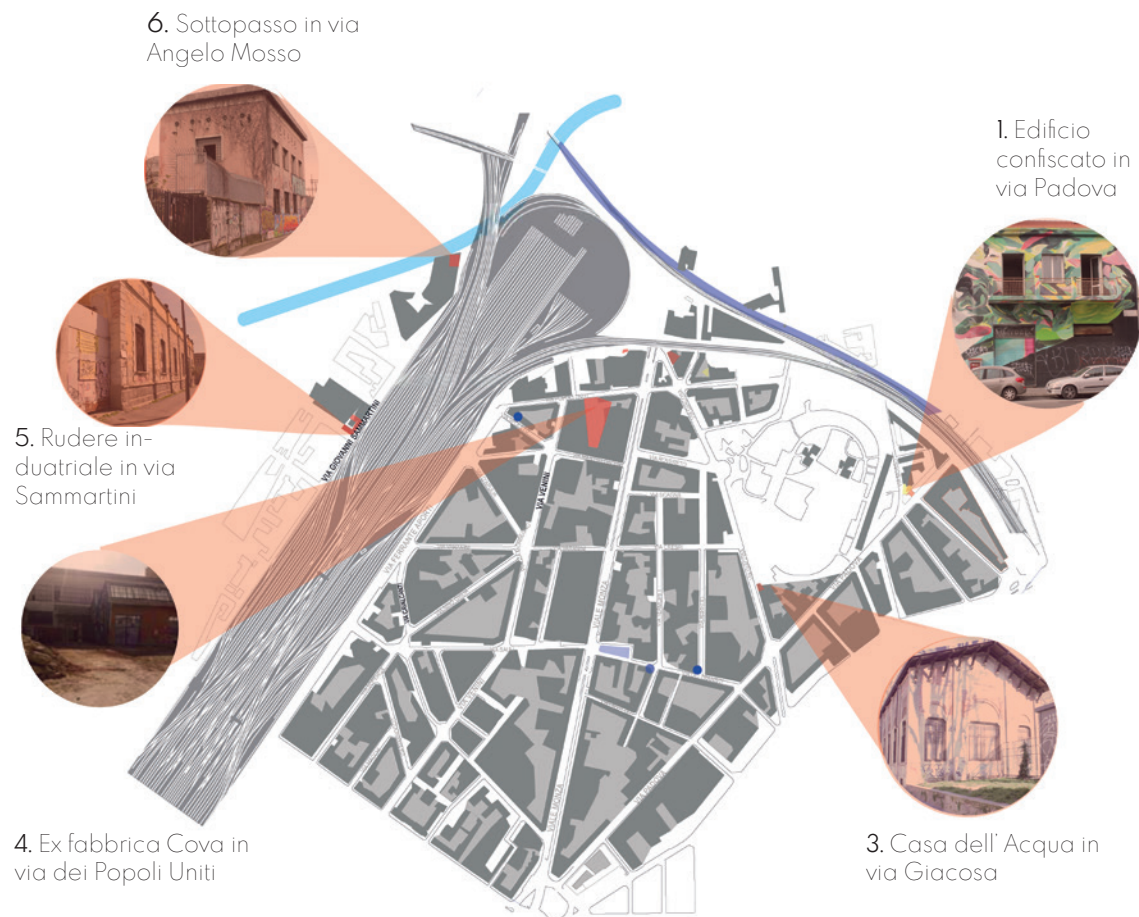


ASSOCIAZIONI NO-PROFIT



4.2.2 EDIFICI ABBANDONATI

MAPPATURA DEL QUARTIERE



6. Sottopasso in via Angelo Mosso

1. Edificio confiscato in via Padova

5. Rudere industriale in via Sammartini

4. Ex fabbrica Cova in via dei Popoli Uniti

3. Casa dell'Acqua in via Giacosa



1. Facciata dell' edificio confiscato alla mafia in via Padova



2. Casa dell' acqua, in via Giacosa



3. Ex fabbrica Cova in via dei Popoli Uniti



4. Rudere industriale in via Sammartini



6. Ex radio stazione in via Tofane

SCHEDA

EDIFICIO INDUSTRIALE ABBANDONATO

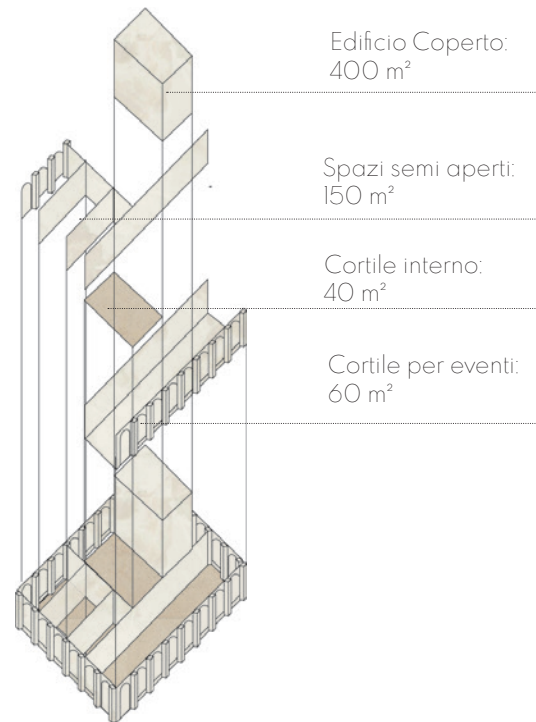
INDIRIZZO: VIA SAMMARTINI

TIPOLOGIA: INDUSTRIALE

PERIMETRO: 155 M

AREA: 1463 M²

All'incrocio tra via Sammartini e via Passettini, è ubicato un edificio abbandonato probabilmente di vecchia proprietà delle Ferrovie dello Stato, vista la similarità con l'edificio adiacente. E' in ventennale stato di abbandono, è stato utilizzato per un breve periodo come carrozzeria e parcheggio, adesso è un rudere industriale in cui la vegetazione all'interno è cresciuta spontaneamente, creando un ambiente unico. Al suo interno presenta spazi all'aperto e al chiuso, un cortile alberato preesistente. Potrebbe essere una location ideale per eventi e mostre di arte, design e cultura.



PERCENTUALI SPAZIALI



SPAZI SEMI APERTI

50%



SPAZI APERTI

20%



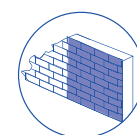
SPAZI COPERTI

30%

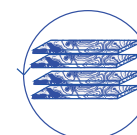
I LUOGHI



ATTIVITÀ E ASSOCIAZIONI INTERESSATE



RIGENERAZIONE



RIUSO DI MATERIALI



STAKEHOLDER



RESIDENTI



ASSOCIAZIONI NO-PROFIT



ESPOSIZIONI

SCHEDA

EX STAZIONE ELETTRICA

INDIRIZZO: VIA TOFANE

TIPOLOGIA: EDIFICIO IN ABBANDONO

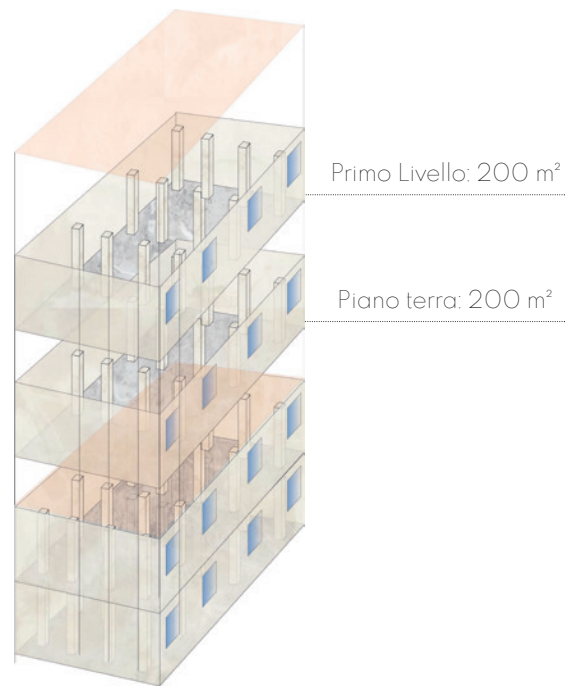
PERIMETRO: 60 M

AREA: 199,72 M²

Un edificio a un piano, abbandonato sottostante il ponte ferroviario, un' ex struttura della vecchia sottostazione elettrica che un tempo trasformava l'energia per i treni in arrivo e in partenza da Milano Centrale.

Adesso si presenta come una struttura fatiscente, la cui facciata, che dà sulla pista ciclabile del Parco della Martesana, è ricoperta da graffiti.

La struttura, attraverso pratiche di rigenerazione potrebbe essere trasformata in un centro polifunzionale sostenibile, dedicato ai numerosi ciclisti e residenti che ogni giorno passeggiano per il parco.



PERCENTUALI SPAZIALI



SPAZI SEMI APERTI

10%



SPAZI APERTI

0%



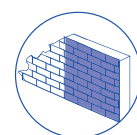
SPAZI COPERTI

90%

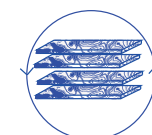
I LUOGHI



ATTIVITÀ E ASSOCIAZIONI INTERESSATE



RIGENERAZIONE



RIUSO DI MATERIALI



ARTIGIANI



STAKEHOLDER



RESIDENTI

SCHEMA

EX CASA DELL' ACQUA

INDIRIZZO: VIA GIUSEPPE GIACOSA

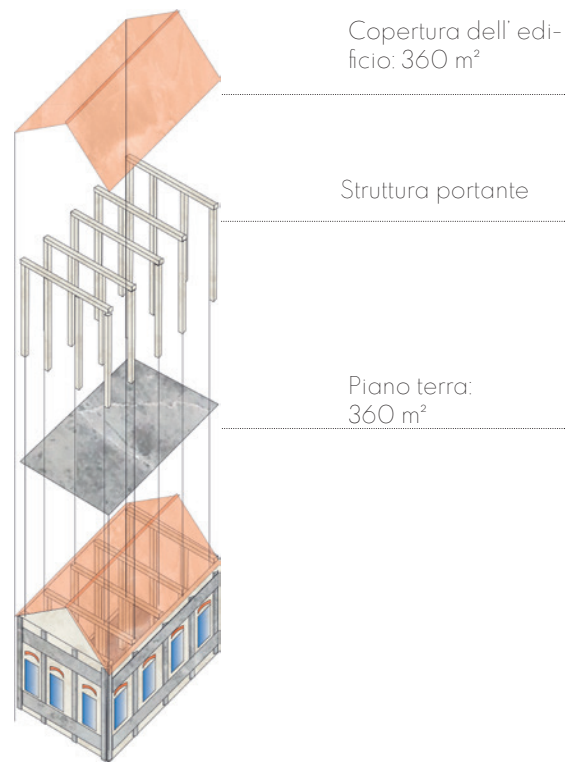
TIPOLOGIA: EDIFICIO STORICO

PERIMETRO: 80 M

AREA: 800 M²

Un edificio Storico in stile Eclettico dei primi anni del Novecento, all' interno del Parco Trotter. Era un' infrastruttura comunale dedicata al servizio di distribuzione dell' acqua potabile. È dismesso dal 1969 a causa dell'abbassamento della falda acquifera e per lungo tempo è stato, senza tetto e invaso dalla vegetazione.

Nel 2012 è stato fatto un intervento di messa in sicurezza e di posa ex novo del tetto, ricostruito secondo il disegno originale. 800 metri quadrati, disposto su due piani, il casotto non ha però ancora trovato nuova vita. Rappresenta quindi un' istituzione per i residenti del quartiere, l' ampiezza dello spazio e la rilevanza culturale dell' edificio potrebbero essere un buon punto di partenza per una rigenerazione e una nuova destinazione d' uso improntata verso uno spazio dedicato alla storia del quartiere.



PERCENTUALI SPAZIALI



SPAZI SEMI APERTI

0%



SPAZI APERTI

0%



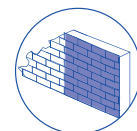
SPAZI COPERTI

100%

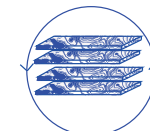
I LUOGHI



ATTIVITÀ E ASSOCIAZIONI INTERESSATE



RIGENERAZIONE



RIUSO DI MATERIALI



ARTIGIANI



STAKEHOLDER



RESIDENTI

SCHEDA

EX FABRICA COVA

INDIRIZZO: VIA DEI POPOLI UNITI

TIPOLOGIA: INDUSTRIALE

PERIMETRO: 238 M

AREA: 3000 M²

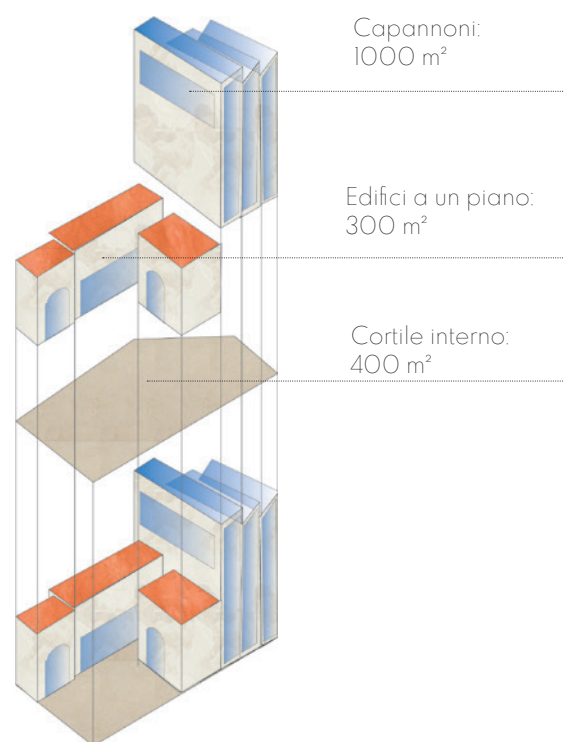
L'ex Fabbrica Cova è ubicata in via dei Popoli Uniti, è un ex stabilimento di produzione dolciaria, appartenente alla Famiglia Cova, produttori di panettoni.

Oggi l'edificio è rimasto pressochè integro, tranne che per le coperture dei capannoni, che erano costruite in lamiera di metallo.

Lo spazio è costituito da un cortile e 3 diversi capannoni, che erano dedicati alla produzione.

Negli ultimi anni è stata una Location per eventi di design e arte, grazie all'innesto della natura in spazi industriali creando delle ambientazioni uniche.

La fabbrica era simbolo dell'economia del quartiere, oggi grazie a pratiche di rigenerazione e ad eventi culturali si sta trasformando in un luogo propulsore di attività all'interno della comunità.



PERCENTUALI SPAZIALI



SPAZI SEMI APERTI

60%



SPAZI APERTI

25%



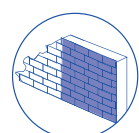
SPAZI COPERTI

15%

I LUOGHI



ATTIVITÀ E ASSOCIAZIONI INTERESSATE



RIGENERAZIONE



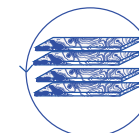
ARTIGIANI



STAKEHOLDER



RESIDENTI



RIUSO DI MATERIALI



ESPOSIZIONI

SCHEDA

PALAZZINA CONDISCATA ALLA MAFIA

INDIRIZZO: VIA PADOVA

TIPOLOGIA: CORTILE CONFISCATO

PERIMETRO: 55 M

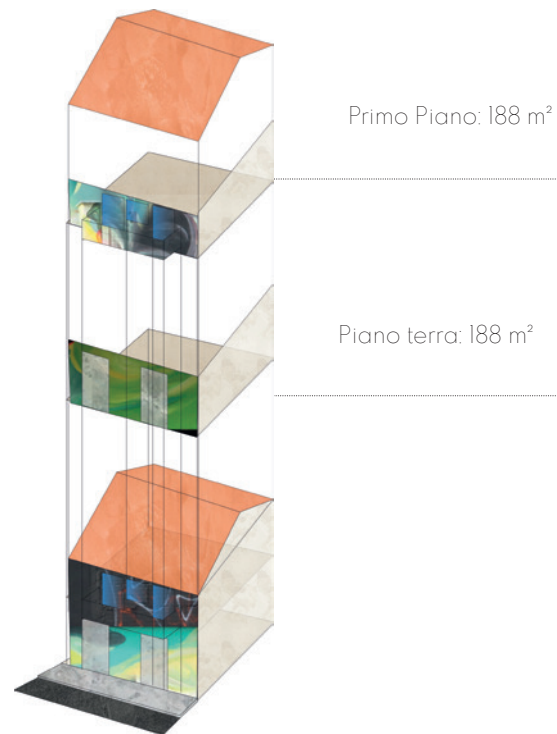
AREA: 370 M²

Una Palazzina a 2 piani ubicata in Via Padova. Recentemente la facciata che dà su via Padova è per via di un incendio, proveniente dal magazzino di un'attività al piano terra.

Attraverso un'associazione di quartiere è stato contattato un street art per ricoprire la facciata dai segni lasciati dal fumo.

La palazzina è composta da un piano terra, con spazi dedicati ad attività commerciali, e un piano superiore abitabile.

L'edificio potrebbe essere trasformato in un centro culturale con laboratori dedicati all'artigianato per i residenti.



PERCENTUALI SPAZIALI



SPAZI SEMI APERTI

10%



SPAZI APERTI

0%



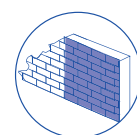
SPAZI COPERTI

90%

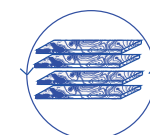
I LUOGHI



ATTIVITÀ E ASSOCIAZIONI INTERESSATE



RIGENERAZIONE



RIUSO DEI MATERIALI



ARTIGIANI



STAKEHOLDER

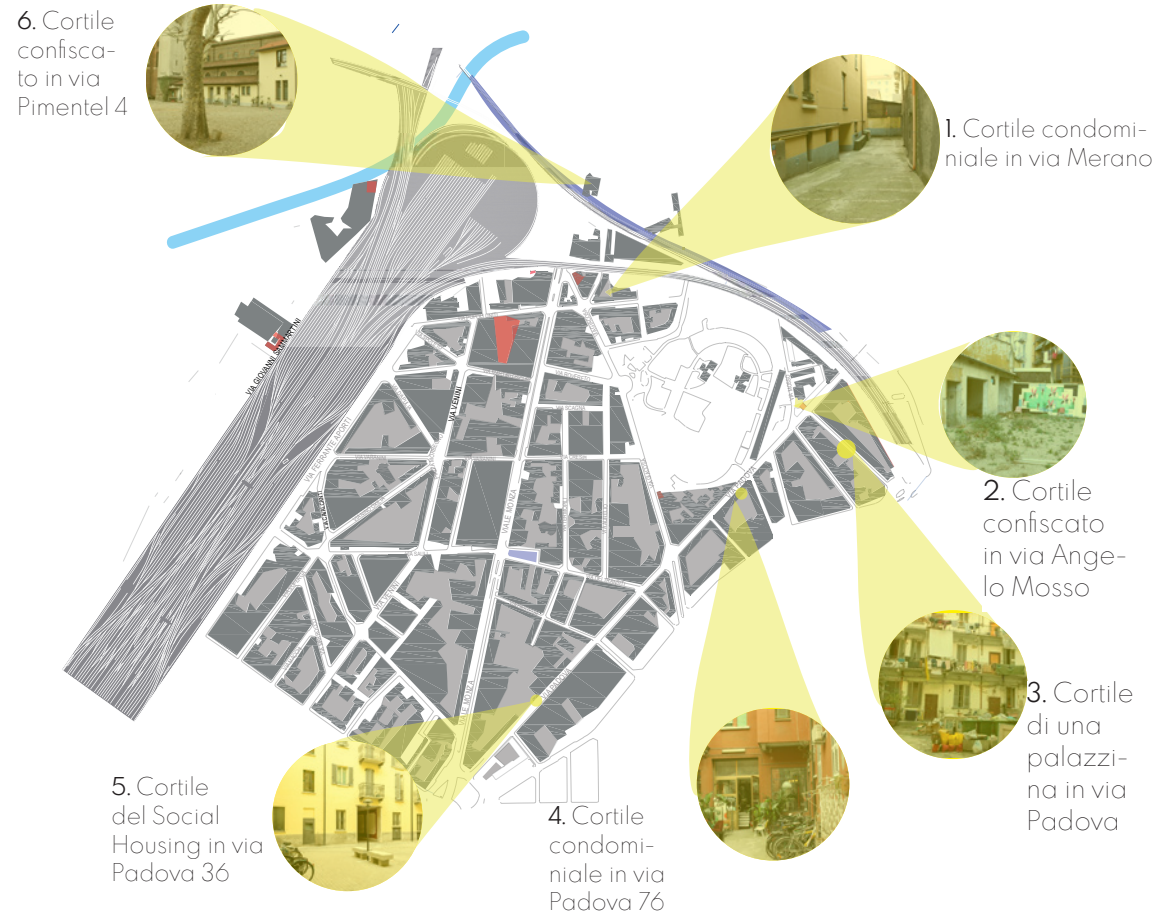


RESIDENTI



4.2.3 CORTILI CONDOMINIALI

MAPPATURA DEL QUARTIERE



1. Vista dell'ingresso del cortile della palazzina in via Merano 20



2. Vista del cortile confiscato alla mafia in via Angelo Mosso 4



3. Vista del cortile di una palazzina popolare in via Padova



4. Vista dell'ampio cortile dell'attività commerciale Magazzino 76



5. Interno del cortile di Social Housing 36 in via Padova



6. Vista del cortile in via Pimentel, in cui è presente un'associazione culturale

SCHEDA

CORTILE CONDOMINIALE ABBANDONATO

INDIRIZZO: VIA ANGELO MOSSO 4

TIPOLOGIA: CORTILE CONFISCATO

PERIMETRO: 67 M

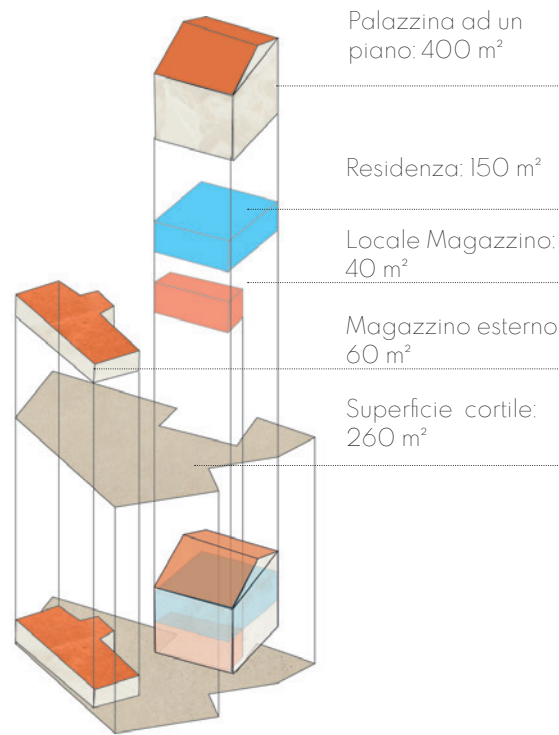
AREA: 278,559 M²

Un Cortile Confiscato alla mafia, ubicato in via Angelo Mosso 4, è retrostante alla palazzina, che recentemente ha avuto un incendio al suo interno. A causa di questa problematica uno Street Artist, contattato da una associazione del quartiere, ha ridipinto la facciata che adesso segna una nuova rinascita.

In passato il cortile era luogo di prostituzione e affari illeciti, così è stato chiuso per 20 anni. E' composto da un'ampia zona all'aperto in cui sono presenti anche due locali magazzini da restaurare, e il porticato che segna l'entrata alla palazzina.

In uno dei muri perimetrali si possono notare due graffiti di Rendo, raffiguranti Leonardo e la Gioconda, che segnano la nascita di una temporanea riappropriazione di un luogo abbandonato.

Con un'area di 278 m², è il luogo ideale per poter svolgere eventi e attività al suo interno, un giardino che può essere un luogo destinato alla creatività dei residenti



PERCENTUALI SPAZIALI



SPAZI SEMI APERTI

20%



SPAZI APERTI

50%



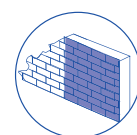
SPAZI COPERTI

30%

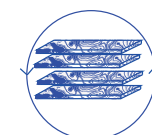
I LUOGHI



ATTIVITÀ E ASSOCIAZIONI INTERESSATE



RIGENERAZIONE



RIUSO DEL LEGNO



ARTIGIANI



STAKEHOLDER



RESIDENTI

SCHEMA

CORTILE CONDOMINIALE COMMERCIALE

INDIRIZZO: VIA PADOVA, 76

TIPOLOGIA: CORTILE

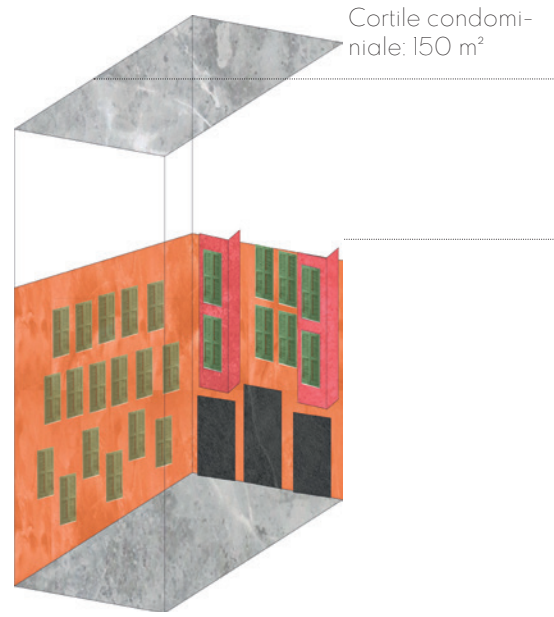
PERIMETRO: 56,27 M

AREA: 148,66 M²

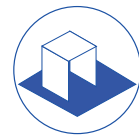
Un Cortile condominiale di una palazzina residenziale sita in via Padova 76. All'interno del condominio è presente un'attività commerciale di vendita di mobili di antiquariato. Negli anni il cortile del palazzo è stato utilizzato alcune volte come location di eventi organizzati dal Magazzino 76.

Il cortile è di forma rettangolare, le finestre delle abitazioni permettono l'affaccio verso l'interno del cortile, le parti dell'edificio sono di colore rossastro e spesso vengono utilizzate come fondale per le foto degli arredi.

Il cortile potrebbe essere una Location per creare spettacoli teatrali, in cui i residenti potranno osservare gli spettatori direttamente dalle finestre delle residenze.



PERCENTUALI SPAZIALI



SPAZI SEMI APERTI

0%



SPAZI APERTI

100%



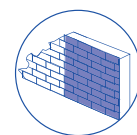
SPAZI COPERTI

0%

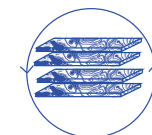
I LUOGHI



ATTIVITÀ E ASSOCIAZIONI INTERESSATE



RIGENERAZIONE



RIUSO DEL LEGNO



ARTIGIANI



STAKEHOLDER



RESIDENTI

SCHEMA

CORTILE CONDOMINIALE SOCIAL HOUSING

INDIRIZZO: VIA PADOVA, 36

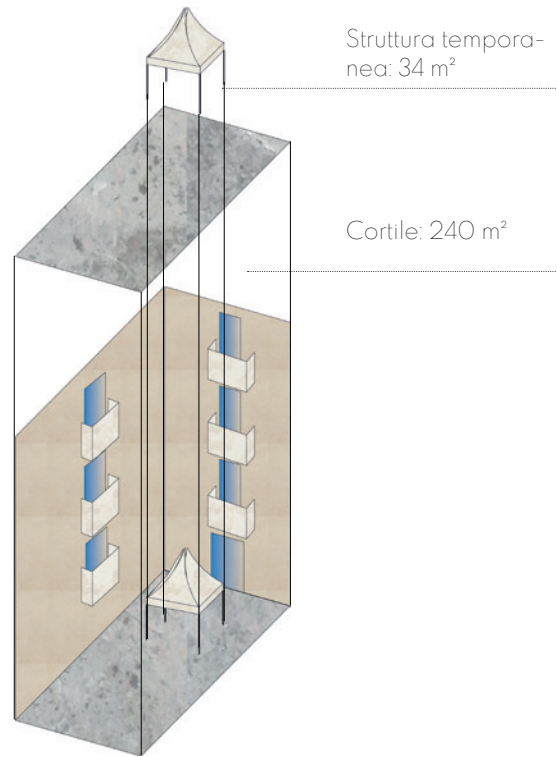
TIPOLOGIA: CORTILE

PERIMETRO: 64 M

AREA: 240 M²

Un Cortile recentemente rigenerato, appartiene ad un condominio trasformato in Social Housing, sito in via Padova 36.

All'interno della palazzina il cortile è di forma rettangolare, costituito da panche in pietra e illuminazione, sul cortile si affacciano le finestre e i balconi delle residenze e le quattro entrate per i differenti volumi. Al centro del cortile è presente una struttura temporanea, utilizzata per ospitare settimanalmente un mercato per i residenti e piccoli eventi di artigianato. Vista la frequente organizzazione di attività, potrebbe essere una location ideale per gli eventi del Festival e per iniziare una futura collaborazioni anche per i residenti non condòmini.



PERCENTUALI SPAZIALI



SPAZI SEMI APERTI

0%



SPAZI APERTI

100%



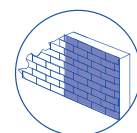
SPAZI COPERTI

0%

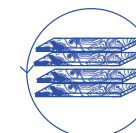
I LUOGHI



ATTIVITÀ E ASSOCIAZIONI INTERESSATE



RIGENERAZIONE



RIUSO DEL LEGNO



ARTIGIANI



STAKEHOLDER



RESIDENTI

SCHEDA

CORTILE CONDOMINIALE CONFISCATO

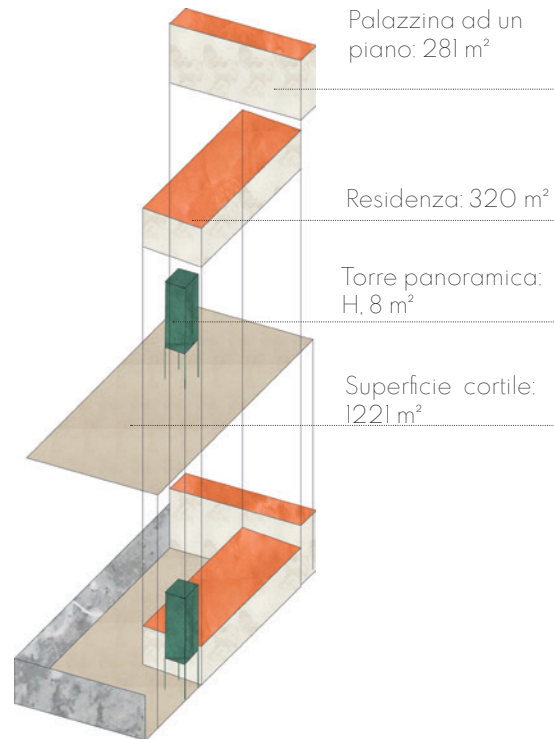
INDIRIZZO: VIA ELEONERA PIMENTEL 4

TIPOLOGIA: CORTILE CONFISCATO

PERIMETRO: 150,26 M

AREA: 1221 M²

Un Cortile Confiscato alla mafia, ubicato in via Pimentel 4, è il cortile di un'associazione sociale e culturale. costituito da un pavi-mentazione regolare è utilizzato per attività ludiche per bambini e per presentazioni di attività sociali durante le serate estive. All'interno del cortile è presente anche un orto e due grandi querce. Un torre costruita per inglobare delle scale esterne per collegare il cortile ai piani di un palazzina di proprietà dell'associazione. Nell'ultimo livello della torre sono presenti degli arredi per esterni, utilizzati probabilmente per godere del panorama.



PERCENTUALI SPAZIALI



SPAZI SEMI APERTI

10%



SPAZI APERTI

90%



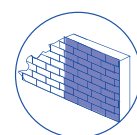
SPAZI COPERTI

0%

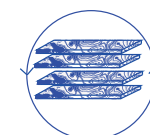
I LUOGHI



ATTIVITÀ E ASSOCIAZIONI INTERESSATE



RIGENERAZIONE



RIUSO DEL LEGNO



ARTIGIANI



STAKEHOLDER



RESIDENTI

4.3 PIOVRA LAB
DEFINIZIONE DEL SISTEMA
LIVING LAB

NETWORK

Il Piovra Lab è un Living Lab nel quartiere NoLo fondato per creare processi di inclusione sociale e di rigenerazione dal basso del territorio. Successivamente alla definizione e all'analisi dei problemi di NoLo il Piovra Lab definirà quali pratiche attuare attraverso la collaborazione di diverse figure.

Sarà creato quindi un network costituito da diverse partnership basato sulla teoria delle 4Ps. Gli utenti principali saranno Il consiglio di zona del Municipio 2, Gli Stakeholders, le associazioni no-profit e l'università. Ogni Utente avrà un ruolo definito, spiegato nelle pagine successive attraverso dei System Map.

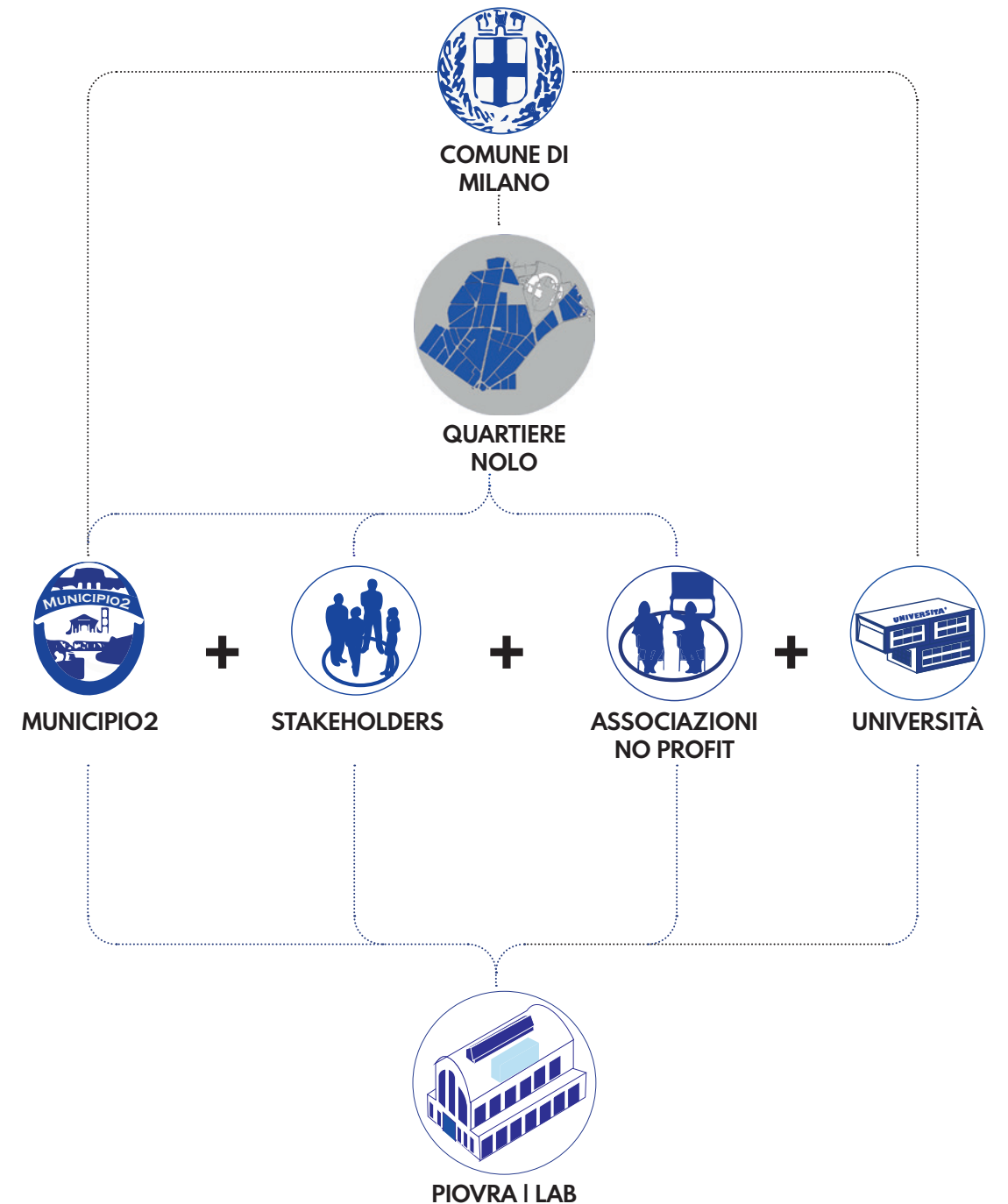
La rete Sarà composta da finanziatori, come Il Municipio 2 e gli Stakeholders, come le imprese edili e le aziende di design, che contribuiranno economicamente alla riuscita della rigenerazione degli spazi.

Nell'ambito della ricerca e della progettazione relativa al sistema circolare del Piovra Lab, e all'ideazione delle attività e degli arredi che andranno a comporre gli spazi sottoutilizzati, l'università avrà un ruolo fondamentale.

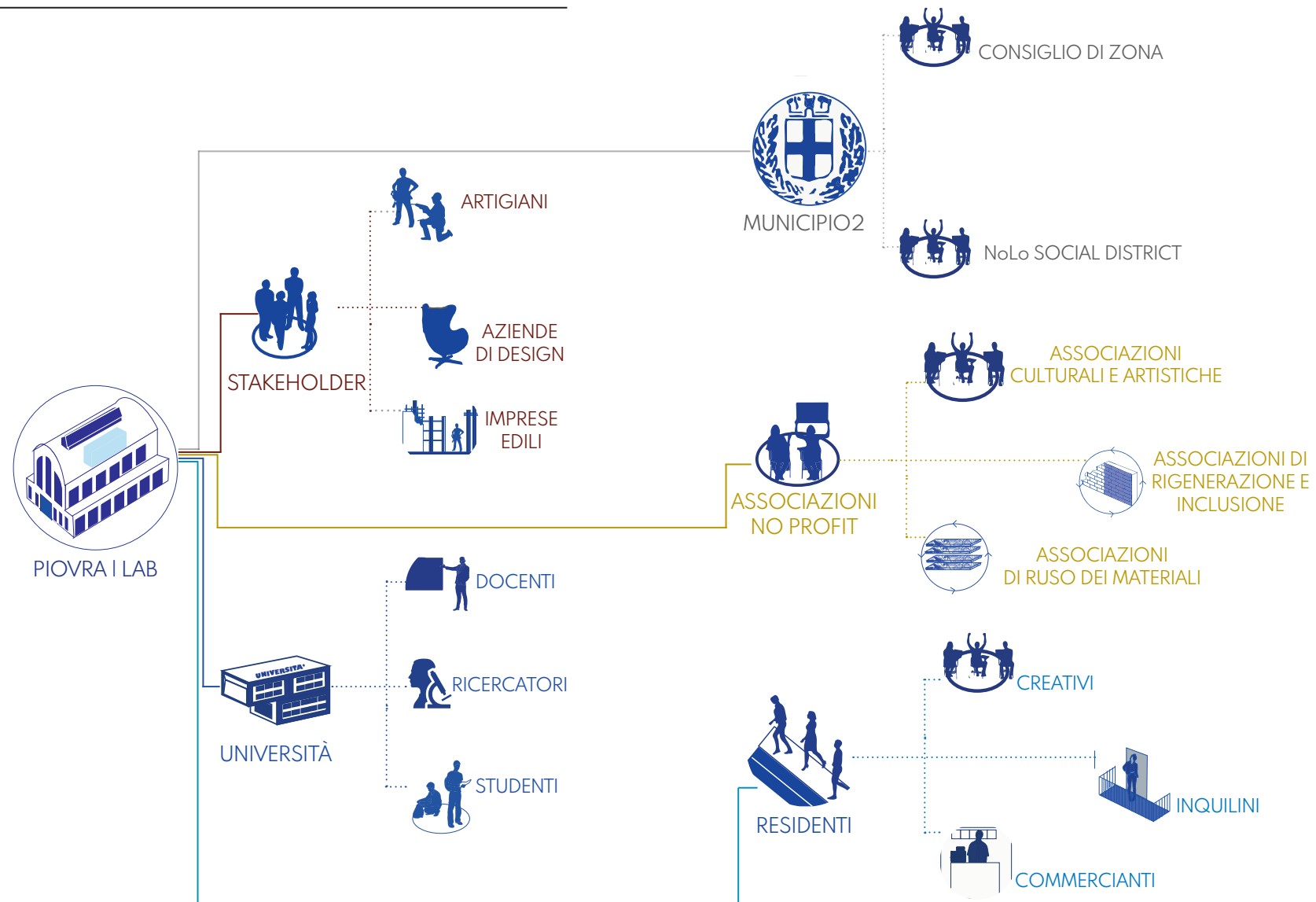
La partecipazione dei residenti alle attività del LL sarà utile per creare delle pratiche di riuso temporaneo, con sessioni di co-design e rendere partecipi i residenti alle decisioni spaziali e sociali di ogni spazio.

Le associazioni no-profit avranno un importante ruolo sociale nella determinazione di attività inclusive e nella collaborazione tra gli stake holders e i cittadini.

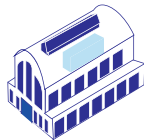
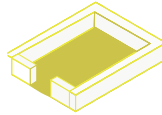

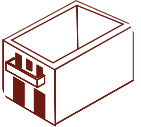
In fine la creazione di una rete collaborativa porterà alla creazione di eventi con laboratori e sessioni live all'interno degli spazi pubblici, nei cortili condominiali e negli edifici abbandonati.



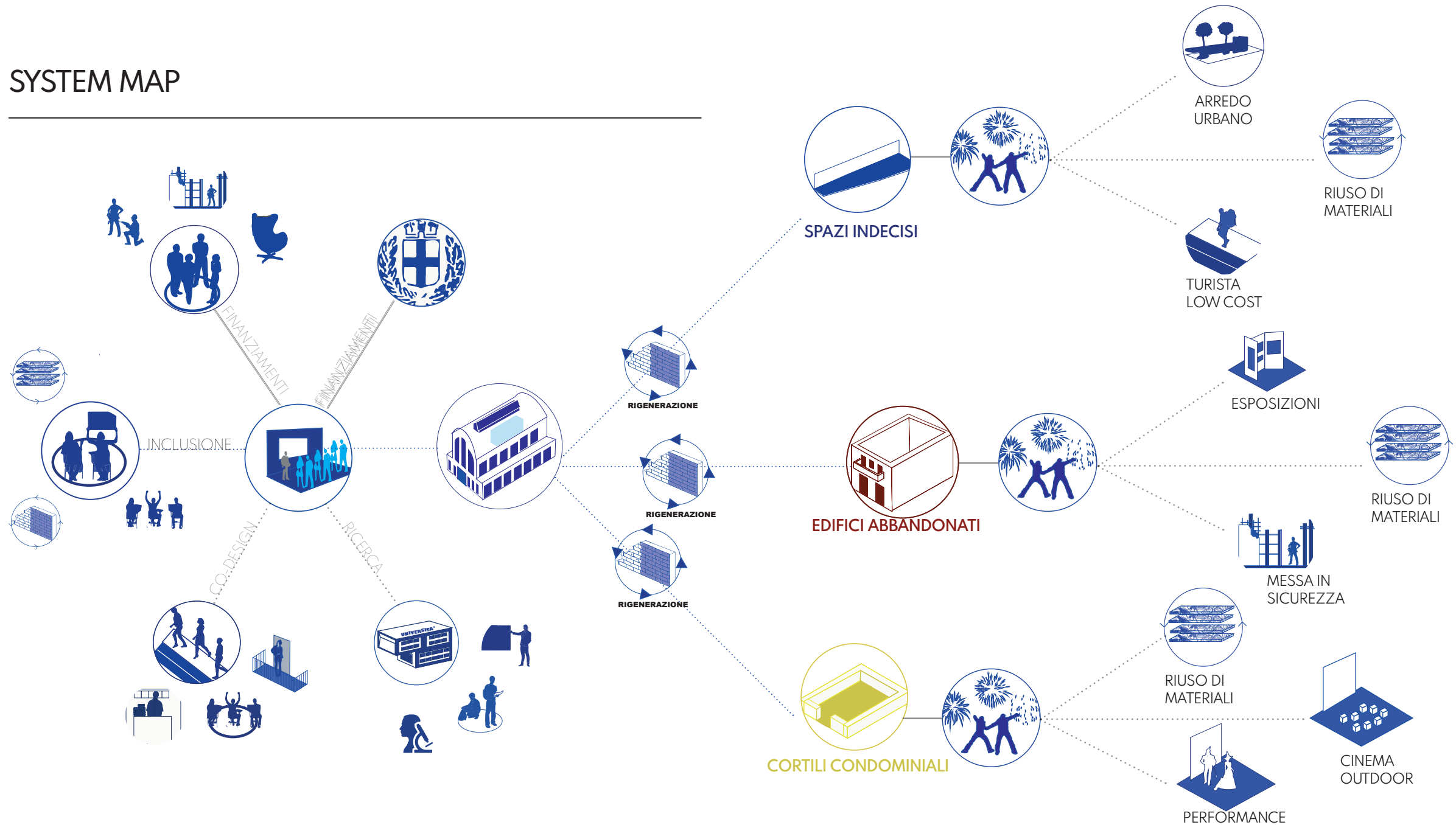
UTENTI



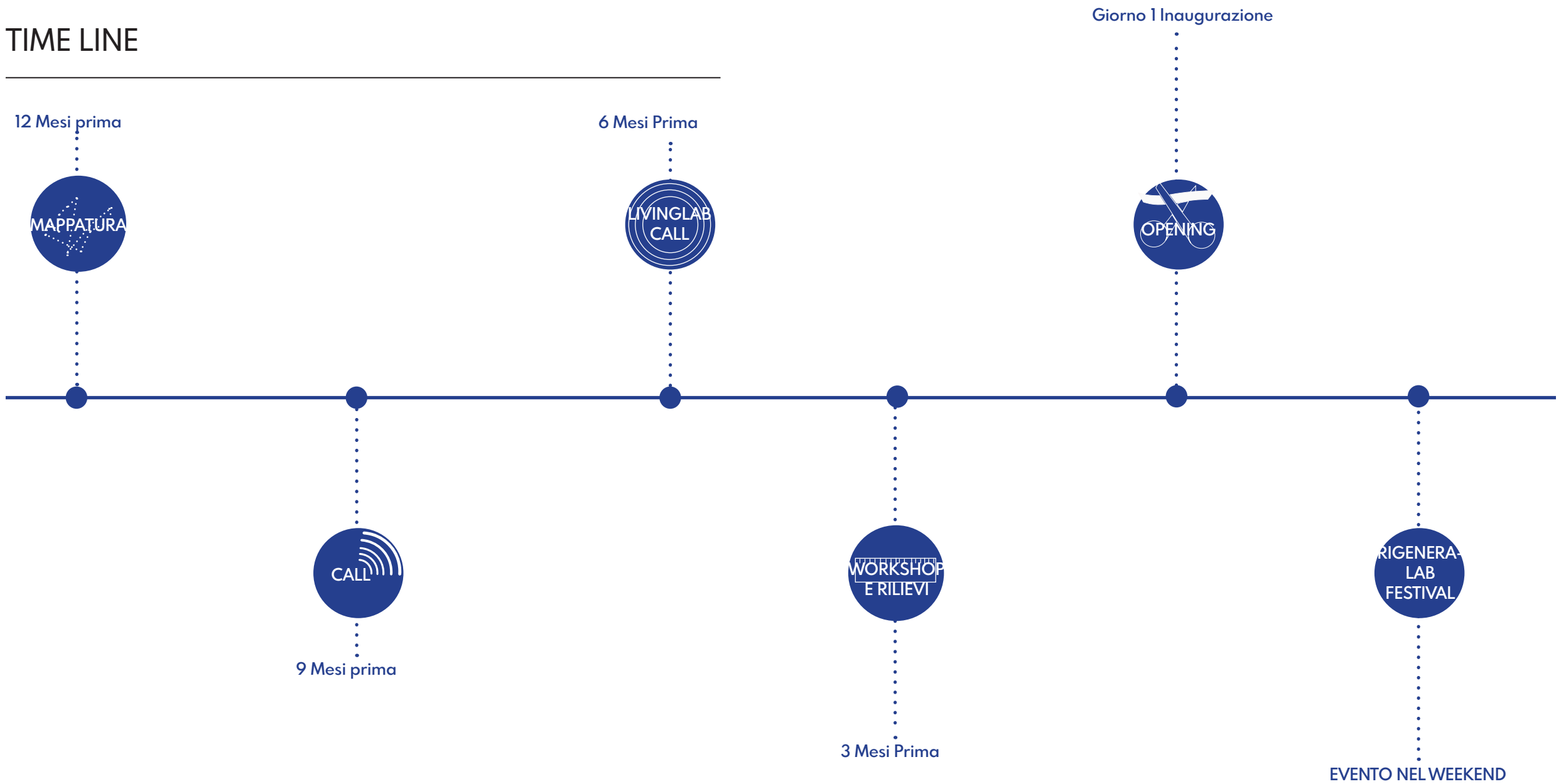
ATTIVITÀ

	PIOVRA I LAB	CORTILI DA RIGENERARE	SPAZI INDECISI	EDIFICI ABBANDONATI
3 MESI PRIMA	 <p>Il LL organizza una serie di seminari e workshop all' interno della sede nel Mercato di Viale Monza. Crea una Partnership, con Università (Polimi!), Imprese e aziende di design ed Architettura, propone il riutilizzo di materiali di scarto, e con associazioni culturali e crative avvia pratiche di rigenerazione. 12 seminari divisi in 3 mesi, uno a settimana, partecipano anche i residenti.</p>	 <p>Durante i primi 3 mesi si svolgono attività di rilievo dei cortili per la serata inaugurale, prove per scene teatrali, e partecipazione dei residenti interessati che notano qualcosa di nuovo nel loro palazzo, attività di teatro, arte, cultura partecipata.</p>	 <p>Durante i primi 3 mesi si svolgono attività di rilievo degli spazi e delle aree pedonali, insieme ai cittadini con dei workshop a cielo aperto. Si decide cosa fare di quell area e come abbellirla. Si Iniziano a creare delle soluzioni urbane temporanee .</p>	 <p>Durante i primi 3 mesi si svolgono attività di rilievo e di organizzazione delle mostre e messa in sicurezza degli edifici. Workshop e seminari organizzati dall' università con i laboratori e corsi di studi di progettazione partecipativa e packaging sostenibile per esempio nel caso della fabbrica panettoni cova.</p>
INAUGURAZIONE	<p>Il LL fa da punto di accoglienza per i visitatori, ed è un ottimo punto attrattivo per il mercato, durante la sera il mercato diventa il palcoscenico del quartiere, con dj set e cena .</p>	<p>Nella serata\giornata di Inaugurazione, i cortili aprono ai visitatori, con spettacoli teatrali, e video proiezioni dei lavori svolti nei precedenti mesi. Gli spazi del cortile sono le scenografie delle scene, vengono aggiunte delle tribune e delle panche, progettate nei mesi prima durante la fase di codesign.</p>	<p>Nella serata\giornata di Inaugurazione, si completano i lavori insieme ai visitatori, con attività di progettazione partecipata sul posto, attività per bambini ed adulti.</p>	<p>Nella serata\giornata di Inaugurazione, le mostre aprono ai visitatori, ci saranno diverse mostre in base al luogo. Performance artistiche, Mostre di Tecnologia e innovazione, Mostre sulla Storia del quartiere. Durante la sera dj set, ed eventi privati? molto spesso questi luoghi sono senza corrente elettrica, quindi solo eventi mattutini e pomeridiani</p>
RIGENERA-LAB FESTIVAL	<p>Il LL diventa uno spazio dove si organizzano conferenze per le aziende partecipanti all' evento, raccoglie feedback dai visitatori, diventa una agenda tridimensionale in cui tutti gli eventi durante il weekend, vengono esposti, Potrebbe essere una Biglietteria per eventi privati.</p>	<p>Nel week end, gli spazi del cortile diventano dei teatri e dei cinema a cielo aperto, Cinema Beltrade propone video proiezioni di film sociali e condominiali, mediateca Morando, mostra i film del regista.</p>	<p>Nel week end, gli spazi indecisi diventano luoghi di sosta e di incontro per i visitatori che accolti da residenti artisti e street artist contribuiscono anche loro alla creazione di elaborati che rimarranno sui luoghi, per esempio tour dei luoghi con un artista per imparare a ritrarre dal vero o a creare degli stencil per graffiti, toru fotografici,</p>	<p>Proseguono le mostre e le Università e Aziende spiegano i loro progetti.</p>

SYSTEM MAP

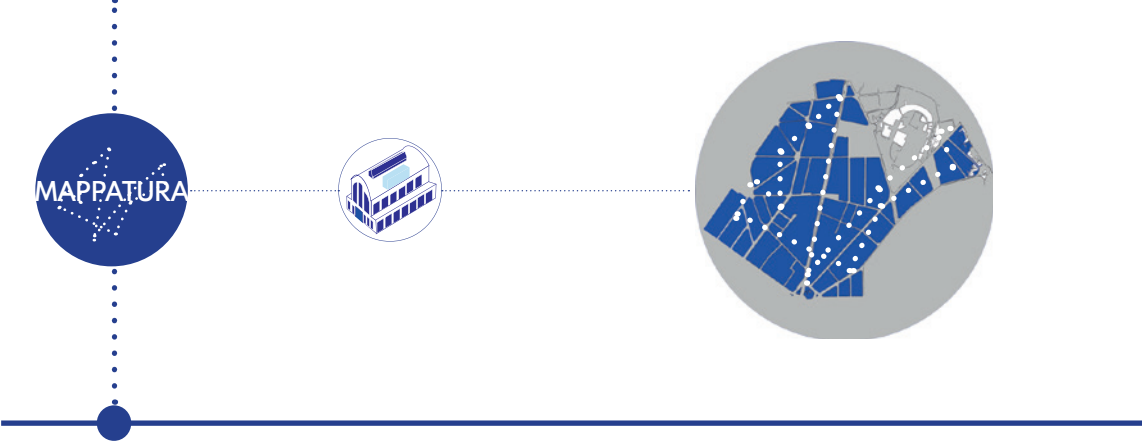


TIME LINE



12 MESI PRIMA

12 Mesi prima

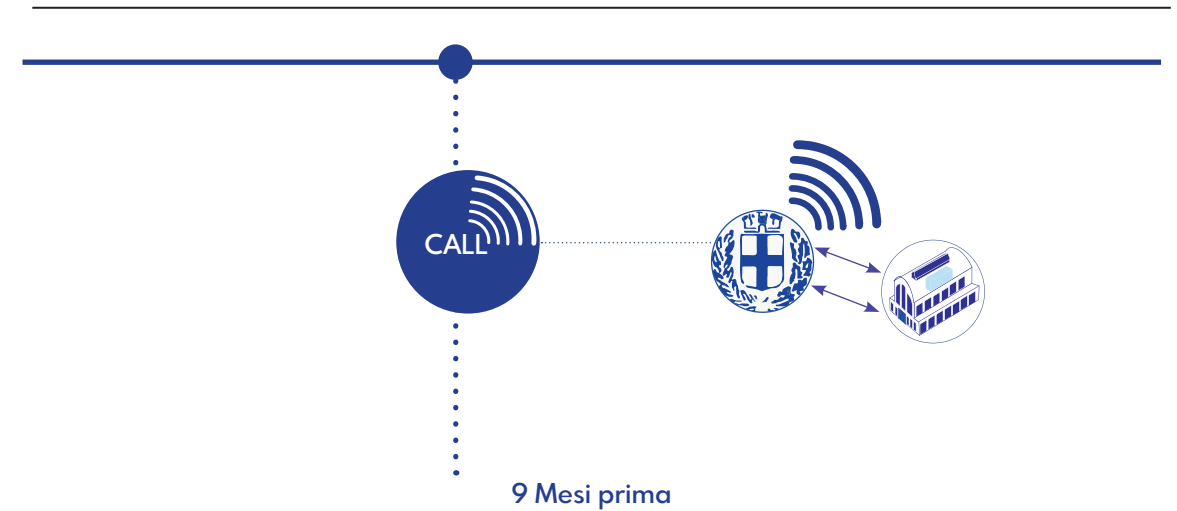


12 mesi prima la realizzazione dell'evento RigeneraLab Festival, il Piovra Lab cataloga una serie di edifici e di spazi condominiali e pubblici che sono sotto utilizzati o in stato di abbandono nel territorio di Nolo.

Questa Prima fase di mappatura avverrà attraverso una ricerca di analisi dei dati contenuti nel Geo portale a disposizione del Comune.

Successivamente saranno mappati i luoghi selezionati da associazioni no-profit che da anni creano attività inclusive per i residenti e di recupero per gli edifici, all'interno del quartiere, così da essere inseriti nella raccolta dei dati, e infine verranno mappati quei cortili condominiali che per via di carenze organizzative e di mancanza fondi necessari per la riattivazione dei spazi comuni, si ritrovano in stato di degrado.

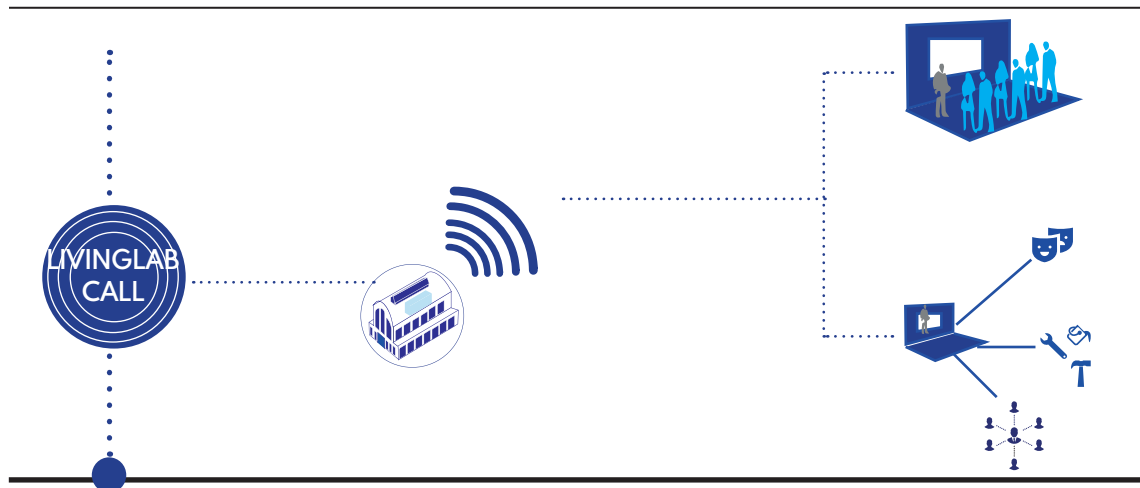
9 MESI PRIMA



9 Mesi prima

Conseguentemente alla realizzazione della ricerca e di una serie di analisi dei dati raccolti, il Piovra Lab farà richiesta e /o parteciperà ai Bandi di recupero e riuso temporaneo, promossi dal Comune, inoltre parteciperà a bandi organizzati da altre associazioni che prevedono il recupero di luoghi per i residenti attraverso pratiche artistiche, musicali e di eventi di inclusione e coesione sociale.

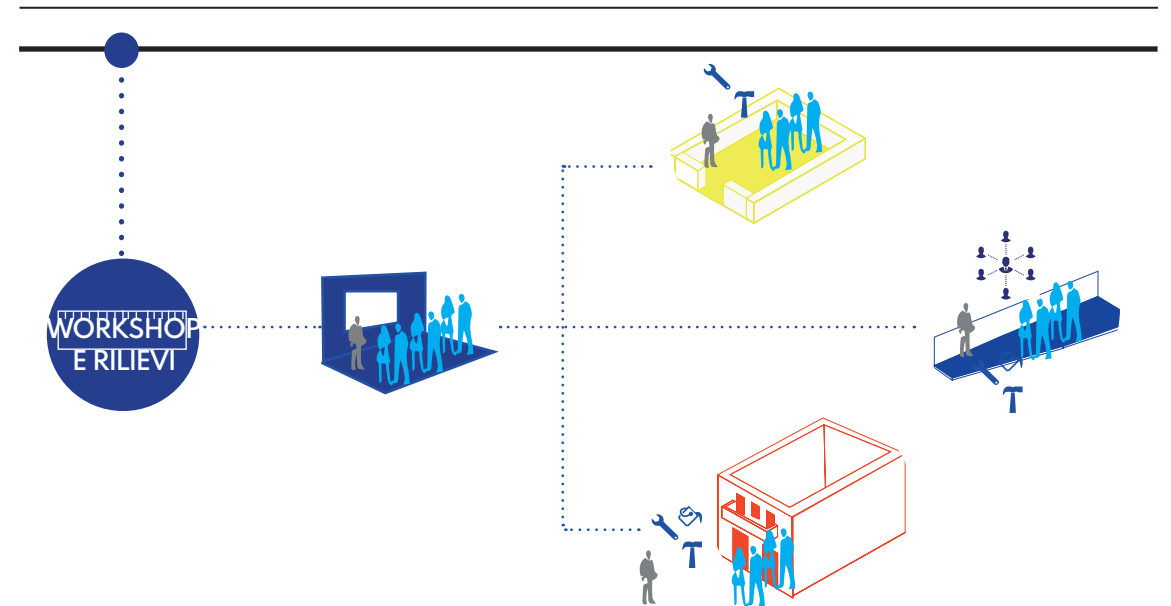
6 MESI PRIMA



6 mesi prima dell'evento, il Piovra Lab organizza una call nel quartiere, per attrarre le associazioni culturali, per coinvolgere i residenti, e presentare gli spazi e il progetto, all'interno del Mercato.

Successivamente, creerà gli utenti che costituiranno gli Stake holders: associazioni culturali, imprese di materiali edili, associazioni di riuso degli scarti di materiali. Organizzazioni e Istituzioni interessate all'evento.

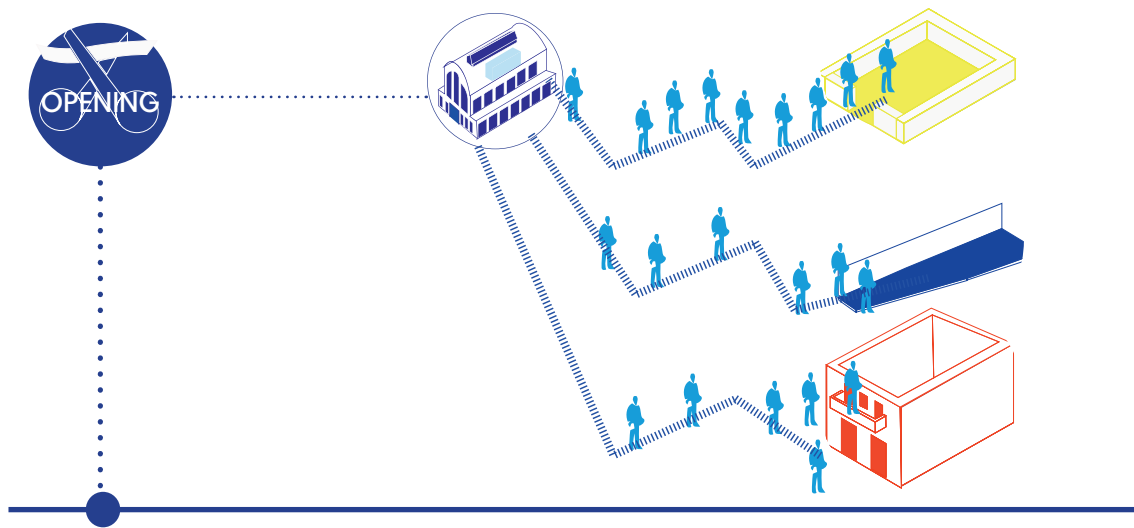
3 MESI PRIMA



Nei 3 mesi antecedenti al Festival il Piovra Lab organizzerà una serie di seminari e workshop con gli stake holders e i residenti partecipanti, nei luoghi da rigenerare e negli spazi del LL. Durante questa fase gli utenti occupati nei diversi spazi, svolgeranno attività di rilievo spaziale, successivamente attraverso workshop progetteranno come inserire i concept all'interno dello spazio e procedere all'allestimento degli stessi.

Questa fase ha anche un'importanza sociale in quanto si dà la possibilità ai residenti e agli Stakeholders di creare collaborazioni e di imparare nuovi sistemi di lavoro condiviso.

OPENING



Durante l'inaugurazione si aprono gli spazi ai residenti e ha inizio un week end di eventi itineranti:

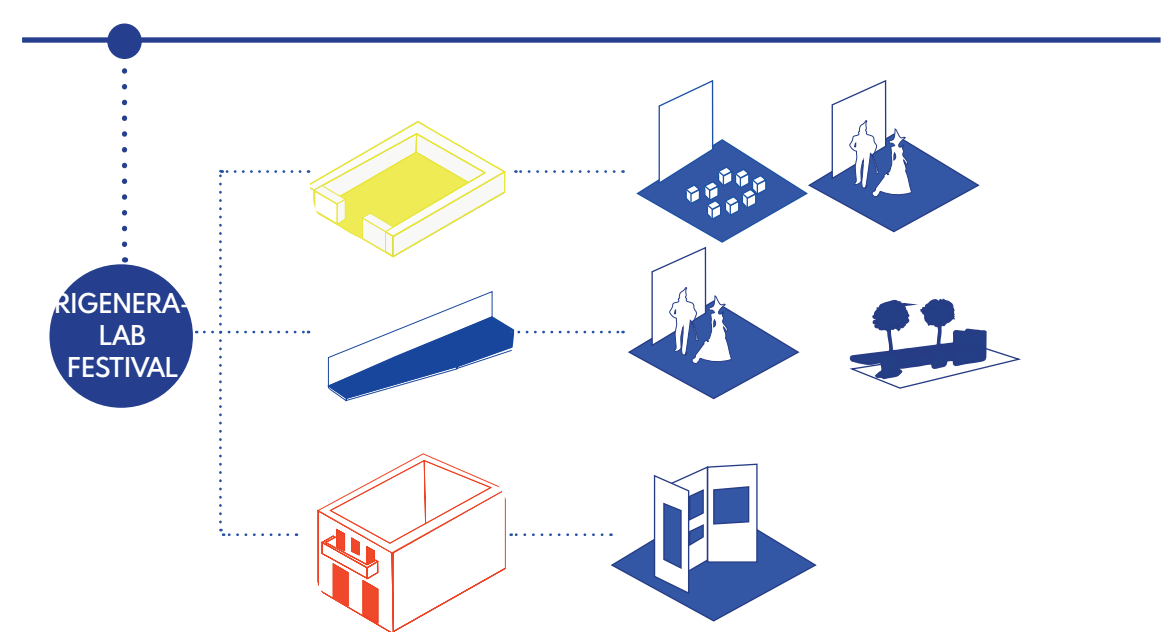
Negli Edifici abbandonati: mostre di design, arte, e progetti organizzati dalle istituzioni.

Nei Cortili video proiezioni, eventi teatrali, e proiezione di video dei lavori svolti con i residenti, coinvolgendo il cinema Beltrade e dj set.

Nei luoghi pedonali indecisi, eventi di street art, artigianato, arti girovaghe.

Il LL diventa un centro di accoglienza e infopoint, luogo di conferenze con la presentazione di progetti e ospiti.

EVENTO NEL WEEKEND



Il Rigenera Lab Festival avrà inizio e l'evento si svolgerà per i successivi tre giorni, così da dare la possibilità di completare le attività di Street art session, di poter vedere la proiezione dei film nei cortili e gli spettacoli di teatro.

L'evento sarà itinerante e il quartiere sarà in piena attività, con eventi in tutti gli angoli e gli spazi precedentemente decadenti. Successivamente all'evento alcune di queste attività continueranno a svolgersi, come le mostre, la proiezione di film, e gli eventi serali nei principali spazi del quartiere, mentre gli altri spazi una volta rigenerati resteranno per le attività quotidiane dei residenti utilizzando le nuove risorse e i nuovi elementi inseriti nel contesto urbano.

PERSONAS

Per l'ideazione di progetti di rigenerazione di spazi sottoutilizzati, coordinati da un Living Lab è importante creare attività di copartecipazione.

La progettazione partecipata si basa su relazioni di carattere professionale e sociale, tra residenti ed utenti di associazioni, aziende, enti universitari, che collaborano al fine di realizzare delle Vision finalizzate alla rigenerazione urbana, inclusiva e strutturalmente lineare con le dinamiche del quartiere.

Per creare queste collaborazioni si devono definire quelli che saranno gli utenti ideali per il Living Lab e per definire l'evento.

Le Personas, ovvero dei possibili fruitori selezionati per archetipi, vengono ricavati dai dati precedentemente raccolti e suddivisi in primarie e secondarie.

Le Personas primarie sono prevalentemente gli Utenti che per un interesse occupazionale o sociale sono maggiormente attratti dalla proposta dei servizi offerti dall'infrastruttura e quindi potrebbero essere gli stakeholder o i principali consumatori.

Le Personas secondarie sono quella tipologia di Utenti che potrebbero trarre dei benefici secondari dalle offerte proposte, come la partecipazione a ipotetici workshop o eventi organizzati per accrescere la propria formazione o creare nuove relazioni sociali.

Successivamente vengono ideati gli Spatial User Journey, ovvero i possibili flussi delle personas, categorizzati per spostamenti di luoghi e collaborazioni relazionali con altri utenti.

PERSONAS PRIMARIE



PAOLO



MARGAUX



UGO

PERSONAS SECONDARIE



GIUSEPPE



MASSIMO



ELENA

PERSONA PRIMARIA 1

Professione: Studente
Età: 26
Cittadinanza: Italiana



PAOLO

Tipologia Utente: Universitario
Offerta: Video Maker e assistente nella progettazione degli eventi
Call: Attraverso l'Istituzione universitaria

Biografia: Paolo è uno studente del Politecnico di Milano del corso di Design del prodotto
Conoscenza di programmi di editing video, grafica e modellazione 3d
Abilità: Arrampicata, creare video, dipingere
Interessi: Fare esperienza nel campo dell'arte, conoscere persone con cui condividere interessi
Aspettative: interessi
Attività: Frequenta il Parco della Martesana, GhepensiMi, Base

PERSONA PRIMARIA 2

Professione: Insegnante
Età: 36
Cittadinanza: Francese



MARGAUX

Tipologia Utente: Turista low cost
Offerta: Visitare il quartiere e

Call: Social Sharing Network

Biografia: Margaux è un'insegnante presso un Istituto Francese
Abilità: Organizzazione, creatività, conoscenza di diverse lingue
Interessi: Libri, viaggiare, creare contenuti social, attività culturali
Aspettative: Conoscere culture diverse durante i viaggi all'estero, conoscere persone attive e socievoli
Attività: Castello Sforzesco, Fondazione Prada, OstelloBello

PERSONA PRIMARIA 3

Professione: Artigiano del Riciclo
Età: 35
Cittadinanza: Italiana



Tipologia Utente: Associazioni No profit
Offerta: Laboratori di riutilizzo del legno

Call: Partecipazione ai seminari della Piovra Lab

UGO

Biografia: Ugo è un artigiano e progettista dell'associazione sostenibile Rilegno

Abilità: Organizzazione, ebanisteria, conoscitore di soluzioni di riciclo dei materiali

Interessi: Design e arte, Tattoo, Giardinaggio

Aspettative: Incentivare le persone ad utilizzare pratiche di riuso degli oggetti, creare processi di inclusione

Attività: Orti di via Padova, Tipografia Alimentare, NOI Libreria

PERSONA SECONDARIA 1

Professione: Costruttore
Età: 58
Cittadinanza: Italiana



GIUSEPPE

Tipologia Utente: StakeHolder
Offerta: Fornitura di materiale edile e manovalanza per la messa in sicurezza degli edifici

Call: Contattato dal Piovra Living Lab

Biografia: Giuseppe possiede un'impresa e una rivendita edile nel quartiere NoLo

Abilità: Esperienza nelle costruzioni, organizzazione delle attività, abilità di guida di mezzi pesanti

Interessi: Musica, attività sportive, materiali Innovativi

Aspettative: Sponsorizzare eventi nel proprio quartiere, interesse nel fare attività nuove

Attività: Circolo della Bocciofila, Caffineria, Mercato Crespi

PERSONA SECONDARIA 2

Professione: Street Artist
Età: 53
Cittadinanza: Italiana



MASSIMO

Tipologia Utente: Stakeholder
Offerta: Insieme alla crew, creare Murales e seminari

Call: Partecipazione ai Seminari del Piovra Living Lab

Biografia: Massimo in arte Asso, è uno street artist che ha partecipato a dipingere il MURO LIBERO

Abilità: Creatività, Conoscenza di programmi Dj producer, Graffit Artist

Interessi: Musica Hip Hop, Attività di agility con il proprio cane, Gustare cibi etnici.

Aspettative: Iniziare un partnership con con nuove associazioni, rivedere i luoghi della sua infanzia.

Attività: Metropolis Dischi, Ristoranti etnici, Parco della Martesana

PERSONA SECONDARIA 3

Professione: Fondatore di Assabone
Età: 58
Cittadinanza: Italiana



ELENA

Tipologia Utente: Associazione No-Profit
Offerta: Organizzazione mostra d'arte

Call: Contattata da Piovra Lab

Biografia: Elena è la fondatrice dell' Associazione culturale No-Profit Assabone

Abilità: Esperienza nella curatela di mostre d'arte contemporanea

Interessi: Teatro, arte, cultura, design, architettura

Aspettative: Creare processi di rigenerazione all' interno del proprio quartiere

Attività: Cinema Beltrade, Alcova, Biennolo

SPATIAL USER JOURNEY MAP PERSONA 1

9 Mesi

6 Mesi

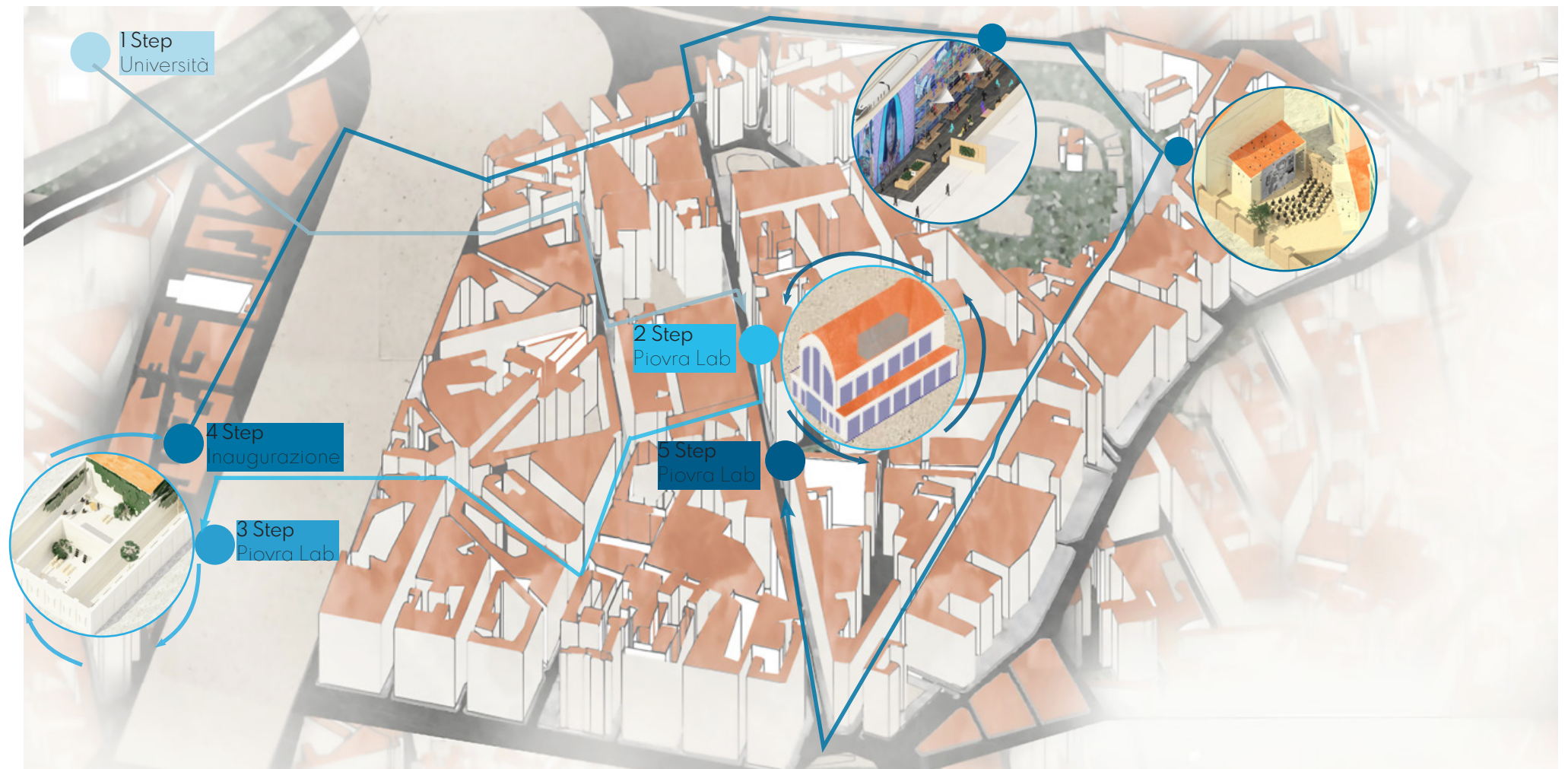
3 Mesi

Inaugurazione

Evento in corso



PAOLO



STEP

9 Mesi

6 Mesi

3 Mesi

Inaugurazione

Evento in corso



1° STEP CALL

Durante le lezioni Paolo viene a conoscenza della partecipazione dell'Università alla call del Living, decide di partecipare.



3° STEP PREPARAZIONE ALLESTIMENTO

Dopo la partecipazione ai Workshop, Paolo si occupa insieme agli altri stakeholders dell'allestimento della Mostra



2° STEP WORKSHOP

Paolo si dirige al Piovra Living Lab dove partecipa ai Workshop



4° STEP INAUGURAZIONE

Partecipa all'inaugurazione e presentazione delle mostre presso il Piovra Living Lab



5° STEP EVENTO

Durante i giorni di eventi Paolo pubblica sui social i video fatti durante gli eventi itineranti

SPATIAL USER JOURNEY MAP PERSONA2

9 Mesi

6 Mesi

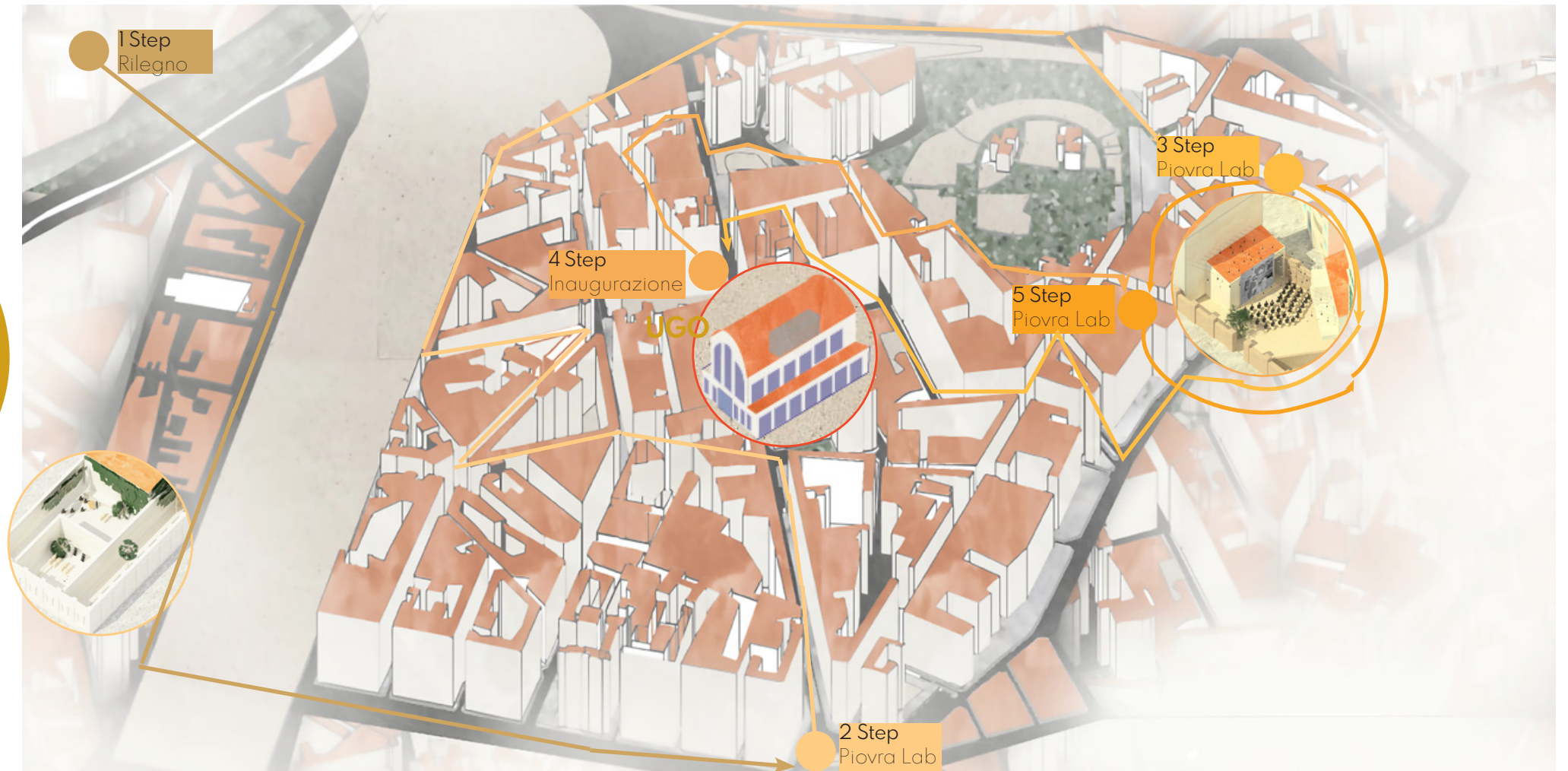
3 Mesi

Inaugurazione

Evento in corso



UGO



STEP

9 Mesi

6 Mesi

3 Mesi

Inaugurazione

Evento in corso



1° STEP CALL

Il piovra Lab
contatta l'Asso-
ciazione Rilegno,
per creare una
collaborazione



3° STEP PREPARAZIONE ALLE- STIMENTO

Inizia la creazione
dell'allestimento dello
spazio. Viene aperto
un Laboratorio di riuso
del legno nei locali
del cortile confiscato



2° STEP WORKSHOP

Ugo dopo esse-
re stato informa-
to, si dirige nel
quartiere NoIO
per iniziare una
collaborazione
con i residenti
per la raccolta
degli sarti del
legno



4° STEP INAUGURAZIONE

Durante l'inaugura-
zione Ugo Parte-
cipa alla presenta-
zione degli eventi



5° STEP EVENTO

Dopo l'evento all'inter-
no del cortile confiscato
verrà costituita una
collaborazione con i
residenti, Rilegno, e il
Piovra Lab per creare un
Laboratorio di quartiere

SPATIAL USER JOURNEY MAP PERSONA 3

9 Mesi

6 Mesi

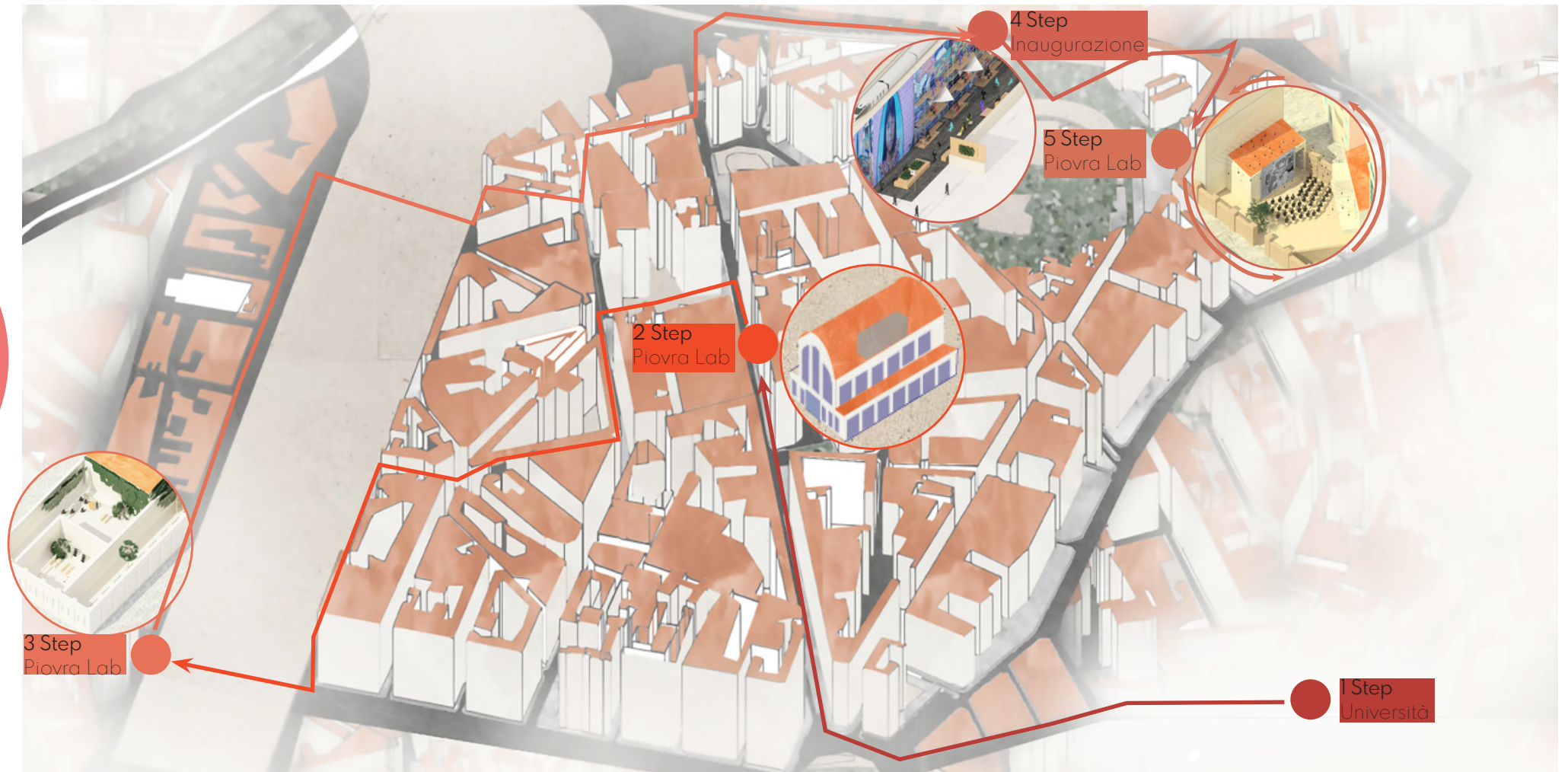
3 Mesi

Inaugurazione

Evento in corso



MARGAUX



STEP

9 Mesi

6 Mesi

3 Mesi

Inaugurazione

Evento in corso



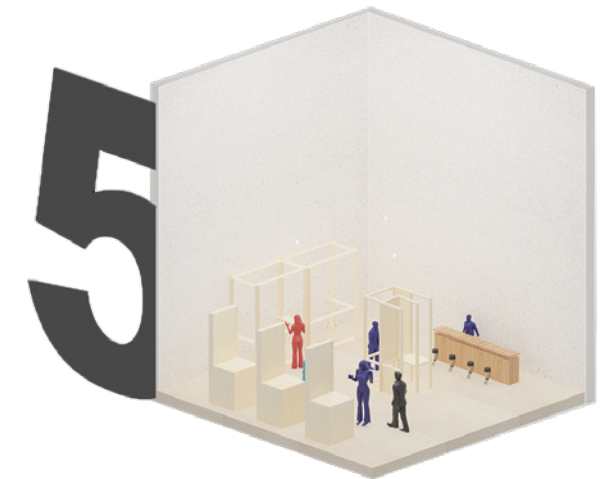
1° STEP CALL

Margaux alloggia in un Ostello nelle vicinanze di NoLo. Grazie alla sponsorizzazione dell'evento sui social network viene a conoscenza dell'evento e si dirige al Mercato



3° STEP MURO LIBERO VIA PONTANO

Successivamente si reca in via Pontano, dove partecipa alle Street Art session.



5° STEP EVENTO

Durante la sera si recherà nell'ex fabbrica in via Sammartini dove potrà osservare le opere degli artisti e designer di NoLo e divertirsi durante il dj set.

2° STEP MERCATO

All' Interno del Mercato Rionale, Margaux assiste alla Presentazione dei Living Lab e dopo aver letto il programma inizia il tour



4° STEP CORTILE CONFISCATO

Nella fase successiva Margaux, si reca nel cortile confiscato in via Padova per assistere alle proiezioni di film.



4.4 RIGENERA-LAB
FESTIVAL
MURO LIBERO,
VIA PONTANO



ANALISI DELLO SPAZIO



L'area pedonale che collega via Padova a via Pontano, è costituita da una pavimentazione in asfalto dedicata al passeggio e da un slargo adiacente alla via, che è spesso utilizzato come parcheggio per auto e ciclomotori. L'utilizzo dello slargo da parte degli autisti non rende quest'area parzialmente fruibile per i residenti. Si può notare dalla foto che la zona pedonale è delimitata a sinistra da un muro alto circa 9 metri su cui sono esposte delle opere di street art, e sulla destra da un muretto alto circa 70 centimetri su cui è disposta una ringhiera fatta da lamiere e cespugli non curati. Non sono presenti alcun tipo di arredo pubblico o panchine dove potersi sedere e nessuna tipologia di attività o strumento in grado di far interagire il residente con il luogo. Il Muro sorregge i binari e la parte superiore adesso in stato decadente non è in linea con lo stile visivo dei Graffiti.



Particolare del margine superiore del Muro, che delimita la pavimentazione dei binari, in evidente stato decadente. Necessita di essere recuperato creando un stile continuo con la superficie del muro.

A destra, il particolare della recinzione in ferro e lamiere. Lo slargo adiacente alla via occupato da un'auto che non permette la fruibilità dell'area.



Vista del Muro Libero, dipinto in questa porzione dallo Street Artist LOOP. L'intervento con sedute pubbliche apporterebbe ai fruitori la possibilità di avere un punto di vista per poter godere delle opere.

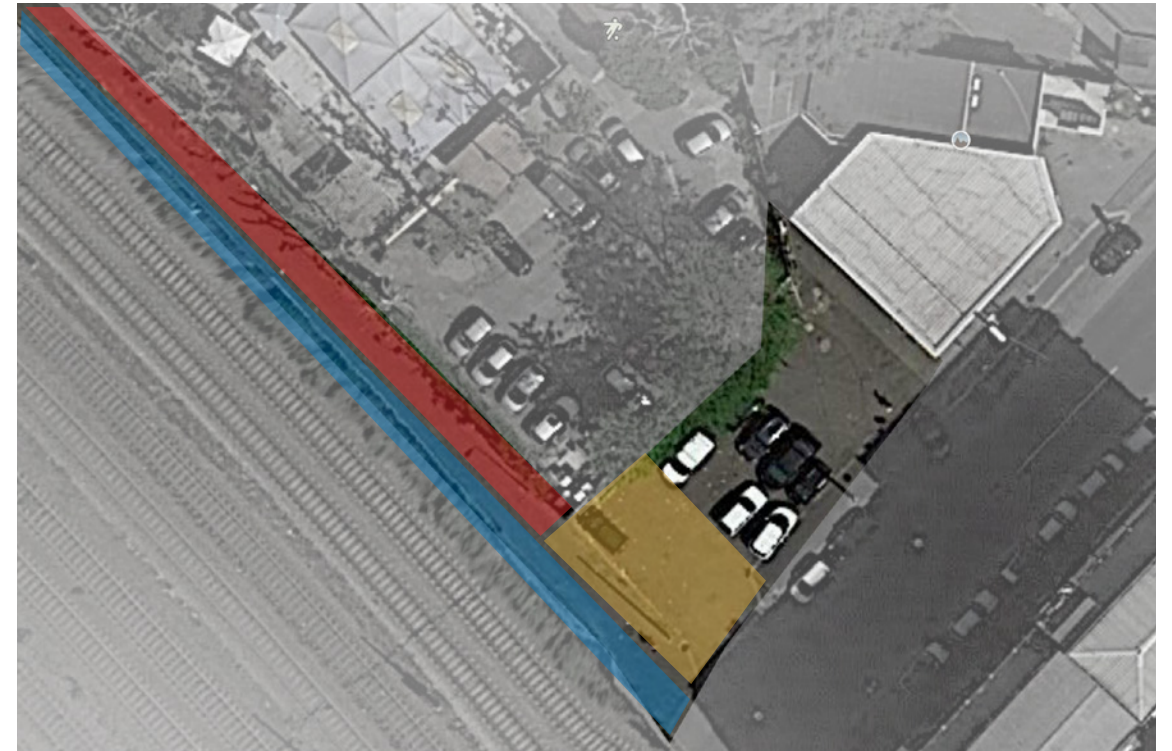
Particolare della pavimentazione stradale, l'assenza di segnaletica stradale e la mancanza di dissuasori visivi che delimitano l'area pedonale rendono la via poco attrattiva.



PIANTA DELLO STATO DI FATTO



ZONING



 AREA PEDONALE

 MURO LIBERO

 SLARGO PEDONALE

OBIETTIVI

1 DEFINIRE LO SPAZIO

Dall'analisi spaziale si può notare come non ci sia una vera e propria definizione del luogo, in quanto è un'area pedonale non evidenziata nè da segnaletica orizzontale nè verticale. Inoltre non sono presenti arredi come sedute e zone di riparo. L'organizzazione dell'evento in questo spazio è stata pensata per migliorare i punti carenti del luogo e la mancanza di arredi e attrazioni. Il primo obiettivo è quindi quello di creare uno spazio alla dimensione dei cittadini, cercando di attrarre più residenti possibili attraverso eventi temporanei con l'aspettativa di creare uno spazio che non venga più riconosciuto come luogo interstiziale, di connessione, di passaggio, ma che diventi un luogo di sosta, di divertimento, un nuovo centro per le attività sociali della comunità.

2 ARREDO URBANO

Nell'area pedonale di via Pontano non esistono sistemi e sedute pubbliche per consentire ai residenti la sosta urbana. Attraverso i Workshop organizzati dal Piovra Lab e tenuti da artigiani e stakeholders che si occupano di progetti di rigenerazione di spazi sottoutilizzati, verranno progettati degli arredi che permetteranno ai residenti di poter sostare nell'area e osservare le opere di Street Art. Tali arredi saranno progettati nei mesi antecedenti l'inaugurazione dell'evento Rigenera Lab Festival e completati durante l'evento dai residenti e i curiosi che parteciperanno alle attività di rigenerazione dell'area. Gli arredi saranno in linea con il contesto e progettati seguendo pratiche sostenibili, come il riutilizzo di legni di scarto e l'inserimento di elementi come le piante per creare un filtro tra lo slargo pedonale e la trafficata via Padova.

3 ATTIVITÀ INCLUSIVE

Le pratiche di Riuso temporaneo si basano su attività inclusive, questo permette ai residenti di collaborare e di conoscere i propri vicini di casa. In un'area vasta come quella di via Pontano che si estende da via Padova fino a Viale Monza, è importante creare dei punti attrattivi per i numerosi residenti che abitano la zona. L'obiettivo di questo evento è quello di creare coesione sociale tra gli abitanti di NoLo, per questo sono state pensate delle strutture a più livelli che contengono strumenti per attività inclusive. Sono degli spazi semi aperti costituiti da tavoli e sedute mobili così da rendere libero il residente di poter disporre lo spazio in base alle sue preferenze e al numero di utenti che lo usufruiscono insieme. Una serie di scaffalature, sul fondo della struttura, sono state poste per attivare pratiche di *Book Crossing* e di deposito volontario di bombolette di vernice per chiunque volesse cimentarsi nella Street Art, in un luogo dove è consentito.

4 STILE VISIVO UNICO

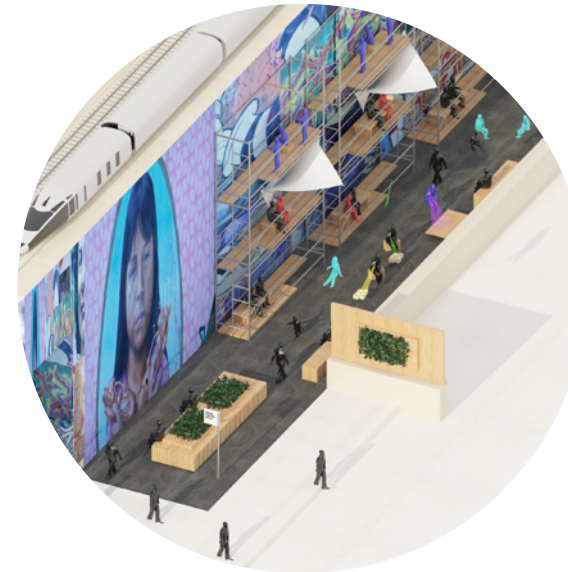
L'elemento caratterizzante di via Pontano è sicuramente il muro che sorregge i binari della ferrovia, costituito da opere di Street artist Internazionali, come Rendo, Raaptuz, Loop, La crew TDK, ma nonostante questo sono molti i punti carenti del luogo, dalla recinzione costituita da barre in metallo e alcune parti in lamiera al cornicione del muro in decadenza. L'obiettivo di questo evento è quello di ricreare uno stile visivo unico in tutta l'area pedonale, creando un ambiente esteticamente coerente e piacevole per i residenti. Durante l'evento Rigenera Lab Festival in via Pontano, si svolgeranno attività di street art tenute dai grandi street artist per poter ricreare una serie "cartellini Museali" sottoforma di Tag così da dare la possibilità ai fruitori di riconoscere le opere esposte. Successivamente verranno creati dei pannelli dipinti. Una volta finito il Festival, gli elaborati creati durante l'evento resteranno nella zona area Pedonale ormai rigenerate.

SPACE PROGRAMME



1 WORKSHOP E RILIEVI

Nella fase 1 Residenti e gli Stakeholder si incontrano in via Pontano per partecipare ai Workshop e alla fasi di rilievo spaziale. Catalogando gli strumenti utili per il Progetto.



3 INAUGURAZIONE

La fase 3 consiste nell' Opening dell' evento, che sarà in concomitanza con gli eventi negli altri spazi del cortile. I residenti attratti dagli interventi di recupero, parteciperanno a personalizzare gli arredi pubblici. Gli street Artist completeranno le opere e aggiungeranno le Tag sul cornicione del Muro Libero.

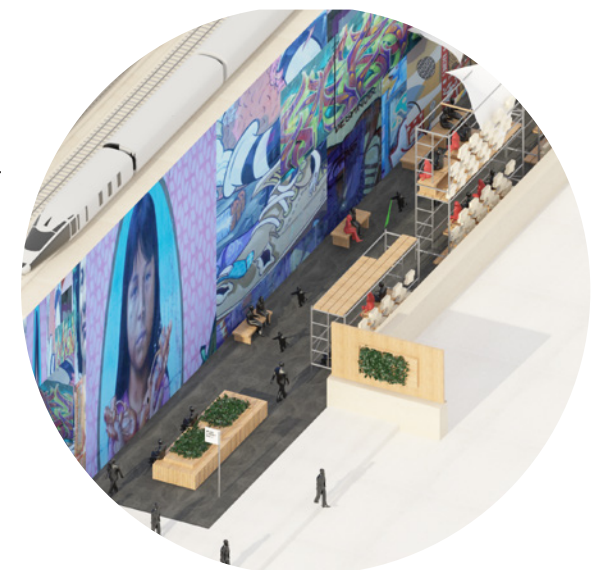
2 ALLESTIMENTO

La fase 2 è costituita dall' allestimento dello spazio e la messa in opera degli arredi progettati nelle fase precedente.



4 EVENTO

Nei giorni successivi all'inaugurazione lo spazio sarà rifinito dai residenti e saranno aggiunti nell'area pedonale delle sedute con piante, 3 strutture dedicate alle attività ricreative per gli abitanti su due livelli e costituite da una libreria modulare per attività di bookcrossing e di street art.



Particolare in scala 1: 100

Masterplan in scala 1: 500

PLANIMETRIA DEL PROGETTO



INAUGURAZIONE



Durante l'inaugurazione del Rigenera Lab Festival in via Pontano, si svolgeranno delle attività di riattivazione dello spazio. Parteciperanno all'evento i residenti che hanno seguito i Workshop organizzati dal Piovra Lab; Street Artist che si occuperanno di creare delle session Live di Street Art; Associazioni di quartiere che durante un tour mostreranno e spiegheranno le opere esposte sul Muro Libero e organizzeranno le attività per i più piccoli; Artigiani del riuso di materiali di scarto che insieme ai residenti finiranno di completare gli arredi pubblici; l'associazione di Orti di via Padova che insieme agli abitanti planteranno la vegetazione per le sedute e tutti i residenti e turisti interessati.

STREET ART TOUR

La giornata d'inaugurazione sarà composta da un tour di un'associazione di quartiere che spiegherà le opere degli street artist che sin dagli anni ottanta usavano dipingere i muri di via Pontano. Questa tipologia di attività è utile per informare residenti e turisti sul cambiamento che il quartiere avuto nella storia; per creare un senso di appartenenza ai residenti al proprio quartiere. Un luogo che per tanto tempo è stato catalogato come zona di passaggio, grazie ad eventi di riuso temporaneo e ad interventi spaziali improntati alla coscienza e sosta sul luogo si avrà la possibilità di attivare nuove funzioni sociali, relazionali e di inclusività tra gli utenti di una comunità.



PROGETTAZIONE PARTECIPATA

Una delle attività inaugurali del Festival nell'area Pedonale in via Pontano sarà quella di interrare delle piante nelle sedute che saranno inserite nel contesto urbano. Questa potrebbe essere una chiara sessione di progettazione partecipativa, in cui i residenti e l'associazione Orti di via Padova collaboreranno per la decorazione dell'area pedonale. Durante questa attività si darà la possibilità agli utenti di imparare nuove abilità e poterle ripetere nel proprio giardino, e all'associazione di attivare nuove relazioni sociali e di conoscenza con i residenti del quartiere. Piantare degli elementi naturali all'interno dello renderà l'area più vivibile.



INTERVENTI GRAFICI

Data la carenza di elementi visivi che valorizzino l'area, come una zona contenente opere di Street Art, sarà fondamentale attuare un intervento grafico che unifichi l'identità del Posto. Durante l'inaugurazione, vi saranno delle attività live di Street Art, in cui i principali artisti che hanno colorato il muro, creeranno sul cornicione dei cartelloni con la vernice, come fossero delle didascalie museali, per cercare di catalogare e di facilitare i fruitori, a riconoscere le opere degli artisti. Successivamente verranno creati dei laboratori per creare dei pattern sui pannelli di legno che faranno da fondale per la struttura di svago e da copertura per la recinzione, creando così un unico stile visivo in tutta l'area.



VISIONE GENERALE DELL' INTERVENTO



1 PUNTO DI VISTA

La progettazione degli elementi per risanare lo spazio di via Pontano si basa su processi di valorizzazione dell' ambiente circostante. Gli Interventi di recupero sono stati inseriti nel contesto spaziale creando dei punti di vista per apprezzare le opere di street art e la vivacità dei colori presenti nell'area.

2 STRUTTURA A DUE LIVELLI

Per creare attività inclusive per i residenti sono state inserite delle strutture semi aperte su due livelli. Il livello all' altezza della strada è aperto sul lato frontale, così da facilitare la vista verso i graffiti e rendere più agevole l' ingresso. Nei due lati corti le scale agevolano la salita al livello superiore per godere della vista panoramica.

3 PASSAGGIO PEDONALE

Precedentemente l'intervento di rigenerazione, non erano presenti elementi che segnalassero la zona pedonale. Con l'intervento di recupero l' area è stata divisa in due parti, la prima dedicata ai ciclisti e alla passeggiata, la seconda alla sosta urbana.

4 SEDUTE CON VERDE

Le sedute sono state progettate, secondo i criteri di sostenibilità, basati sul riuso dei materiali di scarto e l'inserimento di piante per filtrare l' area pedonale dalla strada trafficata di via Padova.

ARREDI E ATTIVITÀ



La separazione dell'area in due parti permette ai pedoni e ai ciclisti di muoversi su una carreggiata preferenziale. La suddivisione degli spazi porterà ad un maggiore aumento dei residenti nella zona.

Questo punto mostra quale potrebbe essere la varietà degli utenti che fruiranno nello spazio. La presenza di tavoli e sedie permetterà ai lavoratori in pausa pranzo di poter consumare i loro pasti, agli studenti di poter studiare e fare ricerche in un ambiente stimolante e all'aperto.

La presenza di un Punto deposito volontario e della libreria di BookCrossing permetterà ai residenti di utilizzare gli oggetti presenti negli scaffali modulari, come giochi da tavolo, libri, e tutto quello che può essere utile per creare relazioni sociali.



Il piano superiore non presenta elementi per attività come contenitori tavoli e scaffali, per rendere la struttura più leggera e ricreare un punto di vista panoramico. È stata inserita una seduta di arredo pubblico per permettere al fruitore di rilassarsi mentre osserva il paesaggio.

Essendo una struttura semi aperta, non è presente una copertura permanente, ma è stata progettata una copertura composta da elementi in metallo e tessuto così da permettere un riparo ai residenti nelle afose giornate estive.

Il Fondale con pannelli in legno riutilizzato è verniciato con bombolette di vernice e la tecnica degli stencil. È stato composto precedentemente e poi verniciato durante la Street Art Session dell'evento inaugurale insieme ai residenti.

La libreria modulare è stata pensata per essere agganciata alla struttura in metallo tubolare del ponteggio. All'interno contiene oggetti depositati volontariamente dai residenti, per creare una rete solidale, con attività di Bookcrossing, deposito di bombolette di vernice e giochi da tavolo.

Le sedie e i tavoli visualizzati sono ideati per essere adoperati all'interno di uno spazio ristretto, sono in metallo e legno di scarto, ed essendo mobili, i residenti possono spostarli in base alle loro esigenze.

4.5 RIGENERA-LAB
FESTIVAL
CORTILE CONFISCATO,
VIA ANGELO MOSSO 4



ANALISI DELLO SPAZIO



Un Cortile Confiscato alla mafia, ubicato in via Angelo Mosso 4, è retrostante alla palazzina, che recentemente ha avuto un incendio al suo interno. In passato il cortile era luogo di prostituzione e affari illeciti, così è stato chiuso per 20 anni.

È composto da un'ampia zona all'aperto in cui sono presenti anche due locali magazzini da restaurare, e il porticato che segna l'entrata alla palazzina.

In uno dei muri perimetrali si possono notare due graffiti di Rendo, raffiguranti Leonardo e la Gioconda, che segnano la nascita di una temporanea riappropriazione di un luogo abbandonato.

Con un'area di 278 m², è il luogo ideale per poter svolgere eventi e attività al suo interno, un giardino che può essere un luogo destinato alla creatività dei residenti



Particolare di una piccola struttura in cemento destinata a locali magazzino, dalla foto si può notare l'evidente stato di abbandono

A destra, la vista della Palazzina con un balcone residenziale che consente l'affaccio verso il cortile. Nella Parte inferiore, delle strutture di rinforzo sorreggono la tettoia di uno degli accessi al palazzo, sbarato con dei pannelli in legno



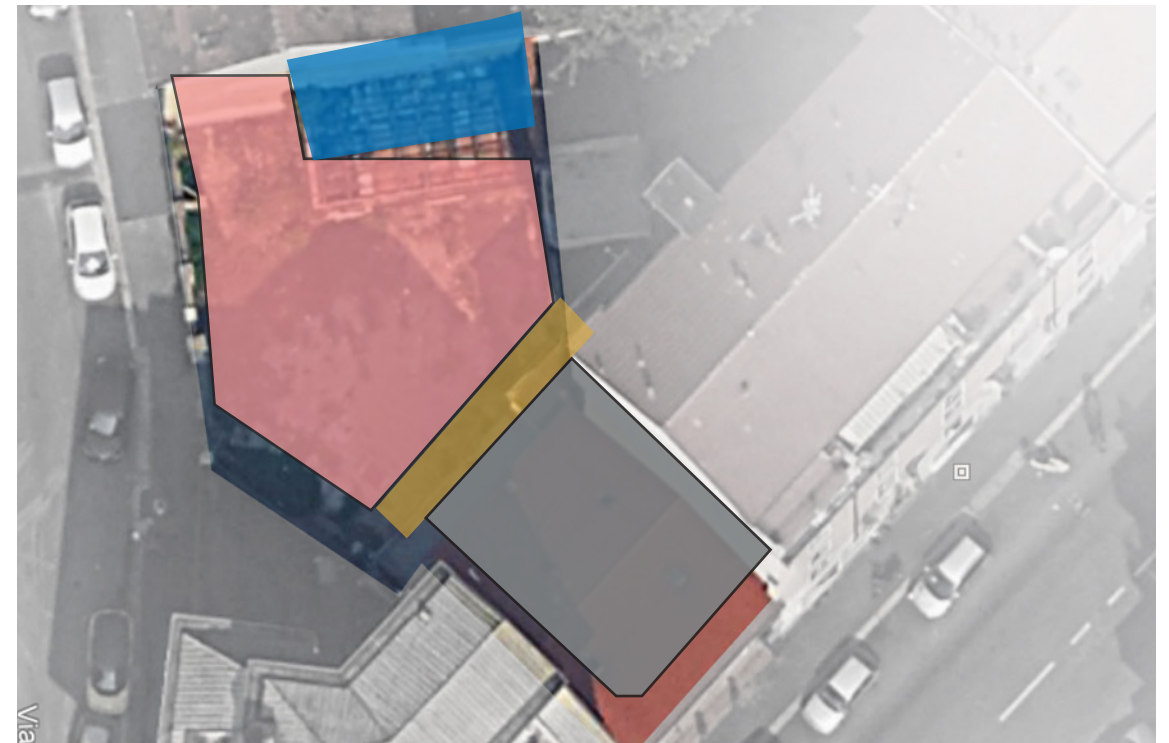
Particolare delle pavimentazione in totale stato di degrado, con dei resti di strumenti utilizzati per lavori di edilizia.



PIANTA DELLO STATO DI FATTO



ZONING



OBIETTIVI

1 RISANARE IL CORTILE

Il cortile di un condominio in ventennale stato di abbandono, presenta dei segni di degrado principalmente nella struttura del porticato, nella pavimentazione e nei locali adibiti a magazzini.

Sono presenti dei graffiti, dipinti dal noto Street Artist Rendo, che segnano l'inizio della rinascita di un luogo che deve essere restituito alla comunità. L'ubicazione centrale rispetto a via Padova e la posizione estremamente vicina al Parco Trotter, sono un buon punto di partenza per le pratiche di riuso temporaneo degli spazi. Il primo obiettivo è quello di ripulire il luogo dalle macerie accumulate per anni e ricavare degli spazi, per i residenti. Successivamente alla messa in sicurezza degli edifici, il cortile interno sarà il fulcro per attività di incontro e relazioni tra residenti.

2 CREAZIONE DI EVENTI CULTURALI

Una delle attività più consone per attirare l'attenzione dei residenti in un luogo che per anni è stato dimenticato e chiuso è quello di organizzare eventi temporanei che attirino gli utenti. I cortili in passato erano i luoghi dedicati alle relazioni sociali tra residenti e inquilini. Oggi sono luoghi di interscambio tra un portone e l'altro o magazzini a cielo aperto di attività commerciali. Spesso non vengono considerati come potenziali luoghi della cultura, mentre in passato gli inquilini delle diverse palazzine utilizzavano il cortile per festività, o riunioni condominiali. Un'altra attività che si svolgeva all'interno dei cortili era quella della proiezione di film. Oggi in alcuni quartieri di Milano sono rinati i cinema all'aperto come luoghi di aggregazione e cultura, questa relativamente nuova ma che ha radici nel passato, potrebbe essere una pratica sociale che porterebbe i residenti a riattivare un luogo centrale ma poco attrattivo.

3 LABORATORI DI QUARTIERE

Successivamente alle attività di workshop e di allestimento nel Cortile in via Angelo Mosso, lo spazio diventerà una location per proiezioni di film durante il Festival. Lo spazio sarà composto da un angolo bar mobile e da sedute dedicate alla visione dei film. Questo sarà possibile grazie alla partecipazione di Rilegno, un'associazione che si occupa di recuperare gli scarti del legno per ridargli una seconda vita costruendo arredi. Le pratiche di riuso dei materiali hanno una notevole importanza sociale e sostenibile, in quanto riducono l'accumulo di ulteriori rifiuti e creano nuovi modi di offrire servizi più inclusivi. Attraverso il recupero dei magazzini del Cortile si aprirà la possibilità di creare dei nuovi laboratori dedicati alla creazione di servizi sostenibili, utilizzabili dai residenti e associazioni e le associazioni di quartiere.

4 CENTRO AGGREGATIVO

La creazione di luoghi creativi in spazi in disuso è una rivincita per i residenti e una possibilità per creare nuove relazioni sociali. In futuro il Cortile Confiscato potrà essere un vero e proprio centro di incontro per i residenti, un luogo di aggregazione, dove condividere esperienze, suggestioni e idee. L'obiettivo sarà quindi quello di creare un luogo dove la comunità possa ritrovarsi insieme per rafforzare il senso di appartenenza.

SPACE PROGRAMME



1 WORKSHOP E RILIEVI

Nella fase 1 Residenti e gli Stakeholder si incontrano nel cortile di via Angelo Mosso, 4 per partecipare ai Workshop e alla fase di rilievo spaziale. Catalogando gli strumenti utili per il Progetto.

2 ALLESTIMENTO

La fase 2 è costituita dall'allestimento dello spazio e la messa in opera degli arredi progettati nelle fase precedente, con la costituzione di un laboratorio di riuso del legno, per via della partecipazione al progetto dell'associazione Rilegno



3 INAUGURAZIONE

La fase 3 consiste nell'Opening dell'evento, che sarà in concomitanza con gli eventi negli altri spazi del quartiere. Nel pomeriggio l'inaugurazione si aprirà con un presentazione degli Stakeholder che hanno partecipato alla rigenerazione del cortile e la video proiezione degli interventi durante le fasi di workshop e allestimento per la realizzazione del festival.

4 EVENTO

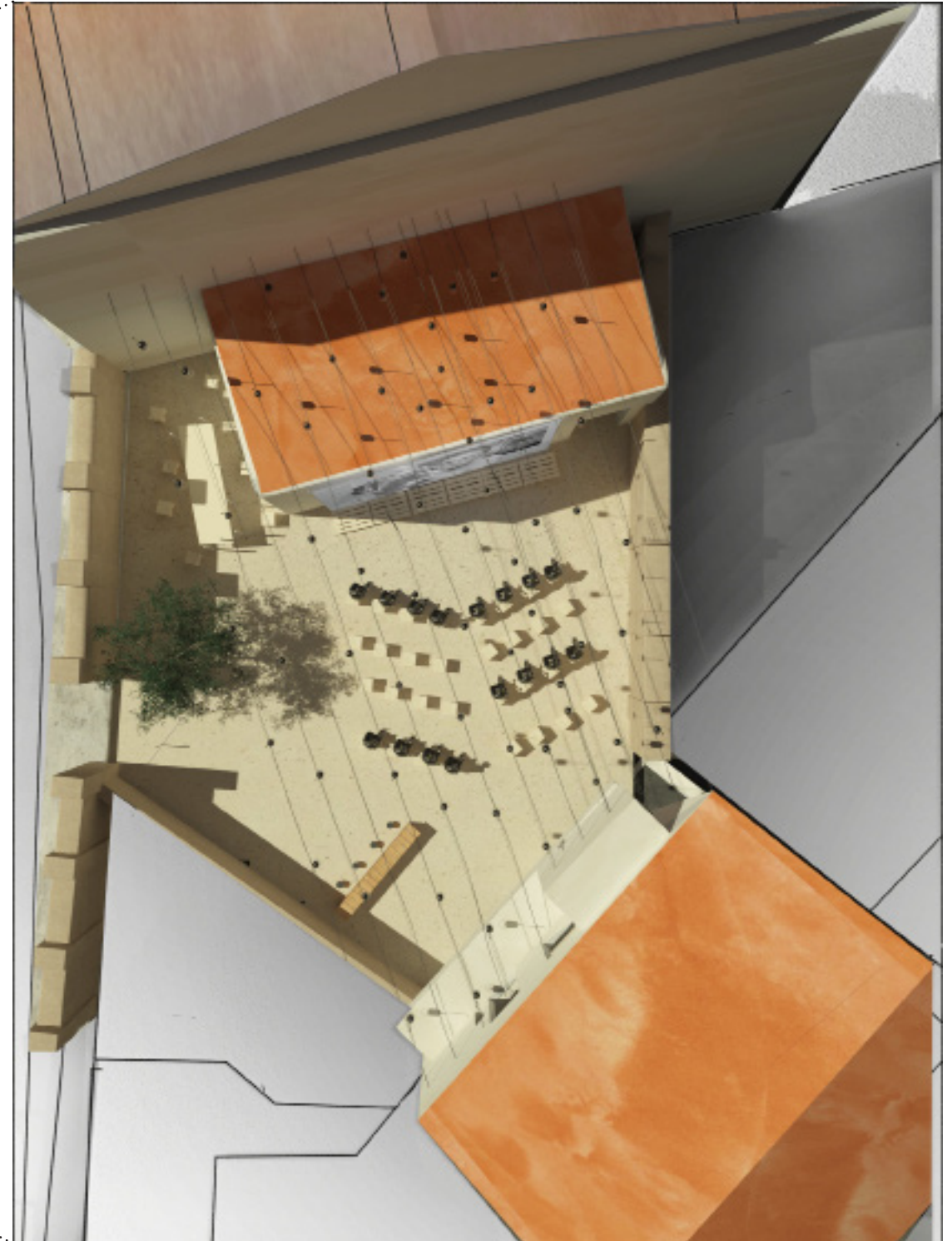
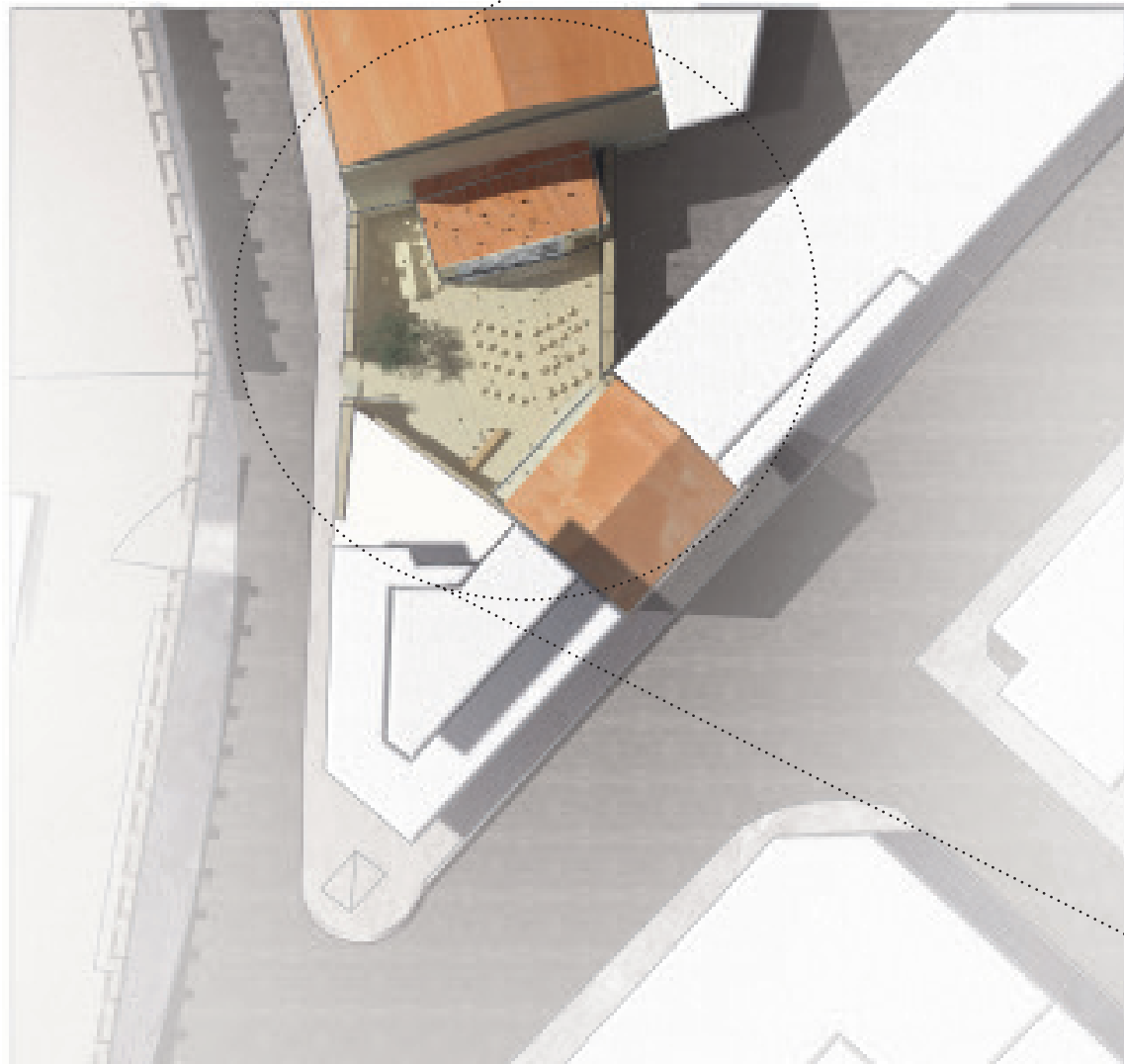
Nei giorni successivi all'inaugurazione lo spazio sarà occupato dal pomeriggio fino alla sera nella proiezione di film selezionati dal Cinema Beltrade.



Particolare in scala 1: 200

Masterplan in scala 1: 500

PLANIMETRIA DEL PROGETTO



EVENTO



Il Rigenera Lab Festival, negli spazi del cortile del condominio di via Angelo Mosso 4, aprirà l'evento con un'inaugurazione dove verranno presentati gli Stake holder e le associazioni che hanno partecipato al recupero del cortile. Successivamente verranno proiettati una serie di video che sono stati girati durante le fasi di allestimento degli spazi analizzati dal festival. Nelle giornate successive l'associazione che gestisce il cinema Beltrade, proietterà una serie di film nello spazio rigenerato, con tematiche sociali e di storie di quartieri. L'allestimento dello spazio sarà costituito da sedute in legno riciclato e un telone con una struttura metallica su cui saranno proiettate le pellicole

ARREDI E ATTIVITÀ

Illuminazione. Costituita da lampade per esterni collegate al muro perimetrale tramite ganci

Le decorazioni floreali e l'albero sono i simboli della rinascita del luogo. In passato il cortile era un giardino con alberi e piante.

Il telo di proiezione è stato ricavato da una stoffa a ed è sorretto da una struttura metallica autoreggente, la scelta della disposizione è stata dettata dalla conformazione dello spazio.

Le sedute sono state realizzate con legni di scarto dall'associazione rilegno, che si occupa di recuperare legni di scarto, per l'occasione del Festival la raccolta degli scarti è avvenuta all'interno del quartiere NoLo, tramite aziende e attività commerciali

VISIONE NEL FUTURO



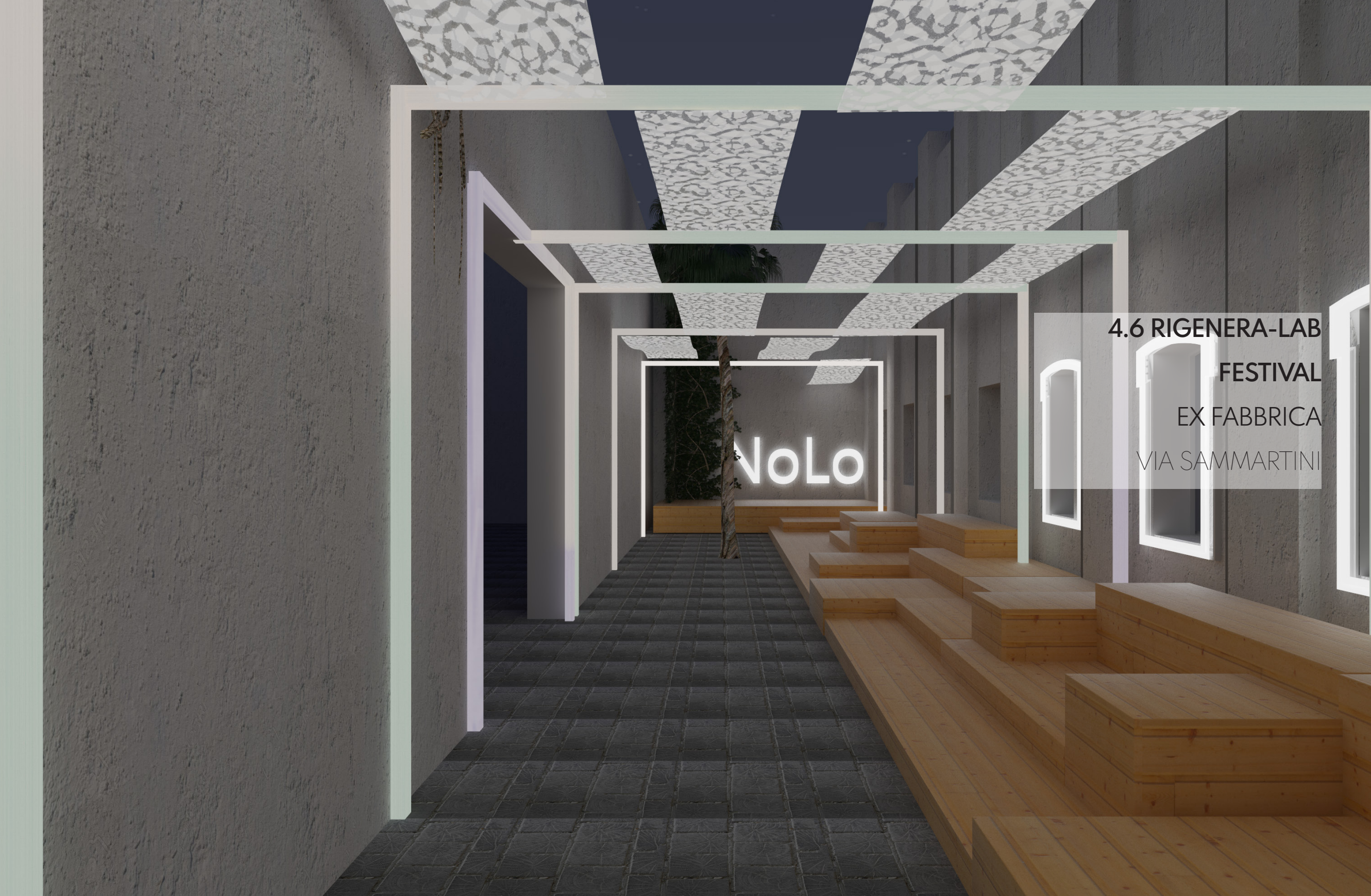
Nel Futuro per creare uno stile visivo unico e attrattivo, che sia riconoscibile all'interno del quartiere, si rigenereranno le superfici degli elementi decadenti con Murales che richiamano i colori della comunità.

Il luogo sarà definito come un centro aggregativo per i residenti. Quindi saranno creati degli innesti con elementi di arredo per attività ricreative. Per ricreare un luogo inclusivo sarà importante aggiungere degli arredi urbani per suscitare ai residenti emozioni positive e creare connessioni relazionali.

I residenti si recheranno nel cortile, non solo per creare coesione, ma spinti da ideali sostenibili, potranno partecipare a workshop e utilizzare i Laboratori di rigenerazione di scarti di materiali per reinventare arredi e oggetti da quelli rotti.

Gli spazi esterni del Magazzino saranno trasformati in laboratori per i cittadini.

Lo spazio sarà costituito da un punto di accoglienza e deposito scarti e un Laboratorio, dove chi vorrà potrà ridare nuova vita ai propri scarti. I residenti saranno seguiti da professionisti, che organizzeranno eventi inclusivi e sostenibili per la comunità.



4.6 RIGENERA-LAB
FESTIVAL
EX FABBRICA
VIA SAMMARTINI

NoLo

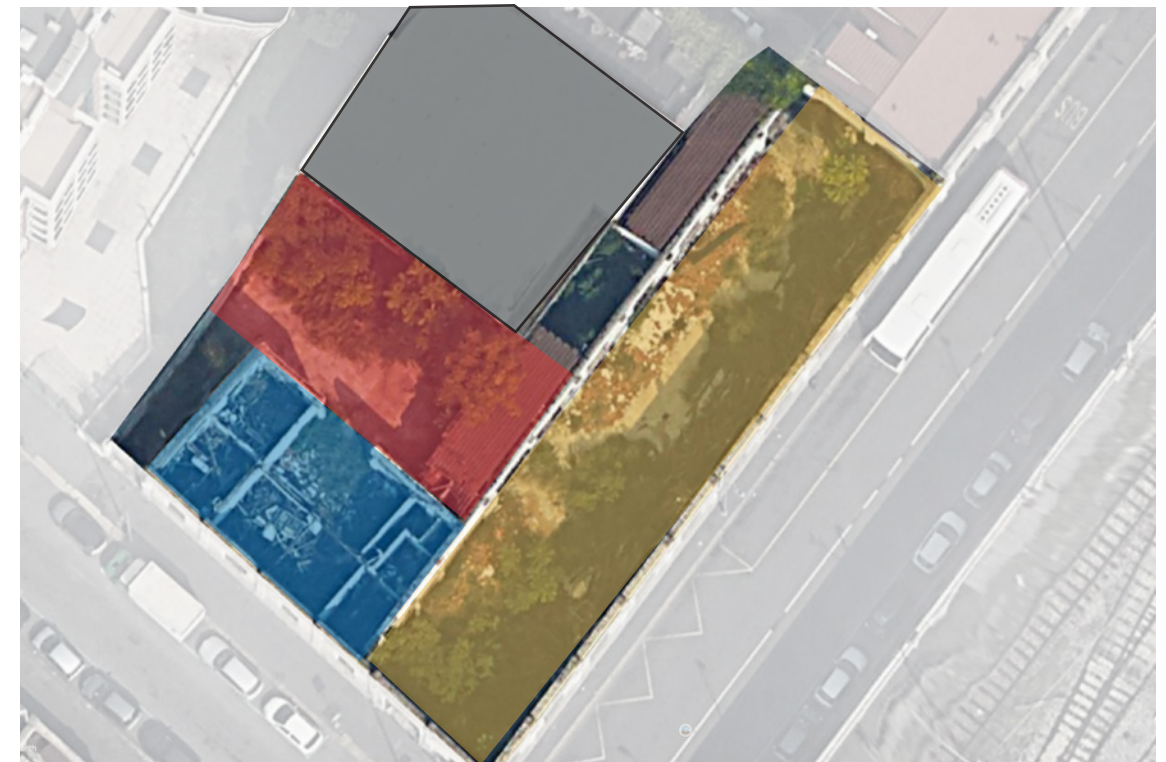


PIANTA DELLO STATO DI FATTO



All'incrocio tra via Sammartini e via Passetini, è ubicato un edificio abbandonato probabilmente di vecchia proprietà delle Ferrovie dello Stato, vista la similarità con l'edificio adiacente. È in ventennale stato di abbandono, è stato utilizzato per un breve periodo come carrozzeria e parcheggio, adesso è un rudere industriale in cui la vegetazione all'interno è cresciuta spontaneamente, creando un ambiente unico. Al suo interno presenta spazi all'aperto e al chiuso, un cortile alberato preesistente. Potrebbe essere una location ideale per eventi e mostre di arte, design e cultura.

ZONING



- AREA PEDONALE
- MURO LIBERO
- SLARGO PEDONALE
- EDIFICIO RESIDENZIALE

OBIETTIVI

1 MESSA IN SICUREZZA

L'ex rudere industriale sito all'angolo tra via Sammartini e via Parravicini, in prossimità della ferrovia della Stazione centrale, è un edificio costituito prevalentemente da spazi semi aperti e da un capannone di costruzione recente rispetto al resto.

La creazione di spazi aperti è avvenuta per via del ventennale stato di abbandono della struttura.

Invece di riqualificare si è preferito demolire le strutture pericolanti, lasciando così le pareti strutturali dell'edificio da cui è nata una vegetazione spontanea che caratterizza questo luogo industriale.

L'obiettivo di questo progetto è di rigenerare il luogo restituendo una nuova funzione al luogo, che possa essere utilizzato da cittadini e imprese interessate nel finanziare progetti del genere.

Per attivare eventi di rigenerazione nel rudere è fondamentale mettere in sicurezza la struttura, per renderla fruibile ai residenti e creare eventi culturali.

2 CREAZIONE DI EVENTI CULTURALI

L'obiettivo del Piovra Lab per il rudere industriale è quello di rigenerare lo spazio attraverso attività di riuso temporaneo.

L'inclusione di residenti e di imprese edilizie, nel progetto, permetterà di poter rigenerare lo spazio secondo pratiche di coprogettazione insieme a professionisti e sociologi, successivamente verrà data la possibilità ad aziende e associazioni di design e culturali di creare delle mostre e degli eventi per il quartiere. Durante il Rigenera Lab Festival lo spazio sarà occupato per diverse attività culturali, nel cortile principale uno spazio costituito da strumenti utili allo svago per i residenti e alla pratica eventi con dj set e video mapping; nel cortile si svolgerà una mostra dedicata ad artisti e designer emergenti che vivono e lavorano a NoLo.

3 NUOVA IDENTITÀ

Successivamente al Rigenera Lab Festival, lo spazio, verrà ridefinito come uno spazio rigenerato, e non più un rudere, che ingombrava la periferia della città, quindi avrà una nuova identità. Successivamente potrà essere un location per eventi, un luogo che potrà essere occupato da residenti e imprese per divulgare nuove pratiche inclusive e di rigenerazione.

4 CENTRO PER EVENTI

Una volta rigenerato lo spazio e definita la nuova funzione dello stesso, l'ex rudere industriale, sarà un centro per i residenti. Un luogo in cui i residenti potranno godere di attività culturali, come presentazioni, eventi artistici, dj set, spettacoli all'aperto.

L'edificio quindi sarà un vero e proprio centro per eventi culturali e location per set, vista l'eterogeneità degli elementi che lo compongono, industriali e vegetali.

SPACE PROGRAMME

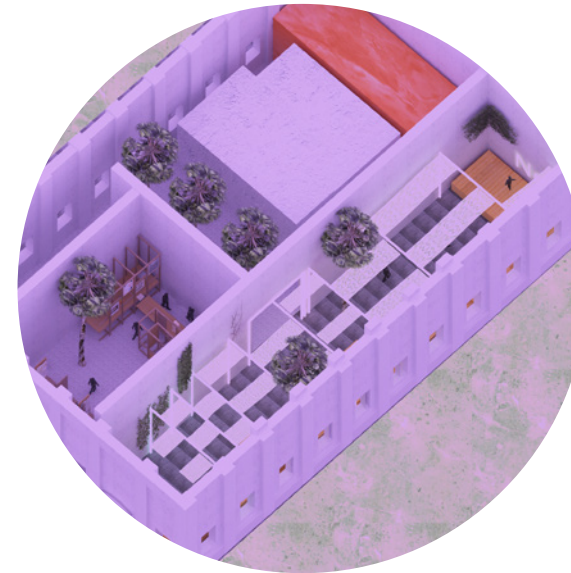


1 WORKSHOP E RILIEVI

Nella fase 1 i Residenti e gli Stakeholder si incontrano nel rudere industriale per partecipare ai Workshop e alla fase di rilievo spaziale. Catalogando gli strumenti utili per il Progetto.

2 ALLESTIMENTO

La fase 2 è costituita dall'allestimento dello spazio e la messa in opera degli arredi progettati nelle fase precedente.



3 INAUGURAZIONE

La fase 3 consiste nell'Opening dell'evento, che sarà serale, negli spazi del cortile. I residenti attratti dagli interventi di recupero, parteciperanno al dj set in una atmosfera immersiva, attraverso tecniche di video mapping e laser light.

4 EVENTO

Nei giorni successivi all'inaugurazione lo spazio sarà aperto, per i residenti, con mostre di arte e design.



Particolare in scala 1: 100

Masterplan in scala 1: 500

PLANIMETRIA DEL PROGETTO

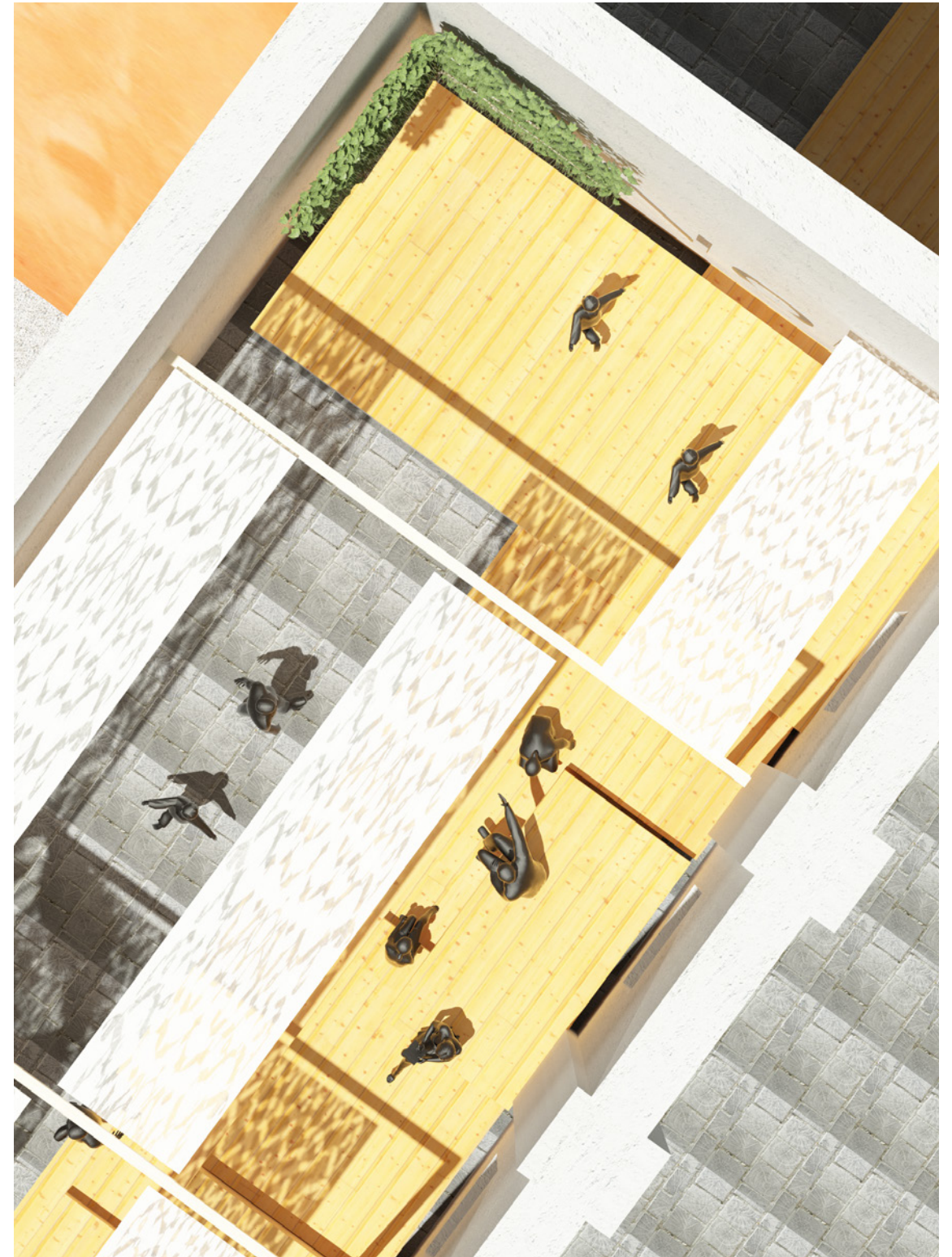


TIPOLOGIA DI INTERVENTO

Successivamente alla messa in sicurezza dello spazio, l'ex rudere sarà trasformato in una location per eventi. Il cortile diventerà un luogo all'aperto costituito da dispositivi modulari in legno per esporre gli artefatti dipinti, una serie di dispositivi da appoggio per contenere artefatti in creta e mobili.

Nel secondo cortile, la struttura modulare, come un tentacolo, continua all'interno su cui saranno esposti i progetti, elaborati cartacei e maquette, degli studenti del Politecnico dedicati al quartiere. Nella parte superiore della struttura saranno esposte opere di artisti che abitano a Nolo, come Emilio Sgrò e Grazia Varisco.

Nello spazio successivo all'aperto, costituito da una vegetazione murale e da alberi, è stato pensato un allestimento per consentire ai residenti di poter riposarsi dopo aver visitato le mostre e relazionare. L'intervento dello spazio è formato da una divisione in due parti della pavimentazione, una destinata ai flussi dei fruitori e l'altra alla sosta. La prima è costituita dalla pavimentazione originiale in pietra, restaurata precedentemente, la seconda dalla composizione di pedane per sedute, ricavate da scarti di legno riutilizzati. L'atmosfera è ricreata da quinte formate da strutture in legno distanziate tra loro che servono per agganciare dei tessuti ricamati a mano, per creare delle ombre d'effetto. Durante la notte lo spazio si trasforma in una Location per eventi, in cui le strutture in legno vengono colorate tramite il video mapping secondo gradazioni lente di colore, mentre la stoffa e gli stipiti delle finestre vengono messe in risalto.



INAUGURAZIONE



Il Rigenera Lab Festival, negli spazi dell' ex fabbrica in via Sammartini, aprirà l'evento con un inaugurazione dove verranno creati degli eventi costituiti prevalentemente da Dj set ed interventi di laser light e video Mapping, mettendo in risalto gli elementi architettonici della location.

La pavimentazione sarà suddivisa in due spazi, uno dedicato alle sedute e l' altro al flusso dei fruitori. Per permettere la visibilità durante le ore notturne ai visitatori le sedute e gli eventuali ostacoli come gradini, gli elementi saranno illuminati da striped

Elementi in tessuto ricamato. Durante gli eventi serali, le coperture in stoffa verranno illuminate da sistemi di videomapping per ricreare un'atmosfera immersiva

Le strutture in legno, saranno delle quinte, che caratterizzeranno lo spazio, illuminate da tecniche di video mapping, cambieranno colore creando delle sfumature

La pavimentazione originale restaurata, sarà in pietra e libera da ogni ostacolo, per consentire ai fruitori di poter svolgere relazioni sociali e ballare.

Le sedute sono state realizzate con legni di scarto dall' associazione Rilegno , che si occupa di recuperare legni di scarto, per l' occasione del Festival la raccolta degli scarti è avvenuta all' interno del quartiere NoLo, tramite aziende e attività commerciali .

ARREDI E ATTIVITÀ



Tessuto Ricamato, che serve per creare zone in ombra, e decorare la pavimentazione creando un'atmosfera unica.

Piante rampicanti, preesistenti che caratterizzano un spazio in cui il fruitore si sente immerso tra vegetazione ed elementi industriali.

Le sedute sono state realizzate con legni di scarto dall'associazione Rilegno, sono degli dei volumi disposti a diverse altezze e distanze per consentire allo spettatore di potersi sedere in diversi punti e poter relazionare e godere dello spazio da diversi punti di vista.

ARREDI E ATTIVITÀ



Struttura modulare in legno, diventa un display unico, che si estende per tutto il perimetro del cortile. La fascia superiore è stata pensata per esporre artefatti su tela, in particolare le opere di emilio Sgrò e Grazia Varisco

Nell'area sotto le finestre sono stati disposti dei Display per gli elaborati tecnici degli studenti del Politecnico, che sono stati eseguiti per progetti nel quartiere NoLO

La fascia inferiore della struttura modulare è stata ideata per poggiare elementi in terracotta e altri materiali di piccole dimensioni. Nel particolare modelli di edifici e vasi di ceramica prodotti da artigiani del quartiere.

Conclusioni

L'obiettivo del lavoro di ricerca è stata un' riflessione sulla trascurata visione degli spazi interstiziali come luoghi dedicati a connessioni urbane, ingombri edilizi e luoghi/depositi per attività commerciali dei condomini e la conseguente analisi di casi studio ed esperimenti sociali urbani per rendere attrattivi e dare una funzione inclusiva ai luoghi sottoutilizzati, attraverso pratiche di rigenerazione dal basso, coordinate da infrastrutture legate ad attività di riuso temporaneo.

La fase di ricerca è stata efficace per definire gli elementi fondamentali per sviluppare pratiche di risanamento di territori inadeguati alle necessità degli abitanti. Dal primo al terzo capitolo sono stati descritti non solo le intenzioni, ma anche le componenti essenziali delle infrastrutture innovative dei LivingLab e il contesto storico, sociale e demografico del quartiere su cui si baserà l'elaborato di ricerca metaprogettuale.

Analizzando gli spazi decadenti del quartiere Nolo, sono stati raccolti i dati da cui è stato possibile ricreare una mappa dei luoghi da risanare, mettendo in risalto la posizione rispetto al quartiere, la storia identitaria di ogni spazio e le modalità di utilizzo dei residenti dei diversi luoghi. Successivamente è stato necessario catalogare gli elementi analizzati in categorie suddivise per Spazi Indecisi, Edifici Abbandonati, Cortili condominiali e indicare i ruoli delle attività e dei gruppi di interesse in relazione agli spazi.

Seguendo il processo di ricerca, delle fasi precedenti, sono stati definiti, con schemi grafici, i ruoli degli utenti che compongono un Living Lab di supporto per le pratiche di rigenerazione urbana.

Il concept di un' infrastruttura tentacolare è stato ideato per porre le basi per la definizione di eventi ed attività proposte a recuperare gli spazi interstiziali del quartiere, attraverso pratiche di coprogettazione tra gli abitanti e gli Stakeholders.

Il percorso di definizione degli utenti, delle attività e degli eventi ha portato alla creazione di

un programma dettagliato per ogni spazio, dalla progettazione di workshop alla proposta visiva dell' inaugurazione e della futura funzione degli spazi rigenerati.

In base alla categoria dello spazio analizzato, sono state identificate delle pratiche inclusive e di coesione sociale.

Gli obiettivi posti sono diversificati per ogni tipologia di spazio e in base alle funzioni sociali e morfologiche che li caratterizzano: negli spazi pubblici gli obiettivi sono quelli di definire la tipologia del luogo a seconda della destinazione d'uso, colmare la carenza di elementi per la sosta dei pedoni con la progettazione di nuovi arredi urbani, ripensare ad uno stile visivo che metta in risalto lo spazio e sia coerente con il resto del territorio e creare elementi e strumenti utili per la stimolazione di attività sociali e relazionali tra i residenti.

Nel caso dei cortili condominiali gli obiettivi sono quelli di recuperare gli elementi di degrado, riattivare lo spazio attraverso attività ed eventi di inclusione sociale e pratiche artistiche pensate per aumentare le relazioni tra gli inquilini, creare dei laboratori negli spazi inutilizzati, come magazzini comuni o depositi, migliorare le condizioni sociali dei condomini e riportare al centro la funzione sociale del condominio inteso come luogo di scambio di idee, incontro e relazioni sociali.

Infine gli obiettivi per il recupero degli edifici abbandonati sono stati ideati per un processo più lungo, partendo dalla fase iniziale della messa in sicurezza dello spazio, alla proposta di diversi eventi per attivare l'interesse comunitario dei residenti e delle imprese. In fine in uno scenario futuro quello di dare una nuova identità allo spazio e di trasformarlo conseguentemente da rudere a edificio per location di eventi culturali ed artistici.

La ricerca metaprogettuale serve a definire come attraverso pratiche di rigenerazione urbana, basate sulla collaborazione di abitanti, università, associazioni e autorità locali si possano ripensare spazi interstiziali apparentemente inutilizzabili in luoghi flessibili destinati all'inclusione e coesione sociale di un determinato territorio.

Bibliografia e Links

Fassi, D., (2012). *Temporary Urban Solutions*, Ediz. italiana e inglese. Santarcangelo di Romagna: Maggioli Editore.

Barilli, R., (2018). Caillebotte. Ed. Illustrata. Roma: Giunti

Bergvall-Kåreborn, B., Hillstrom Erikson, C., Stahlbrost, A. & Lund, J., (2009). *Defining Living Labs. A Milieu For Innovation-Defining Living Labs* Pp. 1-12. Consultato il 5 marzo, 2020 da https://www.researchgate.net/publication/228676111_A_Milieu_for_Innovation-Defining_Living_Labs

Camoncini, B. & Fassi, D., (2017). *In The Neighbourhood. Spatial Design And Urban Activation*. Milano: Franco Angeli Edizioni.

DAVIS, M., (2006). *Planet of Slums*. London: Verso

Guareschi, M. & Rahola, F., (2015). *Forme della città. Sociologia dell'urbanizzazione*. Fano (PU): AgenziaX.

Inti, I., Cantaluppi, G. & Persichino, M., (2014). *Temporioso. Manuale per il Riutilizzo temporaneo di spazi in abbandono*. In Italia. Milano: Altraeconomia.

Legambiente, (2019). *Rapporto Condomini Aperti Civico 5.0*. I. Roma: Stamperia Romana s.r.l.

Londei, E., (1982). *La Parigi Di Haussmann. La Trasformazione Urbanistica Di Parigi Durante Il Secondo Impero*. I Edn. Roma: Kappa.

Marvin, S., Bulkeley, H., Mai, L., Kes, M.C. & Palgan V., Y., (2018). *Urban Living Labs. Experimenting With City Futures*. I Edn. Abingdon, Oxon (Uk): Routledge.

Meroni A. & Sangiorgi D. (2011). *Design for Services*. Aldershot, UK: Gower Publishing

Meroni, A., Selloni, D., & Rossi, M., (2018). *Massive Codesign. A proposal for a Collaborative Design Framework*. Milano: Franco Angeli Edizioni.

Oliva, F., (2002). *L'urbanistica Di Milano: quel che Resta dei Piani Urbanistici nella crescita E nella trasformazione della città : con sei itinerari*. Milano: U.Hoepli.

Patti, D., Poliak L. & Torresan, M., (2019). *Il Rilancio Dei Mercati: spazio pubblico, servizi comunitari ed economia circolare*. Roma: Cooperative City Books.

Westerlund, M. & Leminen, S., (2012). *Living Labs As Open-Innovation Networks*. Technology Innovation Management Review, 1(Living Labs), Pp. 6-11. Consultato il 5 marzo, 2020 da https://www.researchgate.net/publication/326309915_Living_Labs_as_Open-Innovation_Networks

Links

e-commerce in Diritto dell'informatica. consultato in data 5 marzo, 2020 da <http://www.diritto-dellinformatica.it/glossario/diritto/definizione-commercio-elettronico>

Gentrificazione, in Treccani. Consultato in data 5 marzo, 2020 da <http://www.treccani.it/vocabolario/gentrificazion>

Legambiente (2019). *Condomini Aperti, Civico5.0*. Consultato in data 5 marzo, 2020 da <https://www.legambiente.it/wp-content/uploads/Rapporto-Condomini-Aperti-2019.pdf>

viadellafucina16.kaninchenhaus.org, Condominio Museo a Porta Palazzo, Torino. Consultato in

data 5 marzo, 2019 da <https://viadellafucina16.kaninchenhaus.org/condominio-museo>

Trasformare il proprio condominio in museo? Ora si può, grazie a un bando di housing sociale. Consultato in data 5 marzo, 2020 da <https://www.artribune.com/arti-visive/arte-contemporanea/2020/01/trasformare-il-proprio-condominio-in-museo-ora-si-puo-grazie-a-un-bando-di-housing-sociale/>

Legambiente. Consultato in data 5 marzo, 2020 da <https://www.lifegate.it/persone/sponsors/legambiente>.

Google Calendar, in Wikipedia, l'enciclopedia libera. Consultato in data 5 marzo, 2020 da https://it.wikipedia.org/wiki/Google_Calendar

NABA. Consultato in data 5 marzo, 2020 da <https://www.naba.it/it/design-your-better-outside-0>

Chiara Giarrusso (2017). *La Sicilia, Così il Farm Cultural Park ha cambiato Favara*. Consultato in data 5 Marzo, 2020 da <https://www.lasicilia.it/news/agrigento/90405/cosi-il-farm-cultural-park-ha-cambiato-favara.html>

TOPOTECK I, Big Architects, Superlex. *Superkilen*. Consultato in data 5 marzo, 2020 da <https://www.archdaily.com/286223/superkilen-topotek-1-big-architects-superflex>

Mare Culturale Urbano. *About us*. Consultato in data 1 aprile, 2020 da <https://maremilano.org>

Fonti Fotografiche

Fig. 1- (1877). Gustave Caillebotte, *Strada di Parigi in un giorno di pioggia*. Recuperata il 5 gennaio, 2020 da https://it.wikipedia.org/wiki/Strada_di_Parigi_in_un_giorno_di_pioggia#/media/File:-Gustave_Caillebotte_-_Paris_Street:_Rainy_Day_-_Google_Art_Project.jpg

Fig. 2 - (1878). Gustave Caillebotte, *La Rue Halèvy, Vue du sixième étage*. Recuperata il 5 gennaio, 2020 da https://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/2019/impressionist-modern-art-evening-n10067/lot.17.html_

Fig. 3/4/5 - (2016). Fabio Mantovani, *Cento Case Popolari*. Recuperata il 5 gennaio, 2020 da <https://www.fabiomantovani.com/fotografia-architettura/cento-case-popolari/>

Fig. 6/7/8 - (2016). N.D., *Condominio Museo in Via della Fucina 16, Kaninchen Huas*. Recuperata il 5 gennaio, 2020 da <https://viadellafucina16.kaninchenhaus.org/photogallery>

Fig. 9 - N.D., *Buon Compleanno Co Housing Porto 15*. Recuperata il 5 gennaio, 2020 da <https://www.porto15.it/index.php/eventi/43-2017-2018-primi-anno-del-cohousing-porto15-3>

Fig. 10 - (2019) N.D., *EDSC Day at Porto 15*. Recuperata il 5 gennaio, 2020 da <https://www.sustainable-communities.net/event/edsc-day-at-porto-15/?lang=sl>

Fig. 11/12/13- N.D. Recuperata il 5 Gennaio, 202 da <https://www.facebook.com/NuovaAccademiadiBelleArtiMilano/posts/siete-pronti-per-la-festa-nei-cortili-rete-public-lab-domenica-2-ottobre-/1426912583989575/>

Fig. 14/15/16 - N.D., *FARM CULTURAL PARK*. Recuperata il 31 gennaio, 2020 da <https://www.farmculturalpark.com/place.html>

Fig. 17 - (2017). Chiara Giarrusso, *Cortile di Farm Cultural Park*. Recuperata il 31 gennaio, 2020 da <https://www.lasicilia.it/news/agrigento/90405/cosi-il-farm-cultural-park-ha-cambiato-favara.html>

Fig. 18 - (2017). N.D. *Giardino delle Culture-01-Prima*. Recuperata il 31 gennaio, 2020 da

<https://rabdo.blog/2017/03/19/milano-giardino-condiviso-deuropa/giardino-delle-culture-01-prima/>

Fig. 19 - (2015). OAU Associati, *Giardino delle Culture*. Recuperata il 1 febbraio, 2020 da

<https://divisare.com/projects/330123-oau-associati-il-giardino-delle-culture> figura

Fig. 20- N.D. *Expo 2015, le panchine del padiglione tedesco diventano arredi*. Recuperata il 1 febbraio, 2020 da <https://www.greenme.it/expo-2015/expo-panchine-padiglione-germania-milano/>

Fig. 21/22/23 - (2013). BIG, TOPOTEK I, Superflex, *Superkilen*. Recuperata in data 1 febbraio, 2020 da <https://www.archdaily.com/286223/superkilen-topotek-i-big-architects-superflex>

Fig. 24/25/26 - (2018). LAO Engenharia & Design, Zoom Urbanismo Arquitetura e Design, *All Colors Sidewalk*. Recuperate il 26 febbraio, 2020 da https://www.archdaily.com/912060/all-colors-sidewalk-zoom-urbanismo-arquitetura-e-design-plus-lao-engenharia-and-design?ad_source=search&ad_medium=search_result_projects

Fig. 27 - N.D., *I luoghi di Mare Culturale Urbano*. Recuperata il 26 febbraio, 2020 da <https://maremilano.org/>

Fig. 28 - Ornella Orlandini, *Parco Dora*. Recuperata il 26 febbraio, 2020 da <https://www.architonic.com/en/project/latz-partner-landschaftsarchitekten-parco-dora/5101739>

Fig. 29 - N.D., *Logo Enoll*. Recuperata il 26 febbraio, 2020 da <https://enoll.org/>

Fig. 30 - N.D., *Five Phases of Design Thinking Project*. Recuperata il 26 febbraio, 2020 da <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/what-is-design-thinking-everything-you-need-to-know-to-get-started/>

Fig. 31/32/33/34 - A. Meroni, D. Selloni & M. Rossi, *Massive Co-design*. Recuperata il 26 febbraio, 2020 da https://www.researchgate.net/publication/337286186_MASSIVE_CODESIGN_A_Proposal_for_a_Collaborative_Design_Framework figura

Fig. 35 - (2018) Grafica d'autore. *Schema di definizione delle Personas, Contest Design, Laboratorio di Sintesi finale 2018/2019 Politecnico di Milano*.

Fig. 36 - Polimi DESISLab, *Schema di definizione delle attività di Coltivando*. Recuperato il 26 febbraio, 2020 da <http://www.coltivando.polimi.it/home-2/>

Fig. 37/38 - Polimi DESISLab, *Coltivando*. Recuperata il 26 febbraio, 2020 da <http://www.coltivando.polimi.it/home-2/>

Fig. 39/40 - Polimi DESISLab, *Locandina Human Cities, Allestimento Base*. Recuperata il 26 feb-

braio, 2020 da <http://www.desis.polimi.it/projects/human-cities/>

Fig. 41- N.D., *Development of the south Harbour in Copenhagen*. Recuperata il 5 marzo, 2020 da http://danishdesignreview.com/kbhnotes/2018/4/16/development-of-the-south-harbour-in-copenhagen_

Fig. 42/43 – JJW ARKITEKTER, *South Harbor School*. Recuperate il 5 marzo 2020 da https://www.archdaily.com/902000/south-harbor-school-jjw-arkitekter_

Fig. 44/45 – TRL PUBLISH, *Logo, Pod in London*. Recuperate il 5 marzo, 2020 da <https://smartmobility.london/what-we-do>

Fig. 46 – N.D. Recuperata il 5 marzo, 2020 da <https://www.facebook.com/groups/NoLoDistrict/>

Fig. 47/48/49 – (1884). Ing. Cesare Beruto, *Il Piano Beruto, primo piano regolatore di Milano, che ha previsto lo sviluppo urbanistico della città (segnato in rosso) oltre la Cerchia dei Navigli e le mura spagnole*. Recuperate il 5 marzo, 2020 da <https://www.ordinearchitetti.mi.it/it/mappe/itinerario/30-milano-quel-che-resta-dei-piani-urbanistici/saggio>

Fig. 50 – (2018). Grafica d'autore. *Analisi spaziale e dei sistemi di trasporto del quartiere NoLo, Contest Design, Laboratorio di Sintesi finale 2018/2019 Politecnico di Milano*.

Fig. 51- (2018). Grafica d'autore. *Rivisitazione dei dati demografici del Comune di Milano, Contest Design, Laboratorio di Sintesi finale 2018/2019 Politecnico di Milano 2017*

Fig. 52 – N.D. The Yellow Submarine.it, *La casa del Sole, Parco Trotter*. Recuperato il 5 marzo, 2020 da <https://thesubmarine.it/2017/12/29/casa-del-sole-trotter/>

Fig. 53/54/55/57- N.D., Blog.UrbanLife.org. *Gli Edifici storici di NoLo*. Recuperate il 5 marzo, 2020 da <https://blog.urbanfile.org/tag/nolo/>

Fig. 56 – (1956). Achille e Pier Giacomo Castiglioni, *Disegno San Gabriele Termopili*, Milano. Libreria Docenza di Pier Giacomo Castiglioni. Recuperato il 5 marzo, 2020 da <https://www.piergiacomocastiglioni.it/project/chiesa-parrocchiale-di-san-gabriele-arcangelo-in-mater-dei/>

Fig. 58 – (2020) Grafica d'autore. *Vista dei Murales di via Pontano*.

Fig. 59 – N.D. *Colazione a NoLo*. Recuperato il 5 marzo, 2020 da <https://www.milanocittastato.it/evergreen/rivoluzione-nolo-north-of-loreto/>

Fig. 60- N.D. Artslife.com, *Murale di Bros in via Marco Aurelio*. Recuperato il 31 marzo 2020 da <https://artslife.com/2016/06/02/milano-street-art-in-nolo-north-of-loreto>

Fig. 61 - N.D. Artslife.com, *Le montagne di Bros*. Recuperato il 31 marzo, 2020 da <https://artslife.com/2016/06/02/milano-street-art-in-nolo-north-of-loreto>

Fig. 62 - N.D. Artslife.com, *Gli Allegri Personaggi di Pao Pao E Tvboy 2c*. Recuperato il 31 marzo, 2020 da <https://artslife.com/2016/06/02/milano-street-art-in-nolo-north-of-loreto>

Fig. 63 - N.D. Artslife.com, *Saracinesca del bar "La Cler" dipinta da Tomoko Nagao*. Recuperato il 31 marzo, 2020 da <https://artslife.com/2016/06/02/milano-street-art-in-nolo-north-of-loreto>

Fig. 64 – N.D. *Evento Le Pulci Pettinate*. Recuperata il 31 marzo, 2020 da <https://zero.eu/it/luoghi/103319-le-pulci-pettinate.milano/>

Fig. 65/66/67 – Delfino Sisto Legnani, *Alcova*. Milano. Recuperata il 31 marzo, 2020 da <https://alcova.xyz/images>

Fig. 68/69 – (2019) N.D. *Nasce Biennolo, la Biennale di arte contemporanea di Milano*. Milano. Recuperata il 31 marzo, 2020 da <https://www.artetoday.it/nasce-biennolo-la-biennale-di-arte-contemporanea-di-milano/>

Fig. 70 – (2017) N.D., *Autorimessa via Spoleto, Arnold*. Milano. Recuperata il 6 Aprile, 2020 da <https://www.thewaymagazine.it/design-of-desire/le-12-tappe-darte-di-arnold-arte-e-design-in-nolo-social-district/>

Fig. 71 – (2018) Federica Maccotta, *Bici e Radici*. Milano. Recuperata il 6 aprile, 2020 da <https://vivimilano.corriere.it/shopping/fiori-e-piante/bici-e-radici/>

Fig. 72 – N.D. Hug Milano, *Sala Interna*. Recuperata il 6 aprile, 2020 da <https://hugmilano.com/>

Fig. 73 – N.D. Cascinamartesana.com, *Gli Spazi*. Recuperata il 6 aprile, 2020 da <http://www.cascinamartesana.com/chiusura-di-stagione/>

Fig. 74 – N.D. *Sala Interna*. Recuperata il 6 aprile, 2020 da <http://salumeriadeldesign.com/>

Fig. 75 – N.D. Recuperata il 6 aprile, 2020 da <https://www.facebook.com/viapadova/photos/a.1636987576579894/2634224876856154/?type=3&theater>

Fig. 76/77/78 (2020) Grafica d' autore, *Rigenerazione a Nolo*.

