

# la città possibile como

## COME E DOVE GIOCHIAMO FANO 24 APRILE 1999

"Spazi per il gioco e habitat: qualità urbana e progetto educativo"  
Alberto Bracchi - La città possibile - como (in sostituzione di Dario Manuetti)

### 1 Presentazione

Nel salutare tutti i presenti a questo convegno voglio precisare che sono qui in sostituzione di Dario Manuetti, fondatore della Città Possibile, che considero un amico e un maestro, e che mi ha dato molte idee e strumenti per sperimentare questa nuova esperienza.

E trovo particolarmente stimolante intervenire dopo un altro maestro, Francesco Indovina, che con il suo intervento propone nuove riflessioni a questo dibattito. La città intera è il vero grande gioco, come dice Indovina, e come tale va riconquistata, in modo che lo sia ancora per tutti. Ricordo che la Città Possibile di Como è nata nel 1994 con due slogan: *Cambiare la città, la più concreta delle utopie*, e *La città dei bambini è di tutti*.

E' in questi slogan che personalmente ho ritrovato motivazioni profonde, prima come genitore, poi come ambientalista, e infine come architetto, con la possibilità di ripescare i primi 'sogni' da neolaureato e tentare, nel mio piccolo, di metterli in pratica: ricordo il fascino dell'esperienza di partecipazione di Giancarlo De Carlo del villaggio Matteotti di Terni, l'autocostruzione di Turner, le letture delle esperienze fatte dagli architetti di pensiero libertario.

### 2 Il tema

Il tema del convegno, ed in particolare il rapporto tra spazi-gioco e qualità urbana, deve innanzitutto fare i conti con quello che Dario Manuetti chiama il progetto educativo, e che si fonda sul riconoscimento dell'emergenza che stiamo attraversando sul versante dei processi di socializzazione e delle capacità relazionali dei bambini e degli adolescenti. Già gli interventi che mi hanno preceduto, in particolare quello di Anna Oliverio Ferraris, ne hanno accennato. Lascio al documento di Manuetti l'approfondimento specifico del progetto educativo. Da parte mia voglio semplicemente accennare al tema che riguarda la nostra esperienza diretta: far progettare i bambini, ascoltarli, raccogliere soprattutto i loro stimoli e tentare di organizzarli, ma non come puro esercizio di fantasia, come spesso capita di vedere, ma con il preciso intento di raggiungere obiettivi concreti di trasformazione dell'ambiente urbano. E accompagnare la progettazione con assunzione di responsabilità operative, a partire dai loro spazi quotidiani.

Sono convinto inoltre dell'importanza della scuola come attore protagonista del cambiamento, sia dei propri spazi interni che di quelli della città una scuola che si liberi dei consunti schemi dell'insegnamento disciplinare e che si rapporti in modo creativo e costruttivo col territorio e con l'ambiente.

Un altro aspetto cardine: quello dell'accessibilità degli spazi urbani, destinati al gioco e all'incontro, che passa necessariamente dalla riconquista della strada e dall'integrazione col sistema del verde. Non si può non ammettere la grande responsabilità dell'aumento sconsiderato del traffico automobilistico, dello strapotere dell'auto che ha invaso ogni spazio, nell'impoverimento dell'ambiente urbano. E oggi è con i criteri di Moderazione del Traffico, che hanno trasformato nel corso degli ultimi vent'anni le città europee, che si può riequilibrare il rapporto fra i vari utenti della strada e riconquistare spazi per il verde, il gioco e l'incontro.

Riferimenti: l'interessante ricerca di Marco Huttenmoser per l'Istituto Meyerhofer di Zurigo, il lavoro del Gruppo per la Moderazione del Traffico della Svizzera Italiana, la Spiel Meile, la strada gioco a Monaco di Baviera di Urbanes Whonen.

# la città possibile como

## 3 - L'esperienza della Città Possibile di Como

Voglio accennare in particolare alle esperienze fatte con le scuole:

- i progetti di trasformazione dei **cortili scolastici**, a diversi livelli, con diversi approcci: dall'iniziativa proposta a scala cittadina dall'associazione (Como 1994-95, sette scuole aderenti), alla richiesta di singole Direzioni Didattiche, o scuole (Cernobbio 94-97), o classi (Moltrasio 94-95). Oppure, più di recente, programmi che partono da Comuni attraverso la scuola (Castellanza 96-97, due scuole elementari), o attraverso altre strutture come i centri estivi (San Fermo 96, fasce di età di elementari e medie) o i Centri di Aggregazione Giovanili (Oggiono 98, scuola media).  
Per ultimo iniziative di Comitati genitori (Tavernerio 99, scuola materna) o gruppi di insegnanti (Como Ponte Chiasso 99, scuola materna ed elementare).  
E' incredibile come la progettazione possa raggiungere risultati significativi innanzitutto dalla materna, grazie al fatto che la preparazione e la motivazione degli insegnanti è più alta. Il percorso della trasformazione degli spazi raggiunge obiettivi concreti mediamente nell'arco di due anni, con buoni risultati sul versante educativo e un livello qualitativo delle realizzazioni corrispondente alla qualità all'impegno degli attori adulti (insegnanti, genitori, tecnici comunali, amministratori).
- **Percorsi casa-scuola**: è la modalità per affrontare il tema della strada e del traffico; la scuola in questo caso, a livelli più alti (secondo ciclo elementare e media), si proietta all'esterno, sugli spazi della città. E' la modalità per affrontare, anche a livello didattico, il complesso argomento dell'educazione stradale per ribaltarne l'approccio, totalmente inadeguato e passivo rispetto al problema come lo viviamo oggi.  
Esperienze fatte a Meda (95, una terza media) o a Oggiono (98, con i ragazzi di un Centro di Aggregazione Giovanile Comunale), comuni dell'area superurbanizzata della fascia tra Como e Milano che contano circa 20.000 abitanti, per la riprogettazione di un parco di quartiere e dell'area limitrofa alla scuola media.
- **Spazi urbani, sistema del verde e moderazione del traffico**: la sperimentazione pratica di una proposta dell'Associazione su una strada simbolo, a Como, della pericolosità e della separazione sociale. Il laboratorio pratico sulla strada, con bambini di varie fasce di età (dalla materna alla media) e di diverse scuole, del quartiere e non. La simulazione delle modifiche attraverso il gioco e l'animazione, per dimostrare ai cittadini che la metà (della carreggiata) basta e avanza per far passare il traffico automobilistico a velocità moderata. L'esperienza è stata particolarmente apprezzata dalle associazioni svizzere che si occupano di traffico (Associazione Traffico e Ambiente e Gruppo per la Moderazione del Traffico della Svizzera Italiana) in visita durante un viaggio di studio.

La sintesi di 5 anni di lavoro tocca i seguenti aspetti.

Valutazione complessiva dell'esperienza in corso, delle diverse modalità della problematica del passaggio dalla progettazione alla realizzazione, della continuità dei processi innescati, della trasmissione e codificazione delle esperienze raccolte, della promozione delle 'reazioni a catena' perché il processo diventi più ampio.

## 4 La Rete della Città Possibile

La città possibile è anche la costruzione di una Rete nazionale di tutti i gruppi e associazioni operanti in altre città con le stesse finalità, le stesse metodologie, gli stessi strumenti comunicativi, si coordina con le altre realtà nazionali impegnate sul tema dell'ambiente urbano, coltiva gli scambi, i legami e la collaborazione con gruppi svizzeri (Gruppo per la Moderazione del Traffico della Svizzera Italiana, A.T.A., Pro Juventute), tedeschi (Urbanes Wohnen, Info Spiel), francesi (Co.de.J. e Atelier de Launay).

Infine, prima di presentarvi le immagini delle realizzazioni dell'Atelier de Launay, vorrei fare alcune considerazioni sulla progettazione partecipata, modalità di cui si sente parlare sempre più spesso, forse anche un po' a sproposito, data la notevole difficoltà che contraddistingue questo tipo di approccio.

## la città possibile como

In effetti molte sono le esperienze in corso, dalle campagne nazionali delle grandi associazioni ambientaliste (WWF La riconquista della città Legambiente Lavori in corso) al concorso INU-WWF, alle tante esperienze di singole città la vostra Fano fra le prime, e di gruppi o associazioni come la nostra. Voglio citare a questo proposito alcuni spunti di un testo di Giancarlo Paba al proposito: 'partecipazione è un termine politico-sentimentale, ... un principio generale e buono, l'idea che i prodotti collettivi dell'insediamento umano nello spazio siano costruiti nel dialogo sociale, attraverso il coinvolgimento attivo degli abitanti nella trasformazione dei luoghi della comunità' E ancora: 'il mondo della partecipazione come un campo debolmente strutturato, in Italia, rimanga un campo aperto e fluido ancora a lungo (anche se è ovviamente necessario che ogni singolo approccio consolidi i suoi metodi e aumenti il suo grado di efficienza e di efficacia).

Considero molto interessanti queste riflessioni, e in particolare sono convinto che si debba tenere alto il livello emotivo ('le emozioni, individuali e collettive, non sono estranee al cambiamento sociale, e non debbono essere accantonate nella costruzione della città) e allo stesso tempo riaffermare il ruolo centrale del progetto mettendo in primo piano la funzione specifica dei tecnici, ma con modalità nuove e diverse ('i tecnici sono giocatori in senso pieno del gioco del piano partecipato'). Anche, e soprattutto, con i bambini, concludo.

La proposta è di ritrovarsi magari fra un anno, a confrontarci tutti sulle diverse esperienze e a tracciare alcuni percorsi comuni.

### 5 L'Atelier de Launay

6

Infine, a proposito degli spazi specializzati, ma non solo, ecco le immagini dell'Atelier de Launay, che abbiamo presentato a Milano recentemente.

L' **Atelier de Launay**, fondato nel 1971 dallo scultore Jacques Xerri, e diretto oggi da Alessandra Toniolo Thomson, progetta e realizza spazi urbani e strutture ludiche, che si propongono in alternativa alla produzione industriale di giochi in serie. Su incarico di committenti pubblici, privati e a carattere sociale, di architetti e paesaggisti realizza interventi che si inseriscono negli spazi pubblici, in quelli di carattere storico, nei programmi di recupero urbano .

Studiando i luoghi, le tracce del passato, i desideri e il vissuto delle persone, l'**Atelier** propone una risposta specifica ad ogni spazio: degli oggetti che restituiscono la memoria dei luoghi che li contengono. Gli spazi nascono dall'incontro e dalla partecipazione diretta al progetto delle amministrazioni locali, l'Atelier ed i cittadini, i futuri fruitori di questi luoghi, che sono finalizzati al gioco dei bambini e contemporaneamente al coinvolgimento di persone di tutte le età

Le realizzazioni

A Strasbourg, Parc de la Petite France, la sistemazione dell'area si rifà a Jean Hans Arp, L'Homme qui rêve, pittore poeta, scultore. Le strutture/sculture creano un percorso che è un primo contatto fra l'arte e l'infanzia.

A Nancy, Parc de la Pepiniere, la storia è quella di Bilbo le Hobbit, personaggio di Tolkien, che vive un'avventura dove ci vuol coraggio ogni giorno e dalla porta anfitheatro attraversa la foresta fino a incontrare il drago.

A Reims, parc de la patte d'oie, viviamo un percorso iniziatico che conduce il visitatore dalla biglia di legno ai troni, con un richiamo ad architetture medievali: dove sono finiti i sogni che pietra su pietra costruivano le cattedrali?

A Sceaux la storia del parco si snoda in quattro lotti successivi, che riguardano tutti gli utenti possibili, bambini, anziani, sportivi e sedentari, dinamici e sognatori.

Il percorso si snoda attraverso le guerre, la pace, la cultura e le sculture, l'organizzazione del paesaggio e del costruito, dell'acqua, della vegetazione.

Aprile 1999

Alberto Bracchi La città possibile - como