Spazio pubblico e benessere delle persone: Design di prodotti e servizi per i contesti urbani

Andreas Sicklinger *, Valentina Gianfrate **, Guglielmo Ori ***

Abstract

The new ways of living and making urban experiences, the designer takes on the role of systemic mediator, not only focusing on spatial aspects, but rather on the ways in which it is used, on activities and on the relationships and interactions that find different forms and ways of expression. The paper aims to explore these aspects by illustrating some research examples.

Parole chiave: Sviluppo sostenibile, equità, innovazione sociale, benessere cittadino, inclusione.
Keywords: Sustainable development, equity, social innovation, citizen well-being, inclusion.

Introduzione

La città nel disegno tradizionale di architetti e urbanisti gestisce volumi e vuoti secondo esigenze legate a funzionalità, uso o rappresentazione, in cui il cittadino e' convenzionalmente assunto come osservatore, interagendo con la città in qualità ospite temporaneo. Come sostiene Balducci, la percezione della città quale organismo compiuto, con territori definiti e sistemi organizzativi identificabili e gerarchici, appare fuorviante, poiché non ne considera il carattere di sistema a crescente complessità, nel quale insiemi di reti di connessione e di soggetti umani e non umani prendono decisioni interdipendenti, modificandone progressivamente l'equilibrio.

Infatti negli ultimi decenni, anche rispondendo ad una spinta crescente dal basso, si assiste ad una progressiva transizione da forme di "non protagonismo" dei cittadini, verso modalità di coinvolgimento sempre più evidenti di partecipazione non solo nel fruire la città, ma interagendo fin da subito nei processi trasformativi urbani, mediante l'inclusione in forme più o meno efficaci fasce di nuovi cittadini, cittadini temporanei, comunità organizzate e non.

All'interno di queste nuove modalità del vivere urbano e delle esperienze ad esso collegate, il designer assume un ruolo di mediatore sistemico, non focalizzandosi solo sugli aspetti spaziali (i luoghi intesi come spazi confinati da elementi delimitanti come strade, edifici ed altro), ma piuttosto sulle modalità d'uso dello stesso, sulle attività e sulle relazioni e interazioni che in esso trovano forme e modalità differenti.

Investigando prodotti per i contesti urbani, stili di vita e servizi da immaginare per il cittadino, il designer lavora sull'integrazione sistemica dell'innovazione sociale, culturale, digitale, focalizzandosi non solo sulla progettazione e sul gesto creativo, ma piuttosto sull'usabilità degli spazi della città, perseguendo una distribuzione giusta ed equa dei benefici associati al rinnovamento e alla transizione verso luoghi abilitanti la frequentazione, relazione e miglioramento del benessere dei cittadini.

La *New Urban Agenda di Habitat III* ha riconosciuto il ruolo cruciale che gli spazi pubblici svolgono nell'interazione urbana e nell'innovazione urbana sistemica promuovendone una progettazione e gestione improntata proprio alla sostenibilità ed equità: le modalità' con cui i cittadini producono, consumano, si muovono e interagiscono all'interno della città deve tendere ad un impatto positivo sulla salute e sulla qualità della vita, migliorando la resilienza ai disastri e ai cambiamenti climatici e riducendo l'impronta ecologica a scala di città. Le qualità ambientali delle città come la qualità dell'aria e le aree verdi stanno diventando importanti indicatori della vivibilità urbana (Blanco et al., 2009). Considerando che i processi di urbanizzazione hanno una forte influenza sulla salute umana e sul benessere determinando fattori quali l'esposizione a sostanze inquinanti, rumore, fattori di stress, eccessiva densità urbana, degrado degli ecosistemi con conseguente erosione del capitale naturale, è necessario adottare un approccio che sia in grado di prevedere in fase di progetto una mitigazione degli effetti negativi prodotti. Tale approccio collega la prospettiva centrata sull'uomo ad una visione olistica che cosidera gli spazi urbani i luoghi in cui le persone vivono, lavorano e giocano. Nonostante la diversità delle identità puntuali di luoghi, spazi, persone e differenze socio culturali dovute a sviluppi demografici, potenziale economico e condizioni sociali, gli spazi urbani rappresentano per il designer una dimensione di ricerca e azione appropriata per l'innovazione nei diversi domini e alle diverse scale, con l'obiettivo di costruire un beneficio sistemico sulla salute e il benessere futuro nelle città.

I benefici associati agli individui, alle comunità, e agli spazi urbani possono contribuire alla creazione di una cultura rigenerativa di stili di vita sani e benessere della città come un modo per riflettere una pianificazione e un sistema di gestione sostenibile e resiliente, in grado di rispondere e relazionarsi a più pressioni e scale. Gli spazi urbani intesi come spazi all'aperto, interni o intermedi hanno il potenziale per sperimentare visioni collaborative di racconto della città attraverso la co-creazione, il co-design e la co-gestione. Attraverso esperienze sensoriali, gamification, inclusione all'interazione pratica quotidiana tra le persone, è possibile ampliare capacità delle comunità di connettersi e interagire con l'ambiente naturale, digitale e costruito. La co-gestione degli spazi

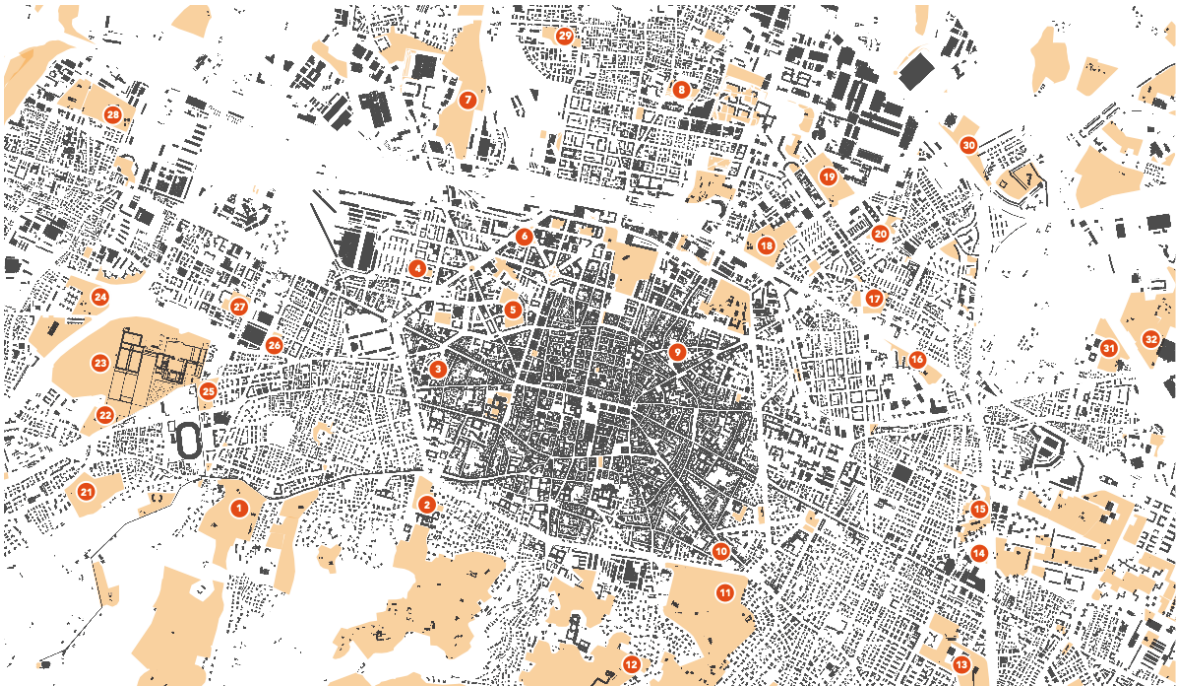
urbani come nuove forme di interazione urbana e innovazione sistemica affrontano sfide come la salute, il cambiamento climatico, la congestione e nuove forme di mobilità, la gestione delle risorse, coesione sociale, anche attraverso l'integrazione di flussi migratori. Questa interazione e innovazione può rappresentare il vettore per la co-produzione di beni comuni urbani attraverso processi materiali e non materiali di appropriazione, proprietà e manifestazioni di "cityness" (Sassen) espresse attraverso performance dinamiche, esperienze, apprendimento riflessivo, utile ad accrescere le capacità delle persone (capacity building) nell'uso di servizi e strumenti a scala urbana e nella creazione di relazioni e reti di comunità.

Per rispondere a un sistema in continua evoluzione costituito dagli ambiti urbani, a strumenti in grado di intervenire a livello Macro come quelli della pianificazione urbanistica è necessario affiancare strumenti che agiscono su scala Micro e che rappresentano un potenziale mezzo per lavorare sulla città con azioni di rapida attuazione. In questa dimensione di intervento caratterizzata da contaminazioni professionali ad aperto approccio multidisciplinare nascono progetti e servizi innovativi rivolti al miglioramento delle condizioni di benessere della comunità e del cittadino. Servizi e prodotti, sviluppati per una società in continua evoluzione, sono in grado di incentivare dinamiche virtuose per la qualità della vita delle persone in un quadro di sviluppo sostenibile della città contemporanea. In questo nuovo scenario, progettisti di eterogenea formazione collaborano nel pensare la città del futuro.Una città ad esempio, caratterizzata da utenze differenziate che utilizzano lo spazio pubblico in maniera contemporanea ma con esigenze variabili a seconda della fascia di età, delle condizioni psico-fisiche dell'utente, di tempi di percorrenza e/o permanenza. Esempi di ricerca condotti all'interno del Laboratorio di Advanced Design dell'Università di Bologna, si sono concentrati su opportunità di azione sullo spazio urbano attraverso la progettazione di prodotti stand-alone in grado di attivare in modo rapido ed economicamente sostenibile parti di città con un potenziale inespresso. I progetti presentati sono di Ludovica Rosato, Serena sacchetto (Progetto giochi urbani) e Giulia Tonioni, Giulia Nascetti (Progetto seduta multifunzionale). Le scelte sono ricadute su temi progettuali legati alla comunità come quelli del gioco per l'infanzia, della seduta pubblica, e della mobilità dolce, per stimolare output su concetti importanti nella società contemporanea come integrazione sociale, inclusione e collaborazione.

Giochi urbani e spazio pubblico

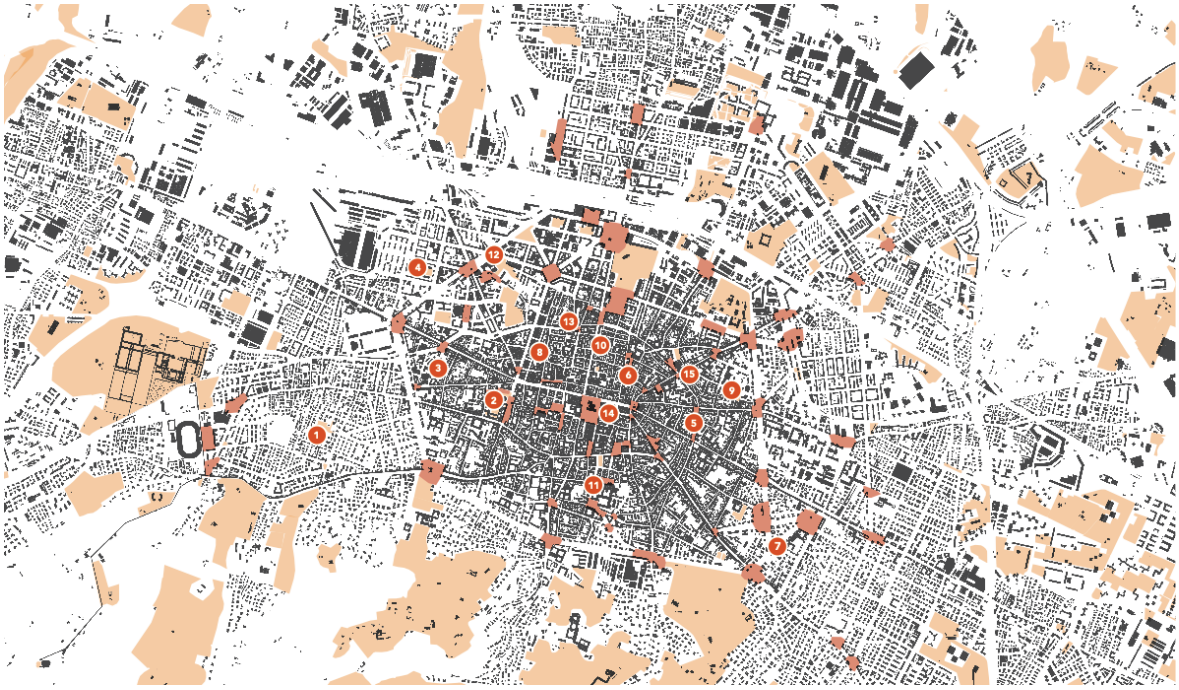
La prima fase del lavoro ha riguardato una mappatura delle preesistenze, analizzando i giochi urbani distribuiti nella città di Bologna. Ne è emerso che le infrastrutture di gioco per l'infanzia sono esclusivamente posizionate all'interno di aree verdi. Motivo per cui, in centro storico, dove le aree verdi sono poche, le strutture ludiche non esistono, se non all'interno dei cortili delle scuole.

I concept progettuali elaborati hanno avuto come vincolo la necessità di essere inseriti non solo all'interno delle aree verdi, ma anche in tutti quei luoghi che possono ospitare un gioco di strada in sicurezza. È stata prevista una diffusione capillare con l'obiettivo di offrire ai residenti uno spazio fruibile dai bambini come servizio di prossimità. Tali premesse tecniche hanno influito in particolare sulle dimensioni e sulla flessibilità degli interventi, che puntano ad aggiungere ad uno spazio urbano la funzione di *gioco*, migliorando la vivibilità del quartiere.



Parchi gioco esistenti in città: 1. Giardino Dotti 2. Giardini di Villa Cassarini 3. Giardino di Via San Rocco 4. Giardino Pierfrancesco Lorusso 5. Parco 11 Settembre 2001 6. Giardino Graziella Fava 7. Parco di Villa Angeletti 8. Parco della Zucca 9. Giardino del Guasto 10. Giardino del Baraccano 11. Giardini Margherita 12. Parco di Villa Gotti 13. Giardini Lunetta Gamberini 14. Giardino Árpád Weisz 15. Giardini Arcobaleno 16. Giardino Padre Giovanni Brevi 17. Giardino Benjamin Moloise 18. Giardino Parker-Lennon 19. Parco Don Bosco 20. Giardino Renato Bentivogli 21. Parco Robert e Olawe Baden Powell 22. Giardino del Ghisello 23. Parco Nicholas Green 24. Giardino Gichin

Funakoshi 25. Giardino Giacomo Bulgarelli 26. Giardino Garibaldini di Spagna 27. Parco Velodromo 28. Giardino Orlando Sirola 29. Villa Grosso 30. Parco San Donnino 31. Parco Scandellara 32. Parco campagna Via Larga



Proposte di inserimento progettuale 1. Parco melloni 2. Piazza San Francesco 3. Parco San Rocco 4. Giardini Lorusso 5. Piazza Aldrovandi 6. Piazzetta Biagi 7. Piazza Carducci 8. Giardino Pincherle 9. Giardino San Leonardo 10. Piazzetta Prendiparte 11. Piazza San Domenico 12. Manifattura delle Arti 13. Via Riva Reno 14. La strada del Jazz 15. Piazza Verdi (Teatro Comunale)

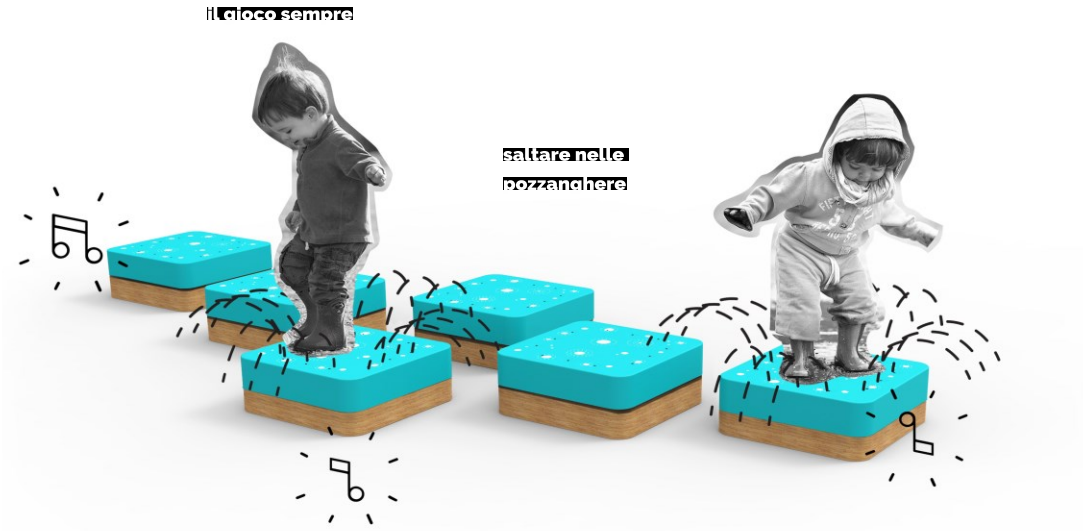
Il progetto di giochi urbani per l'infanzia ha avuto come cardine l'integrazione con le caratteristiche dell'architettura della città. I giochi, flessibili e non invasivi, sono stati progettati per essere inseriti anche in contesti diversi dalle aree verdi, come le piazze e i luoghi disattivati del quartiere. In questo modo, il bambino si appropria di uno spazio della città che, attraverso il gioco, acquista una nuova funzione. I giochi progettati non sono univoci e statici, ma

coinvolgono l'inventiva e la creatività del bambino. L'obiettivo è quello di offrire strumenti flessibili e promuovere attività stimolanti, fondamentali per la crescita e la formazione della personalità.

I giochi si ispirano a temi chiave di Bologna, ad esempio il cinema e la musica, in modo da far emergere l'identità culturale della città attraverso gli stessi arredi urbani. Il concept prevede delle varianti dell'attività in base al cambiamento del contesto (sole - pioggia, giorno - sera) climatico e temporale, assunte come elementi di progetto.

A partire dal tema *cinema* è stato progettato un gioco che incoraggia il bambino all'immaginazione, all'improvvisazione teatrale e all'esibizione. All'interno del contesto urbano, viene creato uno spazio immaginario in cui i bambini diventano registi delle loro storie. Il progetto ispirato al cinema invita i bambini a giocare all'aria aperta sempre, sia di giorno che di sera. Il gioco prevede, infatti, una variante in base alla luce: se di giorno è un teatrino con cui inventare e raccontare delle storie, di notte diventa un proiettore di ombre sulle pareti della città. Il prodotto, per suggerire questa duplice funzione, presenta due facce diverse. Di giorno l'"utilizzatore bambino" si posiziona davanti l'oggetto e osserva i personaggi dall'oblò, di notte utilizza le manopole poste sul retro e compone la scena osservando direttamente l'ombra proiettata sul muro. Dal punto di vista materico, la variante del gioco di sera è evidenziata dalla texture della faccia posteriore, che ricorda un cielo notturno in cui le manopole bianche si mimetizzano con le stelle. I personaggi che compongono la scena, possono essere sostituiti nel tempo e personalizzati in base alla scelta del tema.

Il gioco, semplice e intuitivo, coinvolge più bambini, anche di diverse età, e non è mai ripetitivo.



Il secondo concept prevede l'installazione di stumenti musicali attivati dal movimento dei bambini che possono saltare o tamburellare sulle superfici. La musica è uno stimolo importante per la crescita del bambino: permette di sviluppare le potenzialità creative ed espressive e di giocare con il movimento del corpo. La città, in questo modo, diventa scenario di sperimentazione, creatività ed esibizione. Anche lo strumento musicale presenta una variante in base al clima, e nello specifico subito dopo la pioggia. L'acqua che penetra all'interno del prodotto, produce degli schizzi in seguito al salto. In questo modo, al gioco musicale si aggiunge l'esperienza del salto nelle pozzanghere. Ogni strumento produce una tonalità musicale diversa. L'esperienza di gioco migliora all'aumentare del numero di giocatori.

La sosta nello spazio pubblico

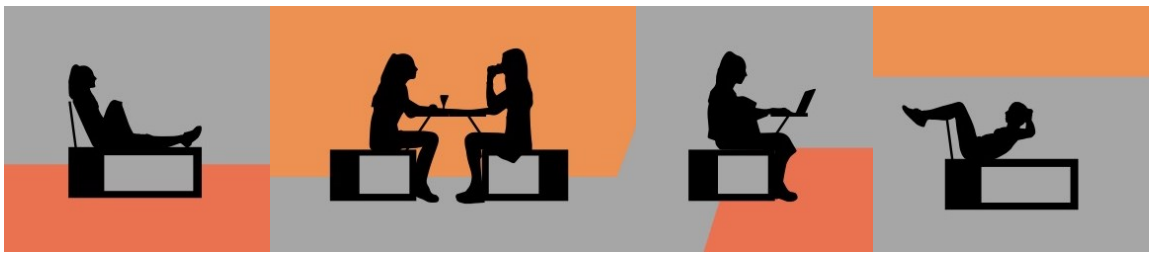
Anche questo secondo progetto è partito da un'analisi preliminare con un supporto cartografico delle sedute pubbliche attualmente distribuite all'interno della città di Bologna: queste si presentano come panchine tradizionali, spesso non in grado di dare risposta alle mutate esigenze della comunità.

Sedute pubbliche in città: area più scura: più di 160 panchine, area più chiara: meno di 40 panchine. Luoghi dove ci si siede a terra1) Piazza maggiore, gradini della basilica di San Petronio 2) Piazza Verdi 3) Piazza San Francesco 4) Parco del Cavaticcio 5) Piazza Santo Stefano 6) Portici di Via Saragozza 7) Giardini Margherita

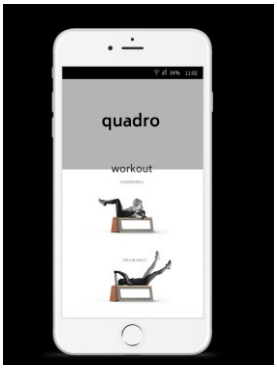
Attraverso una disposizione degli elementi per la seduta più consapevole degli usi finali, è possibile creare luoghi di riunione per la popolazione, per il singolo o per gruppi di persone. La necessità di luoghi per l'aggregazione, a cui le attuali sedute pubbliche non danno risposta, è evidenziata da comportamenti ricorrenti in alcune zone della città dove è abitudine sedersi a terra in modo da creare un luogo spontaneo di riunione.

Obiettivo del lavoro di ricerca progettuale è stato quello di rendere multifunzionali ed aperti a molteplici modalità d'uso elementi che nella tradizione sono esclusivamente legati ad una singola funzione. Partendo da questo concetto sono state progettate sedute modulari composte da moduli statici ed elementi dinamici in grado di trasformare l'oggetto con semplici movimenti.

L'arredo intende ricreare tre attività di cui vi è necessità all'interno della città: lo sport, il relax e lo studio. Queste attività possono essere abilitate attraverso la predisposizione di pochi moduli, in grado di cambiare funzione a seconda dell'attività, il tutto creando un ambiente d'aggregazione perfettamente integrato. La primaria funzione del modulo è consentire all'utente di praticare attività fisica all'aperto. Attraverso l'inserimento di un semplice tubolare infatti si creano configurazioni differenti per eseguire esercizi nello spazio pubblico.



La seconda funzione del modulo è il relax, con un sistema a rotazione del piano della sedata si crea un comodo schienale. Un ulteriore modulo ha la funzione studio/lavoro open-air, attraverso l'utilizzo dello stesso tubolare inclinato con diversa angolazione, si crea una seduta con un pianale di appoggio. Affiancando due moduli si crea la funzione tavolino doppio, dove gli utenti possono rilassarsi in compagnia.



Attraverso l'uso di un QRcode inserito nella parte della seduta dell'arredo, gli utenti possono scoprire come poter fare esercizi attraverso l'utilizzo del modulo.

Mobilità dolce e nuovi utenti

Un ulteriore ambito di ricerca del gruppo di lavoro di Advanced Design è legato al design di soluzioni multi-utente legate alla mobilità, attraverso soluzioni progettuali interdisciplinari che guardano la città con occhi diversi.

Riprendendo i concetti della "Città degli Anziani e dei Bambini" e "la città senz'auto", il gruppo di ricerca ha lavorato sul superamento delle difficoltà da parte di utenti anziani di percorrere in sicurezza rotte urbane con nipoti al seguito ad esempio per raggiungere le aree gioco, e anche come i parchi per il giorco dei bambini limitino l'offerta ai soli minori, mentre gli anziani sono destinati a star seduti sulle banchine limitrofe. Il progetto europeo "TOY - Together Old &Young" ad esempio, è dedicato alla valorizzazione del ruolo delle persone anziane che possono contribuire nella loro relazione a forme di educazione complementare dei più giovani. Nel vivere esperienze ed emozioni, bambini e anziani si divertono, imparano gli uni dagli altri e sviluppano relazioni ricche e significative. Questo concetto si estende oltre le quattro mura di casa e raggiunge anche le attività all'aria aperta. Nella discussione delle città senz'auto, e attraverso una moltitudine di azioni, le città si stanno attrezzando per abolire l'uso delle auto, in particolare all'interno dei centri storici. I mezzi pubblici sono pensati per agevolare il raggiungimento delle mete più gettonate e prestano sempre più attenzione al comfort dei passeggeri, impegnando per il servizio sempre di più veicoli accessibili alle persone con capacità motorie ridote. Ma oltre il ben conosciuto servizio dei mezzi pubblici, la

mobilità condivisa come *car sharing*, soprattutto se elettrico, e *bike sharing* è in continua crescità ed evoluzione, che permette di personalizzare il raggiungimento di mete non utilizzando il proprio auto. In particolare, con 265 comuni e altri enti territoriali in cui è attivo il bike sharing con 39.000 bici condivise, l'Italia è in termini di numero di servizi attivi il Paese europeo in la diffusione è più alta (NN, 2018). Uno dei servizi di più grande successo è il *Mobike* di Bologna. Nonostante questo successo, da un'analisi sulle possibile di interazione "multi-utente" sono emersi possibili punti di miglioramento come il cambio, la regolabilità del sellino ed altro, che riguardano la bicicletta stessa. Inoltre, con l'intento di connettere i servizi di mobility sharing al tema della "città degli Anziani e Bambini", l'attività di studio si è focalizzata in particolare sulle modalità di raggiungimento delle aree di interesse in ambito urbano (in particolare le aree gioco attrezzate), e con quali mezzi.

Se l'anziano e il nipote vogliono raggiungere insieme un luogo in città con la bicicletta, le due possibilità ad oggi si limitano all'uso di due biciclette oppure l'uso del seggiolino sulla bici dell'adulto. Queste modalità presentano delle limitazioni oggettive: la necessità di guidare la bici prestando attenzione al traffico, le capacità reattive e sensoriali del bambino a volte imprevedibili, difficoltà di equilibrio nelle persone anziane, etc.. Da queste considerazioni è emersa l'idea di introdurre un modello di bicicletta diversa nei servizi di *Mobike*, prendendo spunto da bici a tre ruote o *cargo bici.* Trattandos di un servizio di sharing a noleggio, si sono aperte ulteriori prospettive e la proposta si è tradotto in una bici a tre ruote, con vano anteriore multiuso. Il vano anteriore favorisce la stabilità durante la conduzione della bici. Inoltre dà la possibilità di poter anche trasportare merci e/o animali, oltre che persone, per le quali è stato previsto uno seggiolino ribaltabile. Per aiutare sia persone anziane o talora il carico fosse particolarmente pesante, il mezzo è provvisto di un motore elettrico di supporto per la partenza e salita. Data la sua particolarietà e uso limitato, questa bicicletta può essere resa disponibile solo in specifici punti della città, ipotizzando la creazione di punti di servizio più ampi di Mobike in virtù di una sempre crescente domanda di personalizzazione dei servizi.

Bibliografia

Blanco et al., (2009)
NN, (2018) https://www.repubblica.it/economia/rapporti/osserva-italia/conad/2018/08/18/news/bike_sharing_tutti_i_numeri_di_un_successo-203771501/
SASSEN S. (2005), CITYNESS IN THE URBAN AGE in URBAN AGE, BULLETIN 2

* Professore Ordinario Industrial Design, ** PhD Technology of Architecture, Researcher in Service Design, ***Architect