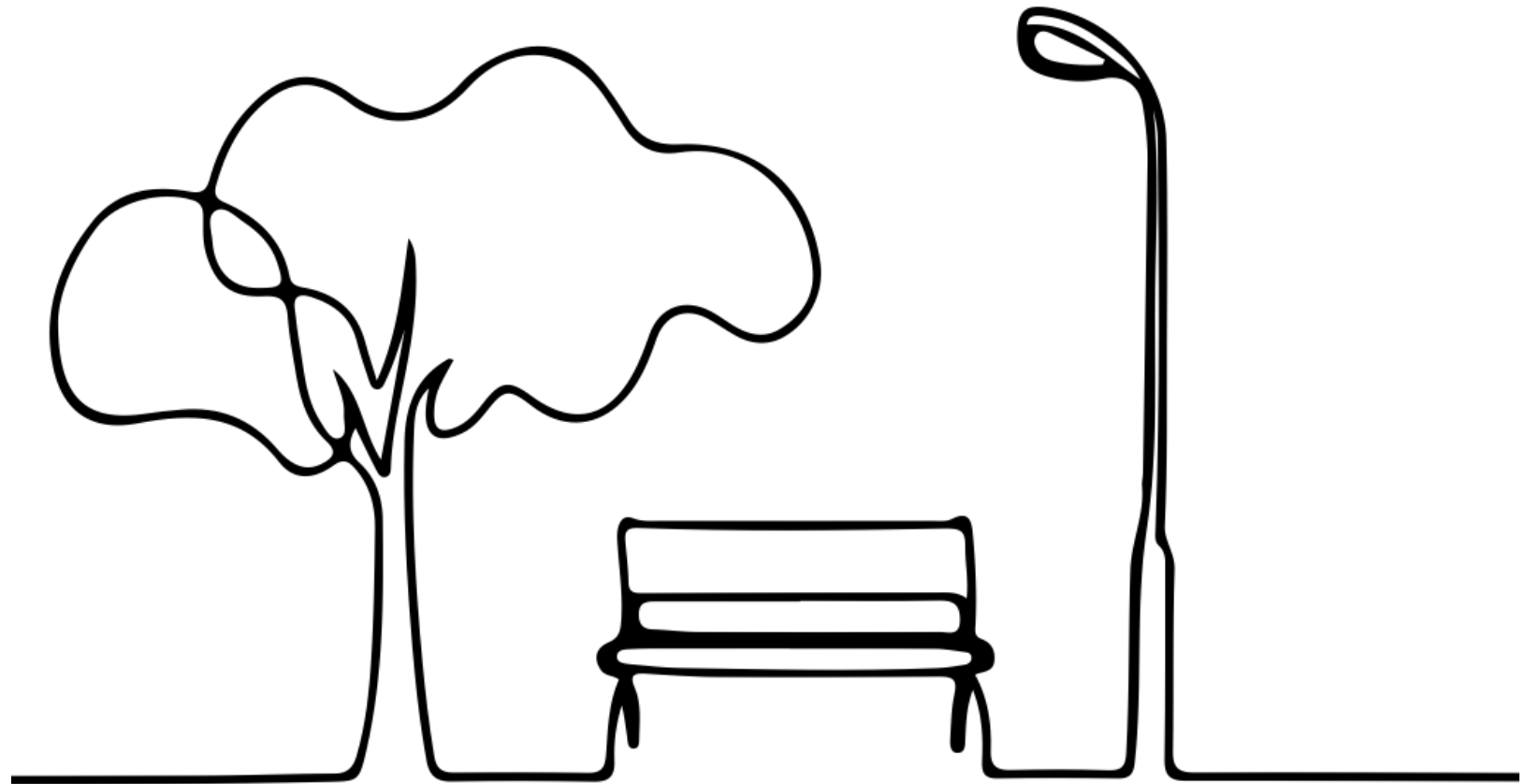


Un albero, una panchina, una luce.
E ti riprogetto il mondo

Elena Granata



APIL 12 novembre 2024

Lo **spazio**

è la prima cosa che ci restituisce chi siamo

Perché lo spazio è la prima cosa che il nostro corpo avverte.
Prima ancora dei volti.

Le neuroscienze, l'economia comportamentale, la psicologia sociale,
il design dei servizi hanno messo a fuoco
come funziona il nostro cervello in relazione al contesto

C'è una relazione biunivoca tra spazi e abitudini,
perché le abitudini formano gli habitat.

E gli habitat sono determinati dalle prassi.

Dal modo in cui ci comportiamo, parliamo, interagiamo,
stiamo al mondo.

Abbiamo ereditato dall'Ottocento
un mondo fatto per scatole.

Ad ogni funzione corrisponde un'istituzione.
Ad ogni funzione un luogo dedicato.

Abbiamo privilegiato un approccio funzionalista
a quello relazionale.

La **macchina** all'**ecosistema**.

Ripensare il concetto di *cura*

Cure = curare

Care = prendersi cura.

Giorgio Cosmacini
La scomparsa del dottore

La sala d'attesa è la metafora stupenda della vita,
è quel pre- che precede tantissime cose

Dispositivi di negazione agiscono continuamente negli spazi che abitiamo.

E nascondono, cancellano, rimuovono, chiudono, sigillano, oscurano, confinano, isolano, separano, immunizzano, precludono, sterilizzano.

Molte città si stanno dotando di un'**architettura ostile** (o difensiva), studiata per inibire la presenza delle persone nello spazio pubblico.

Lo spazio diventa disciplinante.

I ragazzi interiorizzano fin da piccoli che le città sono circoli a pagamento e che per abitare un luogo bisogna pagare.

Per muoversi, per sedersi, per mangiare, per divertirsi, per fare sport, per trascorrere una sera con gli amici.

**L'Italia civile è quella
dei luoghi ospitali e ibridi**

Ecco perché servono i placemaker

Ecco perché serve un'intelligenza connettiva,
che è quella del web o delle piante

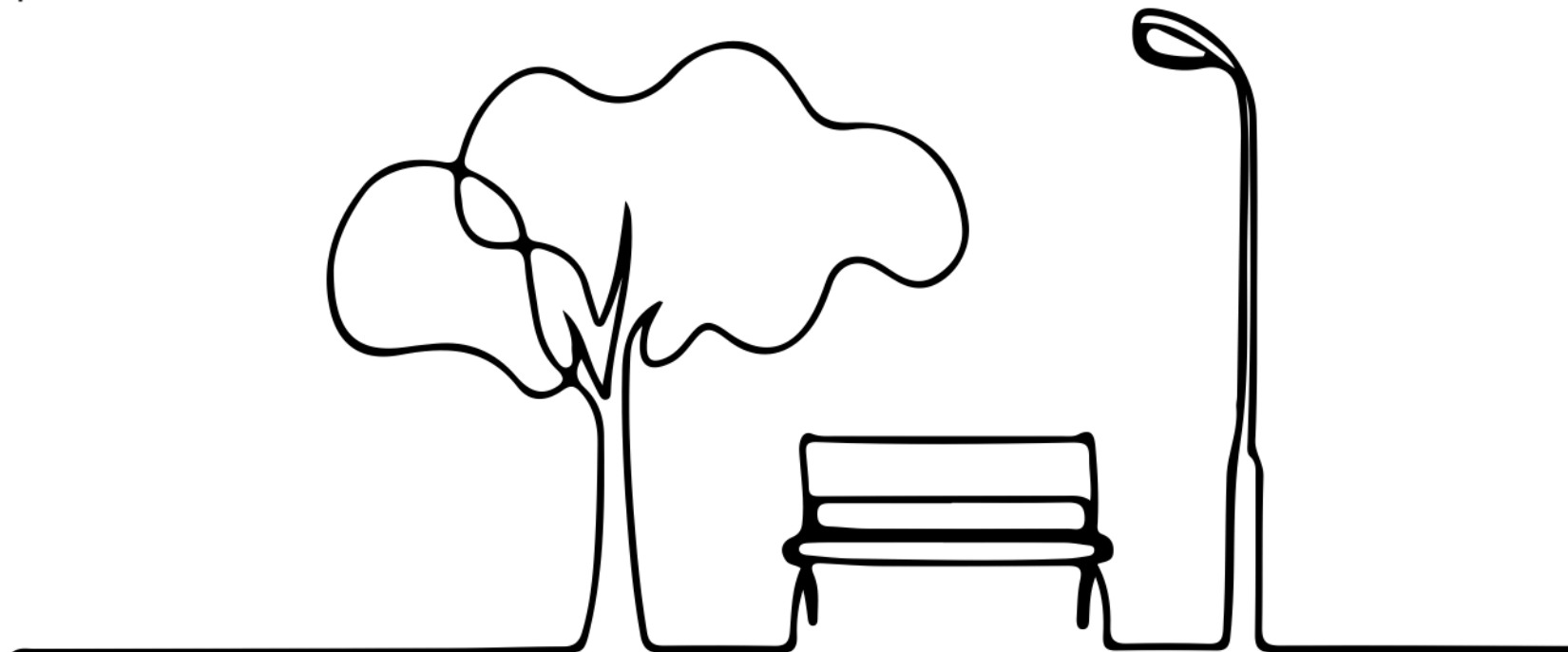
**La luce come architettura
del benessere delle persone**

1

I tre elementi principali alberi | sedute | lampioni

Selezionate e ritagliate dall'abaco, tutti gli elementi di cui avete bisogno e posizionateli nella vostra planimetria.

TEMPO 30 MINUTI



2

E quali materiali?

asfalto | pietra | acqua | prato | sterrato

Usate le matite colorare e indicate con le campiture in pianta il tipo di materiale che intendete utilizzare

TEMPO 30 MINUTI

3

Effetto isola di calore?

Ora che tutti gli elementi sono posizionati in pianta e avete deciso quali materiali intendete adottare nel vostro progetto, immaginate di essere in questo luogo

In una calda giornata estiva con 34°C, riuscite a stare seduti all'ombra?

I materiali che avete adottato riflettono la luce? Generano calore?

Riflettete su questo tema in gruppo ed eventualmente riconsiderate le vostre scelte

TEMPO 30 MINUTI

4

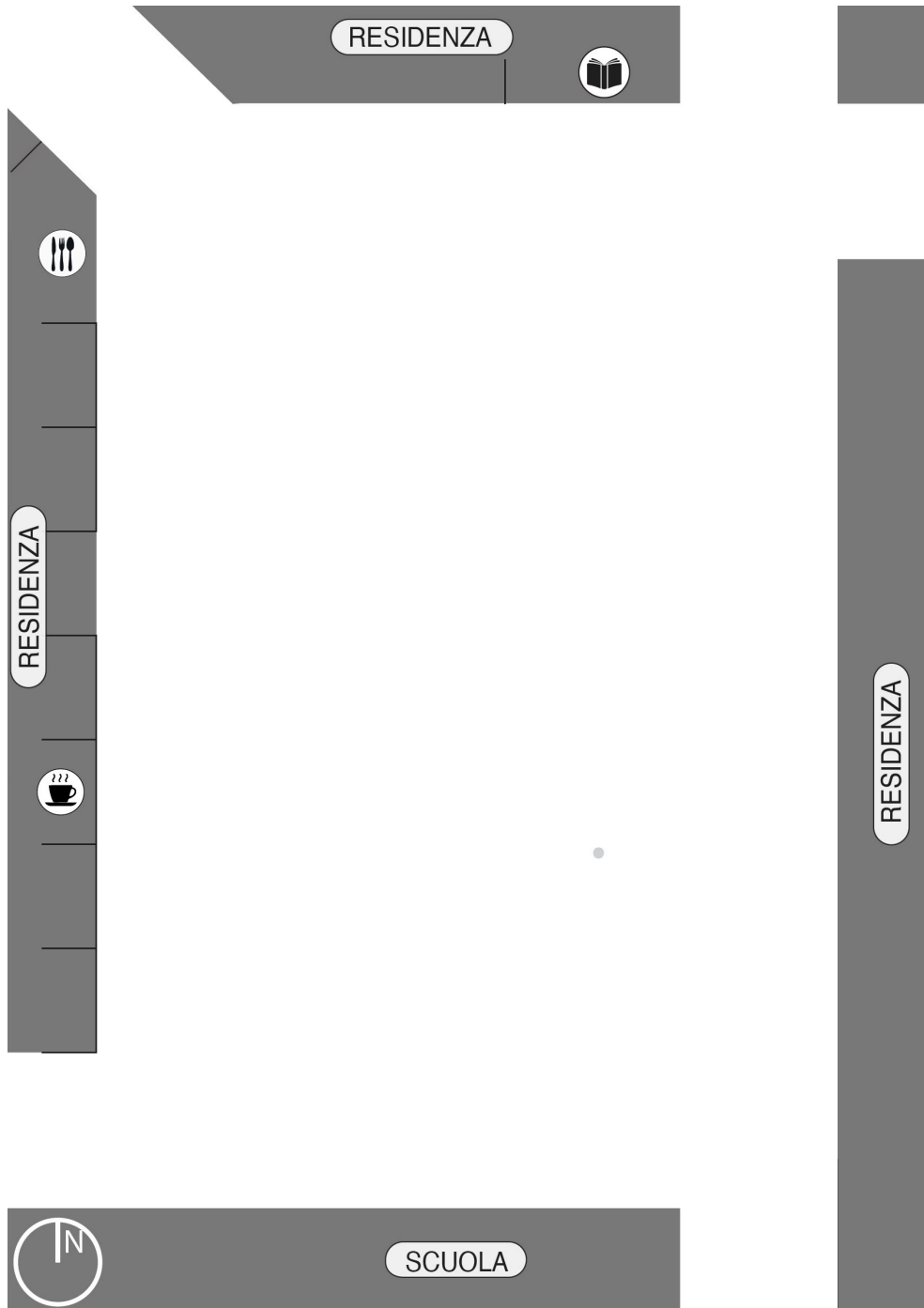
E di notte?

Ora provate ad immaginare di essere in questo luogo di sera o di notte.

Ci sono delle zone d'ombra? La posizione e la tipologia di lampioni adottati riescono a garantire un'illuminazione adeguata all'area?

Riflettete su questo tema in gruppo ed eventualmente riconsiderate le vostre scelte

TEMPO 30 MINUTI



Legenda



Albero grande

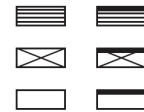


Albero piccolo



Cespuglio

ALBERI



Panchina in legno (senza / con schienale)



Panchina in acciaio (senza / con schienale)



Panchina in cemento (senza / con schienale)

SEDUTE



Faro molto alto



Lampione stradale



Lampione pedonale

ILLUMINAZIONE



Pavimentazione in pietra



Pavimentazione in asfalto



Acqua

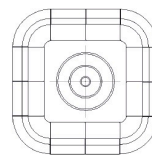


Prato



Sterrato

MATERIALI

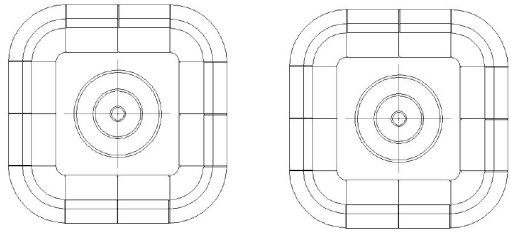


Fontana monumentale

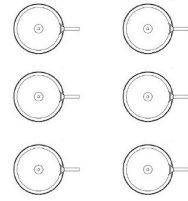


Fontanella

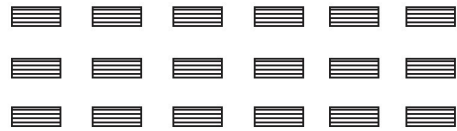
Fontana monumentale



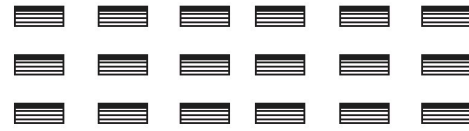
Fontanelle



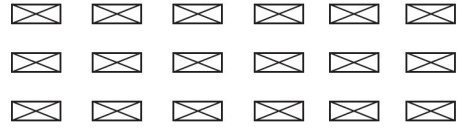
Panchina in legno senza schienale



Panchina in legno con schienale



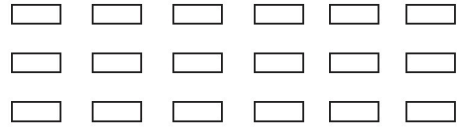
Panchina in acciaio senza schienale



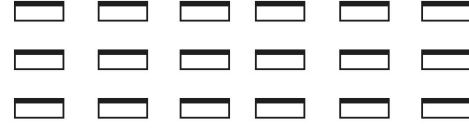
Panchina in acciaio con schienale



Panchina in cemento senza schienale



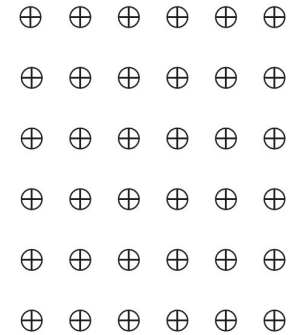
Panchina in cemento con schienale



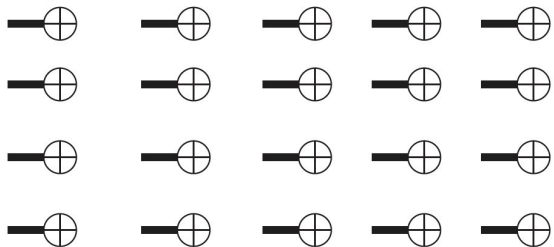
Faro molto alto



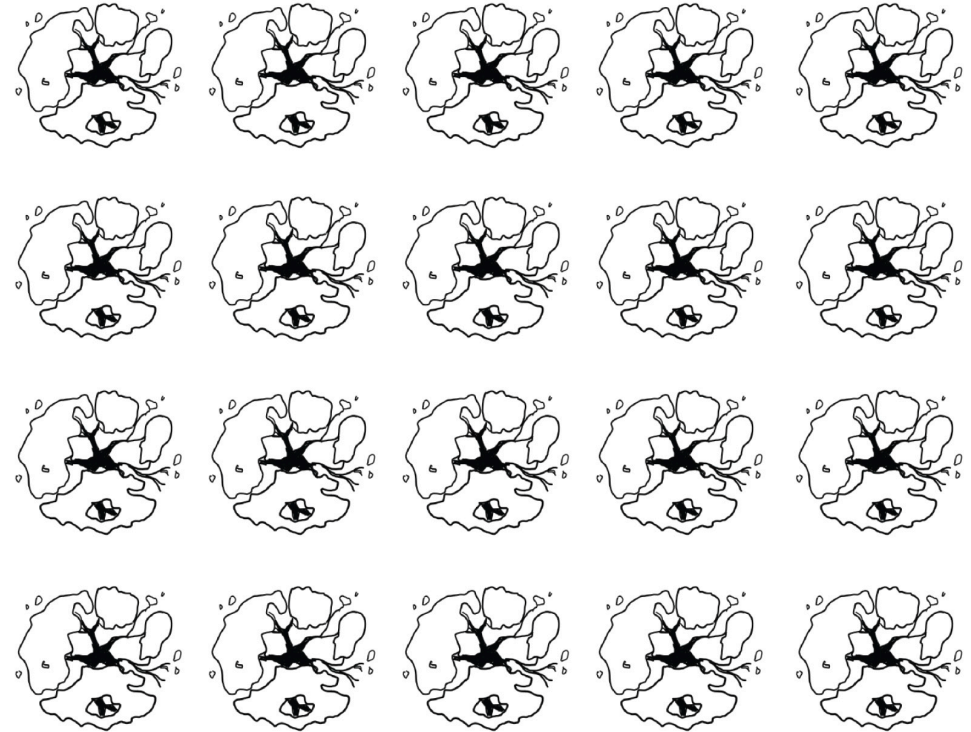
Lampione pedonale



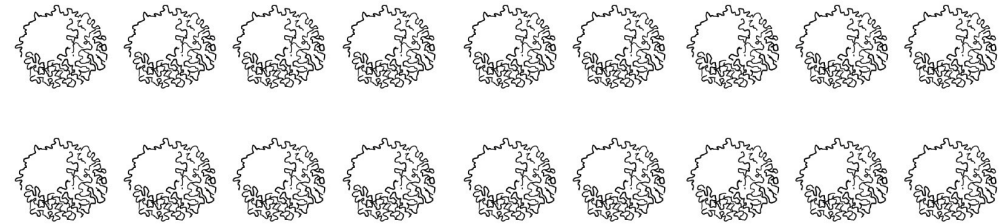
Lampione stradale



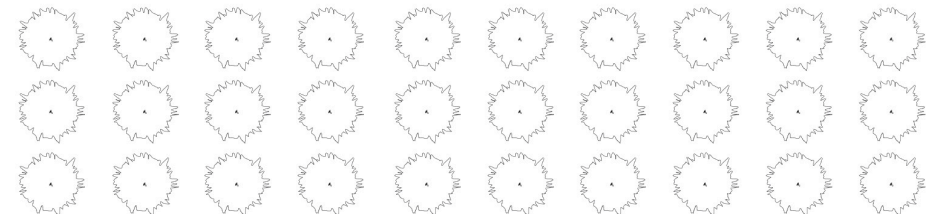
Albero grande



Albero piccolo



Cespuglio



ELENA GRANATA PLACEMAKER

GLI INVENTORI DEI LUOGHI CHE ABITEREMO



P come Placemaker. Dal politico-pedagogista,
all'imprenditore-artista,
dall'informatico-ambientalista
all'architetto-giardiniere: gli innovatori
dirompenti per pensare la nuova città.

La forma più contemporanea e necessaria dell'intelligenza è quella connettiva,

orizzontale, che si arricchisce tra più campi
del sapere, inclusiva, a rete.

Elena Granata