



Ciclostile Architettura

Ciclostile Architettura è una società fondata da Giacomo Beccari, Gaia Calamosca, Alessandro Miti che opera nei campi di architettura, urbanistica, ricerca e sviluppo con particolare attenzione alla progettazione partecipata e al recupero architettonico. Nel 2013 vince il primo premio NIB nella sezione paesaggio per gli architetti italiani U36.

BURDEN CITY. Riuso creativo di pensieri, materiali, edifici e spazi

BURDEN CITY. Creative reuse of thoughts, materials, buildings and spaces

L'approccio a tematiche nuove e complesse impone sempre alla base uno sforzo di riordino e programmazione degli elementi, diventa perciò basilare interpretare e rielaborare le mutevoli necessità della società, cercando un approccio sostenibile ed efficace rispetto alle criticità del processo progettuale e costruttivo raggiungendo nuovi metodi di lavoro.

Le diversità dei progetti che abbiamo affrontato ci hanno portato a guardare con occhi diversi le cose intorno a noi attribuendo alle energie potenziali un valore altissimo, all'improvviso la città è diventato un luogo di immense opportunità, pieno di energie da liberare e luoghi da scoprire.

The approach to new and complex issues requires at the beginning an effort of reorganization and scheduling of the elements, it becomes therefore fundamental to interpret and rework the changing needs of society, looking for a sustainable and effective approach relating to the critical aspects of the design and construction process reaching new working methodologies. The diversity of the projects that we have faced have led us to a different look at things around us and gave us the perception of the very high value of the potential energies, suddenly the city has become a place of immense opportunities, full of energy to be released and places to discover.

Parole chiave: burden; city; riuso; creativo; pensieri; materiali; edifici; spazi

Keywords: creative; reuse; thoughts; materials; buildings; spaces

PREMESSA

L'approccio a tematiche nuove e complesse impone sempre alla base uno sforzo di riordino e programmazione degli elementi, soprattutto di quelli che già conosciamo. La relazione tra conoscenze ed esperienze favorisce le condizioni necessarie per l'elaborazione di un processo creativo vincente. Il punto di partenza deve essere il più solido possibile (conoscenze) per poter essere bombardato in una fase successiva da tutti gli input esterni che mettono in crisi le nostre certezze (esperienze). Il risultato di questo sconvolgimento dà forma ad un corpo nuovo, ad una nuova idea, una nuova visione.

“Un processo cognitivo è la sequenza dei sin-

goli eventi necessari alla formazione di un qualsiasi contenuto di conoscenza. L'acquisizione della conoscenza procede attraverso molteplici percorsi culturali ed intellettuali fra loro interconnessi, determinati dalle particolari comunità sociali a cui si appartiene e dalle particolari esperienze cui si è sottoposti.

La struttura cognitiva di base ha la tendenza a consolidare convinzioni ed idee che si siano formulate nel lontano passato e che abbiano sempre riscontrato, nell'esperienza quotidiana, elementi di conferma. Naturalmente la permanenza costante in un medesimo contesto relazionale rende facile che le opinioni condivise in tale contesto si rafforzino a vicenda.

Si tratta di modelli mentali fortemente strutturati ed incisi nella profondità della psiche del soggetto. La conseguenza di questo processo reiterativo è una marcata tendenza a non modificarsi o comunque a modificarsi lentamente e parzialmente.

Per questo l'“esperienza” nel processo cognitivo consiste nell'approccio aperto a relazioni diverse da quelle consolidate nell'ambiente circostante, per consentire quel distacco mentale che nascendo da un confronto con le basi cognitive acquisite può rinnovarle con una ulteriore e più stringente verifica”.

La cognizione e la consapevolezza di un singolo sono sempre punti di vista parziali e soggettivi, mentre gli spazi che l'architettura

e l'urbanistica disegnano sono sempre vissuti da una moltitudine di persone che hanno esperienze personali e nozioni differenti e guardano quindi il mondo con altri occhi.

La progettazione partecipata riesce a risolvere spesso questo divario tra il singolo e la comunità. La progettazione partecipata ha vissuto in questi ultimi tempi, in Emilia-Romagna soprattutto, una stagione molto florida, le amministrazioni, spesso sensibili al tema, hanno cercato di impiegare questo strumento per creare consenso intorno alle operazioni più importanti sul tessuto urbano. In realtà il metodo partecipativo al quale ci riferiamo e che riproponiamo nei nostri progetti è molto più ampio e trova le sue radici nelle

ricerche degli anni '60, quando il desiderio di liberazione si manifestava nella necessità di una pianificazione dal basso che non è solo una risposta alla domanda di partecipazione, ma è l'esigenza di trovare nelle risorse locali la forza della pianificazione.

Nel 1960 Kevin Lynch scrive "L'immagine della città", libro che segna il principio di una visione dell'urbanistica completamente nuova; Lynch si proponeva di analizzare la città attraverso la lettura che passanti e cittadini davano del luogo nel quale vivevano. Partendo dal presupposto che chi vive quotidianamente o occasionalmente un luogo dispone di un numero di informazioni sensibili per chiunque sia chiamato a modificarlo, Lynch

effettua una serie di interviste e chiede alle persone di disegnare mappe, che ovviamente non sono oggettive ma proprio per questo cariche di significato. Questa ricerca apre la porta a studi multidisciplinari e favorirà in seguito il nascere di analisi più raffinate nella ricerca e nell'elaborazione dei dati.

Nella nostra visione questo processo è presente in qualsiasi progetto a carattere architettonico o urbano con gradi differenti. I dati che otteniamo vengono analizzati, scomposti, riposizionati, rielaborati ed alla fine ricreano una base solida per considerazioni progettuali. Abituati da un contesto socio-economico e lavorativo a cambiare velocemente il focus delle nostre riflessioni ed i contenuti dei



Nella pagina precedente:

Fig. 1 - ECOLE DEL RUSCO,
Bologna. Circolare, Progetto di
Land Art per la sensibilizzazio-
ne al tema del riuso

nostri lavori, abbiamo sviluppato la capacità di elaborare progetti con tematiche e scale molto differenti tra loro mantenendo come elemento comune l'approccio cognitivo, il percorso esperienziale ed infine il processo creativo.

Il condensarsi di queste ed altre riflessioni ha dato corpo all'idea di "Smallness" che nasce per organizzare le risorse, cercare relazioni, provare nuove tecniche e nuovi materiali, sperimentare, pianificare e programmare un'insieme di attività che portano al raggiungimento del risultato atteso. Diventa perciò basilare interpretare e rielaborare le mutevoli necessità della società cercando un approccio sostenibile ed efficace rispetto alle

criticità del processo progettuale e costruttivo raggiungendo nuovi metodi di organizzazione architettonica ed urbana.

In questo percorso abbiamo più volte avuto occasione di imbatterci nel tema del riuso che ha segnato profondamente tutte le fasi del nostro lavoro fino ad oggi.

Il primo progetto realizzato da Ciclostile Architettura è l'installazione Circolare per l'Ecole del Rusco nel 2009, che si prefiggeva di indurre gli spettatori inconsapevoli ad una riflessione sul riciclo, ed è stato costruito riutilizzando solamente materiali di scarto. La stessa filosofia è stata utilizzata per due progetti di interni (il negozio di abbigliamento Peacock Store e il Centro di Riuso Creativo

dei Materiali di Scarto Aziendale ReMida). Questi primi esperimenti ci hanno portato a guardare con occhi diversi le cose intorno a noi attribuendo alle energie potenziali un valore altissimo; da qui a considerare gli edifici abbandonati, sfitti o invenduti come gli oggetti che utilizzavamo nei nostri precedenti progetti il passo è stato breve. All'improvviso la città è diventato un luogo di immense opportunità, pieno di energie da liberare e luoghi da scoprire.

PERSONE

Le due installazioni urbane realizzate nascono da intenti differenti ma sono entrambe permeate da un forte valore sociale, la pre-



Nella pagina presente:

Fig. 2 - PIXEL ART, Bologna. Pixel Art per la Giornata Mondiale dell'Alimentazione

senza fisica è necessaria solo nella misura in cui diventa funzionale alla trasmissione di un messaggio, l'intento è quello di relazionarsi con le persone e far relazionare le persone tra loro. Le soluzioni progettuali hanno cercato di valorizzare al massimo le risorse; in entrambi i casi si è trovato nel rapporto con contesti fortemente caratterizzati, sfruttati come quinta scenica a costo zero, la dialettica fondante necessaria per far risaltare la fisicità delle installazioni ed il loro messaggio. Per l'Ecole del Rusco, la quarta edizione della manifestazione di arte e riciclaggio di Bologna, si è creato un percorso artistico e sensoriale nelle piazze della città, con cinque installazioni opera di giovani creativi, dedicate a

tatto, vista, gusto, udito e olfatto. Piazza Liber Paradisus, nuova sede del Comune, ha ospitato l'installazione "Circolare". L'opera realizzata è un progetto di landscape che utilizza prodotti realizzati con materiali di recupero da una parte, e gli stessi materiali ma nella loro forma originaria dall'altra. La contrapposizione dialettica tra la materia prima di scarto, nella sua forma originaria, e l'oggetto realizzato a partire da essa ha la funzione di mostrare concretamente il risultato di un'azione di recupero e al contempo di stimolare la curiosità tattile del pubblico che verifica personalmente l'effetto di tale recupero. I contenitori che ospitano i protagonisti di questo dialogo materico saranno grandi sfere che

simbolicamente attraverso la loro forma indicano il processo circolare dell'atto del riciclo. Lo scenario che fa da cornice a questa installazione è il palazzo del nuovo Comune, calato in mezzo alle vecchie case del quartiere popolare della Bolognina come un gigante di vetro e acciaio venuto da chissà dove. Non appartiene al paesaggio circostante così come le grandi sfere dietro alle quali sul prato è rimasta una scia che testimonia l'atterraggio immaginario dei meteoriti rotolanti. Il progetto di Pixel Art per la "Giornata Mondiale dell'Alimentazione" si pone l'obiettivo di attrarre la cittadinanza di Bologna e non solo con un'immagine capace di coinvolgere la città e mostrarle che, con la sua parteci-



Fig. 3 - PEACOCK STORE , Bologna. Uno spazio multitasking in cui arte, cultura e shopping si incontrano

pazione e solo con quella, si può vincere la fame. La proposta vuole ricreare uno scenario assolutamente atipico, accattivante e coinvolgente. La location è il Crescentone di Piazza Maggiore: il grande rettangolo rialzato che viene usato come luogo di passaggio e di sosta dove le persone si danno appuntamento, leggono, lavorano al computer, discutono o appoggiano la bicicletta per fermarsi a parlare. Il soggetto è il piatto di ceramica, solitamente presente in una tavola imbandita e grazie a questa performance capace di farci ragionare sull'importanza del problema della fame nel mondo. I piatti vengono disposti secondo una griglia di ascisse ed ordinate come pixel che compongono un'immagine. Capovolgendo i piatti comprati dai donatori, comparirà l'immagine finale di un trattore, mezzo rappresentativo per sconfiggere la fame nel Sud Sudan.

volgendo i piatti comprati dai donatori, comparirà l'immagine finale di un trattore, mezzo rappresentativo per sconfiggere la fame nel Sud Sudan.

PEACOCK STORE, Bologna.
 UNO SPAZIO MULTITASKING IN CUI ARTE, CULTURA E SHOPPING SI INCONTRANO
 Il Peacock Store è stato il primo progetto di architettura sviluppato seguendo una filosofia "Smallness" ed è stato quindi il progetto pilota che ci ha permesso di testare i limiti e le potenzialità di questo processo. Il progetto consiste nell'allestimento di un negozio di abbigliamento di 80 mq situato nel centro storico di Bologna, con all'interno uno spazio

multitasking in cui arte, cultura e shopping si incontrano. In un momento storico fortemente caratterizzato dalle relazioni virtuali, questo luogo diventa collettore delle tendenze più giovani che nascono in città. Il concept del disegno si basa su un profilo a basso costo che utilizza materiali riutilizzati e industriali trasformandoli in un'opportunità creativa. Le difficoltà economiche insieme ad una forte presa di coscienza hanno creato premesse favorevoli per una concezione nuova. La sobrietà diventa interessante anzi attraente e le capacità di ricerca e sviluppo del progetto hanno prodotto uno spazio di nuova generazione. Un allestimento meno costoso e più intelligente, meno lussuoso ma più amichevole ed acco-

gliente. Il mix di tubi idraulici, legno OSB e tanciche in PVC dona al negozio uno stile underground che riflette l'abbigliamento in vendita. Gli strumenti sperimentati nel Peacock Store sono serviti come base progettuale per il progetto del Centro ReMida. Il Centro di Riuso Creativo dei Materiali di Scarto Aziendale raccoglie al suo interno i materiali ricavati dalle rimanenze e dagli scarti della produzione industriale ed artigianale, valorizzando così gli errori e gli scarti della produzione, per reinventarne utilizzo e funzione. La nuova sede di ReMida si articola su 240 mq comprendenti Emporio, Officine della Creatività e Sale Conferenze più tre Atelier pensati come Stanze di Ricerca per valorizzare maggiormente i linguaggi e la poetica dello scarto. Il layout interno rispecchia le necessità distributive di un'attività dinamica, il disegno degli arredi è stato realizzato interamente con materiali recuperati, portando lo scarto ad essere il vero protagonista del progetto. Secondo questa logica ad esempio avanzi di tubi in PVC si sono trasformati in elementi portanti per scaffalature, elementi di alluminio sono diventati la struttura portante per contenitori chiusi da lastre di polycarbonato, ritagli multiformi di lastre di legno sono diventati un bancone, piccoli elementi in plastica hanno formato il rivestimento esterno per un banco di lavoro. Per questo processo si è reso indispensabile un inventario meticoloso delle risorse disponibili oltre alla capacità di immaginare le potenzia-

BURDEN CITY. Riuso creativo di pensieri, materiali, edifici e spazi

Ciclostile Architettura

lità di ogni singolo pezzo o materiale usando lo sforzo creativo per realizzare veri e propri elementi d'arredo.

CITTÀ

In ambito urbanistico i laboratori partecipati ci hanno permesso di comprendere l'importanza dei feedback dei cittadini/sensori che conoscono perfettamente l'ambiente che li circonda ma faticano a sviluppare questi dati per disegnare lo spazio urbano. La quantità e la qualità delle informazioni ottenute ha permesso di elaborare idee che pur proponendo una visione unitaria alla grande scala riescono a risolvere anche puntualmente le necessità degli abitanti. Uno dei rischi maggiori di questi progetti è infatti quello di interpretare in maniera sbagliata le potenzialità e le criticità del territorio, trovandosi così a sviluppare un disegno che rischia di essere rigettato dalla comunità, su cui ricadono comunque i costi economici per un nuovo piano e i costi sociali delle scelte sbagliate.

In particolare il laboratorio svolto nel Comune di Calderara di Reno è stato chiamato ad affrontare il tema della riqualificazione dell'Area Ex-Paradisi, che occupa circa 6500 mq nel centro della cittadina, in modo tale da definire priorità, funzioni, spazi pubblici ed un assetto generale dell'intera area in previsione della stesura del nuovo Piano Operativo Comunale. Attraverso "esercizi" effettuati con metodologie differenti a seconda delle tematiche,

si è giunti alla redazione di uno scenario di trasformazione costruito passo dopo passo, la cui sintesi veniva di volta in volta condivisa con tutti i partecipanti. La sintesi delle analisi effettuate ha permesso di stilare una linea guida per ogni tema trattato alle quali riferirsi per l'intera progettazione dell'area. L'area di progetto è stata suddivisa in quattro ambiti in base alla viabilità carrabile e pedonale. Per ognuno di questi ambiti sono state pensate combinazioni di diverse tipologie edilizie e definiti tre differenti spazi pubblici. Il documento di sintesi è stato quindi condiviso con i partecipanti al laboratorio ed infine esposto alla Pubblica Amministrazione.

CALDERARA PARTECIPATA, Calderara di Reno (BO). LABORATORIO DI PROGETTAZIONE PARTECIPATA PER L'AREA PARADISI DI CALDERARA DI RENO

Una metodologia simile è stata adottata per la riqualificazione dell'area della Pieve di San Lorenzo di Panico a Marzabotto (BO). La Pieve di San Lorenzo è una delle poche testimonianze dell'architettura romanica nell'Appennino Bolognese, un'eccellenza che per troppo tempo è stata abbandonata a sé stessa. Il progetto doveva limitarsi alla riorganizzazione della piazza del sagrato e dell'area antistante. La delicatezza del tema ha suggerito un approccio progettuale di tipo partecipato che grazie al senso di comunità di queste valli si è dimostrato alquanto effi-

Fig. 4 - CALDERARA PARTECIPATA, Calderara di Reno (Bo). Laboratorio di Progettazione Partecipata per l'Area Paradisi di Calderara di Reno.

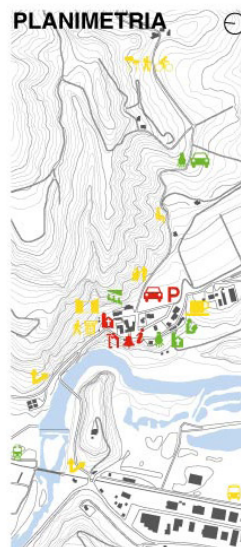


Fig. 5 - PANICO COLLETTIVO, Bologna. Progettazione partecipata per la riqualificazione dell'area della Pieve di San Lorenzo di Panico, Marzabotto

CLASSIFICA DELLE PRIORITÀ



	0 - Panico	1 - Fontanelle	2 - Terna	3 - N. par. II	4 - P. alla	5 - P. Norda	6 - P. Sanna	7 - P. Panico
1 VIABILITA' E PARCHEGGI	25	17	4	4	40			
2 CARTELLI INFO	22	11	7	2	31			
3 RESTAURO CAMPANILE	17	11	5	1	27.5			
4 PIAZZA E SAGRATO	17	4	7	2	21			
5 PUNTO PANORAMICO	10	5	3	2	14			
6 PERCORSI NATURALISTICI	12	3	6	3	13.5			
7 SEGNALETICA STRADALE	8	5	3		13			
8 CHIESA APERTA	6	5	1		11			
9 PUNTO RISTORO	7	3	3	1	9.5			
10 SOSTA E PANCHINE	7	3	1	3	8.5			
11 PERCORSI STORICI	8	2	3	3	8.5			
12 RIFIUTI	7	2	3	2	8			
13 MINIBUS	3	2	1		5			
14 SITO WEB	4	1	1	2	4			
15 INDICAZIONE PANICO FS	2	2			4			
16 GUIDA TURISTICA	2	2			4			
17 ILLUMINAZIONE STRADE	2	1	1		3			
18 ILLUMINAZIONE PIAZZA	4		2	2	3			
19 EVENTI CULTURALI	3		2	1	2.5			



cace. Il processo di partecipazione è stato circoscritto a tre temi principali quali centralità, comunicazione e percorsi per rendere la discussione più snella e mirata. In uno degli incontri utilizzando post-it di differenti colori i partecipanti hanno redatto una classifica di priorità rispetto al tema trattato localizzando sul territorio le problematiche o le risorse da implementare. Il progetto è stato pensato in modo da organizzare e valorizzare quello che già esisteva per prendere coscienza di ciò che il territorio può offrire. Promuovere una mobilità lenta (legata al binomio bicicletta + treno) è sicuramente l'occasione per riscoprire il territorio risolvendo l'isolamento delle frazioni in un'ottica di spazi intesi come spazi di



Fig. 6 - BURDEN CITY, Bologna.

relazione fra le persone. La nuova immagine di San Lorenzo di Panico è quella di una località che offre servizi al turista con info point, luoghi di ristoro e punti panoramici, ma anche un vero e proprio spazio pubblico al servizio della comunità che riscopre l'antica funzione della piazza tra ambiente urbano e naturale.

GLI SPAZI ABBANDONATI

In un momento in cui l'attività edilizia è costretta a evolvere, sovvertendo completamente i paradigmi tradizionali incalzata da pressioni economiche e sociali, la riflessione sulla città e nello specifico sul costruito non può prescindere dagli spazi abbandonati. Le prime banali ma fondamentali considerazioni sono di natura quantitativa, è importante che i soggetti interessati abbiano chiara la visualizzazione della massa di patrimonio abbandonato che grava sulla città.

L'idea si è concretizzata in un'installazione esposta allo spazio allestito da Impossible Living per il Fuori Salone 2013 a Milano con la quale abbiamo trasmesso in maniera diretta ed efficace queste considerazioni; lo spettatore ha visualizzato effettivamente il fardello che la città, in questo caso Bologna, è costretta a sostenere. La comprensione chiara della massa di abbandonato che gravava sul plastico della città rivela in maniera immediata la gravità del problema.

CONCLUSIONE

Termina qui questo breve *excursus* in cui l'ambito della ricerca viene allargato e analizzato in maniera retrospettiva e che dimostra come non solo gli edifici e gli spazi ma anche i pensieri e i materiali sono chiaramente oggetto di trasformazione nella nostra esperienza professionale. A seconda della scala del progetto ci si confronta con standard e meccanismi di riuso consolidati ma anche con nuove variabili che consentono di penetrare più a fondo le tematiche legate a questo nuovo modo di concepire la professione.

BIBLIOGRAFIA

Bruner, Jerome (1988), *La Mente a più dimensioni*, Laterza, Bari

Lynch, Kevin (1960), *The Image of the City*, MIT Press, Cambridge

Munari, Bruno (1981), *Da cosa nasce cosa*, Laterza, Roma/Bari

Nicoletti, R., Rumiati R. (2006), *I processi cognitivi*, Il Mulino, Bologna

Vygotskij, Lev (1980), *Il processo cognitivo*, Bollati Boringhieri, Torino

Wenger, Etienne (1998), *Communities of practice. Learning meaning and identity*, Cambridge University Press, Cambridge