

living cities

città da vivere

PROGETTI/PROCESSI CREATIVI
PER RIGENERARE GLI AMBIENTI ABITATI

Il tema di European I6 si concentra sulle *città viventi* in cui è possibile prendere in considerazione nuovi tipi di sinergie tra le dimensioni ambientale, biologica, sociale, economica, culturale e politica: si tratta di pensare lo spazio in termini di co-evoluzione e interazioni, e di lavorare con le dinamiche progettuali di rigenerazione, combinando vitalità metaboliche e inclusive.



16

www.european-italia.org
www.european-italia.eu
www.european-europe.eu
[fb/europeanitalia](https://fb.com/europeanitalia)
[youtube/europeanitaliavideo](https://youtube.com/europeanitaliavideo)
contact@european-italia.eu

European: concorsi di idee
urbano-architettoniche
seguiti da realizzazioni

COSA È EUROSPAN?

European promuove l'idea di una Europa della giovane architettura, urbanistica e paesaggio, organizzando una federazione di paesi europei attorno a concorsi di progetti di architetture e urbani e di scambi professionali in questi settori del progetto. European lo fa nel quadro della città sostenibile e dei cambiamenti qualitativi in cui essa opera, tenendo conto dell'economia di risorse, della nuove mobilità e della valorizzazione degli spazi naturali.

- European si rivolge alle città europee alla ricerca di risposte urbane innovative in rapporto all'evoluzione degli stili di vita e dell'ambiente;
- European offre ai giovani professionisti europei dell'architettura e dell'urbanistica la possibilità di esprimere nuove idee nei progetti che contribuiscono allo sviluppo delle città europee, aiutandoli a realizzare delle operazioni che agevolino la realizzazione di queste idee;
- In questo contesto, European avvia scambi professionali e culturali. Questi scambi devono consentire di condividere meglio ciò che è comune ai paesi e alle città europei e a trarre vantaggio dalle reciproche esperienze di ciascuno in relazione alle specificità a livello nazionale, regionale e locale.

TEMA EUROSPAN I6

LIVING CITIES - CITTÀ DA VIVERE

Progetti-processi creativi per rigenerare l'ambiente abitato

INTRODUZIONE

Nelle condizioni dell'Antropocene, un nuovo periodo bio-geologico dove la terra è totalmente controllata dall'uomo, come modificare il modo di fare fronte ai cambiamenti climatici e alle disuguaglianze prodotte dall'essere umano stesso? Come immaginare altre possibilità di abitare il pianeta Terra?

Il Tema di European I6 si concentra sull'ambiente da vivere come un nuovo paradigma, in cui potremmo considerare nuovi tipi di sinergie che si verificano tra la dimensione ambientale, biologica, sociale, economica, culturale e politica.

Questo nuovo paradigma ci porta a pensare in termini di co-evoluzione, interazioni, interconnessione, coesistenza, co-ritmi, metabolismi resilienti e inclusivi.



VITALITÀ METABOLICHE

Le vitalità metaboliche vanno oltre il binomio cultura-natura, consentendo al progetto European (che intreccia architettura, urbanistica e paesaggio), di identificare e negoziare con un insieme di trasformazioni e di flussi di materia, energia, elementi naturali -come l'acqua- che intervengono nel ciclo di vita di un'area.

Questi ambienti sono ecosistemi complessi che generano flussi (entrata e uscita) e in evoluzione. L'attivazione di questi processi ciclici genera le operazioni di progettazione volte a minimizzare l'impronta ambientale e il consumo delle risorse non rinnovabili e a promuovere nuove forme di pratiche sociali.

Le vitalità metaboliche implicano dei processi di progettazione a scale diverse.

La competenza sul riciclo, la valorizzazione della materia organica o energetica, l'adattamento ai cambiamenti climatici, le integrazioni della natura e della biodiversità sono altrettante vitalità metaboliche che i siti di European 16 dovrebbero innescare per trasformarle in ecosistemi, tra natura e cultura.

I progetti, per essere premiati, dovrebbero tradurre, nelle loro proposte, queste dinamiche metaboliche.

VITALITÀ INCLUSIVE

Gli ambienti urbani si confrontano con crescenti disuguaglianze e conflitti prodotti dall'invisibilità, dall'esclusione e dall'emarginazione; dall'inaccessibilità alla casa, al lavoro, all'istruzione e ai servizi pubblici. Per combattere queste disfunzioni sociali, le aree abitate devono diventare luoghi di applicazione di nuove politiche e pratiche inclusive.

Le vitalità inclusive mettono in primo piano i modi di fare, che permettono di ristabilire una giustizia territoriale articolando il sociale con l'ecologico. Le questioni dell'accessibilità alle infrastrutture e alla casa dovrebbero occupare un posto predominante, promuovendo la convivialità. Prendersi cura degli ambienti di vita potrebbe promuovere l'inclusione trasformando spazi segregati in luoghi di scambio, co-apprendimento e biodiversità. Questo potrebbe consentire nuove narrazioni inclusive attraverso le diverse scale e generazioni, promuovendo delle forme di democrazia partecipativa.

Nella scelta dei siti, nei programmi che accompagnano la loro evoluzione e nelle proposte dei concorrenti, European 16 evidenzierà l'importanza oggi inderogabile della dimensione inclusiva degli abitati.

CONCLUSIONI

Se vogliamo affrontare queste emergenze sociali e ambientali, dobbiamo affrontare nuove dinamiche progettuali creative e responsabili, che dovrebbero essere in grado di riconnettersi con i cicli e i ritmi della natura vivente, associando vitalità metaboliche e inclusive.

I siti European 16 dovrebbero quindi considerare queste due dimensioni nei loro obiettivi di trasformazione. In che modo il progetto può spazializzare e, allo stesso tempo, risparmiare risorse, beni comuni, processi di riciclo, ibridazioni, condivisione e le diverse temporalità?

PERCHÈ PROPORRE UN SITO PER EUROSPAN 16?

- Partecipare a una piattaforma europea dei promotori della trasformazione urbana e delle sue sfide ecologiche e sociali, al fine di scambiare, con loro e con altri esperti internazionali, idee, culture, metodi e strumenti su temi e problematiche concreti sollevati dalla società attuale;
- Trarre vantaggio dal know-how di un'organizzazione di concorsi d'idee (seguita da processi di realizzazione), unica nel suo genere, con un'esperienza di oltre 30 anni e ha realizzato molti progetti stimolanti e ha avviato programmi urbani basati su approcci e processi innovativi;
- Proporre per il concorso un frammento del vostro territorio che richiede pensiero strategico e risposte pertinenti che sarebbe impossibile trovare in altre concorsi;
- Ricevere idee e progetti da team di giovani professionisti nel campo architettonico, urbano e paesaggistico, che offriranno nuove prospettive, permetteranno di fare scelte migliori e di avviare la trasformazione del sito.
- Avventurarsi con uno o più giovani team multidisciplinari (con membri nazionali e/o internazionali) e avviare la trasformazione del sito attraverso un processo innovativo che è ricco di scambi e raccoglie una molteplicità di stakeholders.

I. CONNESSIONE TEMA-SITI

I siti devono essere collegati al tema "Città viventi" e contemporaneamente ai 2 temi secondari della sessione: "inclusività" e "metabolismo".

METABOLISMO

- con le sfide della trasformazione dell'esistente che tengono conto degli impatti ambientali;
- con processi che svilupperanno l'economia delle risorse e il riutilizzo delle risorse esistenti alle diverse scale;
- con siti colpiti dai cambiamenti climatici, dove è necessario offrire soluzioni spaziali adeguate.

INCLUSIVITÀ

- nei territori in cui è possibile sviluppare l'equità sociale;
- con programmi a favore del mix e dell'integrazione sociale, contribuendo a combattere la segregazione sociale;
- con processi che coinvolgeranno gli attori e in particolare gli utilizzatori o gli abitanti.

I siti E16 devono combinare i criteri di inclusività con i criteri legati al metabolismo urbano.



CALENDARIO

12.2020	04.2021	09.2021	12.2021	
RICERCA DEI SITI Sopralluoghi E16_LAB_Italia 6 mesi	PREPARAZIONE redazione bandi 3 mesi	CONCORSO progetti 5 mesi	GIURIE giurie annuncio risultati 4 mesi	AVVIO DEI PROCESSI

2. PROMOTORI DEI SITI

Può essere una Città o un Ente pubblico, da solo o associato a partner pubblici e/o privati. Se esistono già attori che sono o saranno interessati dal processo di trasformazione del sito, è importante che siano coinvolti nel concorso sin dalle fasi iniziali. I promotori e tutti gli attori dei siti trovano risposte innovative alle loro domande urbane attraverso i progetti proposti da European; e devono anche essere coinvolti in modo da materializzare le idee attraverso processi partecipati di realizzazione.

3. UN SITO = AREA STRATEGICA + AREA DI PROGETTO

I siti devono definire chiaramente due diverse aree in relazione alle loro scale.

- L'area strategica (perimetro rosso) include il contesto più ampio del sito con i principali parametri che lo influenzano: elementi naturali, mobilità infrastrutture, quadro ambientale e programmatico...

- L'area di progetto (perimetro giallo) è quella sulla quale è richiesto di sviluppare il progetto più dettagliato.

Entrambe le aree - quella rossa e quella gialla - sono complementari e hanno effetti reciproci l'una sull'altra.

Quali attori?
Quale procedura?
Quali criteri per la ricerca di siti?

4. SCALE E DEFINIZIONE DEI SITI

I siti possono avere scale differenti, in base ai diversi interessi degli attori del sito, legati ai differenti processi da attivare dopo il concorso, e divisi in 3 categorie:

SCALA S: OBIETTIVO D'IMPATTO

Piccoli siti, che tuttavia hanno la missione di sviluppare effetti più ampi su scala urbana.

SCALA L: OBIETTIVO DI ARTICOLAZIONE

Siti di medie dimensioni - tra la scala urbana e quella architettonica - che hanno come missione di rispondere alle logiche specifiche del sito, ma articolandosi in un ambiente più ampio.

SCALA XL: OBIETTIVO TRANS-LOCALE

Siti extra-grandi, che considerano le co-evoluzioni culturali, ecologiche, infrastrutturali e geopolitiche su larga scala di un territorio, ma articolandole su una o più scale di piccole dimensioni.

Qualunque sia la scala dei siti -S, L o XL-, la loro trasformazione deve consentire di interpolare le scale tra loro.

5. BRIEFS E DOCUMENTI SINTETICI

- I Brief devono esprimere chiaramente i tipi di risposte innovative cercati nei siti.

- Il sito e il contesto devono essere descritti seguendo le 3 scale diverse e spiegando le politiche spaziali nelle quali essi si inscrivono: territorio, città e sito stesso.

- Il Brief deve rendere comprensibile il quadro ecologico, sociologico e culturale, ovvero le dimensioni naturali, umane e simboliche del contesto nel quale avviene la trasformazione del sito.

- Sarà definito un quadro programmatico, ma esso non deve essere troppo prescrittivo per consentirne una maggiore riflessione ai concorrenti.

- Il layout della presentazione sintetica (una sintesi in 4 pagine), l'integrazione sul sito web e il Brief stesso devono comunicare, non solo tecnicamente, ma anche indicando gli obiettivi del sito (contesto), la ricerca dell'innovazione (idea) e le ipotesi di attuazione post concorso (processo).

