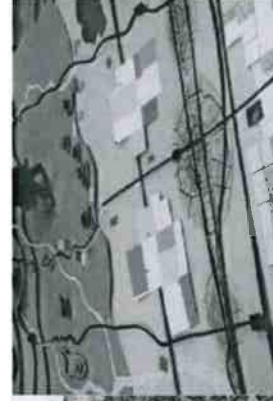


23/01/2018

Chiara Valli

Portfolio Chiara Valli

Progettazione partecipata Interventi in autocostruzione Mappatura e raccolta dati partecipata Rivitalizzazione dello spazio pubblico Strumenti di pianificazione



G124 - PROGETTO PER IL QUARTIERE GIAMBELLINO - MILANO

2015

Nell'ambito del progetto G124 del senatore Renzo Piano per le periferie italiane, mi sono occupata dell'organizzazione e conduzione di tre tavoli di lavoro aperti e interdisciplinari sugli ambiti urbani della residenza, del commercio di prossimità, del verde pubblico e dei servizi alla persona. Ho curato le relazioni con tutti gli attori sociali del quartiere, con l'amministrazione comunale e la stampa, occupandomi della divulgazione del progetto, dell'organizzazione dell'iniziativa di presentazione pubblica e della costruzione del sito (grafica e cartografica, copy ed elaborazione testi) dedicato al progetto complessivo e al processo seguito.

Strumenti di inclusione utilizzati

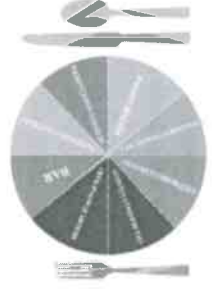
La presenza nel quartiere degli architetti coinvolti nel progetto è stata costante per tutto l'anno di lavoro e le relazioni consolidate hanno permesso di individuare direttamente criticità, opportunità e priorità di intervento, utilizzando strumenti come interviste, formulari a domande aperte, discussione pubblica e tavoli di lavoro sui diversi temi di progetto.

Stakeholders

Ambito residenziale: caso studio alloggi popolari Aler, 3 edifici in linea, 52 nuclei familiari interessati, Comitato di Autogestione del civico 146
Ambito commercio: Consorzio Commercianti Mercato Comunale Lorenteggio n.8 stalli, Associazione Culturale Dynamoscopio
Ambito servizi: 10 associazioni-cooperative locali coinvolte.

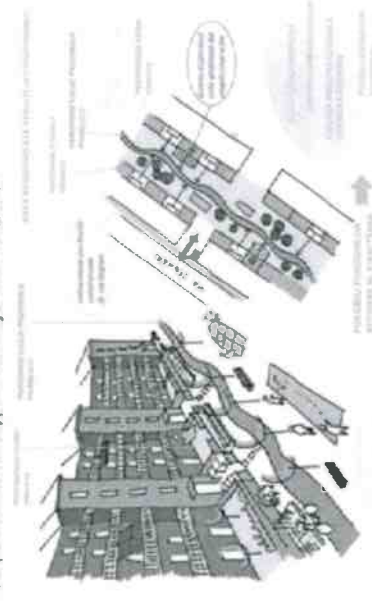
Risultati progettuali

Elaborazione di un progetto di ricucitura urbana del quartiere Giambellino Lorenteggio e innesco di attività di innovazione sociale su un'area urbana di circa 13 ha.



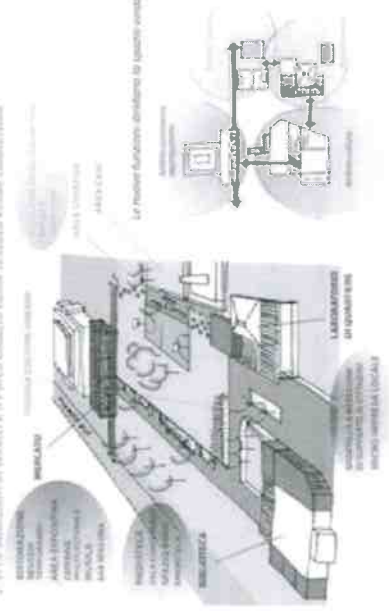
I TEMI DI PROGETTO

1) La permeabilità come opportunità di rigenerazione dei cortili

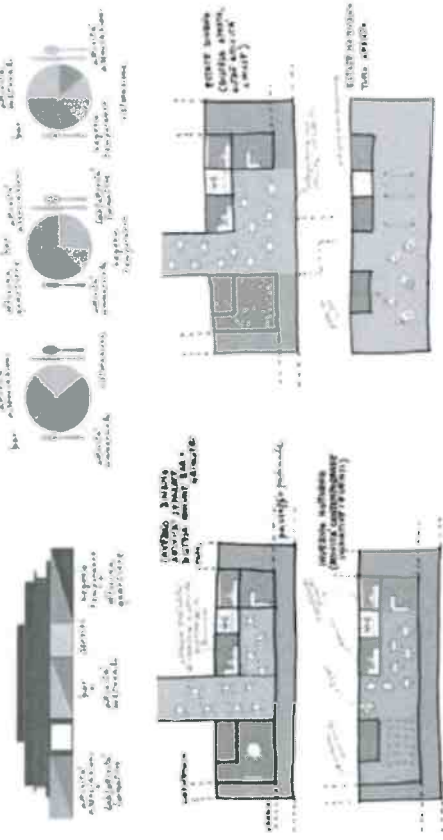


I TEMI DI PROGETTO

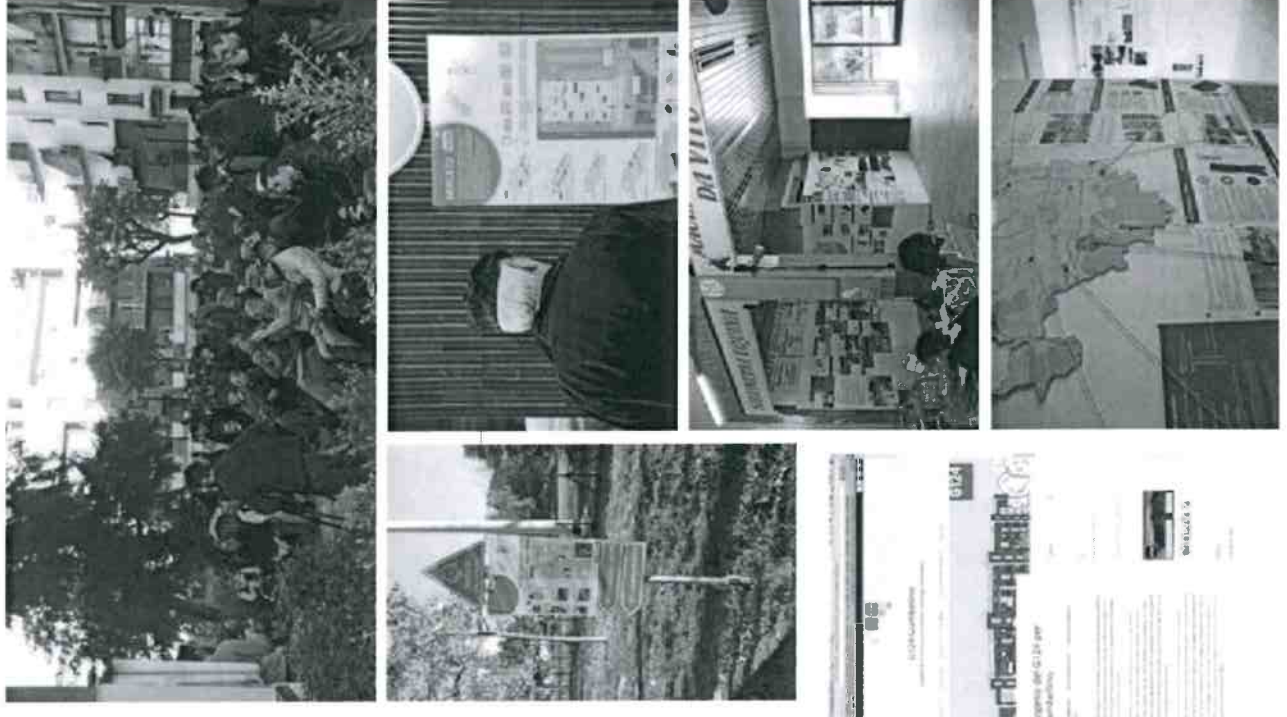
2) Le addizionali servizi e il Piano Culturale come tessuto urbano costruttivo



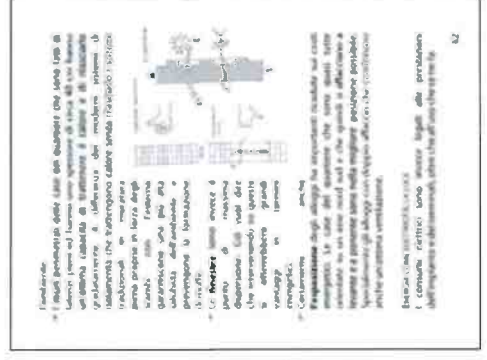
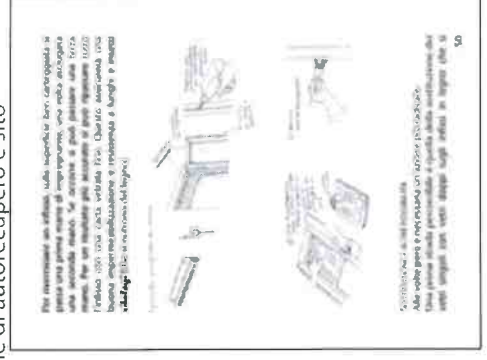
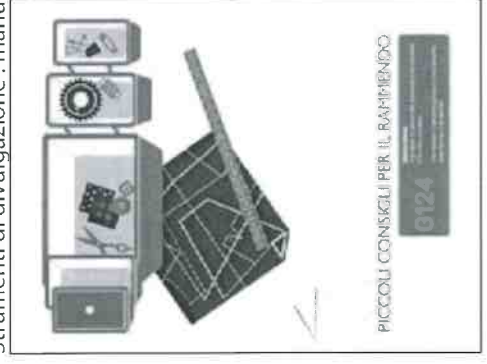
Alcuni esempi di comunicazione del progetto per il mercato comunale



Allestimento di segnaletiche del progetto negli spazi pubblici e mostra nei locali del mercato comunale



Strumenti di divulgazione : manuale di autorecupero e sito



VIA DON GNOCCHI

RUTILIZZO DI PARTE DELL'AREA
PAVIMENTATA CON GIOCHI PER
BAMBINI DISEGNATI A TERRA

SOSTITUZIONE ATTREZZATURE
SPORTIVE (CANESTRO E SUPPORTI)
E RIQUALIFICAZIONE RECINZIONE

AREA ATTREZZATA SEDUTE E TAVOLI
DOTATA DI CESTINI DIFFERENZIATI SU
PAVIMENTO IN SELCE

RETE DI PROTEZIONE SUI LATI CORTI
DENTRO AI CANESTRI

VIA ANDREA COSTA

4. MASTERPLAN - AREA SPORTIVA E SOSTA

[illegible]

ALTRE POSSIBILI ATTIVITÀ ORGANIZZATE NELL'ATTUALE AREA PAVIMENTATA SOTTO UTILIZZATA: CORSI DI GINNASTICA, YOGA, DANZA, PIC-NIC E CENE DI QUARTIERE, APERITIVI CON GLI AMICI, LETTURE E SPETTACOLI.

QUARTIERE GIARDINO DI VIA BALLETTI - REGGIO EMILIA

In collaborazione con gli architetti di quartiere dell'Ufficio Qua Bene Comune e Ceis, abbiamo avviato un processo di ascolto e partecipazione degli abitanti del quartiere con la finalità di migliorare la fruizione delle ampie aree verdi pubbliche e di superare i conflitti tra residenti di diverse generazioni e provenienze nell'utilizzo dei cortili. L'obiettivo del percorso partecipato era quello di coinvolgere gli abitanti nella cura degli spazi verdi, realizzare insieme a loro alcune attrezzature di gioco e seduta per aumentarne la fruizione e dotare le aree verdi di un regolamento d'uso condiviso in relazione, soprattutto, ad un campo sportivo realizzato dai giovani abitanti, fonte di malumori da parte degli abitanti anziani.

Strumenti di inclusione utilizzati

Il focus principale della partecipazione è stato quello di valorizzare il patrimonio edilizio e le aree verdi del Quartiere, ricostruendone insieme agli abitanti la storia e l'immaginario: abbiamo raccolto, presso gli abitanti storici, immagini e foto del quartiere costruito nel 1955. Strumenti : inserimento di bacheche informative negli ingressi dei singoli condomini, organizzazione di visite guidate e progettazione all'aperto, incontri di comunità con le diverse tipologie di abitante, laboratori di progettazione con gli adolescenti e mappatura interattiva delle criticità e opportunità, laboratori di autocostruzione.

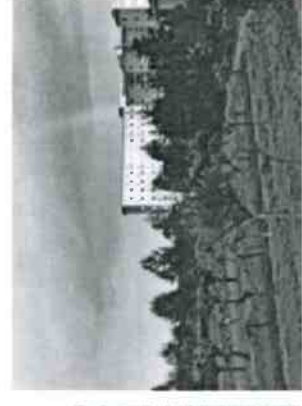
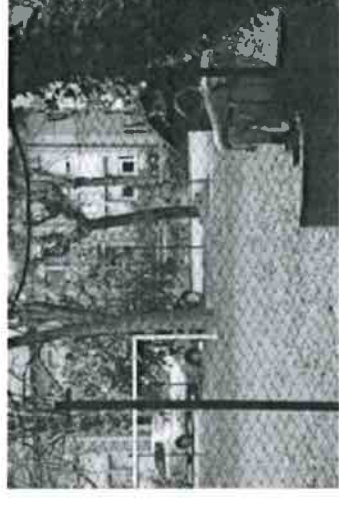
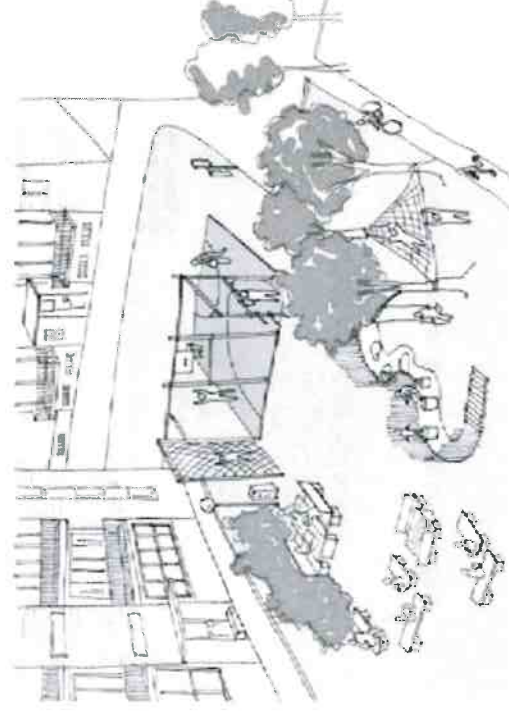
Stakeholders

Area oggetto di studio: quartiere Acer composto di 12 edifici in linea residenziali, circa 200 appartamenti.

Partecipanti al percorso di partecipazione: 40 abitanti di età compresa tra gli 8 e gli 80 anni, Acer, Criba - Centro di Ricerca Benessere Urbano, Ceis - Centro di Solidarietà, educatori ed operatori locali.

Risultati progettuali

Progetto esecutivo approvato da Uffici Tecnici comunali per la realizzazione di un nuovo campo polifunzionale, regolamento d'uso.



Laboratori di progettazione partecipata con gli abitanti



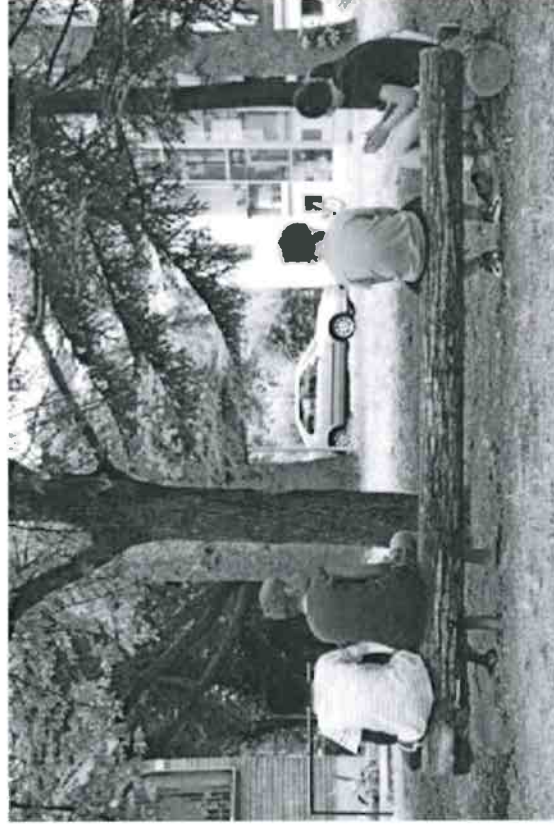
Alcuni degli interventi in autocostruzione



Percorso ludico in legno realizzato con i ragazzi del quartiere



Sedute in legno realizzate con i ragazzi del quartiere



NUOVA SEDE COOPERATIVA ONLUS LESIGNOLA - CANOSSA - REGGIO EMILIA

La Cooperativa Onlus Lesignola è una struttura di ospitalità per ragazzi che utilizza la pet therapy e il contatto con la natura come strumenti per superare difficoltà di relazione e familiari: l'incarico che ci è stato affidato era quello di progettare la nuova sede della cooperativa e delle attività didattiche e agricole coinvolgendo direttamente gli operatori e i ragazzi ospiti della struttura per conoscerne in modo approfondito le esigenze e le aspettative.

La costruzione della nuova sede è diventata occasione di formazione e inserimento professionale per gli ospiti della struttura: le tecnologie naturali proposte permettono di realizzare in autocostruzione una parte del cantiere, utilizzando la paglia per la realizzazione dei pannelli di tamponamento della struttura portante in legno.

Strumenti di inclusione utilizzati

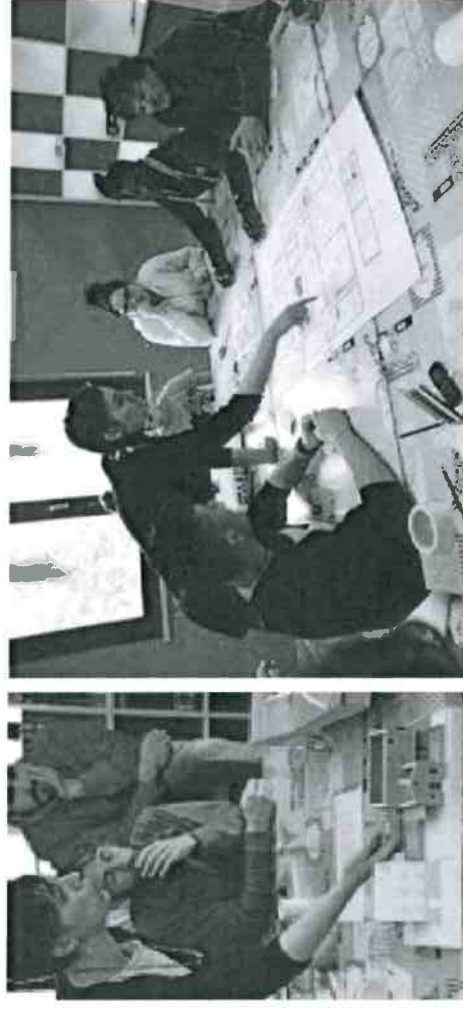
Sopralluoghi sull'area di progetto, tavoli di progettazione con i diversi stakeholder, card sorting e progettazione immaginativa, plastici e restituzioni grafiche degli input progettuali, narrazione del progetto ed elaborazione di un cronoprogramma modulare di attività e investimenti, supporto al fund raising, formazione sulle tecnologie naturali finalizzata ad autocostruzione

Stakeholders

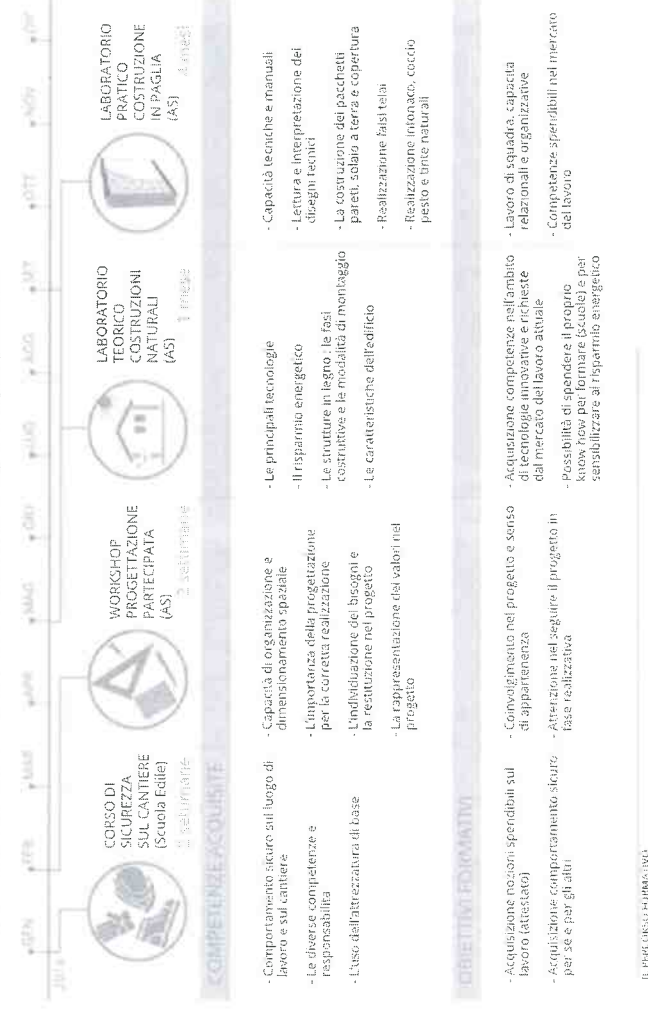
Progettazione inclusiva di 20 operatori-educatori, 12 ospiti della struttura e utenti del servizio territoriale, coordinamento con amministrazione comunale e Comunità Montana.

Risultati progettuali

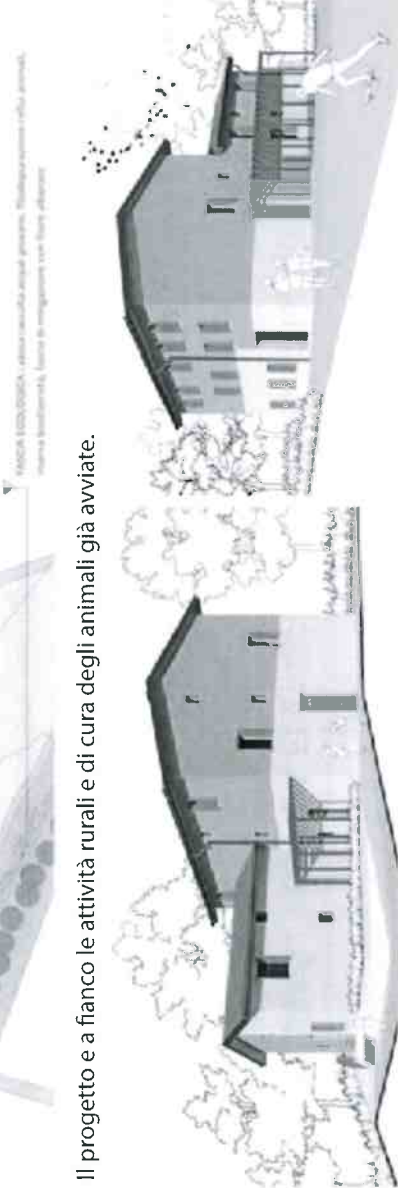
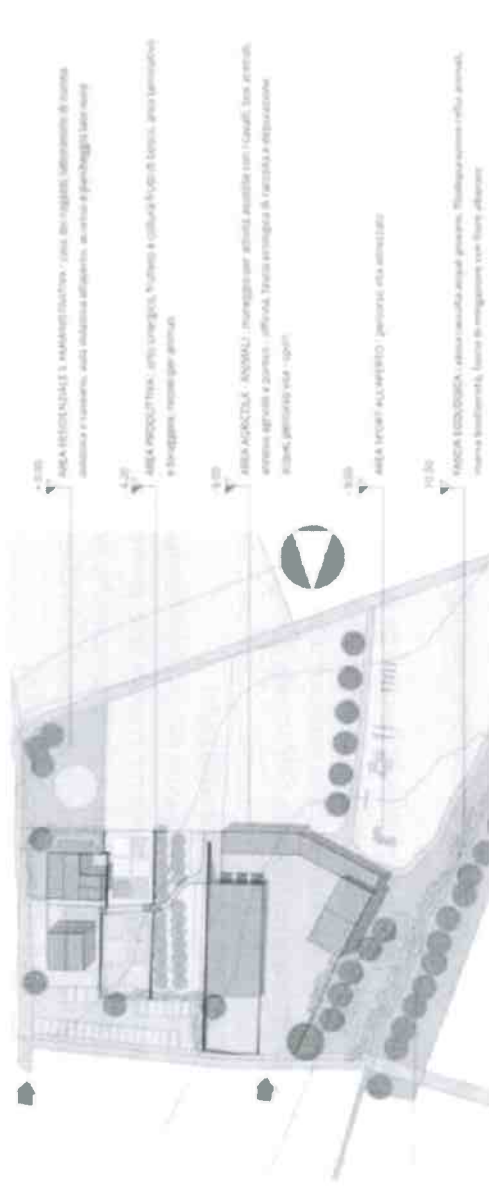
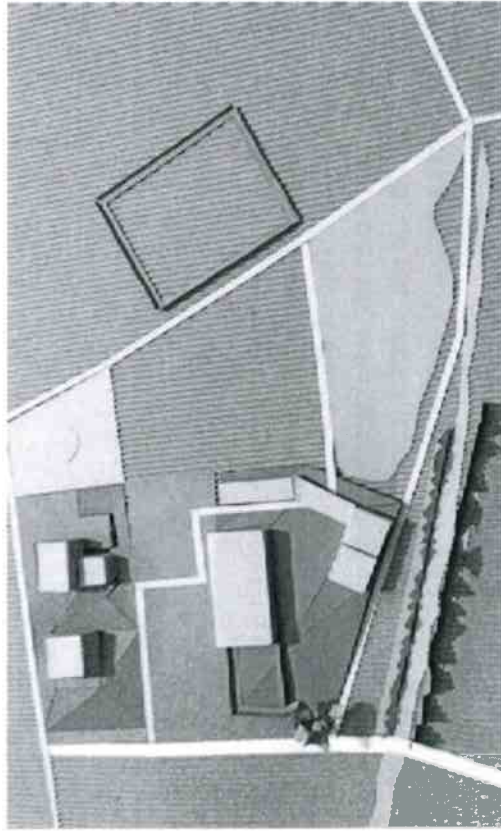
Elaborazione del progetto definitivo per edifici amministrativo, residenziale, maneggio, annessi agricoli totale mq 14.000, sistemazione aree esterne 5.900 mq, avvio cantiere di ristrutturazione edificio amministrativo 200 mq.



IL PERCORSO FORMATIVO (per i ragazzi e gli operatori)



Alcuni strumenti di progettazione inclusiva utilizzati: i plastici e il card sorting con immagini suggestive del concetto di casa e ambiente domestico.



Il progetto e a fianco le attività rurali e di cura degli animali già avviate.

CITY MAP - SCUOLA ELEMENTARE S.GIOVANNI BOSCO - REGGIO EMILIA

City map è un progetto didattico di approfondimento delle dinamiche antropiche e naturali di modificazione del territorio, dai primi insediamenti umani all'attuale configurazione urbana; la storia del territorio è affrontata con particolare attenzione al tema della relazione tra fabbisogni umani e risorse naturali non rigenerabili (acqua, aria, suolo).

Su un tabellone che rappresenta l'ambiente naturale in cui si inseriscono le nostre città si sovrappongono, in una narrazione sintetica, gli elementi insediativi e infrastrutturali che caratterizzano le diverse fasi storiche, fino ad ottenere un modello dell'attuale configurazione urbana.

Strumenti di inclusione utilizzati

Il supporto utilizzato, un grande plastico del territorio con elementi antropici che si sovrappongono in sequenza, permette una comprensione immediata di molti fenomeni che avvengono contemporaneamente, delle permanenze storiche e delle sovrapposizioni di diversi tipi insediativi.

Risultati del progetto

Portare il tema della città nelle scuole contribuisce a rendere attivi, consapevoli e partecipi "i nuovi cittadini" nei processi di trasformazione della città anche grazie all'utilizzo di strumenti tecnologici di uso comune (blog, geo-localizzazioni) che padroneggiano già molto bene, ma di cui non hanno ancora esplorato pienamente le potenzialità informative e comunicative.



POLLICI METRI - L'IMPRONTA ECOLOGICA DI COMUNITA' - SPAZIO GERRA - REGGIO EMILIA

Lo Spazio Gerra ci ha chiesto di ideare ed allestire alcune sale espositive sul tema della responsabilità civica e sulla sostenibilità ambientale. Abbiamo deciso di trasformare l'esposizione in una opportunità di partecipazione leggera e giocosa, per stimolare una visita più divertita sui temi focus (impronta ecologica, responsabilità dei cittadini, comportamenti ecologici), e per rendere l'esperienza più coinvolgente, più memorabile per i visitatori.

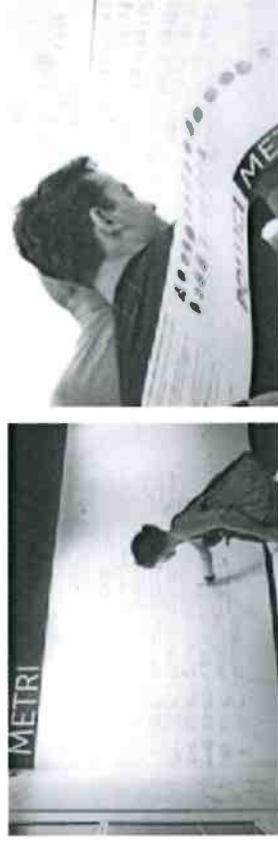
Strumenti di inclusione utilizzati

L'allestimento consiste in un grande pannello informativo che propone una scala dei comportamenti (consumo di carne settimanale, uso dell'auto privata o di trasporti pubblici, consumo di alcolici, uso di elettricità, ecc) e la traduce in una scala di consumo di suolo (la base del concetto di impronta ecologica) misurata in numero di impronte.

L'impronta ecologica di ognuno viene poi rapportata al consumo di suolo, ovvero al tempo di rigenerazione necessario alla terra per riequilibrare le risorse sottratte e l'inquinamento generato.

Risultati del progetto

Grazie alla partecipazione di oltre 700 visitatori abbiamo potuto realizzare una sorta di opera collettiva che misura l'impatto delle nostre azioni: in una settimana le persone che hanno partecipato al gioco lasciando la propria impronta hanno consumato 5 volte la superficie del centro storico della nostra città.



Sono stata incaricata da Azienda Servizi Bassa Reggiana, che gestisce il servizio educativo primario territoriale, di indagare il rapporto tra infanzia e spazi pubblici.

Abbiamo pensato di organizzare un festival, trasformando otto piazze in campo gioco, utilizzando tutto ciò che uno spazio pubblico contiene per giocare: monumenti, piloni stradali, marciapiedi, sagrati e scale, portici e aiuole.

Tutto ciò che generalmente non è consentito fare ai bambini, per un giorno è stato possibile: arrampicarsi, sporcarsi, cadere, scrivere sui muri, aggirarsi da soli e senza controllo per le strade.

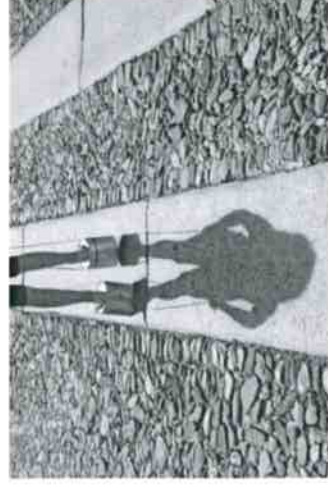
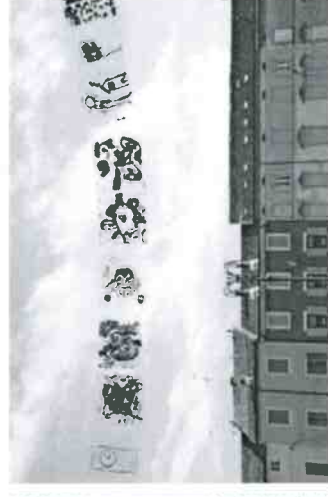
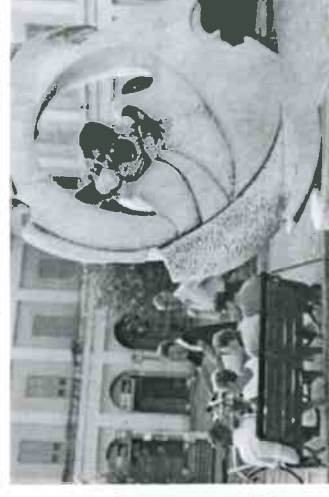
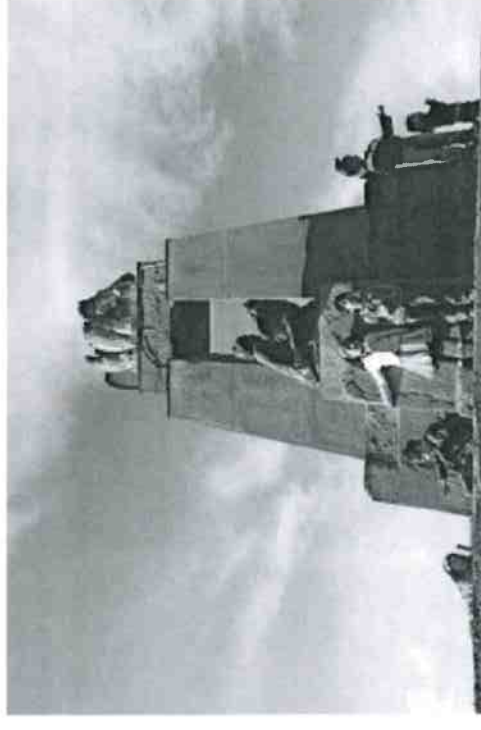
Nell'ambito dell'iniziativa mi sono occupata dell'allestimento e realizzazione dei giochi urbani con materiali di recupero, della grafica e del coinvolgimento diretto nelle scuole di insegnanti e bambini.

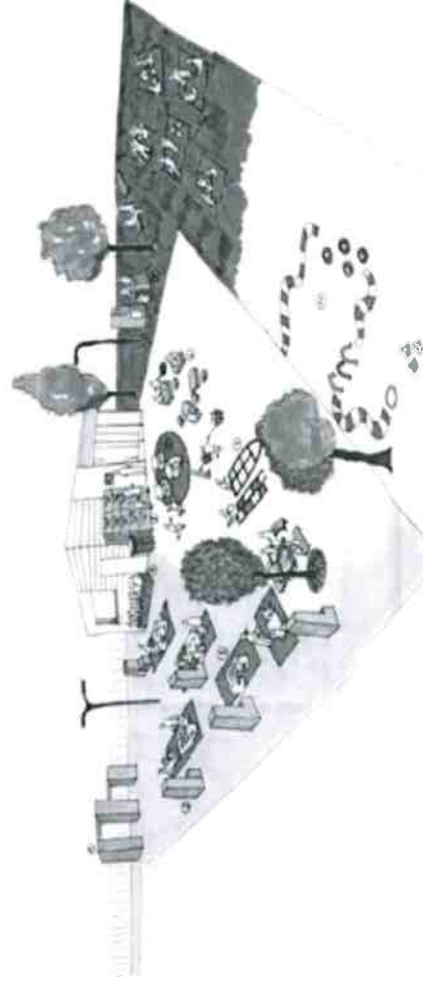
Strumenti di inclusione utilizzati

La progettazione dell'allestimento dei giochi nelle piazze dei diversi comuni è stata svolta insieme ai bambini delle scuole primarie e dell'infanzia: attraverso alcune cassette delle lettere personalizzate collocate negli ingressi delle scuole sono stati raccolte schede che descrivono giochi antichi, moderni e inventati che sono poi stati realmente allestiti durante le iniziative nelle piazze.

Risultati del progetto

Il risultato del festival è stato quello di recuperare una relazione perduta tra bambini e strada, in contesti urbani di piccole dimensioni dove sarebbe sicuro e più accessibile il gioco in piazza, controllato dagli adulti dalle finestre delle case senza interferenze.





In uno dei quartieri più multi-etnici della città è stata organizzata per un fine settimana (e ripetuta in diverse edizioni) l'iniziativa Giochiamo, sponsorizzata da Coop NordEst, in collaborazione con Officina Educativa Comune di Reggio Emilia, con contributi tecnici di Università di Scienze della Formazione e di GET Gruppi Educativi Territoriali.

Sono stata incaricata di progettare la grafica, i contenuti e l'allestimento di piazza Secchi con materiali forniti da Coop: la piazzetta è stata completamente trasformata in un playground con l'utilizzo di pochi e semplici materiali.

Sono state allestite diverse postazioni con giochi da tavolo provenienti da tutto il mondo: isole definite da tappeti vinilici sagomati attorno a cui i visitatori si possono muovere, sedere e osservare per imparare le regole del gioco ed attendere il proprio turno.

Ogni area gioco è identificata da un totem che riporta la storia e l'area di provenienza del gioco e dà alcune indicazioni sul regolamento.

Strumenti di inclusione utilizzati

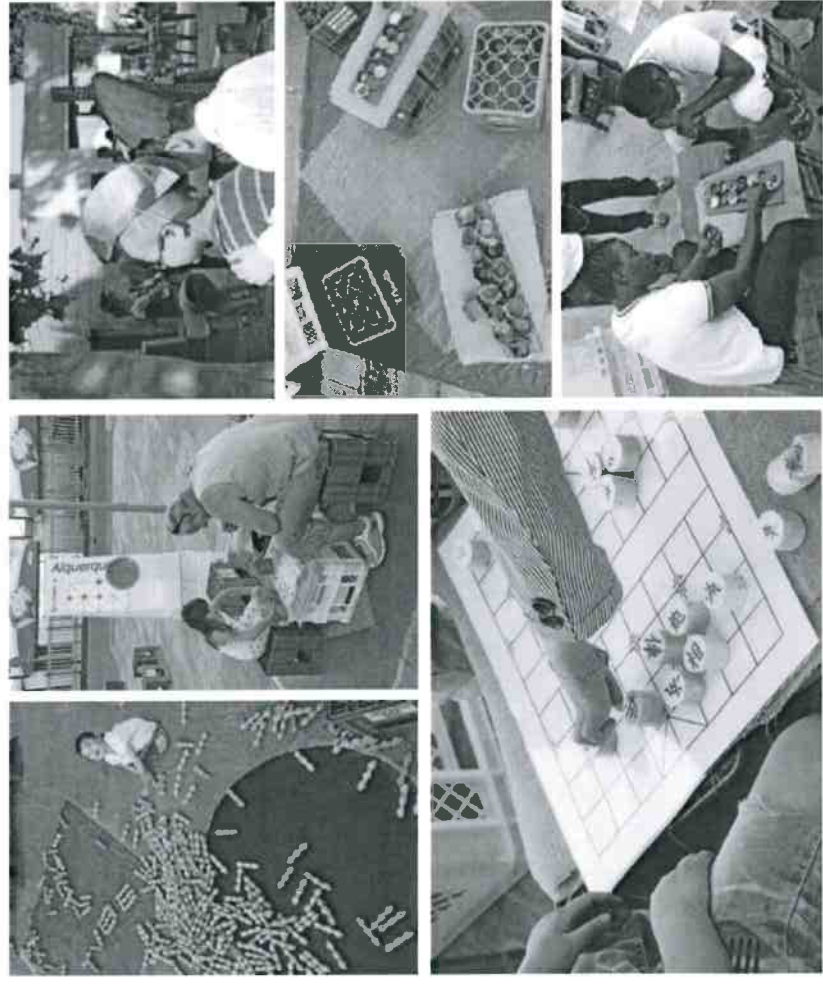
In collaborazione con GET e Officina Educativa abbiamo realizzato i tabelloni di diversi giochi da tavolo tipici di diverse culture e ne abbiamo ripercorso la storia.

Sono stati coinvolti nel progetto bambini con famiglie cinesi, ghanesi, marocchine ed egiziane residenti nel quartiere che hanno fatto da guida e hanno insegnato a bambini ed adulti le regole dei propri giochi tradizionali.

Risultati del progetto

In questa specifica realizzazione il gioco è risultato essere uno degli elementi di riappropriazione di uno spazio pubblico ed è diventato per il resto della città un'opportunità di conoscenza di altre culture.

L'iniziativa è stata molto importante in un quartiere vissuto come insicuro per fare presidio e riattivazione degli spazi pubblici sotto utilizzati.



NUOVO PSC DEL COMUNE DI FONTANELLATO - PARMA

Nell'ambito della mia collaborazione con Caire - Cooperativa Architetti e Ingegneri Reggio Emilia, sezione urbanistica, mi sono occupata di cartografia, georeferenziazione dati, costruzione di database territoriali e di elaborazione di strumenti grafici e di visualizzazione immediata dei suggerimenti dei cittadini durante i laboratori di ascolto e partecipazione.

Nel comune di Fontanellato i laboratori sono stati organizzati per raccogliere idee e segnalazioni presso i cittadini, utili alla definizione di linee guida e alla redazione del nuovo strumento di pianificazione a scala comunale.

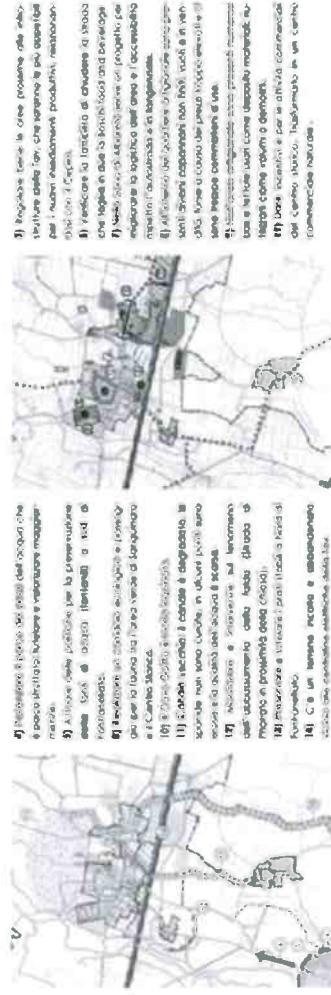
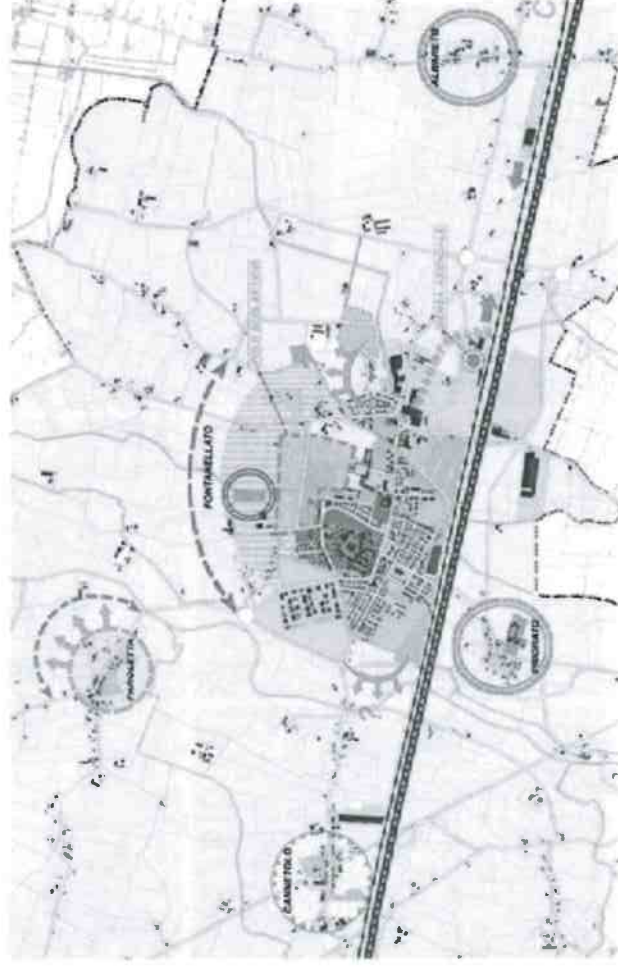
Strumenti di inclusione utilizzati

Durante i laboratori di progettazione partecipata e i focus group ho utilizzato una tavoletta grafica connessa ad un proiettore per visualizzare in diretta sulla cartografia le idee e i suggerimenti dei partecipanti.

Grazie ad una libreria di segni grafici di immediata comprensione, alcuni aspetti complessi della pianificazione urbanistica sono diventati di più facile accesso per i partecipanti non tecnici.

Risultati del progetto

La visualizzazione immediata delle proposte dei cittadini ha permesso di verificarne immediatamente l'adequatezza e la fattibilità, ha ridotto il tempo precedentemente dedicato alla post-produzione delle segnalazioni raccolte durante i laboratori e ha permesso di avvicinare i cittadini ai temi dell'urbanistica, rendendoli divulgativi e comprensibili, aumentando in questo modo l'acquisizione di strumenti di conoscenza e partecipazione.



NUOVO PSC DEL COMUNE DI TAGGIA - IMPERIA

2019

I laboratori di progettazione partecipata organizzati e condotti da Caire nel comune di Taggia hanno reso possibile l'acquisizione di dati utili all'elaborazione di progetti particolareggiati per le zone più critiche della città e si sono concentrati in particolar modo sugli aspetti della mobilità e della valorizzazione del lungo mare.

Strumenti di inclusione utilizzati

La metodologia utilizzata e i risultati di progetto conseguiti sono gli stessi della scheda precedente.

A fianco alcuni esempi di legende e simboli utilizzati per facilitare la lettura e la comprensione delle cartografia tematiche della partecipazione.

