

PROgetto
duzione



POLITECNICO DI TORINO
Dipartimento di Architettura e Design
Laurea Magistrale in Architettura Costruzione Città
A.A. 2019/2020

PROGETTO PRODUZIONE

Relatrice
Prof. Ianira Vassallo

Correlatrice
Prof. Anna Maria Cristina Bianchetti

Studenti
Francesco Monaco
Simone Tolosano

10	prefazione
13	1. La produzione come tema di progetto
16	1.1 Un tema tradizionale
22	1.2 Crisi e progetto
32	1.3 Il ritorno della produzione
43	2. European
52	2.1 Productive cities
62	2.2 E14
74	2.3 E15
83	3. Archivio
102	3.1 Strategie
110	3.1.1 Mixité
132	3.1.2 Innesto
146	3.1.3 Riuso
160	3.2 Outro
163	4. Strategie progettuali
170	4.1 Cuneo
182	4.2 L'area
198	4.3 Scenario M
214	4.4 Scenario I
228	4.5 Scenario R
240	conclusione
246	riferimenti
252	ringraziamenti

All'interno del seguente lavoro il termine **produzione** è da intendersi in una sua accezione ampia che si riferisce al tessuto manifatturiero, all'agricoltura, al settore artigianale e a quello digitale.

prefazione

Nel dibattito nazionale ed internazionale, all'interno delle nostre discipline - da intendersi con riferimento all'architettura e all'urbanistica - il tema delle città produttive risulta essere una questione ancora aperta e di grande attualità - si veda il concorso European che per due edizioni consecutive ha proposto questo tema al centro della competizione - un'idea per certi versi retorica e astratta sulla quale però pensare la trasformazione di numerose città europee. Cosa sono dunque le Productive Cities e come ci aiutano a ridefinire il tradizionale rapporto tra città e produzione? Partendo da questi quesiti il concorso ci è sembrato un ottimo archivio al quale attingere per comprendere come il tema degli spazi produttivi si stia riarticolarlo nel rapporto con la trasformazione delle città. Questo lavoro di lettura, analisi critica e decostruzione dei progetti, è stato determinante non solo per capire quali siano le strategie progettuali, quali idee di produzione e di città si sono definite nelle azioni dei partecipanti del concorso, ma anche per capire come oggi questo tema, al di fuori delle retoriche che promuovono - dalle Politiche europee fino a quelle locali - un ritorno della "produzione" in città, si traducano in termini di scenari progettuali. Per provare a rispondere alle questioni sopracritte abbiamo organizzato il nostro lavoro come segue.

La produzione come tema di progetto. Questo è il titolo con cui si apre il primo capitolo della tesi, che esprime in maniera chiara e sintetica ciò che sta al centro del lavoro svolto. Ripercorrendo rapidamente i principali eventi del XX secolo, l'industrializzazione prima, a cui è seguita la crisi degli anni '70 e

'80 del settore industriale, per poi arrivare alla nota questione della dismissione; oggi - dal 2014 circa - si torna a parlare del possibile ritorno della produzione in città. Un rapporto, quello tra produzione e territorio, discusso fortemente ancora oggi, che interseca molteplici discipline, ma che vede nel progetto una delle sfide più importanti. Si tratta infatti di un tema apparentemente legato alle discipline economiche, politiche e sociali, ma che in realtà come architetti ed urbanisti possiamo definire come centrale per ripensare i rapporti di forza e le gerarchie dei differenti elementi territoriali. Il secondo capitolo è dedicato invece ad una rilettura in senso critico dell'esperienza delle ultime due edizioni del concorso European. La quattordicesima e la quindicesima edizione di European - una competizione internazionale con cadenza biennale che propone come obiettivo la progettazione di schemi abitativi e urbani per siti scelti in tutta Europa - ha affrontato il tema delle città produttive, con l'obiettivo di utilizzare il progetto della produzione come motore di sviluppo per un ripensamento delle dinamiche urbane di alcune città europee, passando dal piccolo villaggio marittimo alla grande metropoli. Si è notato in particolare come le tematiche affrontate dal concorso negli anni si siano raramente ripetute, se non per alcune eccezioni, tra le quali è presente quella delle città produttive; questa considerazione pertanto sottolinea l'importanza che la produzione può assumere nel panorama urbanistico odierno. Abbiamo quindi analizzato tutti i progetti vincitori delle due edizioni citate, in modo da poter costruire un archivio volto a comprendere meglio come la produzione possa essere un elemento chiave del progetto; o in altre parole, dove la produzione sta e che idea di progetto e spazio porta con sé. Partendo da questa selezione, abbiamo raggruppato i progetti all'interno di tre principali macro-strategie, che a loro volta possiedono differenti livelli di definizione dello spazio e dell'assetto urbano e che sono portatrici di approcci molto differenti rispetto al tema della produzione e del tipo di relazione che questa può tessere con il territorio che la accoglie. Questa analisi interpretativa della dimensione progettuale della produzione ci ha invogliato a mettere alla prova le tre macro-strategie su una città e il suo territorio specifico, per tentare di comprendere come queste, se definite in modo radicale e alternativo tra loro, possano portare ad un'idea diversa di città. Da qui è derivata la scelta di selezionare uno dei siti di progetto di European 14 su cui testare queste strategie, dando vita a tre scenari differenti e prefigurando un possibile ricongiungimento del rapporto tra città e produzione.

LA PRODUZIONE COME TEMA DI PROGETTO



1. La produzione come tema di progetto

1.1 Un tema tradizionale

1.2 Crisi e progetto

1.3 Il ritorno della produzione

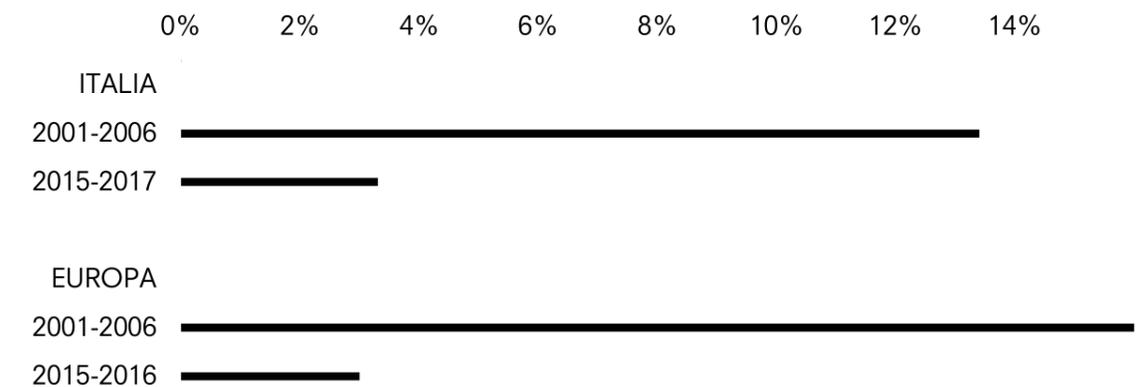
1.1 Un tema tradizionale

La produzione ha contribuito in modo sostanziale allo sviluppo delle città moderne. E' infatti dalla prima Rivoluzione Industriale del 1798 che questo sviluppo ha portato ad un aumento senza precedenti dei livelli di produttività nelle città; in parallelo con una esponenziale crescita demografica e territoriale dei centri urbani. Già a partire dalle prime fasi dell'era industriale i luoghi produttivi erano localizzati nella parte centrale delle città stesse, poiché più vicini alla manodopera, alle reti di trasporto e ai mercati. Più recentemente, con l'avvento del trasporto automobilistico pubblico e privato, questo processo è stato invertito: i siti al di fuori del centro urbano sono diventati più attraenti e adatti per i nuovi spazi produttivi, per via delle loro dimensioni via via crescenti e la conseguente necessità di suolo per lo svolgimento delle loro attività. Inoltre è nata la necessità di risolvere le problematiche igieniche e spaziali causate dall'eccessivo e non controllato sviluppo industriale avviatosi con la seconda rivoluzione industriale. Nella seconda metà del XX secolo lo sviluppo dell'industria e della produzione in quest'ottica ha trasformato i territori in grandi piattaforme industriali connesse da infrastrutture molto sviluppate sul territorio. Un esempio è l'Albertkanaal in Belgio, un canale che con i suoi 130 km e le numerose infrastrutture che da esso si generano, trasporta il 50% della produzione belga¹. Oppure la grande piastra industriale di Mirafiori a Torino, dove si riescono a distinguere in modo chiaro le caratteristiche proprie della company town, la città costruita e pensata attorno alla fabbrica, dove gli edifici residenziali e i servizi di pubblica utilità erano governati da una singola azienda che provvedeva, in genere, anche alla pianificazione urbana attorno a sé.

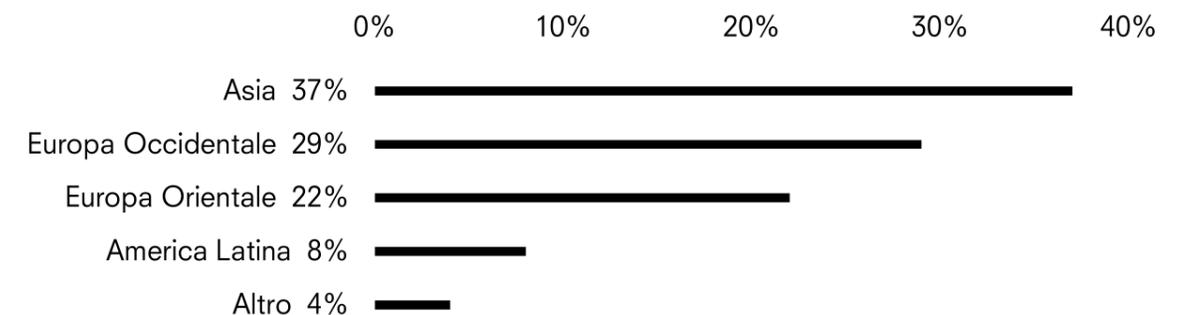
Ma oltre alle forze spaziali e sociali che han fatto sì che la produzione si spostasse al di fuori del nucleo urbano, negli ultimi anni le aziende dei paesi sviluppati si sono trovate ad affrontare anche le sfide che i mercati globalizzati hanno instaurato. Nonostante la globalizzazione abbia rappresentato un punto di svolta per il mercato globale, essa può presentare anche alcuni rischi per la produzione odierna. Il decentramento produttivo in paesi con minori costi di manodopera potrebbe infatti rappresentare un problema per la capacità di innovazione delle aziende. In altre parole, si teme che la loro capacità di innovare possa essere ridotta, in quanto rinunciano a opportunità cruciali di apprendimento nel processo di sviluppo, creando così un'economia monodimensionale.

1 LA PRODUZIONE COME TEMA DI PROGETTO

DELOCALIZZAZIONE D'IMPRESA ALL'ESTERO³



METE DI DELOCALIZZAZIONE DALL'EUROPA³



1.1 UN TEMA TRADIZIONALE



L'Albertkanaal è la vera spina dorsale di un territorio ricco di canali, ferrovie, strade ed infrastrutture che denotano un' imponente industrializzazione.

Kartouchken Photography.

Negli ultimi dieci anni, i governi di molti paesi industrializzati hanno lanciato e finanziato azioni importanti per il rilancio della manifattura, esprimendo così la volontà di un parziale ritorno alle origini. La Germania già nel 2011 definiva la sua strategia per utilizzare la forza e le competenze di questo settore come fattore di successo per gareggiare su scala globale; negli Stati Uniti il governo di Obama aveva invece stanziato circa 500 milioni di dollari per riportare in patria i siti produttivi che le aziende statunitensi avevano de-localizzato in regioni con basso costo della manodopera². Infatti, grazie a queste politiche, in Italia si sta manifestando un fenomeno di rientro delle attività de-localizzate precedentemente, seppur di lieve impatto (+ 0,9%, Fonte: Istat); inoltre si sta verificando un rallentamento del processo di de-localizzazione negli ultimi anni, sia in Italia che in Europa. In Europa appunto, singoli paesi, tra i quali l'Italia, stanno mobilizzando risorse per digitalizzare e rivitalizzare la manifattura. Ne è un esempio la il progetto "Manifattura Milano"; il programma del Comune di Milano per la promozione della manifattura in città, con l'obiettivo di rendere il capoluogo lombardo un ecosistema abilitante per la nascita, l'insediamento e la crescita di imprese operanti nel campo della manifattura digitale e del nuovo artigianato, per creare nuova occupazione, rigenerare le periferie e promuovere la coesione sociale. Come rilevato dalla Commissione Europea, a fronte della preoccupazione per l'alto numero di disoccupati, soprattutto tra i giovani, o di persone impegnate in lavori di bassa qualità, vale la considerazione che una forte base industriale è importante non solo per la crescita economica, ma anche per l'occupazione. Ma manca una considerazione sugli spazi urbani e sociali in molti di questi rapporti; passando alla questione sullo spazio produttivo, vi è sempre stata una tendenza preoccupante nelle pratiche di pianificazione post-industriale, che hanno portato all'abbandono della terra industriale urbana nelle città occidentali. In alcuni casi, le fabbriche e i magazzini vuoti o sottoutilizzati sono stati convertiti ad usi non industriali; in altri, gli ex siti produttivi sono stati rasi al suolo per far posto a nuovi quartieri residenziali e commerciali. Per di più, la terra industriale sopravvissuta risulta piuttosto costosa rispetto ai siti suburbani e rurali. Perciò, mentre alle città vengono presentate opportunità di rivitalizzazione e creazione di posti di lavoro, per gli architetti e gli urbanisti si presenta una vera e propria opportunità progettuale, che consideri l'uso di quei determinati spazi, sia interni che esterni.

1. C. Bianchetti, M. Cerruti But, Territory matter. Production and space in Europe in «City, Territory and Architecture», 2016.

2. P.Fantini, M.Pinzone, La fabbrica 4.0 a misura di uomo (e di donna), in industriaitaliana.it, 2016.

3. Fonti dei grafici a p. 17; Istat 2018, Osservatorio Filias

1. La produzione come tema di progetto

1.1 Un tema tradizionale

1.2 Crisi e progetto

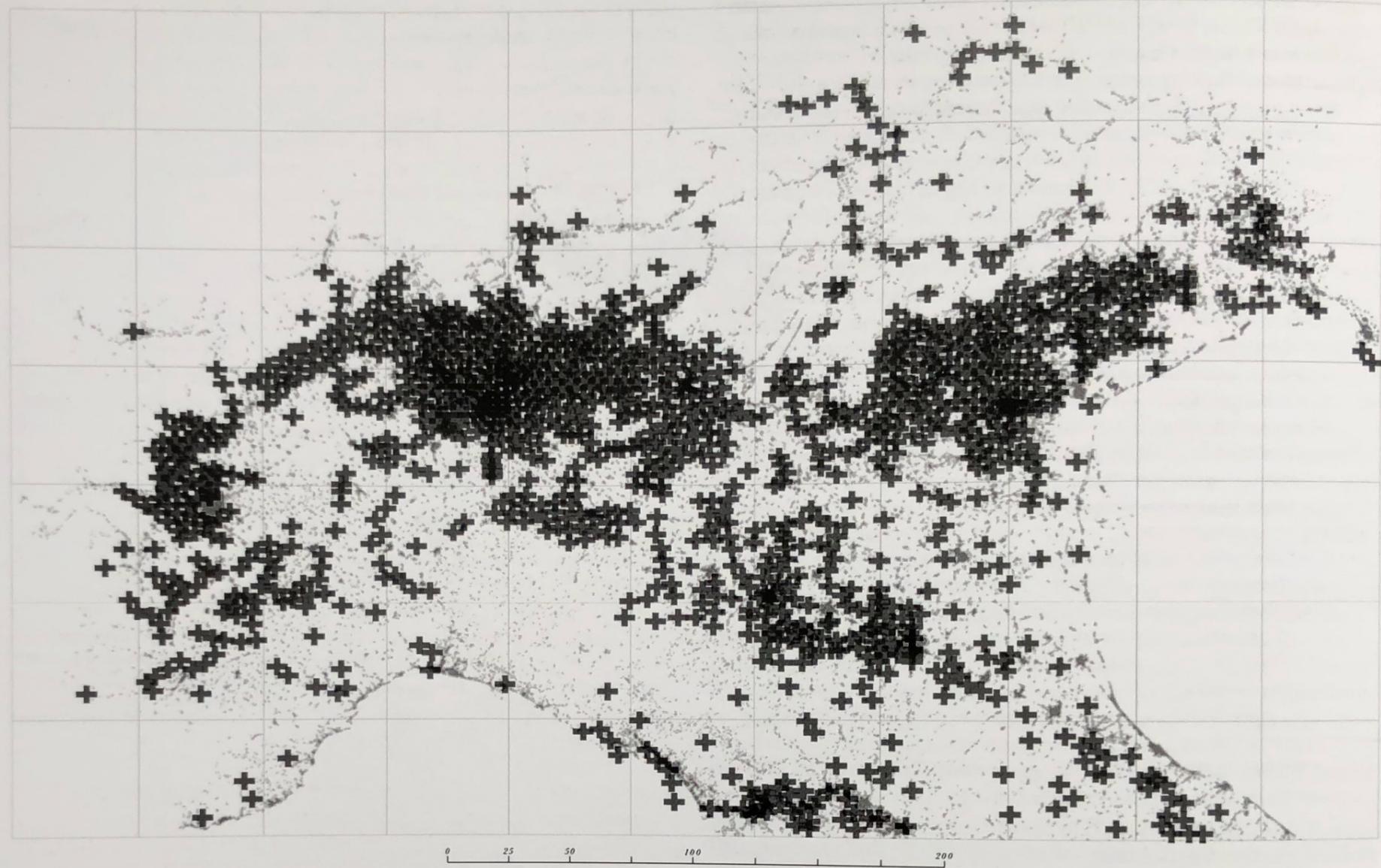
1.3 Il ritorno della produzione

1.2 Crisi e progetto

Negli anni della Golden Age, quel periodo che inizia nel 1949 e termina con la crisi petrolifera del 1973, così definito per via dello sviluppo economico senza precedenti e irripetibile avvenuto in quegli anni in America e in Europa, le città industriali rappresentavano un luogo di attrazione; il futuro che si immaginava per le città era collegato alle nuove forme urbane e all'industria, con la prospettiva di una crescita demografica, culturale ed economica¹. Il 1973 rappresenta un anno chiave in quest'ottica. Inizia infatti a manifestarsi a livello mondiale una crisi economica che da un lato vede una limitata quantità di risorse petrolifere con il conseguente aumento esponenziale dei costi dell'energia (Out of Gas); dall'altro, nel settore industriale, una crisi di sovrapproduzione. A differenza dell'altra grande crisi del '29, dove vi era una mancanza di domanda, negli anni '70 si arriva ad un punto tale per cui un'eccessiva domanda arriva ad una fase di saturazione. Come conseguenza di ciò, le imprese subiscono dei mutamenti e per sopperire alla quantità di prodotti richiesti e ad un minor costo di vendita del prodotto, decidono di spostarsi altrove. Inizia in questo periodo il fenomeno dell'offshoring, l'organizzazione della produzione dislocata in regioni o stati diversi, per motivi prevalentemente relativi al costo della manodopera. Gli anni Settanta sono attraversati in tutta Europa (e anche negli Stati Uniti) da importanti cambiamenti d'assetto, da una profonda revisione degli assetti e dei rapporti tra stato, territorio e società. Da un lato la grande crisi petrolifera, dall'altro le lotte operaie, le trasformazioni tecnologiche e la ristrutturazione delle grandi aziende producono uno slittamento senza precedenti nelle

1 LA PRODUZIONE COME TEMA DI PROGETTO





5.
Distribuzione territoriale delle imprese
del quarto capitalismo nel Nord
Italia. Fonte: Rapporto Mediobanca-
Unioncamere, *Le medie imprese
industriali italiane (1996-2015)*, 2015.

Territori nascosti.

Mappa elaborata da Luis Antonio Martin Sanchez nel saggio *Hidden Territories*. Nuove polarizzazioni dell'Italia produttiva; in *Territorio e produzione*, Qoudlibet, Macerata 2019.



Le Ex Officine Mecchaniche Ansaldo fanno parte del complesso delle Officine Grandi Motori di Torino. Costruito nel 1891 è stato dismesso a partire dal 1971 fino alla demolizione dell'80% del suo edificato nel 2010.

Fotografia di Simone Tolosano, 2018.

relazioni tra i poteri e le città, se non ancora nelle concezioni, e si va diffondendo l'idea che il ciclo della città industriale si vada chiudendo, e con esso finiscano per essere messe in discussione le gerarchie amministrative e le strutture di potere consolidate da tempo ormai². Soffermandosi maggiormente sul caso italiano, ciò che accade nel nord-Italia è quello di una progressiva distribuzione di entità produttive minori, nascoste all'interno di territori cosiddetti "nascosti", che creano il nuovo territorio produttivo; anziché vedere la produzione concentrata solamente nelle grandi città della pianura (Torino, Milano, etc.), la produzione subisce una metamorfosi all'interno del territorio, espandendosi al di fuori delle città e sviluppandosi nelle zone intermedie o semi-periferiche.

Come si intrecciano quindi una crisi e un progetto urbanistico-architettonico?

La crisi industriale iniziata negli anni '70 ha avuto un riverbero sui tessuti urbani e sulla vita dei lavoratori importante. La ripercussione del lento spostarsi delle fabbriche e delle imprese ha fatto sì che a livello urbano si creassero dei veri e propri vuoti urbani, dove capita spesso di trovare vecchi fabbricati in stato di abbandono. Proprio quei fabbricati che molto spesso ancora oggi vediamo e dove sovente la natura, come direbbe Clément, "si è ripresa i suoi spazi". Il progressivo abbandono delle grandi piastre produttive ha generato un indebolimento di quelle parti di città, generando una situazione di fragilità permanente. Emerge pertanto l'idea che la città industriale sia diventata fragile, ossia che questa fragilità si intraveda specificatamente dove cinquant'anni fa si esibiva possanza e fierezza. In altre parole, si sono formate nel tempo una serie di trasformazioni spaziali e sociali che hanno indebolito in modo interstiziale la resistente struttura che era stata assegnata alla città. Il termine "fragile" quindi non è da intendere con accezione negativa, ma come un dato di fatto. In certi casi può rappresentare anche una opportunità di cambiamento, uno spazio all'interno del quale si può intervenire per migliorarlo.

Ha quindi senso tornare su termini quali produzione, industria, impresa oggi?

A seguito del culmine della dismissione dei fabbricati industriali iniziata verso la fine degli anni '80 e proseguita negli anni '90, si comincia negli anni 2000 ad avvicinarsi nuovamente a questi spazi. Si tendono a generare dei fenomeni atti a rivalutare gli edifici e le aree industriali colpiti dalla crisi e ad elaborare strategie che ne consentano il recupero, ma che vanno anche al di là della progettazione produttiva oppure che vanno a mutare il volto delle città, che mira a spogliarsi di quell'alone industriale per diventare attrattiva puntando su caratteristiche differenti. Un esempio

lampante di questa tendenza è sicuramente quello del Lingotto a Torino, icona architettonica della produzione manifatturiera, dove a seguito dell'abbandono delle attività industriali è stato affidato all'architetto Renzo Piano il lavoro di ri-funzionalizzazione dell'edificio. All'interno dell'edificio però non sono state collocate attività produttive, ma bensì attività commerciali. Quella del riuso diventa così tematica portante del dibattito architettonico che gira attorno alla dismissione industriale.

1. I. Vassallo, Torino. Rileggere oggi la città fordista, in *Territorio*, n.81, Franco Angeli, Milano 2017.

2. A. Petrillo, La crisi del governo urbano: alle origini di un dibattito, in *Economia, società, territorio*, Milano, FrancoAngeli Editore 2013, p. 77.

1. La produzione come tema di progetto

1.1 Un tema tradizionale

1.2 Crisi e progetto

1.3 Il ritorno della produzione

1.3 Il ritorno della produzione

Ripartiamo da dove ci eravamo fermati nel capitolo precedente, ovvero al riuso degli edifici dismessi. Se nella concezione fordista la fabbrica è considerata una macchina, un utensile, successivamente, nel corso degli anni assume valore architettonico e culturale, tanto che gli spazi industriali dismessi diventano suggestione per il progetto. E' per questo che a partire dagli anni 2000 nasce e si afferma il fenomeno dell'adaptive reuse, il riutilizzo dell'edificio inserendo al suo interno una o più funzioni, compresa quella per cui era stato realizzato. In una buona percentuale viene però previsto anche il reinserimento di funzioni produttive in questi fabbricati, ma non è detto che gli spazi di cui necessita la nuova produzione siano quelli di un vecchio edificio industriale, soprattutto in termini di dimensioni. Nonostante ciò molte forme di produzione cercano di inserirsi negli spazi industriali dismessi seguendo un processo di riconfigurazione delle loro attività e degli spazi di lavoro. Al contrario vi sono imprese che faticano ad inserirsi e adottano spesso modalità insediative obsolete. L'infrastruttura industriale in disuso diventa quindi un possibile agente di cambiamento e di conseguenza il suo riuso una delle possibili soluzioni per il reinserimento della produzione nel tessuto urbano e nel territorio¹.

Nel 2014 l'Unione Europea emana un comunicato (European Industrial Renaissance) atto a promuovere un ritorno della produzione entro i propri confini (back-reshoring), con il fine di rigenerare un mercato produttivo europeo in maniera più solida; e questo concetto di reindustrializzazione ha fatto registrare, a livello europeo, una notevole evoluzione nel settore produttivo.

1 LA PRODUZIONE COME TEMA DI PROGETTO

nòva 24 **Frontiere**

n. 649 | Domenica 6 maggio 2018 **Motto perpetuo** Non sono un artista, ma un artigiano (Fritz Lang, 189)

F Fabbriche urbane | Economia | Milano

La manifattura ritorna in città

Artigiani digitali, startup e maker creano realtà industriali 4.0. Un modello che si afferma in Europa e che interessa pure l'Italia

di Stefano Micelli

► Al confine tra Milano e Cormano c'è un'officina dove ritrovano vita auto storiche dal passato illustre. La carrozzeria Lopane, specializzata nel restauro di fuoriserie italiane degli anni '50 e '60, trova vecchie automobili spesso in condizioni precarie e le rimette a nuovo grazie a una combinazione originale di tecnologie 4.0 e manualità vecchio stile. La tecnologia è fondamentale per riportare in vita automobili che hanno un valore ancora contenuto sul mercato dei collezionisti: a partire dalle parti di vettura ancora integre e grazie a fotografie e video d'epoca si ricostruisce un modello digitale di carrozzeria che viene poi realizzato grazie alle tecniche con cui hanno lavorato i battilastra per oltre un secolo. I clienti della carrozzeria Lopane vengono da tutto il mondo per vedere come rinascono le loro vetture. Milano, con Torino e Modena, è stata una delle città chiave nella storia delle automobili fuoriserie, prodotte da carrozzieri indipendenti come Touring e Zagato. Chi le vuole guidare, è qui che torna per vederle restaurate.

La storia dei fratelli Lopane e del loro laboratorio alla periferia di Milano è meno eccezionale di quello che si potrebbe pensare. Il primo Camp di Manifattura Milano tenutosi a metà marzo ha visto un centinaio di imprese presentare percorsi simili. Nella Milano dei servizi e della finanza trova spazio una manifattura di qualità capace di dialogare con l'innovazione tecnologica senza dimenticare design e cultura del fare. L'obiettivo del progetto Manifattura Milano voluto dall'assessore Cristina Tajani è proprio quello di far emergere e promuovere questa consistente coorte di imprese mettendo in evidenza percorsi imprenditoriali che contribuiscono a fare emergere un legame forte fra competitività e radicamento sociale.

Quali sono le caratteristiche specifiche di queste nuove forme di manifattura urbana? Le tante esperienze presentate identificano alcuni profili caratteristici. Oltre a una consolidata presenza di artigiani digitali capaci di saldare in modo originale tecnologia e saper fare tradizionale (di cui Lopane è un ottimo rappresentante), cresce un gruppo di startup in grado di sviluppare innovazioni hardware 4.0 con ampio margine e si consolida una scena di maker e Fab Lab capaci di contribuire alla vita economica e sociale della città. I tre profili, ben rappresentati al Camp, contribuiscono a formare un ecosistema unico che arricchisce e qualifica la crescita economica e sociale della città. Ciò che accomuna queste realtà, prevalentemente di piccola dimensione, è la capacità di promuovere un'offerta in grado di saldare prodotto e servizio e di sperimentare in campo tecnologico senza dimenticare design e progetto culturale. Emblematico il caso di Zehus che produce ruote intelligenti per biciclette elettriche a poche centinaia di metri dalla stazione Centrale. Bike+ è un esempio di prodotto 4.0 sul quale si incardina, proprio a Milano, una delle sperimentazioni più avanzate del bike sharing a flusso libero. Un oggetto bello e intelligente al centro di una nuova idea di mobilità.

Se è chiaro che questa nuova generazione di produttori ha bisogno di Milano, dei suoi grandi appuntamenti internazionali e delle sue competenze in ambito tecnologico, è altrettanto vero che la città trae un beneficio sostanziale da questa nuova manifattura urbana. Fra i meriti principali di queste imprese c'è la capacità di rappresentare un punto di riferimento nei processi di riqualificazione di aree periferiche o problematiche. All'origine del contributo di queste imprese alla vita della città vi sono motivi diversi: offrono lavori quali-

ficati duraturi molto diversi da quelli proposti dai campioni della gig economy, legano imprenditori e collaboratori a progetti culturali di ampia portata, aprono quartieri marginali al confronto internazionale. La cultura del lavoro di cui Manifattura Milano si fa carico è il vero motore dei processi di riqualificazione a scala metropolitana.

Il percorso avviato da Milano è molto simile a quello promosso da altre metropoli europee che hanno visto in una nuova manifattura la leva per riqualificare aree problematiche. Se vent'anni fa per rilanciare una città o un quartiere in difficoltà si puntava alla costruzione di un museo, oggi si punta a creare imprese e lavoro di qualità. È il caso di Parigi che ha scommesso sull'artigianato legato ai campioni del lusso francese per rilanciare alcune municipalità della prima periferia. Pantin, che oggi ospita gli Ateliers di Hermès e i laboratori di Chanel, è diventato un quartiere alla moda e Montreuil, altro quartiere difficile, è oggi la "Brooklyn di Parigi" grazie alla proliferazione di laboratori e spazi di coworking artigiani. Barcellona ha rilanciato il Poble Nou, ex quartiere industriale della città, grazie all'insediamento del Fab Lab Barcelona guidato da Tomas Diez nell'ambito delle attività dell'Institute for Advanced Architecture of Catalonia. Il successo di questa esperienza ha messo in moto iniziative simili in tutta la città. Di queste e altre sperimentazioni si parlerà a luglio a Parigi alla terza edizione del Fab City Summit in cui sono attese decine di città non solo europee (<https://summit.fabcity.paris>).

Quanto dell'esperimento milanese può essere replicato in altre realtà urbane e metropolitane del nostro paese? Più di quello che potrebbe sembrare a prima vista. Nel corso dell'ultimo decennio una generazione di giovani imprenditori ha saputo promuovere esperienze non dissimili da quelle presentate al Camp di Manifattura Milano. Agli amministratori locali il compito di ascoltare le voci più interessanti del proprio territorio per concentrarsi su politiche in grado di abilitare nuove economie urbane.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

P Big data | Formazione | Nuove competenze

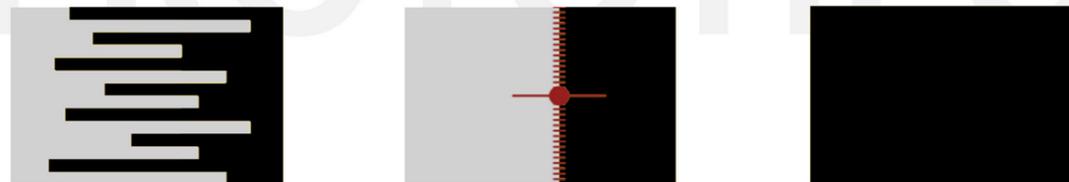
“la rivoluzione tecnologica sta trasformando i modi della produzione e del consumo trasformando inevitabilmente le forme del progettare. Il digital manufacturing consente di superare i vincoli tradizionali dei processi produttivi prefigurando un mondo libero da prodotti seriali. Una leva di artigiani di nuova generazione punta a sfruttare design e nuove tecnologie per promuovere varietà e personalizzazione. Punto di forza di questi artigiani tecnologicamente evoluti è aver rinnovato la tradizionale sequenza operativa idea, prototipazione, materializzazione, distribuzione; che ha caratterizzato l’epoca eroica dello sviluppo industriale, puntando sulla rete come piattaforma di dialogo e di contaminazione”.

Stefano Micelli in occasione della mostra New Craft.

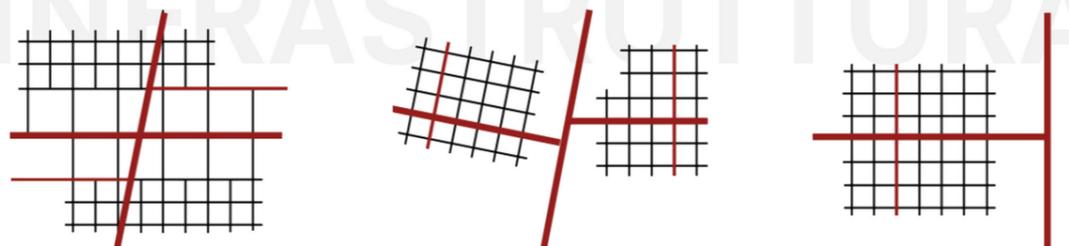


ilgiornaledellarchitettura.com, 2016.

PROTOTIPO



INFRASTRUTTURA



PROGRAMMA

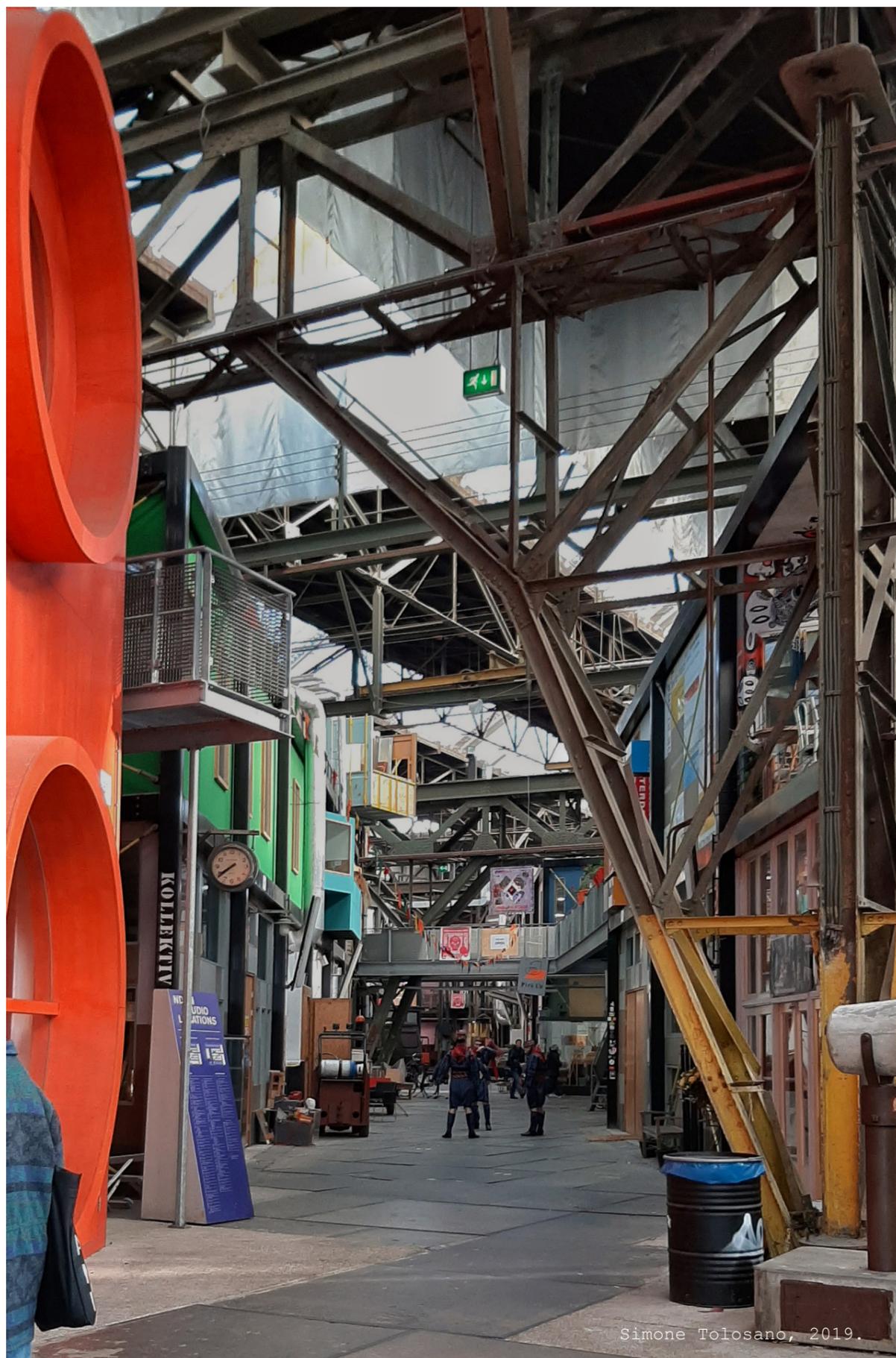


SKYLINE



Schemi urbani elaborati a partire dalla fonte Industrial Urbanism, programma di ricerca coordinato da T. Hatuka (Tel Aviv University) e E. Ben-Joseph (MIT). Le attività produttive sono rappresentate in nero, gli altri usi in scale di grigio e le infrastrutture in rosso.

Si intravede così un ritorno della produzione, nonostante le dinamiche siano molto più complesse di quanto sembrano a livello politico ed economico. A seguito della programmazione europea 2014-2020, la città di Milano ha adottato delle politiche di rigenerazione urbana che mirano ad agire su spazi ed aree abbandonate della città (come aree industriali dismesse o locali vuoti di vecchi esercizi commerciali o residenziali) con il fine di favorire lo sviluppo di start-up, neoartigianato e maker-space. Le aree industriali dismesse a Milano sono circa 5 milioni di metri quadri, ovvero il 4% della superficie urbanizzata. Il riuso verte anche sugli spazi di piccole e medie dimensioni che molto spesso sono situati nei piani terra degli edifici residenziali². Nel 2016 per esempio, alla Fabbrica del Vapore di Milano, la mostra “New Craft”, a cura di Stefano Micelli, mette in scena, l’incontro virtuoso fra saper fare artigiano, innovazione tecnologica e cultura del progetto. Non solo prodotti, ma anche processi: a fianco di oggetti e installazioni prende forma un laboratorio distribuito capace di dare vita a manufatti straordinari. Emerge così una cultura del progetto che si innesta sul potenziale di flessibilità e di personalizzazione tipico della manifattura digitale. Sempre a Milano è stato ideato da Annibale D’Elia il programma Manifattura Milano, che ha l’obiettivo di rendere Milano un ecosistema abilitante per la nascita, l’insediamento e la crescita di imprese operanti nel campo della manifattura digitale e del nuovo artigianato. Dalle parole di D’Elia: **“Manifattura Milano è un modo per trasformare la produzione industriale riportandola dalle periferie all’interno delle città in modo diffuso grazie alle tecnologie proprie della Quarta Rivoluzione Industriale. Questo avrebbe tre benefici principali: aiutare lo sviluppo del lavoro creando nuova occupazione, rigenerare le periferie urban e promuovere l’inclusione e la coesione sociale.** Gli obiettivi suddetti sono declinati in modo diverso a seconda dei luoghi e delle vocazioni presenti nei territori in cui si intende progettarlo, non ultima la forma stessa della città e del suo hinterland. A Milano è stato fondamentale far dialogare l’industria tradizionale con i nuovi artigiani, col beneficio di ottenere la ripresa del comparto manifatturiero dopo 20 anni di continuo declino. E si è puntato proprio sul contesto milanese caratterizzato dalla tradizione artigianale e storia industriale che l’hanno trasformata nella capitale mondiale del design, unita alla necessità di riqualificare le periferie”. Ma quali sono le strategie da attuare per riportare la produzione in città? Sicuramente risulta necessario un adattamento spaziale a diverse scale che tenga conto delle sfere sociali e politiche. Alcuni dei modelli chiave delle città industriali ci vengono mostrati all’interno del saggio “Industrial Urbanism” di T. Hatuka ed E. Ben-Joseph, dove vengono delineati tre tipi di interazione tra città ed industria.



Simone Tolosano, 2019.

Fra tutti i quartieri di Amsterdam, quello di NDSM Wharf è forse uno dei più singolari e piacevoli da visitare. È un'ex area industriale dismessa, riconvertita interamente all'arte e alla manifattura. Si tratta di un progetto nel quale produzione e servizi si incontrano.

Un modello dove vi è integrazione, ovvero una stretta vicinanza tra industria e residenza; un modello adiacente, dove si ha una zonizzazione delle aree residenziali e industriali; infine, il modello autonomo, dove vi è una totale indipendenza delle piattaforme produttive.

Inoltre “osservando spazi ed esigenze della produzione, la riflessione urbanistico-architettonica può fornire importanti apporti al dibattito socio-economico, tanto in termini progettuali, quanto nella definizione di politiche”³. Non è un caso che il processo richiesto dal concorso European (che vedremo in seguito) preveda, da parte dei progettisti, la ricerca di una strategia di attuazione che coinvolge determinati attori nel processo di riattivazione di aree urbane. La produzione diventa quindi occasione di progettazione, dagli spazi del co-working agli spazi veri e propri della produzione. La produzione torna quindi ad essere di interesse nelle discipline architettoniche ed urbanistiche. Oggi giorno le strategie progettuali per il ritorno della produzione in città, vedono un mondo industriale frammentato fatto di piccole e medie imprese. Piccoli frammenti diffusi, ma collegati tra loro a formare una rete di produzione, assemblaggio e distribuzione⁴. Scenari nei quali più produzioni coesistono in un unico luogo con alla base un sistema di cooperazione. L'avvento dell'industria 4.0, a seguito delle disposizioni dell'UE, ha cambiato gli standard produttivi in molti settori, in particolare in quello manifatturiero. I nuovi sistemi di produzione con la digitalizzazione e l'automazione dei processi consentono, soprattutto nella grande industria, di fare passi avanti nella produzione del prodotto. Ne è un esempio il 3D Additive Printing che prevede la realizzazione di oggetti di diversi materiali (anche in metallo) senza aver bisogno di particolari lavorazioni o macchinari specifici, riuscendo così a risparmiare anche notevole spazio all'interno della fabbrica. Un altro esempio è l'Audi Smart Factory, dove l'automazione e i processi di connessione digitale consentono di migliorare notevolmente la produzione. Di fronte ad una società in pieno sviluppo e con l'incessante avanzamento tecnologico occorre pensare a nuovi modi di vedere la produzione, soprattutto pensare a nuovi spazi che creino integrazione con quelli residenziali all'interno della città. Pensare alla pianificazione dei luoghi industriali risulta quindi fondamentale; ed è compito di architetti e urbanisti riuscire a prefigurare questi modelli. Una prefigurazione che può risultare efficace è lo sviluppo industriale ad uso misto; traducendo così gli edifici in luoghi ibridi, che consentirebbero di migliorare la permeabilità delle aree industriali, creando così modalità di trasporto alternative e promuovendo la vendita al dettaglio nei quartieri. Il concetto di “ibrido” è trattato anche da Nina Rappaport in Hybrid Factory | Hybrid City, dove sostiene che le fabbriche possano essere costruite come edifici

ibridi in quartieri ad uso misto; purché l'industria risulti più piccola, più pulita e più silenziosa. Trasferendo queste idee su scala urbana si potrebbe arrivare a città più produttive e vitali, sia da un punto di vista spaziale che economico. Inoltre, considerando criticamente prossimità, localizzazione e pianificazione regolata, si giungerebbe ad un impatto notevole sull'urbanistica industriale. Perciò, scendendo ad una sfera più sociale, nella quale l'interconnessione tra il lavoro e le persone risulta inevitabile e rappresenta la vita quotidiana, uno scenario in cui attività ed utenza convergono in un unico posto porta ad una possibile creazione di comunità economicamente più attive. Il modello ibrido lascerebbe così alle spalle quel modello di parchi industriali monouso e fabbriche autonome tipico del '900. È quindi compito di architetti e urbanisti prefigurare la città produttiva del futuro, che tenga conto dell'avanzamento tecnologico e soprattutto delle tematiche ambientali. Negli anni '70 con “I limiti dello sviluppo”, un gruppo di ricercatori del MIT mostrava come risultasse necessario cambiare il nostro modo di vivere; l'esigenza di riportare in città la produzione sembra l'occasione adatta per ripensare lo spazio urbano, prevedendo edifici a matrice ibrida e favorendo gli spostamenti secondo una mobilità attiva.

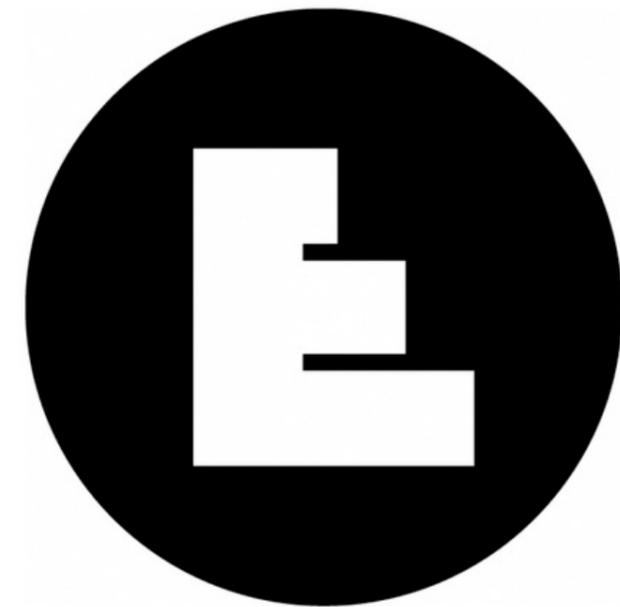
1. G. Garofoli, Territorio, economia e società all'epoca della crisi: alcune questioni interpretative e di metodo, in Territorio n.81, Franco Angeli, Milano 2017.

2. S. Armondi, Spazialità delle nuove produzioni e sfera pubblica a Milano, in Territorio, n.81, Franco Angeli, Milano 2017.

3. M. Cerruti But, C. Mattioli, R. Segà, I. Vassallo, Spazi, territori e suoli della produzione, in Territorio n.81, Franco Angeli, Milano 2017.

4. L. Baima, C. Montipò, E. Protti, Production Strikes Back: Rethinking Urban Manufacturing Spaces in full.polito.it.





Nella pagina precedente: Europe City Lights;
Jean Beaufort, CC0 Public domain.

European è un concorso biennale che propone la progettazione di schemi abitativi e urbani per siti in tutta Europa. Il concorso incoraggia gli architetti ad affrontare i cambiamenti sociali ed economici che si verificano nelle città selezionate e offre l'opportunità di una collaborazione tra i progettisti e i promotori del sito coinvolti. Ad oggi rappresenta il più grande concorso a scala europea. In questa prima fase della ricerca si indaga la storia del concorso, partito nel 1989; analizzando tutte le edizioni precedenti fino a quella corrente, la quindicesima, che presenta come tema quello delle città produttive. In particolare si è notato che, mentre alcune tematiche si sono limitate a coprire una sola edizione, altre si sono estese su più edizioni. Da ciò emerge una prima riflessione, ossia che alcuni temi abbiano sviluppato un'importanza maggiore rispetto ad altri, se collocati nel loro periodo di attualità storica.

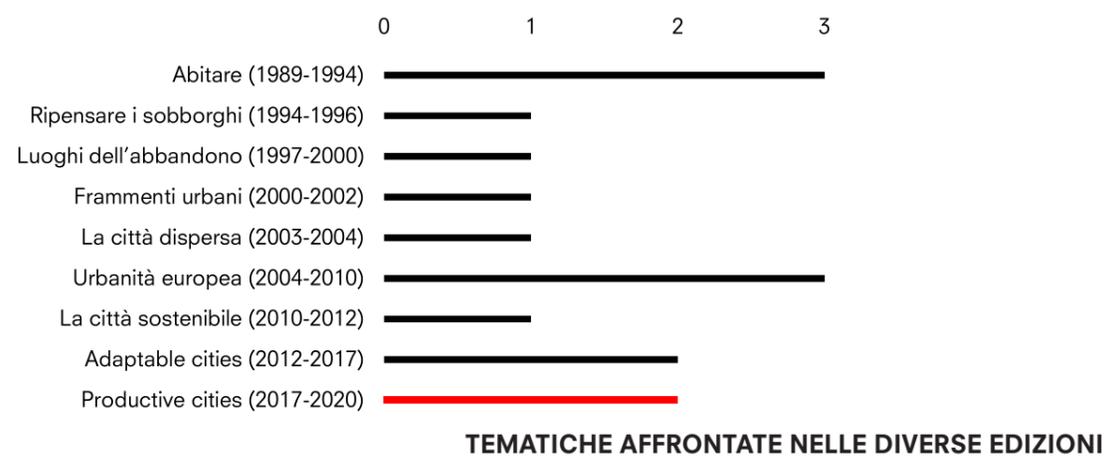
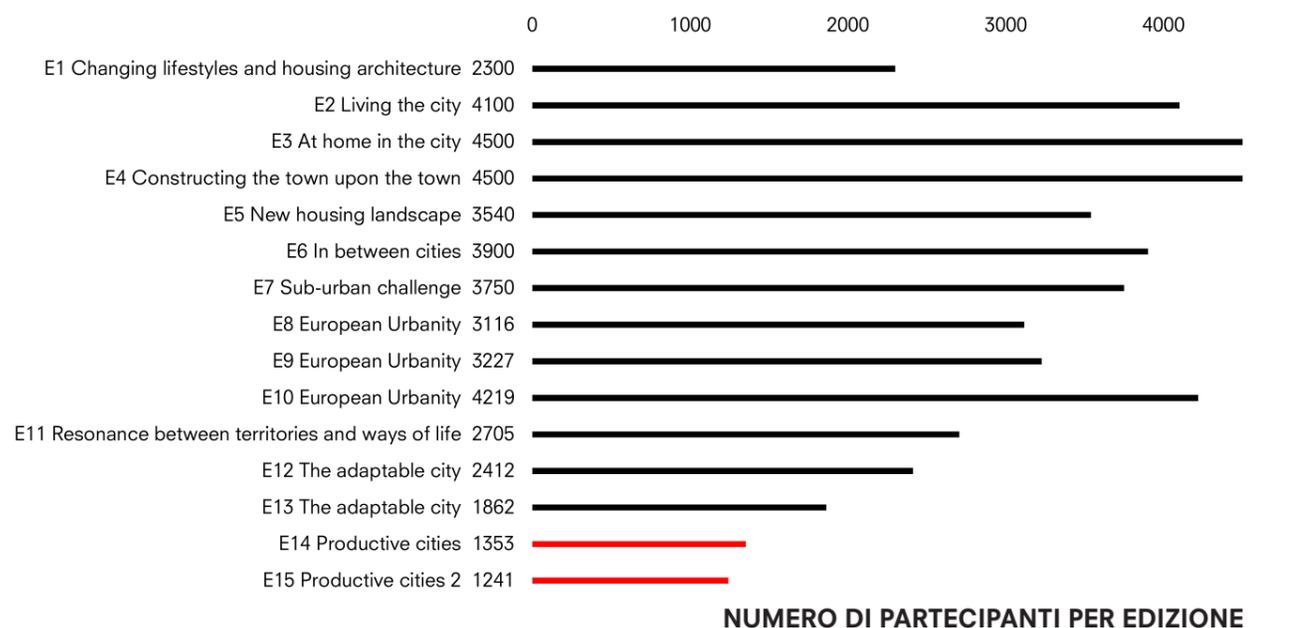
ABITARE

Le prime tre edizioni del concorso presentano un filo conduttore, ossia il tema dell'abitare. La prima più propriamente è caratterizzata dal problema dell'housing, tema particolarmente ricorrente in ambito architettonico se si pensa agli ultimi decenni. In che modo, prendere decisioni per modificare una struttura familiare, il ruolo della donna all'interno della società, creando nuovi modi di vivere, lavorare e relazionarsi, tentando di far

crescere una coscienza nell'individuo e nei comfort individuali, così come nelle tecnologie; ciò ha degli effetti sulla natura, sulla concezione e sulla progettazione delle nostre case e dei nostri modi di vivere. La seconda presenta come problematica principale l'habitat urbano. Lo spazio è disponibile in molti luoghi e dovrebbe essere utilizzato per la trasformazione di porzioni urbane che possano integrare meglio il concetto di habitat. Ciò comporta l'uso della città: la terra desolata, le aree abbandonate e i siti sensibili che dovrebbero tornare a svolgere un ruolo decisivo nello sviluppo degli spazi urbani. La terza edizione invece riprende la tematica affrontata all'interno del primo concorso, fissando però ulteriori questioni basate sull'urbanizzazione delle aree residenziali. In numerosi casi europei, la società ha iniziato a soffrire e notare una sorta di uniformità funzionale oltre che sociale, riscontrando difficoltà nel diversificare gli usi e gli stili di vita, propositi essenziali per una riorganizzazione di attività fondamentali come quelle da svolgere durante il tempo libero.

URBANITÀ

Anche l'ottava, la nona e la decima edizione del concorso presentano una tematica comune, quella dell'urbanità europea. L'urbanità può essere definita come un modo collettivo di vivere la città e le sue funzioni, ma anche volontà di esaminare l'eterogeneità delle sue forme e di pensare allo spazio pubblico per incoraggiare le persone ad incontrarsi in luoghi da condividere. Approfondendole, è risultato che vi fossero tre macro sfaccettature su questo tema, affrontate nell'arco delle tre edizioni: riconciliare il vivere assieme, creare società, ovvero riunire persone di ogni condizione e origine, senza dimenticare la tendenza prevalente verso l'individualizzazione e la ricerca di indipendenza ed autonomia; sviluppare nuovi spazi pubblici, ossia pensare a progetti urbanistici che conducano alla questione dello spazio pubblico e porre queste domande anche all'interno di uno sviluppo urbano sostenibile, vale a dire una trasformazione spaziale che tenga conto dell'ambiente e lo integri "in modo sostenibile"; infine studiare il rapporto spaziale tra luoghi pubblici e privati, dove lo spazio risulta spesso frammentato e interrotto da edifici o elementi d'arredo urbano, attraversato da strade, ma risulta difficile il dialogo con ciò che comunemente viene identificato con il termine di paesaggio soft, caratterizzato dalla presenza di elementi naturali come acqua, aria e vegetazione. Nasce così una discussione fra lo spazio pubblico e privato, col fine di creare un ponte tra architettura e urbanistica.



CITTA' ADATTIVE

Il terzo grande argomento di studio e discussione è stato quello delle città adattive, ossia quelle città che possiedono la capacità di essere facilmente modificate. La dodicesima e tredicesima edizione si soffermano appunto su questo tema. Adattare significa considerare i molteplici usi della città, in particolare analizzando la questione della condivisione e della ri-funzionalizzazione dell'architettura, per evitare un consumo eccessivo di suolo, promuovendo quindi una città sostenibile, oltre che sviluppare una forma sensibile di pianificazione urbana, in cui luoghi diversi possono essere utilizzati in momenti diversi, ripensando gli spazi da questa prospettiva. L'intenzione delle due edizioni, però, è quella di sviluppare ulteriormente il problema, concentrandosi però su tematiche relative alla resilienza, come volontà di ritrovamento di un'identità urbana, alla socialità come forma di adattabilità fra strutture e usi, infine alle tematiche economiche, come strumento per gestire le trasformazioni. In quest'ottica si inserisce anche il processo di adaptive reuse, tematica conosciuta prevalentemente per la conversione dei grandi edifici industriali che risultano ormai inutilizzati. Più in generale, esso si riferisce al processo di riutilizzo di un edificio esistente per uno scopo diverso da quello per il quale è stato originariamente costruito o progettato. L'adaptive reuse è una strategia efficace per ottimizzare le prestazioni operative e commerciali delle risorse costruite. Il riutilizzo degli edifici può essere un'alternativa interessante alle nuove costruzioni in termini di sostenibilità e economia circolare. Ha impedito la demolizione di migliaia di edifici e ha permesso loro di diventare componenti critici della rigenerazione urbana.

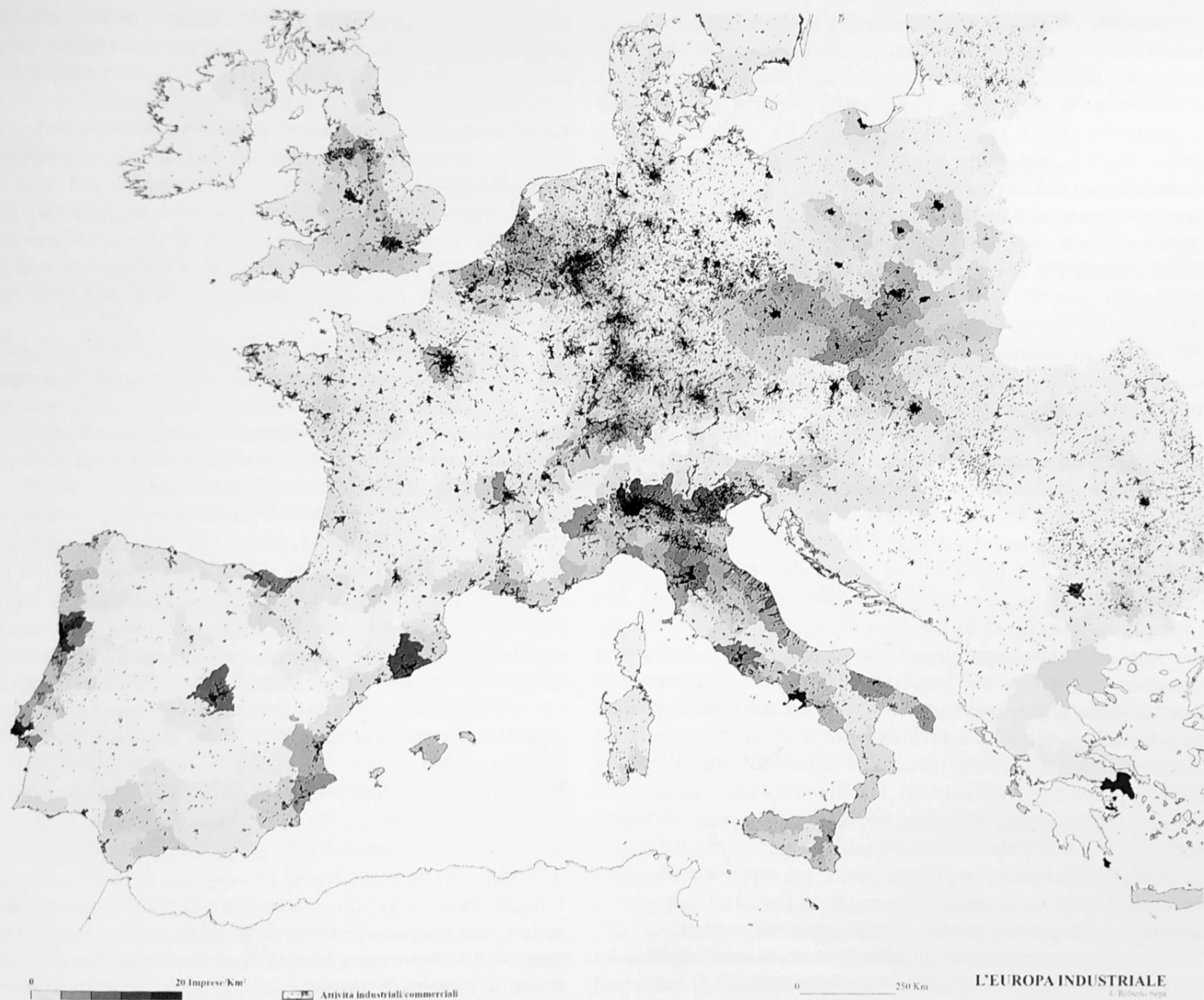
1. La prima edizione del concorso non figura nel grafico; l'European 1 infatti prevedeva la scelta dei siti di progetto da parte dei progettisti.

2. European

2.1 Productive cities

2.2 E14

2.3 E15



L'Europa industriale. Densità delle attività industriali nelle provincie europee nel 2010. Sono considerate tutte le attività estrattive, manifatturiere, di trattamento dei rifiuti e di fornitura di energia-acqua (categorie B-C-D-E NACE Rev.2). L'unità statistica utilizzata è NUTS_03 (in assenza dei dati provinciali per alcuni territori si sono utilizzati quelli a scala regionale)
 Fonte: Cartografia elaborata da Roberto Segà utilizzando: basi cartografiche OSM, CLC (European Environmental Agency), NUTS (European Union); basi dati Eurostat, Ufficio Federale di Statistica (Svizzera), Statistischen Ämter des Bundes und der Länder (Germania)

Un' Europa produttiva.

Mapa elaborata da Roberto Segà nel saggio "Territorio, economia e società all'epoca della crisi: alcune questioni interpretative e di metodo"; sono considerate tutte le attività estrattive, manifatturiere, di trattamento dei rifiuti e di fornitura di energia, Territorio n.81, Milano 2017.

2.1 Productive cities

Città produttive

Come integrare le attività produttive nelle città e relazionarle con i cittadini? Come integrare tutti i cicli produttivi considerando distribuzione, spreco e consumo? Come limitare il consumo e l'inquinamento delle risorse naturali? Come integrare la mobilità e l'accessibilità nei territori produttivi? Come può l'equità spaziale contribuire all'equità sociale?¹

Come già accennato, le ultime due edizioni del concorso vanno a focalizzarsi sul tema delle città produttive, che in un certo senso vogliono collocarsi come prosecuzione specifica alla tematica delle adaptable cities e all'adaptive reuse. Osservando come sia stata gestita l'ondata di rigenerazione che ha investito l'architettura e l'urbanistica negli ultimi anni, possiamo notare come sia stato sistematicamente escluso il programma dell'economia produttiva. In particolare è venuta a mancare la vera e propria progettazione dei nuovi luoghi della produzione. Attualmente in molte città europee esiste una discrepanza spaziale e sociale tra le condizioni di vita e di lavoro. La città offre a professionisti altamente qualificati molte possibilità di lavoro; mentre gran parte dei lavoratori poco qualificati vive senza le stesse opportunità. Questa discrepanza genera molti problemi in termini di economia, mobilità e socialità. L'obiettivo è quello di dare il benvenuto a tutti i tipi di piccola produzione. In altre parole, la produzione dovrebbe essere incoraggiata all'interno delle città, essere parte del tessuto, essere

vista, collegata alla vita quotidiana condivisa, nutrita e celebrata. Risulta chiaro che l'intento non sia solamente quello di un riuso industriale o produttivo, ma piuttosto l'instaurazione di un nuovo ciclo produttivo, basato su nuovi attori e imprese. L'obiettivo in questa della ricerca è quello di utilizzare la quattordicesima e la quindicesima edizione del concorso European per costruire un frame conoscitivo sulle dinamiche riguardanti il tema della produzione. Quali sono le politiche urbane e le necessità espresse nei vari siti di progetto, che fanno sì che la produzione sia tornata ad avere un ruolo primario nelle dinamiche sociali ed economiche di determinate città?

EUROPAN 14

Entrando più nello specifico, European 14 è suddiviso seguendo quattro macro-tematiche portanti - From productive area to productive city, From city to productive city, From monofunctional infrastructure to productive city, ...and productive again! - che in questo modo dividono il problema in più parti, a seconda delle necessità specifiche dei siti di progetto che vi si collocano al loro interno.

EUROPAN 15

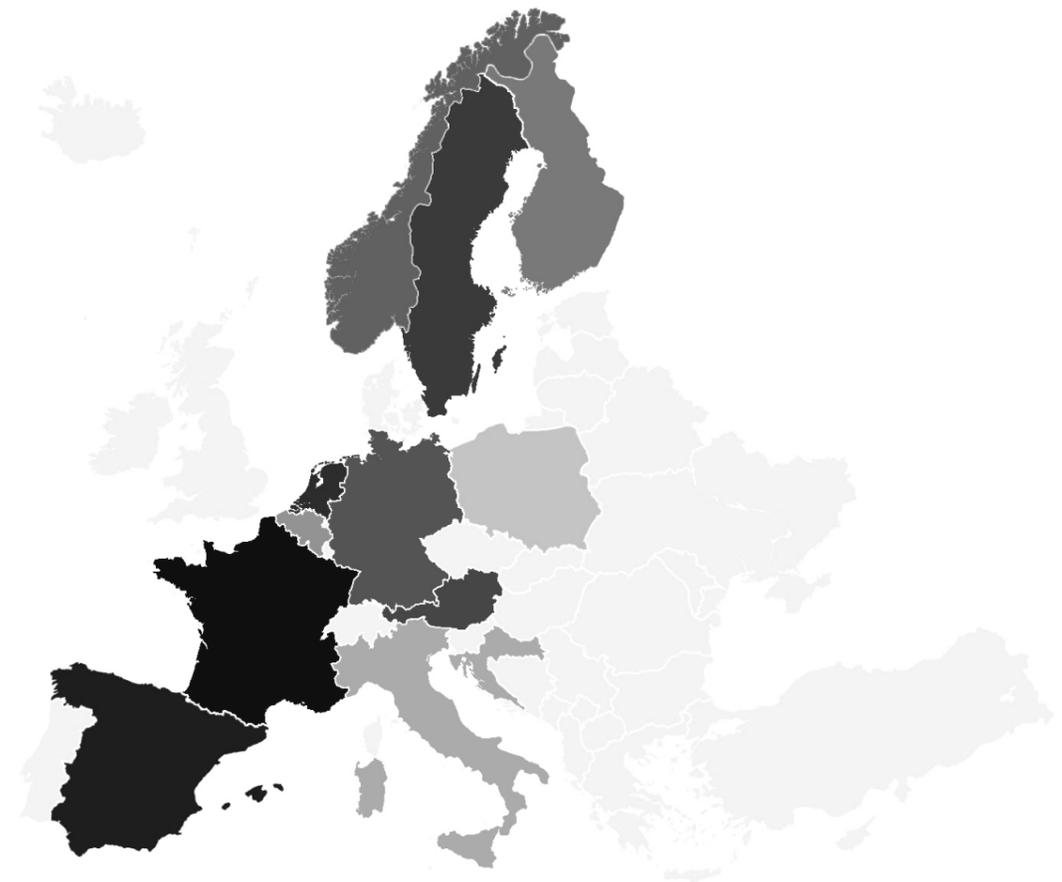
European 15 prosegue invece il tema di European 14 concentrandosi in modo più specifico sul tema della transizione ecologica legata a una visione della città produttiva per il futuro. La transizione produttiva ed ecologica deve considerare una sinergia tra determinati elementi, così da cambiare il modo di pensare e fare la città, anticipando, valorizzando e responsabilizzando tutti gli attori urbani, e, in particolare, coloro che devono decidere in merito ai temi dell'ambiente e della qualità di vita. Il concorso si suddivide in tre macro-categorie - Implanting, Creating proximities, Changing metabolism - che a loro volta sono state suddivise in due parti ciascuna (descritte in seguito), per un totale di sei strategie specifiche, al fine di creare un maggior focus su determinati aspetti dettati dalle città partecipanti e dai realtivi siti di progetto.

1. Domande poste da European ai progettisti in fase di presentazione delle tematiche di E14 e E15.

SITI DI PROGETTO PER NAZIONE

La mappa rappresenta il numero dei siti di progetto per nazione partecipante ai concorsi European 14 e 15. E' interessante osservare come Francia e Spagna prevalgano sugli altri paesi; l'Italia invece non risulta particolarmente attiva sotto questo punto di vista, con solo 3 siti di progetto in due edizioni.

2 EUROPEAN



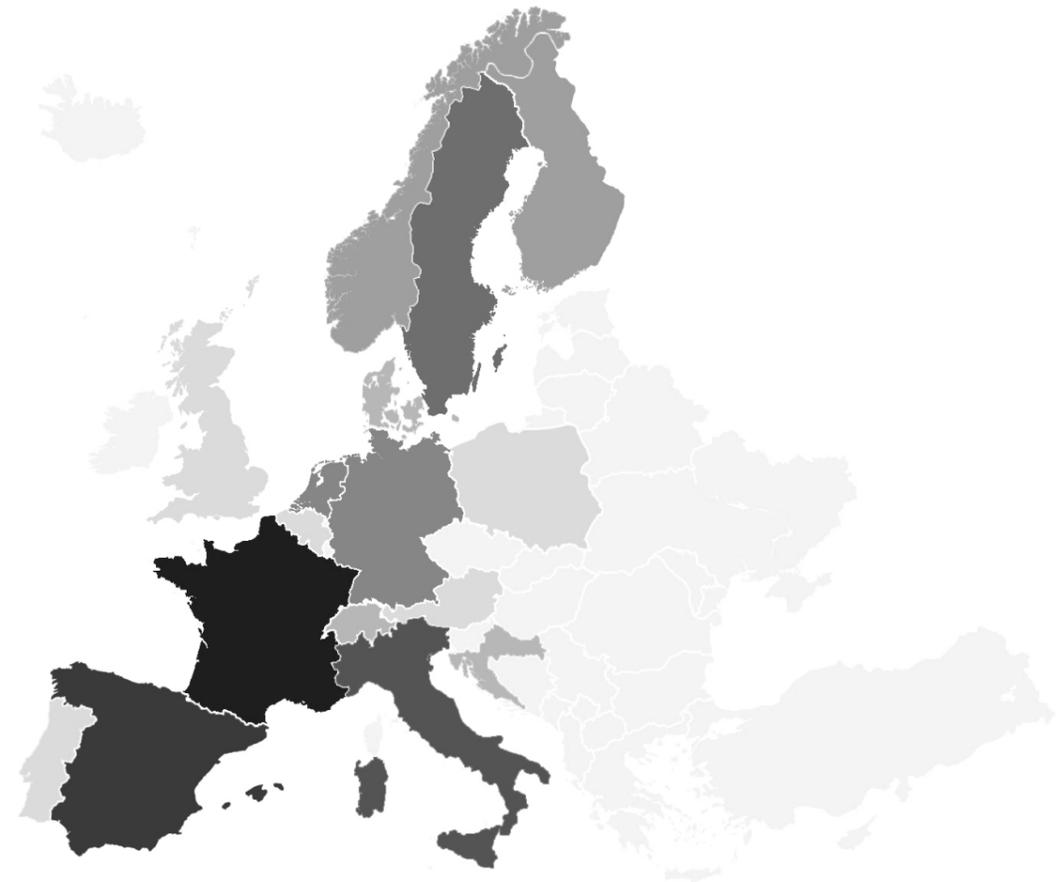
2.1 PRODUCTIVE CITIES

AUSTRIA8 BELGIO4 CROAZIA3 FINLANDIA5 FRANCIA20 GERMANIA7
ITALIA3 NORVEGIA6 OLANDA10 POLONIA2 SPAGNA13 SVEZIA8
SVIZZERA2

NAZIONALITA' DEI PROGETTISTI VINCITORI

La mappa rappresenta la nazionalità dei progettisti vincitori dei concorsi European 14 e 15. Anche qui Francia e Spagna presentano numeri decisamente superiori agli altri paesi; l'Italia anche si distingue, dimostrandosi di avere progettisti vincitori anche all'estero, se la si confronta con la mappa precedente.

2 EUROPEAN



2.1 PRODUCTIVE CITIES

AUSTRIA1 BELGIO1 CROAZIA2 DANIMARCA2 FINLANDIA3 FRANCIA19
GERMANIA7 ITALIA9 NORVEGIA3 OLANDA7 POLONIA1 PORTOGALLO1
REGNOUNITO1 SPAGNA18 SVEZIA8 SVIZZERA2

2. European

2.1 Productive cities

2.2 E14

2.3 E15



2.2 E14

1. Angers
2. Bègles
3. Amiens
4. Grigny & Ris-Orangis
5. Toulouse
6. Amsterdam Papaverdriehoek
7. Lille
8. Huy
9. Kriens
10. Lillestorm
11. Wien
12. Alta
13. La Banzana
14. Alcoy
15. Barcelona
16. Platja De Palma
17. Amsterdam H-Buurt
18. Besançon
19. Cuneo
20. Neu-Ulm
21. Zwickau
22. Narvik
23. Oulu
24. Torrelavega
25. Madrid
26. Evreux
27. Amsterdam Piarcopelein
28. Aurillac
29. Aschaffenburg
30. Munchen
31. Graz
32. Torniohaparanda
33. Helsinki
34. Pantin
35. Guebwiller
36. Tubize
37. Amsterdam Transformatorweg
38. Trelleborg
39. Karlskrona
40. Warsawa
41. Linz
42. Sibenik
43. Hamburg
44. Amsterdam Sluisbuurt

From productive area to productive city

Dall'area produttiva alla città produttiva

Per diversi decenni, la separazione funzionale tra il centro di molte città europee e le loro rispettive aree industriali è rimasta indiscussa. Ma in questa nuova era di produzione digitale, le problematiche relative alla salute urbana e ai servizi igienico-sanitari che originariamente hanno portato a questa separazione sono diventate obsolete. Quando oggi ci imbattiamo nei grandi luoghi della produzione industriale risalenti al secondo dopoguerra, riconosciamo in loro strutture spaziali frammentate che sono state private, almeno in parte, delle loro funzioni originali. Ora, i residui del passato industriale stanno riemergendo mentre le città si stanno muovendo nella direzione di nuove forme urbane. È così che il tema della città produttiva ha la possibilità di inserirsi in mezzo a queste due necessità espresse dalle città contemporanee e far parte dello sviluppo della nuova pianificazione urbana. Le attuali trasformazioni nella produzione industriale come l'emergere della produzione urbana, degli spazi di co-working, dei fab lab e delle piccole fabbriche nel settore del riciclaggio potrebbero benissimo segnalare un ritorno all'attività industriale urbana in piccoli quartieri misti. La sfida è quella di iniettare nuove economie che possano instaurare sinergie tra le diverse aree funzionali della città, in modo da generare una porosità produttiva che possa creare un tessuto urbano più connesso. Al momento, le possibilità di un nuovo slancio verso l'utilizzo misto sembrano buone. L'attuale senso di precarietà di determinati luoghi ha il potenziale per stimolare nuove idee, consentendo alla produzione urbana di svilupparsi maggiormente. Le sedi europee che si trovano in questo capitolo sono all'avanguardia di questo sviluppo,

attualmente osservabile in tutta Europa: le zone utilizzate principalmente per usi industriali vengono rese disponibili per ulteriori utilizzi, in particolare quello della residenza.

La questione abitativa non può più essere considerata in maniera isolata, ma in congiunzione con spazi dedicati alla cultura e nuovi spazi per il lavoro e la formazione. Per un certo numero di siti, il programma del concorso contiene precise clausole relative a quali utilizzi concreti saranno presenti in futuro; essa rappresenta una domanda precisa da parte di proprietari o utenti esistenti, che continuerebbero a produrre in quei luoghi. Tuttavia, per la maggior parte delle località, il programma risulta essenzialmente aperto e richiede proposte da parte dei partecipanti per un mix di utilizzi. Nella quattordicesima edizione del concorso European, molti progettisti hanno esplorato ciò che accade quando la residenza torna ad essere di nuovo situata in prossimità delle grandi strutture industriali. In molti casi, gli spazi di co-working possiedono allo stesso tempo due ruoli fondamentali: mantenere la distanza dalla produzione disturbante e sostituire parzialmente la funzione degli spazi pubblici non ancora disponibili. Vi sono inoltre soluzioni per accogliere spazi di officina, piccola industria e gallerie; inseriti in gruppi di piccoli edifici residenziali e villaggi artigianali, raggruppati insieme per generare un nuovo senso di identità produttiva. Un'altra sfida del concorso è stata quella di affrontare la segregazione esistente delle grandi aree industriali; la loro solidità, spesso fondata sulla storia, in relazione al tessuto urbano circostante. È qui che nasce la volontà di creare connessioni tra spazi inutilizzati e capire come la produzione abbia la possibilità di manifestarsi nello spazio pubblico; alludendo così al concetto di "città porosa", sviluppato da Bernardo Secchi e Paola Viganò, per l'apertura di aree urbane precedentemente chiuse o inaccessibili. In conclusione, definire la città produttiva per i prossimi anni significa comprendere la città, con tutte le sue componenti, a nome della popolazione nel suo insieme, di tutti i gruppi di utenti e delle loro necessità. Osservare i luoghi della dismissione e dell'isolamento significa utilizzarli come possibilità di sviluppo sociale e urbano.

From city to productive city

Dalla città alla città produttiva

Il secondo capitolo del concorso indaga su come sia possibile arrivare, tramite un progetto, alla creazione di un contesto produttivo con il coinvolgimento di artigiani e produttori locali. Una comunità attiva molto spesso si identifica grazie ad una serie di funzioni come le residenze, gli uffici, la ristorazione; ma non necessariamente tutto ciò basta per rendere un quartiere vivo. Spesso anche i quartieri più popolati presentano dei vuoti urbani, ossia spazi che non presentano alcuna utilità e funzione per la comunità. Probabilmente l'inserimento di attività produttive garantirebbe una stabilità economica che permetterebbe la crescita del luogo. Le strategie possibili per creare degli scenari di ricostruzione dei tessuti urbani di alcune città europee ci vengono fornite in alcuni dei progetti dell'European14. Avendo come principale intenzione lo scopo di includere attori locali, la maggior parte dei progetti evidenzia come la conoscenza del territorio, quindi geografica e produttiva della città sia fondamentale, in quanto le risorse del territorio definiscono l'identità di un luogo. Di notevole importanza risulta essere il lavoro progettuale a scale differenti con le quali è possibile produrre diversità urbana e spazi per l'innovazione. Il tutto varia in base al luogo che fa prevalere scale di progetto differenti, andando da interventi a larga scala fino a soluzioni mirate, proponendo connessioni tra oggetti, città, paesaggio e territorio. I progetti European richiedono tempo per essere sviluppati, soprattutto per coinvolgere gli attori locali; molti dei progetti infatti mirano a coinvolgere e diversificare gli stakeholders locali, privati o pubblici, diversificando così anche la tipologia di produzione che si può inserire all'interno degli

spazi pensati. I settori produttivi proposti dai progettisti sono differenti; tra di essi spicca il settore agricolo, che risulta tra i più frequenti; l'agricoltura infatti risulta essere ancora un'ottima e valida opportunità per promuovere l'economia locale ed il territorio. Interessanti risultano anche essere gli spazi in cui vengono collocate queste attività produttive che vanno dal domestico, come garage o capannoni, a grandi complessi infrastrutturali, come strade, piazze e forum. Molto spesso i progetti hanno proposto una totale ricostruzione del tessuto urbano prevedendo un inserimento che includa hub di produttori o incubatori di imprese abbinati ad altre funzioni come l'housing. Tutto in previsione di costruire scenari flessibili che consentano di adattarsi ai cambiamenti futuri in base alle esigenze di attori privati e pubblici. In questa sezione del concorso i luoghi trattati hanno quindi espresso la necessità di una rigenerazione del tessuto urbano con lo scopo di arrivare ad un rafforzamento della comunità. È così che i luoghi frammentati della città si collegano nuovamente a parti più consolidate; l'intento è quindi quello di passare ad una città ri-urbanizzata tramite l'inserimento di attività produttive, che diventano il "motore" per i nuovi distretti urbani.

From monofunctional infrastructure to productive city

Dall'infrastruttura monofunzionale alla città produttiva

La terza parte del concorso volge lo sguardo ad una parte di città che molto spesso porta alla costruzione di un tessuto urbano che va contro la città stessa. Autostrade, parcheggi, aree nodali, altro non sono che parti che fungono da spazi vuoti e rafforzano la frammentazione urbana. Le infrastrutture risultano attori cruciali per introdurre un'economia dinamica in città; le nuove visioni della città su un nuovo modello di mobilità, offrono numerose opportunità per riconsiderare tali infrastrutture, ripensando l'assetto urbano. Sorge però spontaneo chiedersi se strade degradate possano diventare effettivamente strade produttive, o se le aree di parcheggio inutilizzate possano trasformarsi in luoghi della produzione. Per prima cosa, occorre fare qualche passo indietro e ragionare sui due tipi di mobilità presenti all'interno di un contesto urbano: quella attiva e quella passiva. Sicuramente la prevalenza di una mobilità passiva tende a rafforzare l'uso delle infrastrutture e di conseguenza alla frammentazione dello spazio urbano. Dall'altra parte, la mobilità attiva è da sempre stata accantonata; gli utenti attivi, infatti, sono a lungo stati spinti ai lati del trasporto urbano. Se la mobilità attiva venisse presa più in considerazione in modo da prevalere su quella passiva, le infrastrutture potrebbero essere riprogettate da una facciata all'altra come uno spazio reale. In questo scenario, l'infrastruttura non è semplicemente pensata per il suo scopo nel passaggio tra due punti della città, ma come elemento che contribuisce alla qualità dello spazio compreso tra quei punti. Lo spazio di traffico diventa quindi spazio pubblico a sé stante. Le forme che queste infrastrutture possono assumere portano a strategie progettuali che vertono in direzioni differenti.

Si possono individuare infrastrutture "bidimensionali" che quindi richiamano, come già accennato in precedenza, ad un ripensamento dello spazio di transito. Al contrario si possono avere delle infrastrutture "tridimensionali", come ad esempio i parcheggi, che portano ad un ripensamento della struttura stessa come possibile incubatore di hub produttivi. In quest'ultimo caso si parla quindi di trasformazione dell'infrastruttura, che grazie a demolizioni parziali, estensioni, innesti, nuove aperture, può far sì che la struttura architettonica dei parcheggi possa essere adattata ad usi differenti. Si avrebbe quindi una conversione dello spazio dell'infrastruttura in spazio produttivo. Dal punto di vista dell'utilizzo e della programmazione, vi è anche la questione dell'identificazione della tipologia di produzione più appropriata a ciascuno dei casi. Sicuramente la conoscenza del luogo risulta fondamentale; l'uso produttivo che si pensa per un area può derivare in parte dal luogo stesso e dalla sua eredità. Sicuramente i tipi di produzione che potrebbero essere reintrodotti in una città sono molteplici. La rigenerazione produttiva può anche comportare il reinserimento di un mix di questi tipi di produzione immaginando un approccio che sia reversibile, adattabile e che consenta ai sistemi di produzione di variare con i diversi cambiamenti del sito. L'obiettivo principale sembra dunque quello di riportare spazi produttivi nel cuore delle città; le infrastrutture, in tutta la loro diversità tipologica, sembrano offrire uno spazio di risorse autentico (bidimensionale o tridimensionale) per la rigenerazione produttiva. Con l'avanzare della mobilità attiva ed un conseguente declino di quella passiva, gli spazi delle infrastrutture cadono in uno stato di abbandono, che li porta ad avere un cospicuo potenziale d'uso.

...and productive again!

... e di nuovo produttiva!

Molti luoghi industriali del passato risultano ormai privi di una funzione precisa. Gli edifici sono stati lasciati in uno stato di abbandono, le attività spostate o interrotte; sono diventati perciò luoghi grigi, privi di attenzione. L'inadeguatezza è la caratteristica comune di questi siti; il loro futuro risulta incerto. Ovviamente l'obiettivo dovrebbe essere quello di trasformarli in nuovi vivaci quartieri urbani, in modo che assumano nuovamente un ruolo centrale per la vita economica dei quartieri. Un reinserimento della produzione in questi siti può aiutarci a raggiungere questo proposito. Per fare ciò bisogna seguire due approcci: il primo deve portarci a pensare alla trasformazione delle terre desolate industriali sia come rinnovamento che come continuità rispetto al passato; il secondo, invece, deve porre la questione su come ereditare le forme passate di produttività nell'ambiente urbano contemporaneo. Questa eredità non dovrebbe essere intesa qui come un semplice processo di trasmissione, ma piuttosto come una particolare modalità di trasformazione. In questo quarto capitolo, un primo gruppo di siti è costituito da aree marittime che hanno cancellato il loro passato industriale; con la produzione sradicata o trasferita, le loro vecchie strutture produttive sono state parzialmente o totalmente smantellate, dando vita ad una nuova fase: quella del turismo. Tuttavia, questi luoghi sono esposti alle minacce di uno sviluppo opportunistico di questa nuova era. Al fine di resistere alla sostituzione di una forma di mono-funzionalità con un'altra, tutti i siti di progetto sembrano condividere la stessa convinzione: essi non devono diventare una tabula rasa, non rappresentano un'opportunità per dimenticare la

storia, ma piuttosto la necessità di imparare da essa e trasformarla nel modo migliore possibile. Ecco perchè il tema della produzione può rappresentare un punto di svolta per questi luoghi. La sfida lanciata dalle municipalità è quella di progettare strutture flessibili che consentano alle iniziative private e collettive di maturare ed evolvere spazialmente, ma anche di incorporare nuovi interventi per la trasformazione urbana delle aree dismesse, fluttuando così tra una spontaneità civica e una coerenza architettonica generale. La conversione di questi siti richiede quindi la definizione di ciò che costituisce o potrebbe costituire una sorta di "base produttiva", che possa aiutare i nuovi quartieri a crescere secondo le logiche di economia produttiva affrontate in questa edizione del concorso European. Vi è poi un secondo gruppo di città che esprimono la necessità di una concezione comune e attiva di un futuro urbano condiviso, in grado di mantenere nel tempo modalità elastiche e flessibili di trasformazione territoriale ed economica. Alcuni di questi luoghi necessitano di evidenziare le caratteristiche della realtà, al fine di riaffermare una certa fiducia nel futuro; mentre per altri, l'obiettivo è più incentrato ad interrompere le linee del tessuto esistente, ad occupare i suoi spazi interstiziali e sviluppare qui nuove forme di possibilità. Queste proposte rappresentano un incoraggiamento a ripensare ciò che potrebbe essere un ambiente sia urbano che produttivo. Infine vi è un terzo gruppo di siti, caratterizzati dalla presenza di uno sfondo produttivo già esistente. Che si tratti di un'attività chiaramente identificata e funzionante, un'eredità di produzione resistente ai processi di de-industrializzazione o un tessuto che vede la presenza di una serie di nuove iniziative di diverso tipo e scala, questi sono i territori che ora richiedono una riaffermazione architettonica e urbana delle loro qualità produttive; le strategie di azione proposte dalle municipalità qui si raggruppano attorno al tema dell'intensificazione del tessuto esistente, in modo da sviluppare una sorta di aggiornamento di un modello produttivo che risulti ancora presente sul territorio.

2. European

2.1 Productive cities

2.2 E14

2.3 E15



2.3 E15

1. Barcelona
2. Hilden
3. Helsingborg
4. Palma
5. Raufoss
6. Rotterdam Visserijplein
7. Saint-Omer
8. Tuusula
9. Innsbruck
10. Oliva
11. Pays de Dreux
12. Rotterdam Groot IJsssemonde
13. Uddevalla
14. Verbania
15. Visby
16. Wien
17. Hyvinkaa
18. La Louvière
19. Lasarte Oria
20. Madrid - La Arboleda
21. Rodberg
22. Rotterdam Kop Dakpark
23. Sant Climent de Llobregat
24. Villach
25. Auby
26. Casar de Caceres
27. Floirac
28. Halmstad
29. Romainville
30. Rotterdam Brainpark
31. Selb
32. Charleroi
33. Enkoping
34. Graz
35. Karlovac
36. Laterza
37. Port-Jérôme-sur-Seine
38. Rochefort Océan
39. Warszawa
40. Boras
41. Champigny-sur-Marne
42. Guovdageaidnu
43. Marseille
44. Nin
45. Rotterdam Vierhavensblok
46. Taby
47. Weiz

Implanting

Impiantare

PRODUCTIVE USES

La totale assenza di dinamiche produttive in un tessuto urbano o in un suo frammento porta al bisogno di una riattivazione. In quest'ottica gli usi produttivi si prepongono come un innesco per avviare tali dinamiche, come un catalizzatore che si inserisce nel contesto esistente e risolve i problemi in esso presenti. Bisogna però comprendere come gli usi, che saranno alla base dell'economia di queste parti del territorio, si aggrappino in modo saldo al tessuto urbano o ad un'area rurale, puntando ad aggiungere valore ed inclusione; si tratta quindi di trovare un compromesso che permetta l'inserimento efficace di nuovi usi. Ci si imbatte così in due atteggiamenti principali per far sì che ciò avvenga: i types e i fields. I types fanno riferimento a manufatti ibridi che hanno il fine di inserire usi produttivi efficaci; questi manufatti sono da intendere come un'architettura di piccola e media scala connessa ad uno spazio pubblico collettivo, che vadano a colmare e unire frammenti di tessuto urbano aventi una mixité al proprio interno. Il potenziale dei types si capisce dal fatto che sono ottimi per ospitare programmi innovativi che mirino a mettere in azione nuove dinamiche. I fields sono invece legati ad aspetti differenti: politici, socio-economici, spaziali, infrastrutturali o naturali. L'utilizzo dei fields mira a generare rapporti tra attori differenti con il fine di innescare equità e prosperità, cercando di interconnettere gli interessi di investitori, proprietari e comunità; il tutto con il fine di creare, a scale differenti, un'economia e ambienti circolari. Probabilmente l'unico modo che consenta alla produzione di tornare ad essere componente essenziale per l'economia del

territorio e dei suoi frammenti è quello di trovare quella mancanza di connessione tra types e fields; in questo modo l'equilibrio tra vita e lavoro dovrebbe migliorare.

PRODUCTIVE MILIEUS

L'architettura e l'urbanistica si trovano spesso in contrasto con l'ambiente naturale, culturale, sociale o economico, che viene rivitalizzato in maniera simbiotica. Bisogna perciò ripensare le interazioni tra l'uomo e l'ambiente, in questo caso impiantando nel territorio nuovi luoghi produttivi; il tutto è possibile soltanto tramite un unico agente, il tempo. Inserire ambienti produttivi in modo puntuale in un territorio è un'azione mirata, ma meno efficace rispetto ad agire con tutto ciò che ne fa parte, ovvero tutto ciò che rende un ambiente naturale, culturale, sociale ed economico. Questo è quello che molti dei progetti European sostengono, cioè progettare secondo un'azione simbiotica che rivitalizzi le molteplici componenti che costituiscono un territorio. Le azioni possibili del progetto puntano all'attivazione di risorse ambientali e naturali all'interno del territorio, alla definizione di nuove figure urbane tramite l'organizzazione di ambienti socio-produttivi che si concentrano sulla scala collettiva e infine considerando il tempo come elemento fondamentale per la trasformazione. Si tratta perciò di riorganizzare i modelli insediativi con il fine di creare nuove modalità di vita e coproduzione e inoltre di utilizzare il tempo come motore di trasformazione per la creazione di nuove forme urbane inclusive.

Creating proximities

Creare prossimità

THIRD SPACES IN-BETWEEN

Uno “spazio terzo” è un luogo che si colloca tra abitazioni e zone produttive e può potenzialmente fungere da catalizzatore per creare nuove dinamiche e cicli produttivi all’interno dei tessuti urbani. Gli spazi terzi si trovano nei luoghi residuali all’interno dei quartieri, in una parte di tessuto urbano già utilizzato in passato o tra zone monofunzionali esistenti; il loro ruolo è quello di trovare e consolidare il rapporto tra abitare e produrre. Il tema delle Productive Cities risulta quindi estremamente attuale perché è proprio in questo momento che diversi attori a livello europeo sottolineano come sia necessario riformulare tale rapporto. Secondo Alain Maugard (presidente di European France) il ruolo potenziale del progetto di European 15 nei confronti delle città produttive risiede nella creazione di un’economia territoriale al fine di contrastare il “laissez-faire” globale. Se l’obiettivo è la creazione di comunità inclusive e quartieri aperti occorre allora ripensare il modo in cui le persone vivono e producono, ma per farlo è necessario comprendere come questa transizione possa avvenire tramite un progetto urbano. Si tratta di un processo graduale che coinvolge il progetto fisico, ma anche una programmazione e il coinvolgimento di diversi attori. Soprattutto risulta essere un processo che si manifesta a più scale, da quella nazionale, passando per le città e i territori rurali fino alla scala del quartiere. Gli spazi terzi potrebbero essere proprio quei luoghi adatti alla funzione di vettori di transizione per permettere un cambiamento di dinamiche; dalle comunità rurali ai quartieri urbani, si potrebbero avere nuove relazioni tra vivere e produrre.

INTERFACES AND SHORT CYCLES

La creazione di “interfacce” contribuisce alla trasformazione di infrastrutture, logistica, commercio o altri servizi generali, accorciando i cicli produttivi, e genera nuove relazioni tra attività residenziali e agricole, tra abitazioni e servizi, tra spazio e comunità. L’interfaccia, definita come punto di contatto tra due entità sostanzialmente diverse, rappresenta uno spazio fluido, basato sui processi adattivi che rifiutano i piani generalmente predefiniti. Si potrebbero riconoscere molte caratteristiche reciproche all’interno dei siti, tuttavia sarebbe controproducente raggrupparli in base alla loro somiglianza, in quanto potrebbe perdersi la loro complessità. Ciò che potrebbe invece servire comprendere, cercando di valutare il grado di applicabilità delle proposte in circostanze mutate, è lo stato di sviluppo in cui si trova ogni singolo luogo. Concentrandosi sulla progettazione, si potrebbero considerare tre tipi di interfacce differenti, così da poter ragionare su aspetti che elaborino maggiormente il progetto architettonico, urbano e paesaggistico in questione.

1. L’interfaccia delle competenze, utilizza la conoscenza, la tradizione, le pratiche e le abilità locali come mezzo per unire le attività produttive che sono specifiche degli abitanti e adatta le caratteristiche spaziali e le sue relazioni con le aree residenziali per svilupparsi.
2. L’interfaccia dei flussi, esegue una soluzione basata sui processi, occupandosi sia del processo di trasformazione di oggetti e materiali sia dei processi di trasformazione graduale del sito, che sono determinati da un insieme di principi di partecipazione e non da obiettivi formali.
3. L’interfaccia dei framework, volge l’attenzione agli sviluppi spaziali; tuttavia non propone regole astratte, ma piuttosto implementazioni costruite che assicurino l’avvio e la direzione di un ri-sviluppo produttivo.

In conclusione, possiamo dire che il tema dell’interfaccia può essere interpretato come un dispositivo di sviluppo atto a comprendere come la produzione possa portare ai siti un beneficio di natura sociale, economica e spaziale; l’obiettivo finale rimane comunque quello di rendere la città vivibile, equa, resiliente e sostenibile per mezzo della produzione.

Changing metabolism

Cambiare metabolismo

FROM LINEAR TO CIRCULAR ECONOMY

Caratterizzato da un approccio economico lineare, obsoleto o mono-funzionale, questo gruppo di siti progettuali aspira ad incorporare altre risorse e usi in grado di determinare nuove sinergie e potenzialità di interazione nell'ottica di un sistema circolare, catalizzando i processi urbani in modo integrato ed efficiente. Sebbene presentino differenze, tutti i siti sono relativamente grandi e possono comprendere un insieme complesso di agenti, nuovamente umani e non, che si relazionano in reti che vanno dai cicli di vasta portata dell'ecologia nel territorio a cicli più locali a breve termine. Ma cosa significa ricercare un'economia circolare? Esplorando le diverse necessità dei siti di progetto, non solo incontriamo differenze, ma ci troviamo anche a raccogliere definizioni ed approcci strategici differenti. Il primo è incentrato innanzitutto su un ciclo generale dell'acqua, analizzando come l'evaporazione dell'acqua marina produca nuvole di pioggia che bagnano i campi prima di tornare ai fiumi; successivamente si cerca comprendere come il progetto possa garantire un equilibrio tra l'uso dell'acqua per le attività locali e allo stesso tempo un contributo al ciclo dell'acqua generale nel territorio. Questo approccio è definito come circolarità biosferica. Il secondo guarda all'industria e alla manifattura, al fine di trovare una collaborazione tra i diversi attori che possano aumentare l'efficienza della gestione delle risorse presenti. Ad esempio, la possibile trasformazione in fertilizzante di materia organica derivante da un'industria di trasformazione alimentare. Questo approccio è definito come circolarità industriale. Il terzo analizza il sito di progetto per trovare

opportunità di trasformazione con il minimo sforzo in termini di spesa, cambiando il modo in cui vediamo gli elementi architettonici esistenti, portando valore a ciò che già risulta presente in loco. Spesso questa strategia sfocia in interventi di adaptive reuse, nei quali gli edifici industriali inutilizzati e i loro elementi architettonici vengono riconvertiti, riprogettando gli spazi della produzione presenti al loro interno. Questo approccio è definito come circolarità materiale.

MULTIPLYING AND CONNECTING AGENCIES

I siti di questo gruppo si trovano in forte relazione con i loro contesti e includono un'ampia varietà di agenti, umani e non, caratterizzati da cicli a lungo e breve termine, nonché da implicazioni ecologiche, economiche e territoriali a lungo raggio. Multiplying and connecting agencies significa moltiplicare e connettere gli interventi produttivi, al fine di lavorare con le relazioni, i processi, i flussi e le molteplici forze che ruotano attorno al sito. Definendo e collegando le future azioni strategiche considerando i diversi fattori naturali insieme ai programmi, alle attività, agli utenti ed ai nuovi livelli di funzioni, si può arrivare ad una crescita equilibrata di questi siti. Questa prospettiva socio-ecologica applicata alla città produttiva implica una progettazione di strategie in grado di catalizzare nuove attività produttive intorno al sito, sulla base delle sue particolari necessità. Questo approccio progettuale porta all'integrazione di valori sociali ed ecologici nella progettazione e nella gestione della produzione; l'obiettivo è quello di attivare un metabolismo produttivo all'interno dei siti. Il progetto finale dovrebbe essere qualcosa di più di una semplice economia urbana circolare, ma dovrebbe rappresentare un sistema in continua evoluzione, dove la produzione mantiene il suo ruolo centrale. La comprensione di città e regioni come sistemi complessi dovrebbe portare a risposte che presentano sia una pianificazione urbana e che una progettazione architettonica, atte ad assumere ruoli di catalizzatori per processi volti a migliorare la resilienza urbana; inoltre, esse dovrebbero basarsi su modelli dinamici in grado di analizzare e prevedere i comportamenti futuri dell'ecosistema. Analizzando i flussi delle attività odierne e valutando di conseguenza le modifiche attuabili al fine di generare nuovi cicli attraverso il riutilizzo, il riadattamento e la rigenerazione di materiali e spazi, è possibile intraprendere azioni progettuali mirate, così da garantire un connubio più equilibrato tra produzione e ambiente circostante.



ARCHIVIO

archivio

[ar-chì-vio] s.m. (pl. -vi)

Raccolta sistematica di documenti di vario genere[...]

Nella pagina precedente: Archivio Banco di Napoli;
fotografia di Massimo Listri.

Molto spesso, nell'accezione comune, si pensa all'archivio come ad un luogo in cui vengono depositati dei documenti.

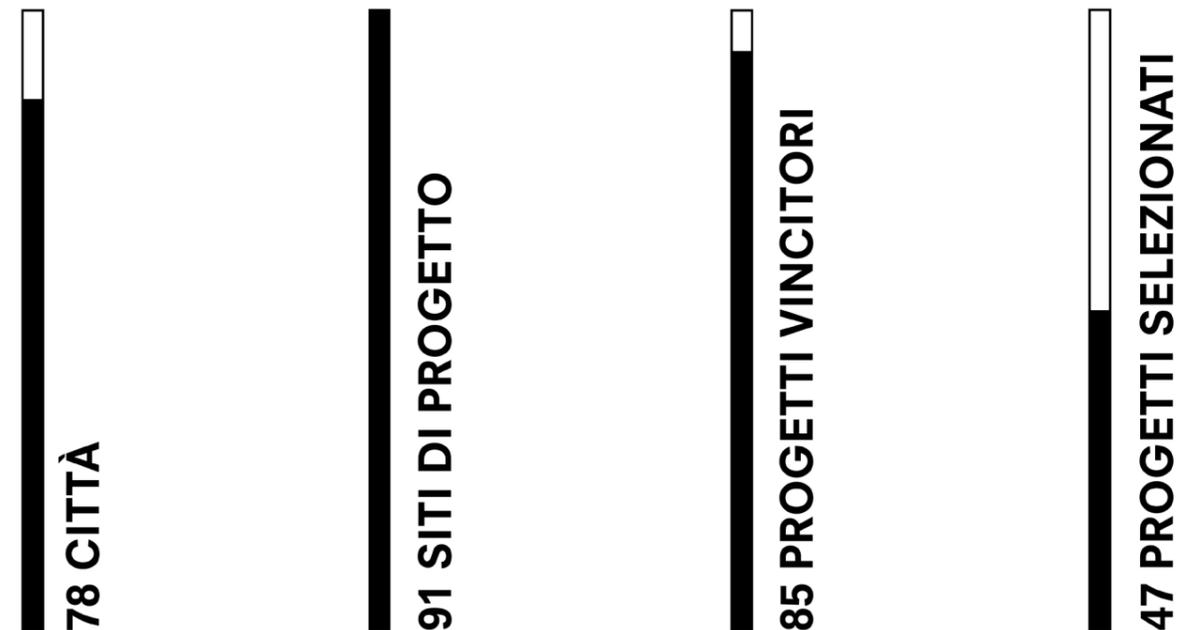
Il seguente archivio è da intendere invece come una raccolta di strategie progettuali che ruotano intorno al tema della produzione ed intende essere un bagaglio conoscitivo sulle potenzialità progettuali che questa tematica può offrire; considerandola come elemento chiave per uno sviluppo architettonico ed urbanistico. Ogni strategia è stata individuata seguendo un metodo di ricerca che ha preso in analisi tutti i progetti vincitori dei concorsi Europan 14 e 15, che rappresentano una fonte di indagine molto recente, ma allo stesso tempo molto ricca. Si tratta di 85 progetti, che si sono rivelati particolarmente utili per via della grande quantità di idee progettuali sviluppate e per la capacità dei progettisti di adattarsi a necessità diverse, dettate appunto dai due concorsi¹. Di questi 85 progetti ne sono stati selezionati 47, considerando come discriminante la volontà, presente o meno, dei progettisti di inserire e progettare gli spazi della produzione, considerandola nella sua accezione più tradizionale di produzione manifatturiera, agricola, artigianale, digitale. Da qui emerge subito un primo dato sensibile; solo il 55% dei progetti vincitori dei due concorsi si avvicinano alla tematica ponendo al centro del concept una produzione "progettata", mentre il restante 45% si concentra unicamente sulla valorizzazione dell'attività produttiva per mezzo di altri usi correlati, come residenze, servizi, etc.

Partendo da una lettura critica dei suddetti progetti si è riusciti ad ottenere otto differenti approcci progettuali; applicabili sia al contesto urbano che a quello suburbano o rurale, in determinati casi alle scale differenti di città ed edificio. Le strategie sono state raggruppate in tre macro categorie: innesto, mixité e riuso. La prima vede la produzione come elemento di sviluppo del tessuto urbano; la seconda la promuove come elemento di mixité, utile ad ovviare ai problemi di mono-funzionalità che in passato hanno caratterizzato molti distretti; la terza infine vede la produzione che ritorna all'interno dei vecchi luoghi che l'hanno ospitata in passato, nei suoi contenitori, modificandone il significato, l'uso, la spazialità. Queste soluzioni non sono però da considerare come immagine univoca dei progetti; infatti vi sono casi in cui più strategie sono state accorpate per rendere il progetto più efficace e complesso. La scelta di un determinato riferimento progettuale per le descrizioni di una strategia non esclude il fatto che esso possa contenerne di ulteriori al suo interno; si è scelto però di essere radicalmente selettivi, selezionando inizialmente le strategie predominanti in ogni progetto, senza considerare quelle di minore rilevanza, e associando successivamente ad ogni strategia il progetto che la descrivesse nel modo più accurato. La descrizione di ogni strategia è accompagnata da un breve testo; inoltre, per facilitarne la comprensione, si è deciso di implementare tale descrizione utilizzando gli elaborati originali dei progetti selezionati, accompagnati da mappe di localizzazione atte a comprendere meglio quale sia la relazione tra la scelta progettuale e la situazione urbana in cui essa si manifesta. Il fine di questo documento è quello di arrivare a comprendere quale sia al giorno d'oggi l'approccio progettuale agli spazi della produzione e come questa venga

trattata e gestita. Come la produzione si inserisce nel contesto urbano o rurale, quali siano gli spazi che oggi occupa rispetto al passato. Il tutto per comprendere cosa oggi, a seguito di questa lettura critica, necessiti il progetto della nuova produzione.

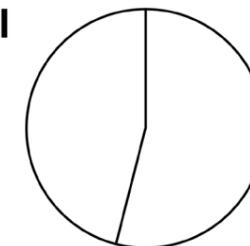
1. Gli elenchi integrali dei progetti vincitori e selezionati dei concorsi Europan 14 e 15 sono ordinati nelle pagine seguenti secondo l'ordine alfabetico delle città partecipanti.

Il grafico a fondo pagina si riferisce ai 47 progetti selezionati nell'archivio; che corrispondono al 55% degli 85 progetti analizzati complessivamente.



Quanta nuova produzione nei progetti?

45 % NON PRODUTTIVI



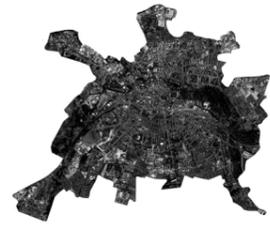
55 % PRODUTTIVI



Alcoy



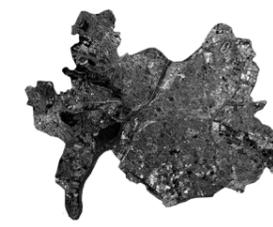
Alta



Amiens



Amsterdam



Angers



Aschaffenburg



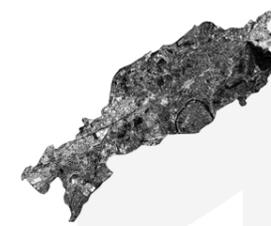
Aurillac



Barcelona



Bègles



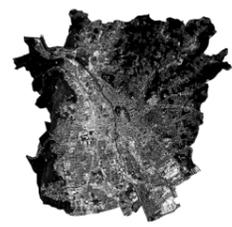
Besançon



Cuneo



Evreux



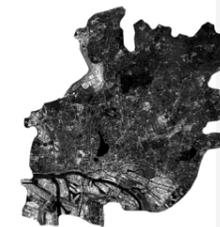
Graz



Grigny & Ris-Orangis



Guebwiller



Hamburg



Helsinki



Huy



Karlskrona



Kriens



La Bazana



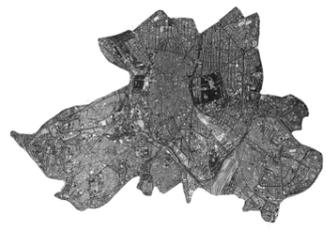
Lille



Lillestrøm



Linz



Madrid



Munchen



Narvik



Neu-Ulm



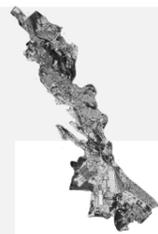
Oulu



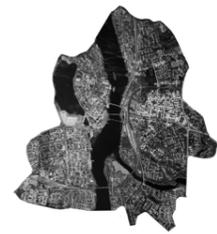
Pantin



Palma



Sibenik



Torniohaparanda



Torrelavega



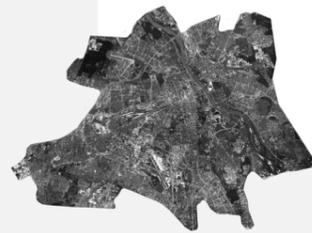
Toulouse



Trelleborg



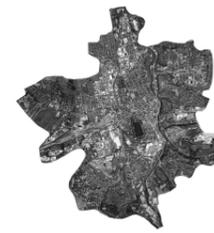
Tubize



Warszawa



Wien



Zwickau

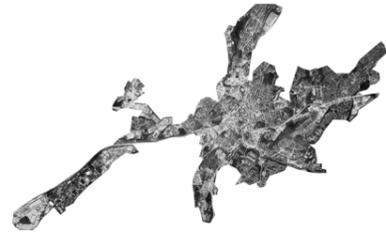




Auby



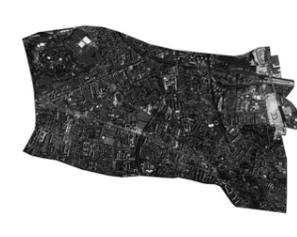
Barcelona



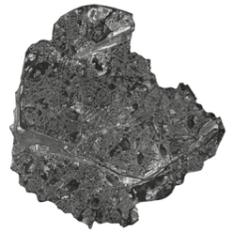
Boras



Casar de Cáceres



Champigny-sur-Marne



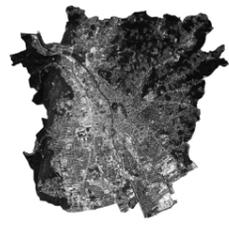
Charleroi



Enköping



Floirac



Graz



Guovdageaidnu



Halmstad



Helsingborg



Hilden



Hyvinkää



Innsbruck



Karlovac



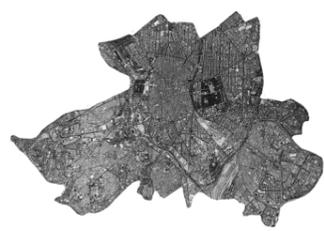
La Louvière



Lasarte-Oria



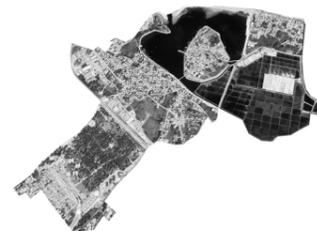
Laterza



Madrid



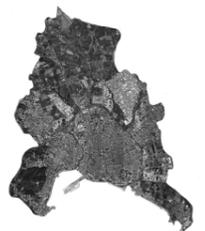
Marseille



Nin



Oliva



Palma



Pays de Dreux



Port-Jérôme-sur-Seine



Ratingen



Raufoss



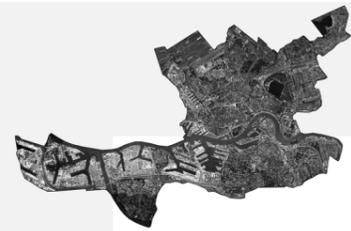
Rochefort Océan



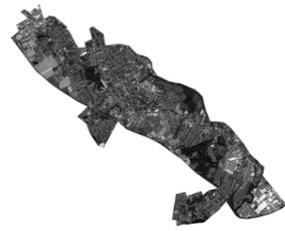
Rodberg



Romainville



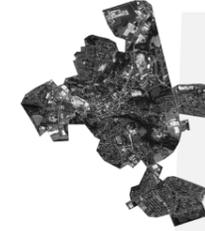
Rotterdam



Saint-Omer



Sant Climent de Llobregat



Selb



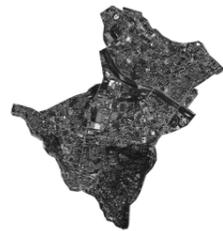
Taby



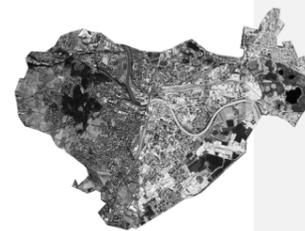
Tuusula



Uddevalla



Verbania



Villach



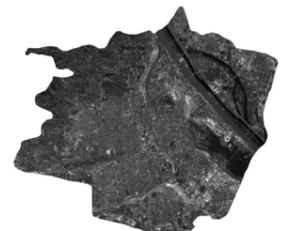
Visby



Warszawa



Weiz



Wien

- EXPOSED CITY, M. Langarita, V. Navarro, Alcoy (Spagna)
- TANCA, Pietro Colonna Architect, Alta (Norvegia)
- CULTIVATING THE CITY, Cléo Borzykowski & Antoine Gabillon, Amiens (Francia)
- FOAM OF PRODUCTION, T. Shabaev, T. Karimullin, Amsterdam H-Buurt (Olanda)
- MAKERS NEIGHBOURHOOD, UP4, Amsterdam Papaverdriehoek (Olanda)
- UNDERGROWTH, Gnomone, Amsterdam Piarcoplein (Olanda)
- TOP SPIN, M. Huelga, I. Mendez, Amsterdam Sluisbuurt (Olanda)
- MEDIA SLOBODA, K. Budarin, A. Zinovev, I. Shmeleva, Amsterdam Transformatorweg (Olanda)
- POSITIVE LOOPS, S. Sari, P. Amella, F. Camani & M. Luguët, Angers (Francia)
- WOHNTERRASSEN AM SCHILLERECK, Atelier Kaiser Shen, Aschaffenburg (Germania)
- THE GREAT PARK, S. Gabillard, H. Bouju, M. Pagès, Aurillac (Francia)
- IN FLOW, Carles Enrich, Barcelona (Spagna)
- LA GRANDE MINE, Jeanne Gerbeaud & Armelle Goyon, Begles (Francia)
- JURASSIC PARKS, Altitude35, Besançon (Francia)
- GREEN IS THE COLOUR, F. Aru, M. Serra, Cuneo (Italia)
- UNFOLDING THE FAN, Studio D3R, Graz (Austria)
- COOP - WORK S. Morales, D. Morales, J. Salazar, E. Sanchez, G. & R. Orangis (Francia)
- WEAVING ENERGIES, J. Lenoir, F. Blaise, G. Duranel, Grigny & Ris-Orangis (Francia)
- PRODUCTIVE ARTICULATIONS, TXKL, Guebwiller (Francia)
- IN BETWEEN THE LINES, J. Honn, J. Yates, Hamburg (Germania)
- LATERAL COALESCENCE, Komitea Architects, Helsinki (Finlandia)
- A BLUE ENTRANCE, S. Jesper, M. Nielsen, Karlskrona (Svezia)
- DIE FABRIK, K. Scheffer, S. Haubner, Kriens (Svizzera)
- BAZANA GO!, V. De Jorge-Huertas, N. Gutierrez, La Bazana (Spagna)
- AND... AND... AND..., Adrien Coste, Guillaume Vienne, Lille (Francia)
- ÉCOTO(W)NE, Edouard Cailiau, Thomas Lecourt, Lille (Francia)
- THE LIVING CITY, J. Skajaa, C. Finnema, L. Barahona, Lillestrøm (Norvegia)
- ON REFLECTION, Schuman Berg Arkitektkontor, Narvik (Norvegia)
- THE PRODUCTIVE HEART OF NEU-ULM, Co P-E, Neu-Ulm (Germania)
- KALJAMA, C. Holguin, A. Macias, A. Torres, P. Manzano, Oulu (Finlandia)
- KINTSUGI, Atelier FUSO, Pantin (Francia)
- AGORA 4.8, Salva Ortin Architectes, Platja De Palma (Spagna)
- PLACE, BOMP, Sibenik (Croazia)
- TWO CITIES ONE HEART, TREA, Tornioharapanda (Finlandia)
- VACANT SPACE, Espacio Vacante, Torrelavega (Spagna)
- ECONOMIE TERRITORIALE, L. Ado, P. Frick, L. Barahona, A. Benacchio, Toulouse (Francia)
- NEW SJÖSTAD: WATER, WALK WITH ME, C. Pavlu, K. Vondrova, Trelleborg (Svezia)
- PIONEERS, Public Office, Trelleborg (Svezia)
- SEED STRUCTURE: THE PRODUCTION OF HAPPINESS, Omatelier, Tubize (Belgio)
- 3L'S FOR LIESING, V. Iborra, I. Capdevila, Wien (Austria)
- PRODUCTIVE UPDATE, Tamandua Berlin, Zwickau (Germania)

- EXTRACTIONS DE LA SOURCE AUX RESSOURCES, A. Martin, C. Tutcu, F. Pauchet, J. Labrenne, Aubry (Francia)
- BERGISCH PLUGIN, N. Werner, D. Blanchereau, V. Airaudo, M. Scharwächter, Bergische Kooperation (Germania)
- THE PRODUCTIVE REGION, M. Rieser, Bergische Kooperation (Germania)
- MADE IN BORAS, G. Durey, L. Runeson, E. Reid, Boras (Svezia)
- LA CHARCA DE LA ABUNDACIA, J. Villamuelas, M. Sena, A. Musimeci, K. Zaitov, Casar de Caceres (Spagna)
- LOST HIGHWAY-(L)EARNING FROM A87, G. Barnavon, Champigny-s/-Marne (Francia)
- FORGING THE FALLOW, M. Stas, B. Vanbrabant, C. Furlan, S. Mertens, Charleroi (Belgio)
- ROOT CITY, D. Dzihic, S. Svensson, Enköping (Svezia)
- SOUYS-LAB, H. Touche, A. Musard, O. Touchard, Floirac (Francia)
- 47NORD15OST, L. Costamagna, C. Cardona Cava, G. Cagini, P. Gutierrez, A. Talò, L. Giampietro, Graz (Austria)
- CATALOGUE OF IDEAS, PRSch Architektur, Guovdageaidnu (Norvegia)
- RADICAL REIMANGINING, O. Flindall, M. Skuncke, Guovdageaidnu (Norvegia)
- CONNECTION HUB, T. Langlois, M. Dylin, H. Malik, Halmstad (Svezia)
- A SEAT AT THE TABLE, B. Forstberg, M. Ling, E. Wondaal, D. Ottosson, Helsingborg (Svezia)
- SYMBIOTIC FABRIC, P. Magan Uceda, L. Cadenas, S. Arbara, O. Niezto, V. Pavlos, M. Vietti, Hyvinkää (Svezia)
- THE FANTASTIC FOREST PHENOMENON, K. Renic, H. Dašić, I. Eric, J. Horvat, R. Tursan, Karlovac (Croazia)
- INTERACTIONS, O. Robert, S. Canfin, La Louvière (Belgio)
- COMMON NODE, A. Etxeberria Aiertza, A. Perea Almenar, E. Landia Ormaechea, Lasarte-Oria (Spagna)
- O'SCIUVILO, Archibloom, Laterza (Italia)
- PROXIPHERY, M. Sisternas, R. Garcia, S. Marco, A. Sanchez, Madrid-La Arboleda (Spagna)
- SOFT BUFFERS, I. Bakic, M. Udovcic, I. Jelincic, Nin (Croazia)
- PRODUCTIVE MEMORIES, L. Vaamonde, A. Méndez Garzo, I. Burgos González, S. Sánchez, Oliva (Spagna)
- BEGINNING AT THE END, Salva Ortin Arquitectes, Palma (Spagna)
- URBANISME AGRICOLE, S. Hervault, L. Fontaine, J. Gauffeny, Pays de Dreux (Francia)
- BOITES E SECRETS, C. Bertin, S. Impera, M. Kermel, Port-Jerome-sur-Seine (Francia)
- SEWN HEART, La Erreria * Architecture Office, Raufoss (Norvegia)
- L'ESCARGOT, LA MEDUSE ET LE BEGONIA, C. Loukkal, B. Barnoud, Rochefort Océan (Francia)
- LET THE RIVER IN, L. Alaimo, A. Fourquet, Rochefort Océan (Francia)
- NEW New Era Wharf, M. Arietti, A. Bulloni, C. Gerolimetto, B. Brambilla, G. Turatto, E. Frappi, Rødberg (Norvegia)
- TEAM BRAINPARK, Keizer Koopmans, Rotterdam Brainpark (Olanda)
- HARTLAND, Laarc, Rotterdam Groot Ijsselmonde (Olanda)
- HYBRID PARLIAMENT, M. Ruiz, Rotterdam Kop Dakpark (Olanda)
- MAKERS' MAZE, Studio Iza Slodka, Rotterdam Vierhavensblok (Olanda)
- RAMBLA + KAPSALON, G. Colomer, Rotterdam Visserijplein (Olanda)
- HYDRO-PRODUCTIVE PARKS, I. Chervet, Saint-Omer (Francia)
- PRUNUS AVIUM, C. Enrich, Sant Clement de Llobregat (Spagna)
- SCHERBEN BRINGEN GLUCK, S. Gehrmann, Selb (Germania)
- THE GENEROUS CITY, AndrénFogelström, Täby (Svezia)
- ANTTILA FARM INCUBATOR, J. Gil Ribeiro, R. Cunha, C. Gil Ribeiro, Tuusula (Finlandia)
- JALLA!, s2studio, Uddevalla (Svezia)
- LANDSCAPE IN BETWEEN, M. Markaki, S. Ferrari, Verbania (Italia)
- A GREEN SETTLEMENT, S. Gründl, M. Haahr Nielsen, Visby (Svezia)
- FEEDBACK PLACEMAKING, A. Jaskowiec, M. Strupinski, Warszawa (Polonia)
- LEARNING FROM THE FUTURE, D. Vecchi, D. Fuser, M. Benedetti, S. Tasini, F. Gallucci, M. Garzoli, Weiz (Austria)
- CAPABILITY MOUND, J. Ujaque, Wien (Austria)

PROGETTI SELEZIONATI

E14

E15

- EXPOSED CITY, M. Langarita, V. Navarro, Alcoy (Spagna)
- TANCA, Pietro Colonna Architect, Alta (Norvegia)
- CULTIVATING THE CITY, Cléo Borzykowski & Antoine Gabillon, Amiens (Francia)
- FOAM OF PRODUCTION, T. Shabaev, T. Karimullin, Amsterdam H-Buurt (Olanda)
- MAKERS NEIGHBOURHOOD, UP4, Amsterdam Papaverdriehoek (Olanda)
- UNDERGROWTH, Gnomone, Amsterdam Piarcopelein (Olanda)
- TOP SPIN, M. Huelga, I. Mendez, Amsterdam Sluisbuurt (Olanda)
- LA GRANDE MINE, Jeanne Gerbeaud & Armelle Goyon, Begles (Francia)
- GREEN IS THE COLOUR, F. Aru, M. Serra, Cuneo (Italia)
- UNFOLDING THE FAN, Studio D3R, Graz (Austria)
- PRODUCTIVE ARTICULATIONS, TXKL, Guebwiller (Francia)
- IN BETWEEN THE LINES, J. Honn, J. Yates, Hamburg (Germania)
- DIE FABRIK, K. Scheffer, S. Haubner, Kriens (Svizzera)
- BAZANA GO!, V. De Jorge-Huertas, N. Gutierrez, La Bazana (Spagna)
- KINTSUGI, Atelier FUSO, Pantin (Francia)
- PIONEERS, Public Office, Trelleborg (Svezia)
- VACANT SPACE, Espacio Vacante, Torrelavega (Spagna)
- PRODUCTIVE UPDATE, Tamandua Berlin, Zwickau (Germania)

3 ARCHIVIO

- EXTRACTIONS DE LA SOURCE AUX RESSOURCES, A. Martin, C. Tutcu, F. Pauchet, J. Labrenne, Aubry (Francia)
- BERGISCH PLUGIN, N. Werner, D. Blanchereau, V. Airaudo, M. Scharwächter, Bergische Kooperation (Germania)
- THE PRODUCTIVE REGION, M. Rieser, Bergische Kooperation (Germania)
- LA CHARCA DE LA ABUNDACIA, J. Villamuelas, M. Sena, A. Musimeci, K. Zaitov, Casar de Caceres (Spagna)
- LOST HIGHWAY-(L)EARNING FROM A87, G. Barnavon, Champigny-s/-Marne (Francia)
- FORGING THE FALLOW, M. Stas, B. Vanbrabant, C. Furlan, S. Mertens, Charleroi (Belgio)
- ROOT CITY, D. Dzihic, S. Svensson, Enköping (Svezia)
- SOUYS-LAB, H. Touche, A. Musard, O. Touchard, Floirac (Francia)
- 47NORD15OST, L. Costamagna, C. Cardona Cava, G. Cagini, P. Gutierrez, A. Talò, L. Giampietro, Graz (Austria)
- CATALOGUE OF IDEAS, PRSch Architektur, Guovdageaidnu (Norvegia)
- CONNECTION HUB, T. Langlois, M. Dylin, H. Malik, Halmstad (Svezia)
- A SEAT AT THE TABLE, B. Forstberg, M. Ling, E. Wondaal, D. Ottosson, Helsingborg (Svezia)
- SYMBIOTIC FABRIC, P. Magan Uceda, L. Cadenas, S. Arbara, O. Niezto, V. Pavlos, M. Vietti, Hyvinkää (Svezia)
- INTERACTIONS, O. Robert, S. Canfin, La Louvière (Belgio)
- O'SCIUVILO, Archibloom, Laterza (Italia)
- PRODUCTIVE MEMORIES, L. Vaamonde, A. Méndez Garzo, I. Burgos González, S. Sánchez, Oliva (Spagna)
- BEGINNING AT THE END, Salva Ortín Arquitectes, Palma (Spagna)
- URBANISME AGRICOLE, S. Hervault, L. Fontaine, J. Gauffeny, Pays de Dreux (Francia)
- SEWN HEART, La Erreria * Architecture Office, Raufoss (Norvegia)
- TEAM BRAINPARK, Keizer Koopmans, Rotterdam Brainpark (Olanda)
- HARTLAND, Laarc, Rotterdam Groot Ijsselmonde (Olanda)
- MAKERS' MAZE, Studio Iza Slodka, Rotterdam Vierhavensblok (Olanda)
- THE GENEROUS CITY, AndrénFogelström, Täby (Svezia)
- ANTTILA FARM INCUBATOR, J. Gil Ribeiro, R.Cunha, C. Gil Ribeiro, Tuusula (Finlandia)
- JALLA!, s2studio, Uddevalla (Svezia)
- A GREEN SETTLEMENT, S. Gründl, M. Haahr Nielsen, Visby (Svezia)
- FEEDBACK PLACEMAKING, A. Jaskowiec, M. Strupinski, Warszawa (Polonia)
- LEARNING FROM THE FUTURE, D. Vecchi, D. Fuser, M. Benedetti, S. Tasini, F. Gallucci, M. Garzoli, Weiz (Austria)
- CAPABILITY MOUND, J. Ujaque, Wien (Austria)

3. Archivio

3.1 Strategie

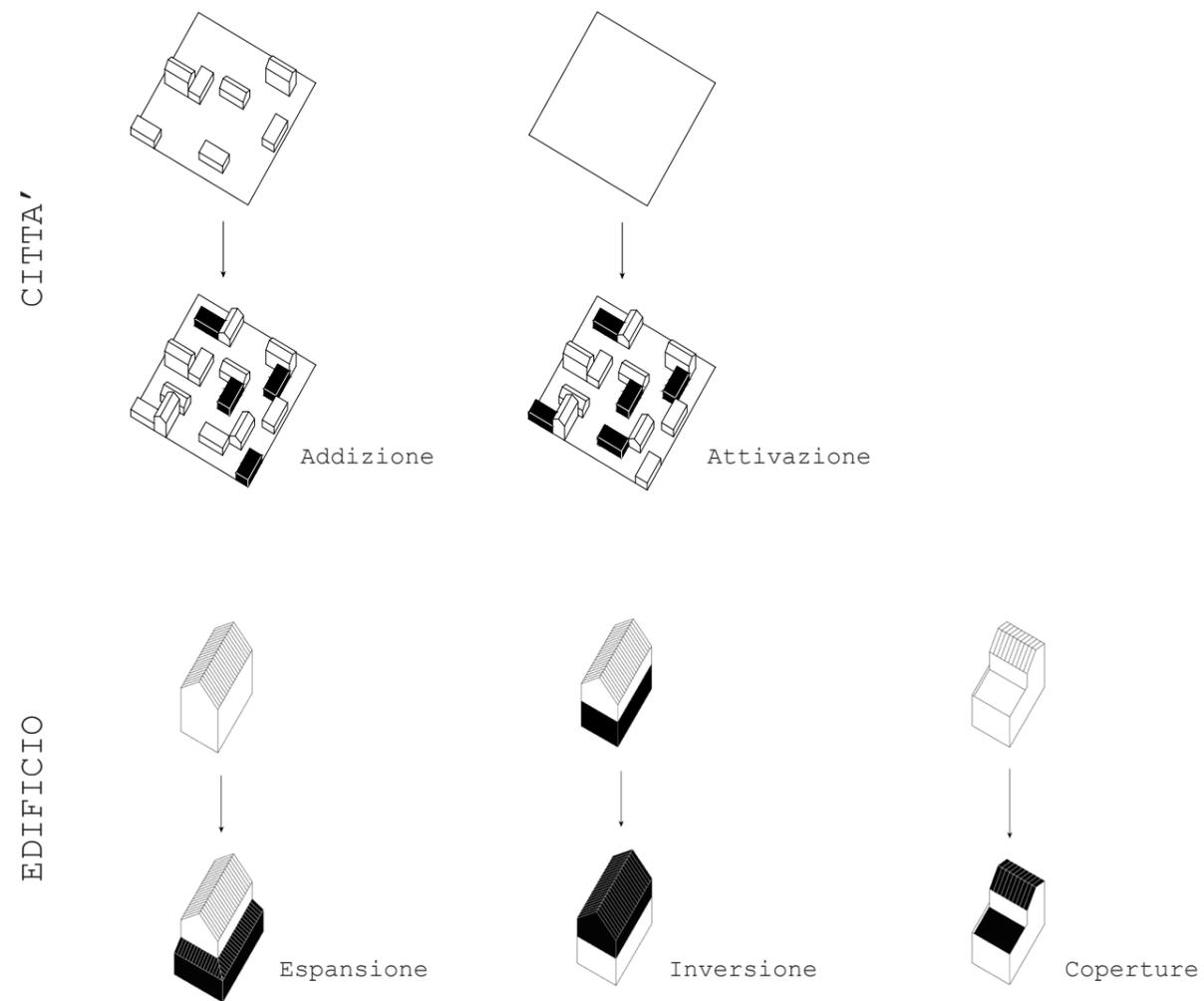
3.1.1 Mixitè

3.1.2 Innesto

3.1.3 Riuso

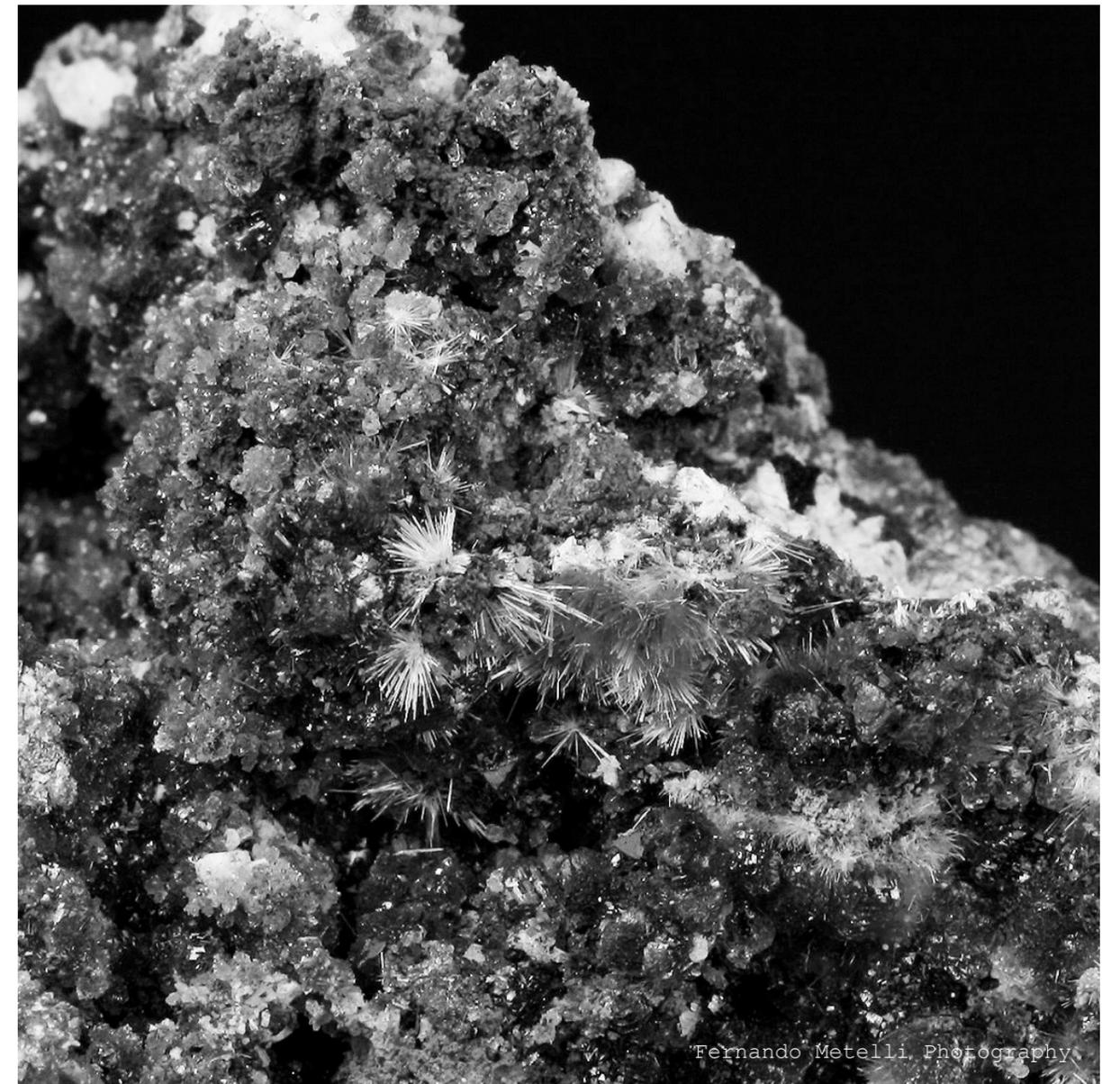
3.2 Outro

Mixité

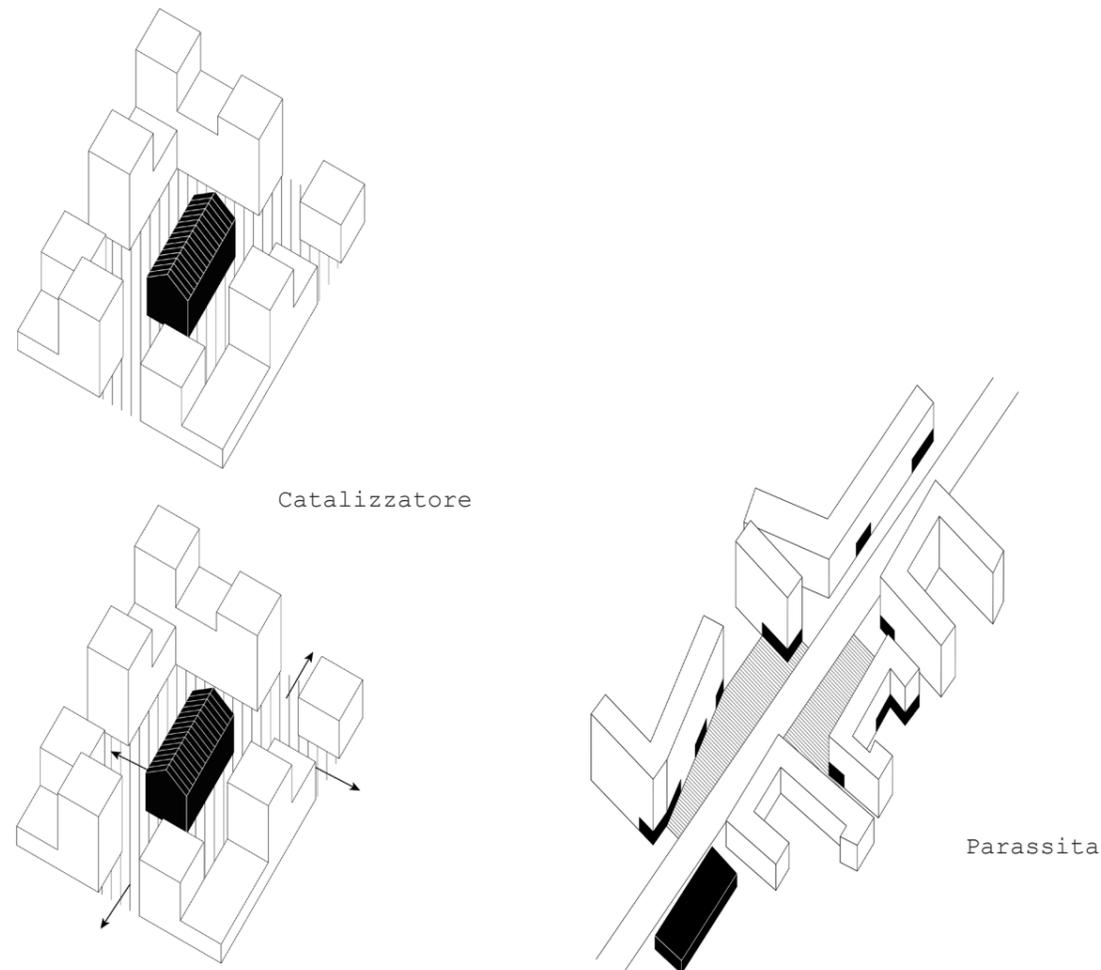


LA PRODUZIONE CHE CREA MIXITE'.

Il principio della mixité si basa sull'integrazione di attività diverse, che un tempo venivano concepite come separate; nasce così una vera e propria rete urbana che crea legami nuovi e trasversali per la crescita della città. Essa si organizza secondo un insieme di attività produttive, residenziali, commerciali, infrastrutturali e per il tempo libero in una mescolanza caratterizzata rispetto ad una forza trainante, in questo caso la produzione. Si tratta, in altre parole, di una densificazione del tessuto, che determina un intersecarsi di usi dove la produzione diventa elemento principale della trasformazione. Questa strategia può avvenire a due scale differenti: la prima guarda al contesto urbano e mira ad inserire una moltitudine di edifici produttivi al suo interno, la seconda avviene alla scala dell'edificio, secondo i principi dell'espansione, dell'inversione e dello sfruttamento delle coperture per generare nuovi spazi o suoli produttivi.



Innesto



LA PRODUZIONE CHE GENERA SVILUPPO.

Il termine innesto deriva dal lessico agronomico.

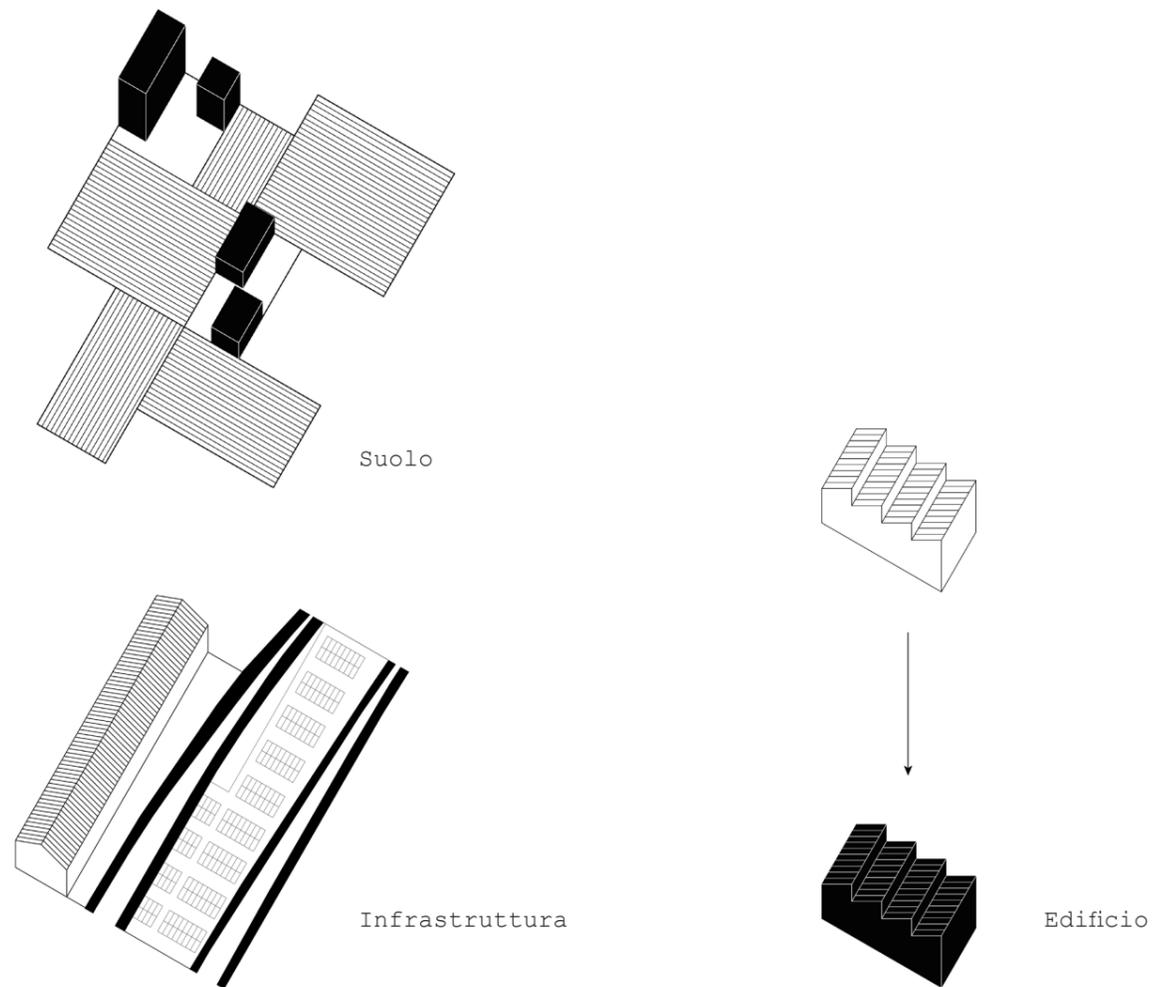
Si tratta di una pratica utilizzata per "far concreocere sopra una pianta (detta portainnesto o soggetto) una parte di un altro vegetale della stessa specie o di specie differenti (detto nesto o oggetto), al fine di formare un nuovo individuo più pregiato o più produttivo o più giovane" (Treccani).

Nel nostro lavoro questo termine viene utilizzato per definire una strategia progettuale che si basa sul principio che la produzione, attraverso il progetto del suo spazio come nuovo elemento che si inserisce, si aggancia, si innesta appunto, nel tessuto urbano esistente può produrre un effetto a catena sul territorio definendo nuove dinamiche spaziali, sociali ed economiche. Questo intervento può avvenire in due modi: il primo, denominato catalizzatore, è caratterizzato dal posizionare in maniera evidente, centrale

nello spazio, un elemento caratterizzato dall'attività produttiva; mentre il secondo, detto parassita, fa sì che la produzione si "aggrappi" ad edifici esistenti, spesso lungo assi viari importanti. In entrambi i casi l'atterraggio di questa meteora nello spazio nasce dalla necessità di inserire un elemento di rottura per generare nuove (anche micro) economie urbane stabili, per creare connessioni con altri elementi nello spazio oppure per definire nuove relazioni sociali.



Riuso



LA PRODUZIONE CHE RITORNA.

La strategia del riuso è sicuramente quella che più facilmente si connota nelle nostre discipline come progetto della produzione. L'approccio si caratterizza nel rimodellare, plasmare, adattare ex spazi produttivi a nuovi usi legati al concetto più allargato di produzione. Come è facilmente intuibile questo approccio genera progetti anche molto differenti tra loro e che interessano elementi diversi dello spazio: in alcuni casi si tratta del progetto di ri-utilizzo di suolo che mira a rendere produttivi quei terreni, spesso residuali, che risultano inutilizzati da tempo sperando di generare nuove economie e relazioni sociali; un secondo approccio riguarda le infrastrutture (ad esempio ex linee ferroviarie, aree parcheggio..), un tempo elementi portanti dell'industria manifatturiera; in questo caso riprogettare questi spazi o parte di essi immaginando che possano tornare a contenere usi produttivi è uno scenario utile ad immaginare che essi si reinseriscano

nel metabolismo urbano e non diventino cesure nello spazio; infine, il terzo approccio riguarda la scala dell'edificio (o parte di esso) e rappresenta spesso un intervento di adaptive reuse, ossia il ripensamento a fini produttivi di un edificio inutilizzato nato per lo stesso scopo. La produzione diventa così il motore di una trasformazione che ambisce a riverberarsi ad una scala più ampia, si innesta nello spazio con forza, come un elemento estraneo ma in grado di far crescere nuove relazioni ed economie a scala territoriale.



3. Archivio

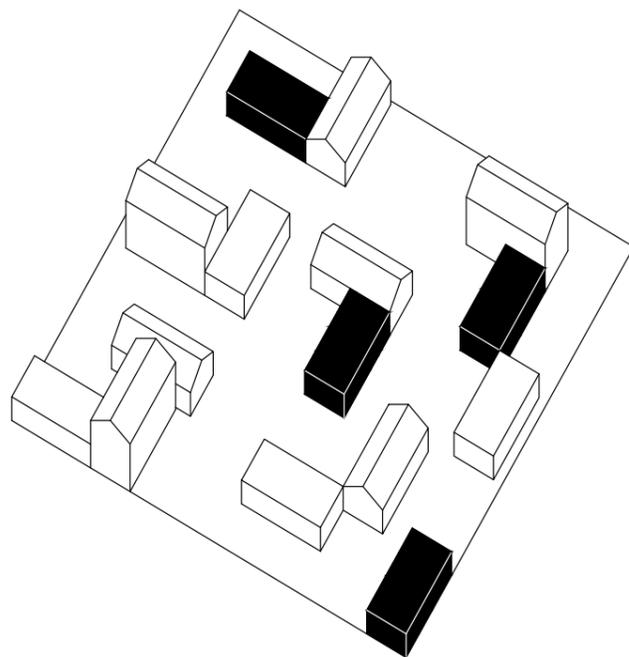
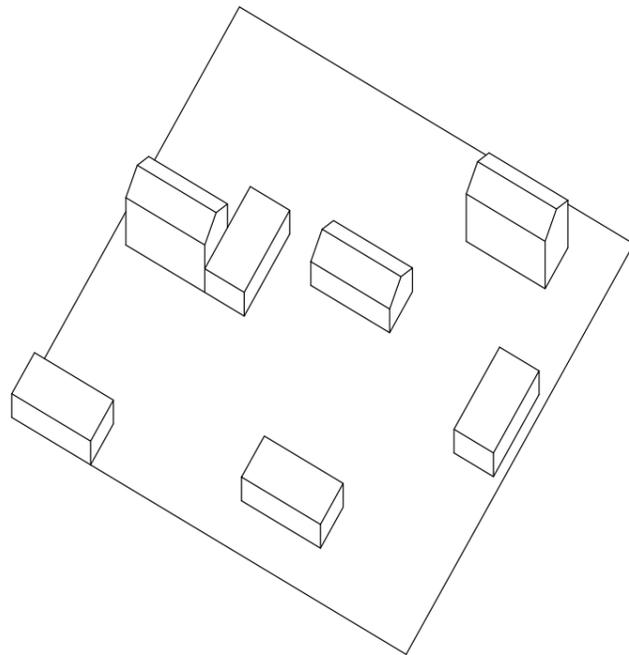
3.1 Strategie

3.1.1 Mixitè

3.1.2 Innesto

3.1.3 Riuso

3.2 Outro



ADDIZIONE

Implementazione del tessuto urbano che utilizza la produzione per svilupparsi maggiormente. Questa strategia mira a ridensificare prevalentemente quartieri industriali dismessi facendo uso di nuovi edifici produttivi, con una conseguente instaurazione di una nuova economia circolare. In questo modo la produzione non sarà più isolata in grandi edifici inaccessibili, bensì risulterà diffusa all'interno del quartiere, generando una mixité di funzioni.

Sewn Heart, Raufoss, E15

Esposed City, Alcoy, E14

Tanca, Alta, E14

Feedback Placemaking, Warszawa, E15

Pioneers, Trelleborg, E14

Souys Lab, Floirac, E15

Makers Maze, Rotterdam, E15

Anttila Farm Incubator, Tuusula, E15

Catalogue of Ideas, Guovdageaidnu, E15



SEWN HEART

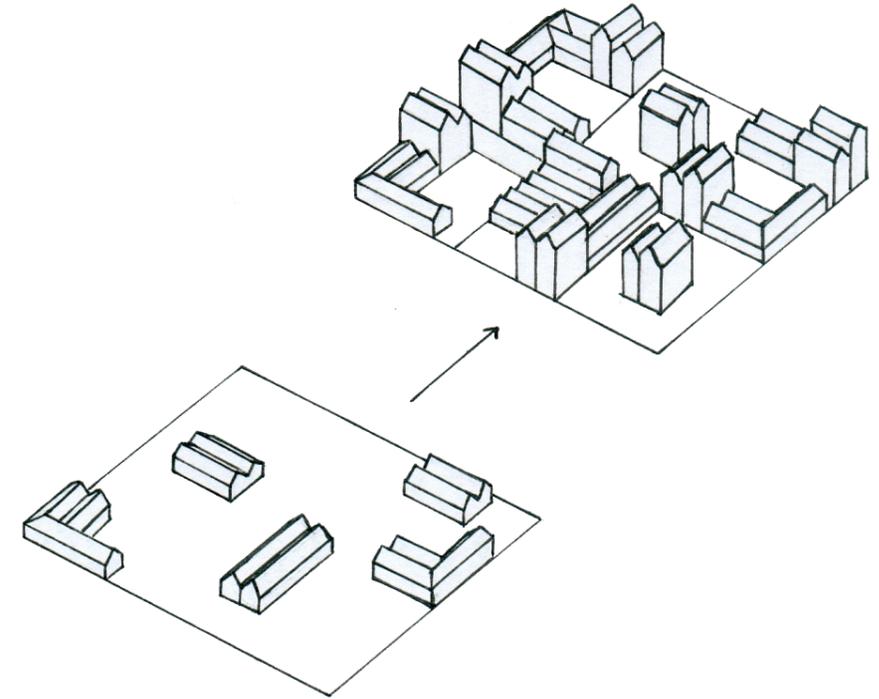
Città: Raufoss

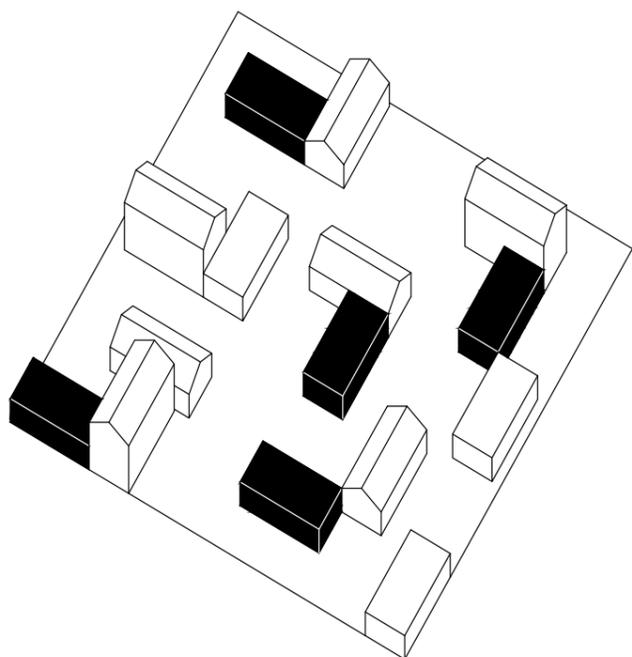
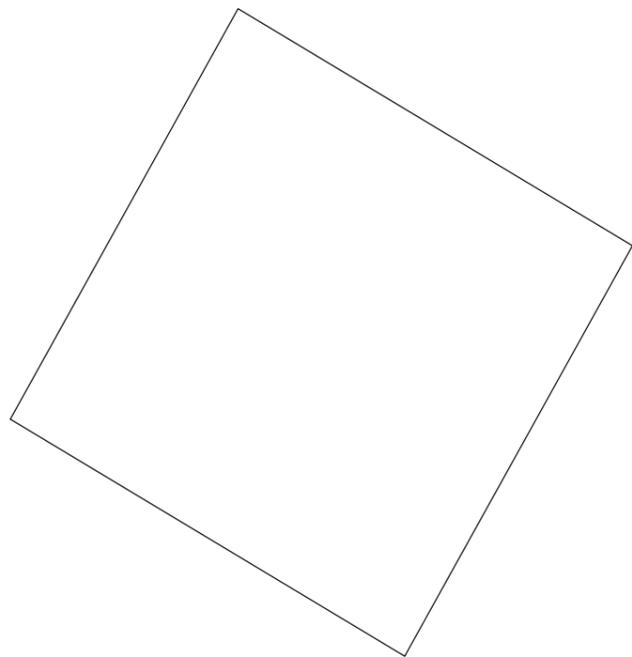
Area: 80.000 mq

Progettisti: La Erreria Architecture Office

Produzione: Manifattura; Workshop

La strategia di addizione si manifesta nel progetto Sewn Heart aggiungendo ad un tessuto urbano sfilacciato una moltitudine di nuovi edifici adibiti ad usi diversi, che spaziano dall'abitazione alla piccola fabbrica. La presenza di luoghi pubblici per lo sport e per attività ricreative garantisce al nuovo quartiere una mixité urbana.





ATTIVAZIONE

Questa strategia, diversamente dalla precedente, mira a densificare e definire una porzione di tessuto urbano non ancora utilizzata. Grazie all'inserimento di edifici produttivi affiancati ad edifici adibiti ad altri usi, si va a definire una nuova parte di città che grazie alla mixité di funzioni garantisce un'economia circolare. In questo modo la produzione risulterà ben distribuita all'interno del quartiere.

Top Spin, Amsterdam, E14

La Grand Mine, Bègles, E14
In Between the Lines, Hamburg, E14
47Nord15Ost, Graz, E15
Connection Hub, Halmstad, E15
Capability Mound, Wien, E15

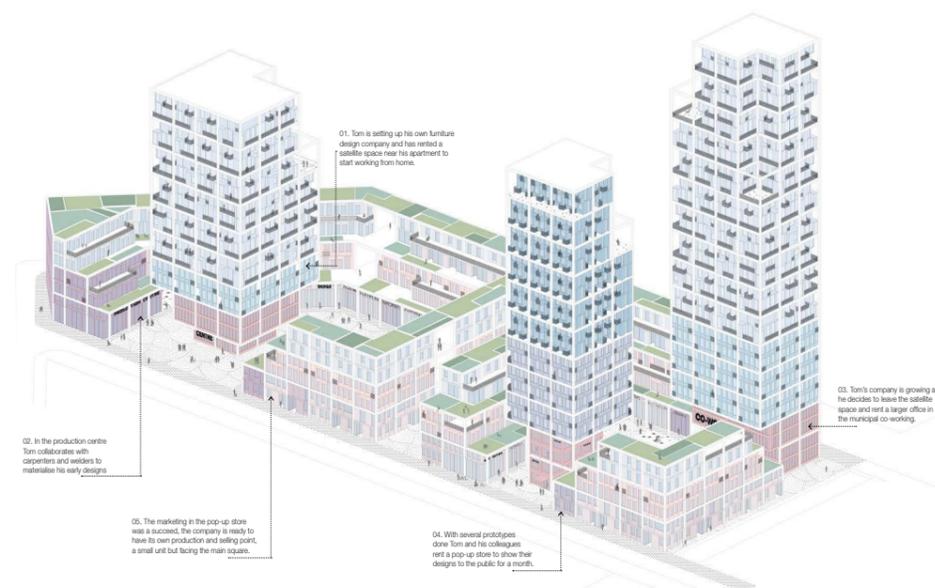


3 ARCHIVIO

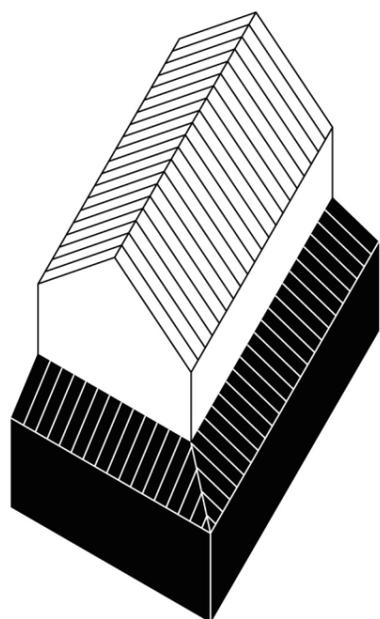
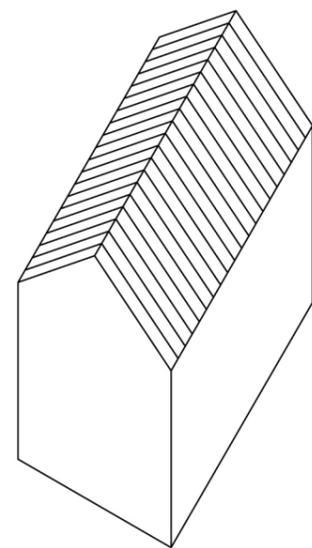
TOP SPIN

Città: Amsterdam Sluisbuurt
 Area: 22.900 mq
 Progettisti: M. Huelga, I. Mendez
 Produzione: Workshop, Co-Working

Il progetto Top Spin esprime al meglio la strategia di densificazione per attivazione. Collocato all'interno di un vuoto urbano della città di Amsterdam, il progetto mira a prefigurare uno scenario nel quale un nuovo complesso di edifici attivino quella porzione di città, prevedendo la collocazione degli spazi produttivi nei piani terra.



3.1.1.1 MIXITE'



ESPANSIONE

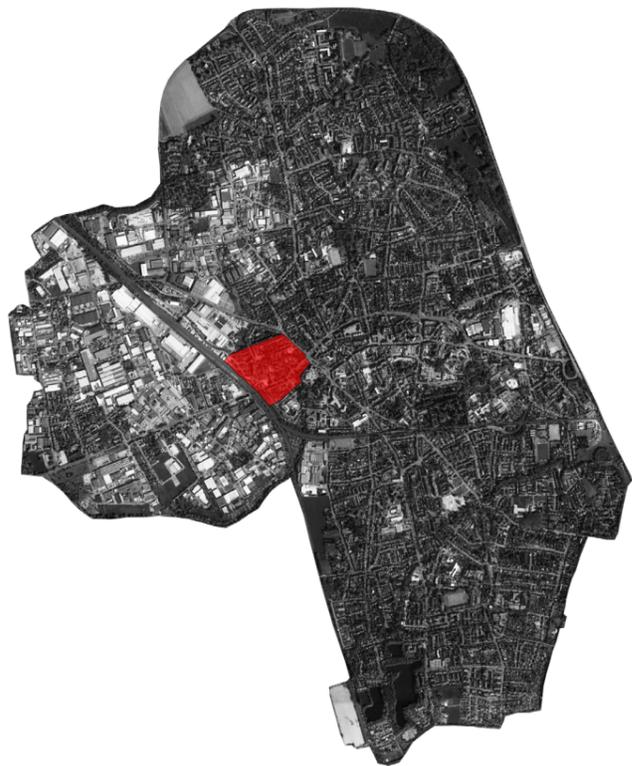
Strategia progettuale che prevede, in un contesto urbano produttivo o meno, un'espansione degli spazi edificati. Nello specifico, si può immaginare lo scenario dei piani terra che vengono ampliati per poter aumentare la portata della produzione. Spesso questa strategia viene applicata ad edifici domestici, in modo da integrare le funzioni abitative con quelle produttive.

Bergisch Plugin, Hilden (BK), E15

Die Fabrik, Krieus, E14

Productive Update, Zwickau, E14

Extractions, Auby, E15



BERGISCH PLUGIN

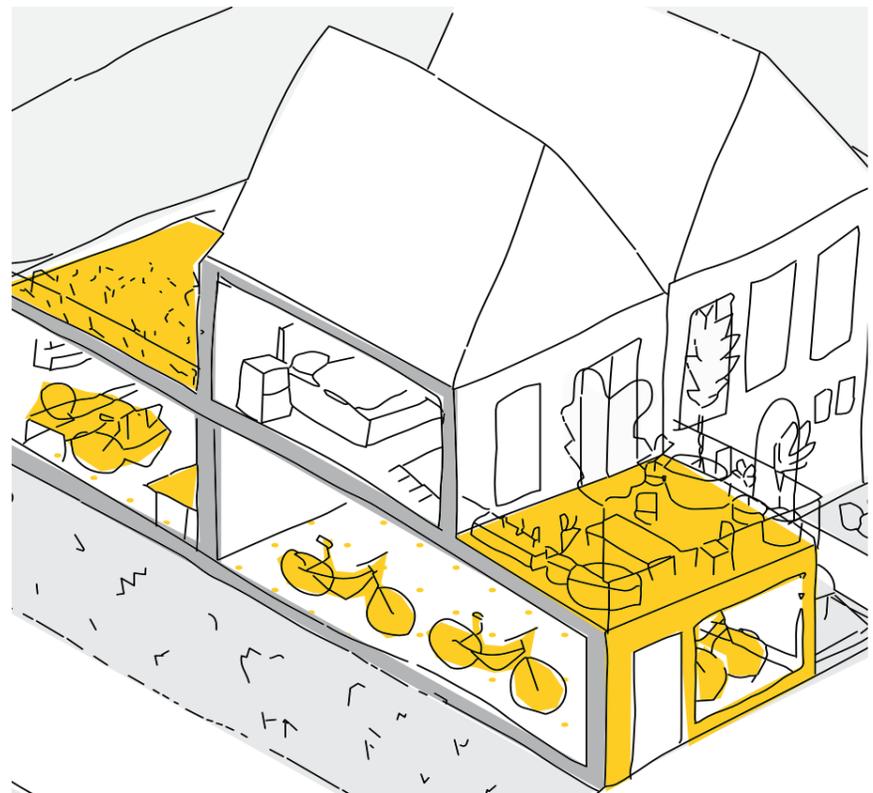
Città: Hilden (Bergische Kooperation)

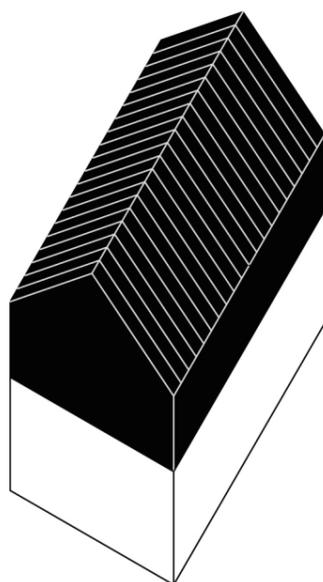
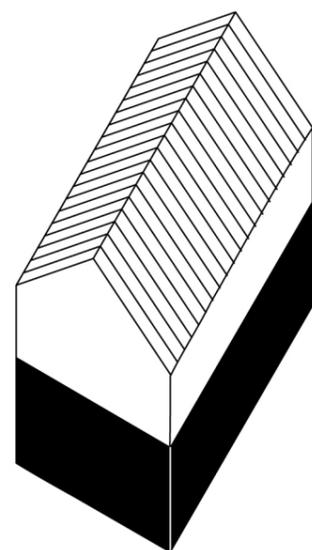
Area: 167.000 mq

Progettisti: N. Werner, D. Blanchereau, V. Airaud

Produzione: Industria 4.0, Co-Working, Workshop

Bergisch Plugin è concepito secondo un principio di pianificazione basato sui "plugin" o addizioni. Essi rappresentano delle aggiunte ad edifici residenziali per colmare una mancanza di produttività in quella determinata area della città. Sono criteri che creano un ambiente nuovo in cui lo sviluppo produttivo si accosta al tessuto residenziale.





INVERSIONE

Strategia compositiva che tenta di invertire uno fra gli schemi più tradizionali: quello di portare le attività produttive ai piani superiori degli edifici, utilizzando il piano terra per la vendita al dettaglio. In questo modo l'edificio assume un ruolo centrale per un processo produttivo completo e diventa tassello indipendente del mosaico produttivo della città.

Makers Neighbourhood, Amsterdam, E14

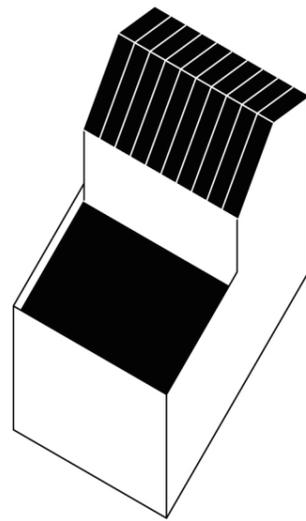
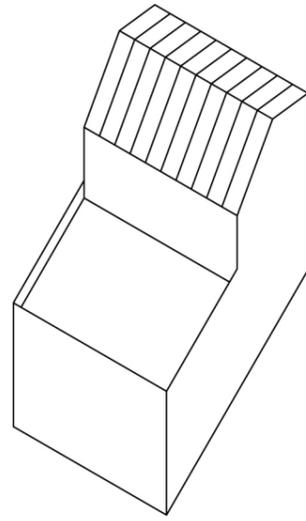


MAKERS NEIGHBOURHOOD

Città: Amsterdam Papaverdriehoek
Area: 48.200 mq
Progettisti: C. Basoli, A. Macaluso,
A. Deacu, G. Lavanna
Produzione: Manifattura

Makers Neighbourhood considera gli spazi collettivi come legante tra spazi lavorativi e abitativi. In una economia circolare, risulta sicuramente importante la vicinanza del programma produttivo con gli altri spazi. Il progetto è incentrato su tre tematiche principali: remake, riutilizzo e reinventare, portando le attività produttive in alto.





COPERTURE

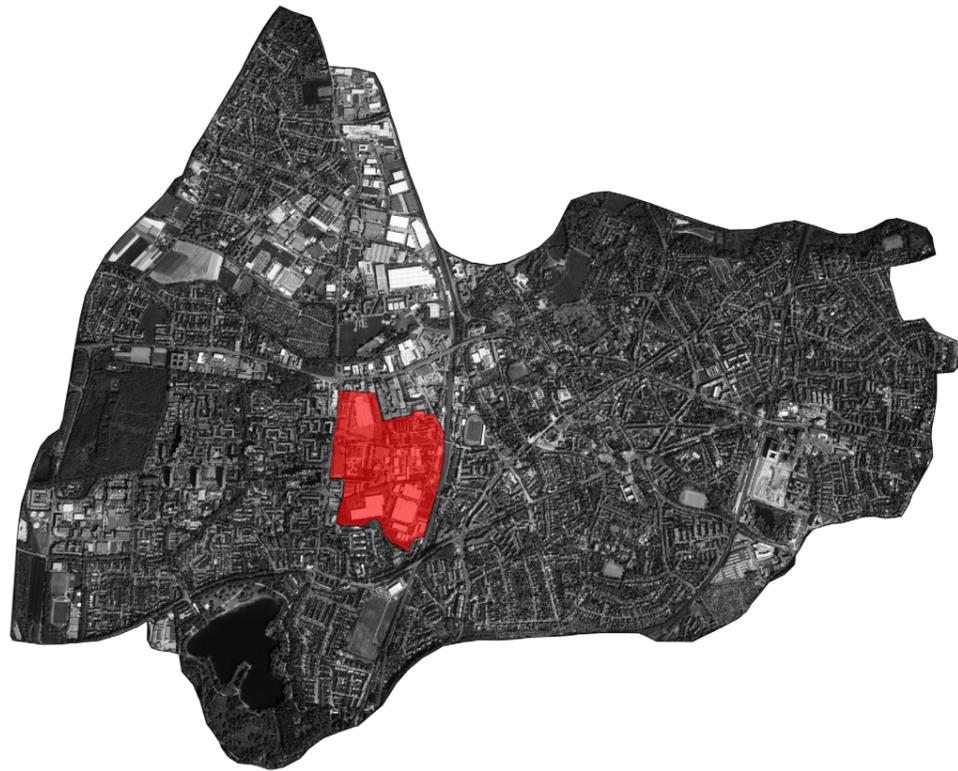
Gli elementi degli edifici produttivi del passato più trascurati qui diventano protagonisti, attivandosi o convertendosi ad uso produttivo. Solitamente i tetti a falde vengono utilizzati per la produzione di energia solare rinnovabile, mentre le terrazze vengono solitamente convertite alla coltivazione, diventando così suolo urbano produttivo.

The Productive Region, Ratingen (BK), E15

Roof City, Enköping, E15

Symbiotic Fabric, Hivinkaa, E15

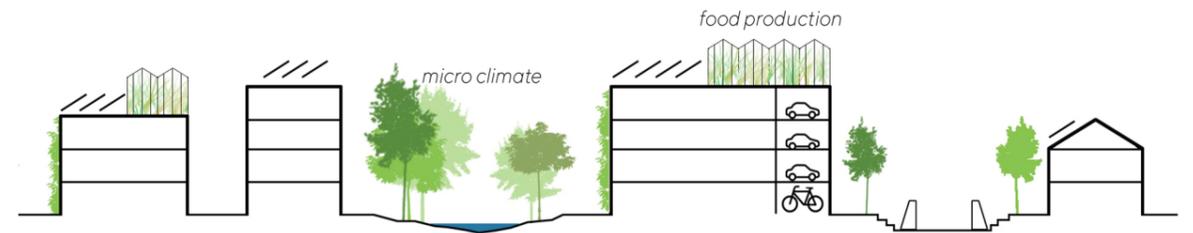
The Generous City, Taby, E15



THE PRODUCTIVE REGION

Città: Ratingen (Bergische Kooperation)
 Area: 919.000 mq
 Progettisti: M. Rieser
 Produzione: Agricoltura, Workshop

Il progetto The Productive Region è prevalentemente incentrato sull'uso di coperture produttive. In questo caso però i tetti non si convertono semplicemente in suolo produttivo, ma accolgono nuovi piccoli volumi. Così facendo la conformazione planimetrica del quartiere rimane pressochè invariata, mentre viene dato spazio ad uno sviluppo verticale.



3. Archivio

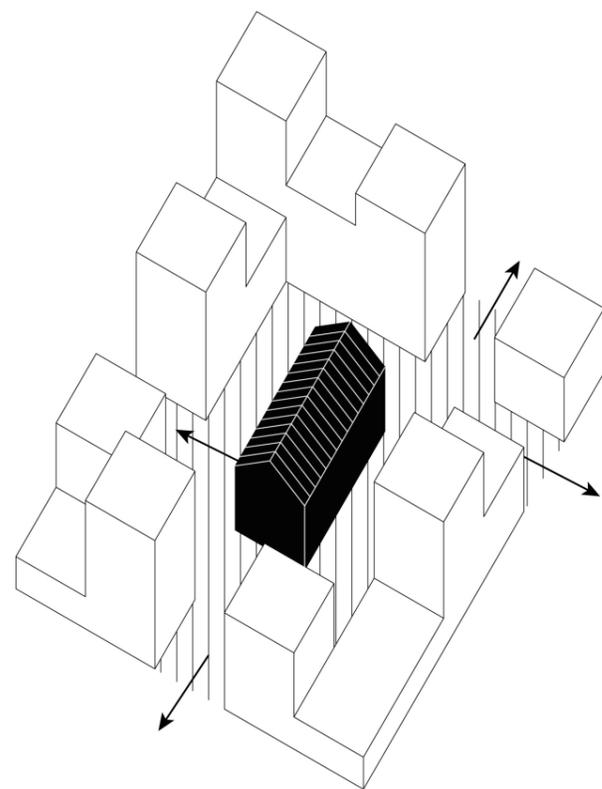
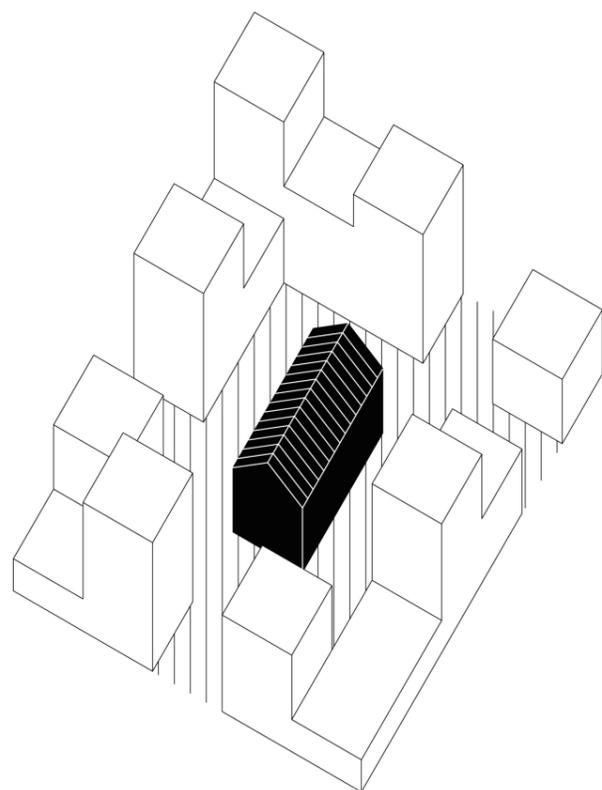
3.1 Strategie

3.1.1 Mixitè

3.1.2 Innesto

3.1.3 Riuso

3.2 Outro



CATALIZZATORE

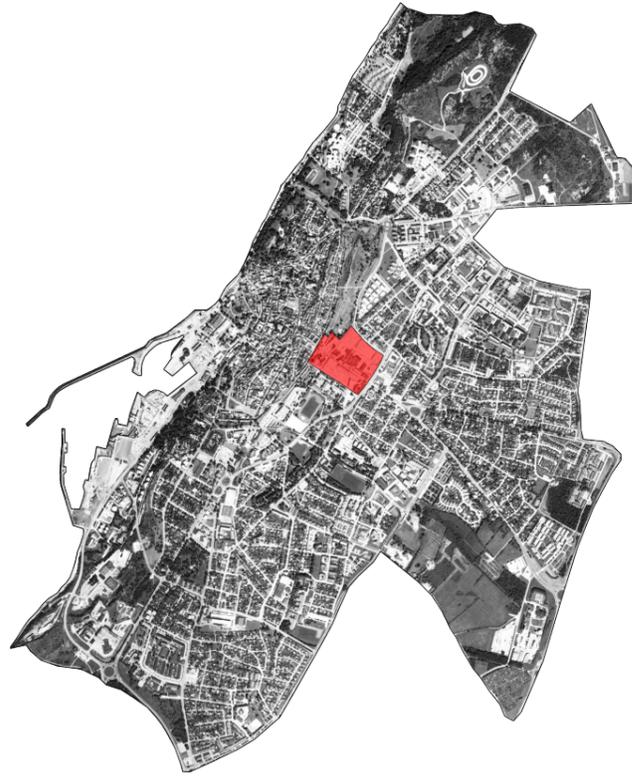
Ripensamento del quartiere che prevede un hub produttivo al centro dell'isolato. La produzione atterra così nel tessuto urbano e assume una posizione di centralità. In particolare, si riescono a individuare due tendenze diverse: la prima mira a chiudere l'attività produttiva all'interno del quartiere, generando un ciclo produttivo limitato spazialmente; al contrario, la seconda tendenza tende a creare porosità nel tessuto, generando connessioni produttive diffuse sulla scala cittadina. Si tratta, in entrambi i casi, di strategie che guardano alla sostenibilità e che consente un'attivazione sociale degli isolati all'interno della città.

A Green Settlement, Visby, E15

Foam of Production, Amsterdam, E14

Green is the Color, Cuneo, E15

Interactions, La Louviere, E15



A GREEN SETTLEMENT

Città: Visby

Area: 20.000 mq

Progettisti: S. Gründl, M. Haahr Nielsen

Produzione: Agricoltura

Il catalizzatore in A Green Settlement si manifesta nella centralità facendo uso di un'autoproduzione verde su piccola scala. La volontà del progetto è stata quella di affrontare il tema dell'ecosostenibilità. La compresenza di alcuni locali abitativi condivisi fornisce al quartiere un'anima partecipativa, dove la produzione risulta centrale entro i limiti del distretto.





FOAM OF PRODUCTION

Città: Amsterdam H-Buurt

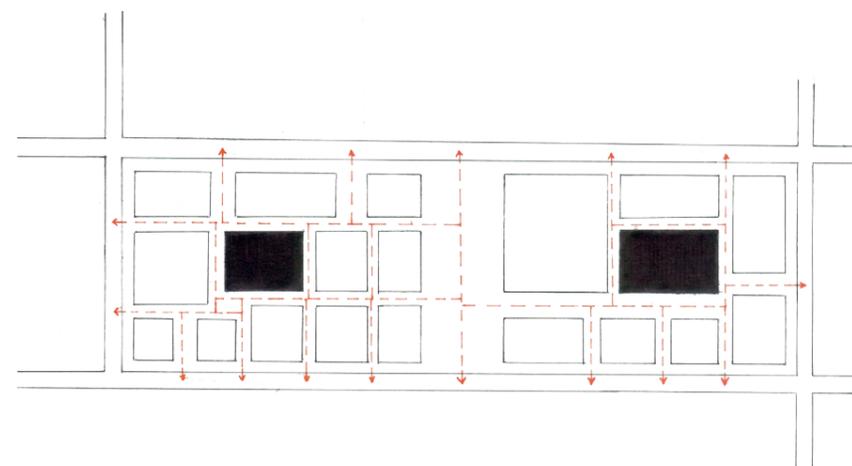
Area: 29.000 mq

Progettisti: T. Shabaev, S. Koutsenko,
T. Karimullin

Produzione: Manifattura

Il progetto Foam of Production lavora su diverse scale di progetto e usufruisce della produzione come se fosse una spugna che si espande in tutto il tessuto urbano, generando una economia produttiva resiliente basata su principi circolari di progettazione, manutenzione, riparazione, riutilizzo, rigenerazione e riciclaggio del prodotto.

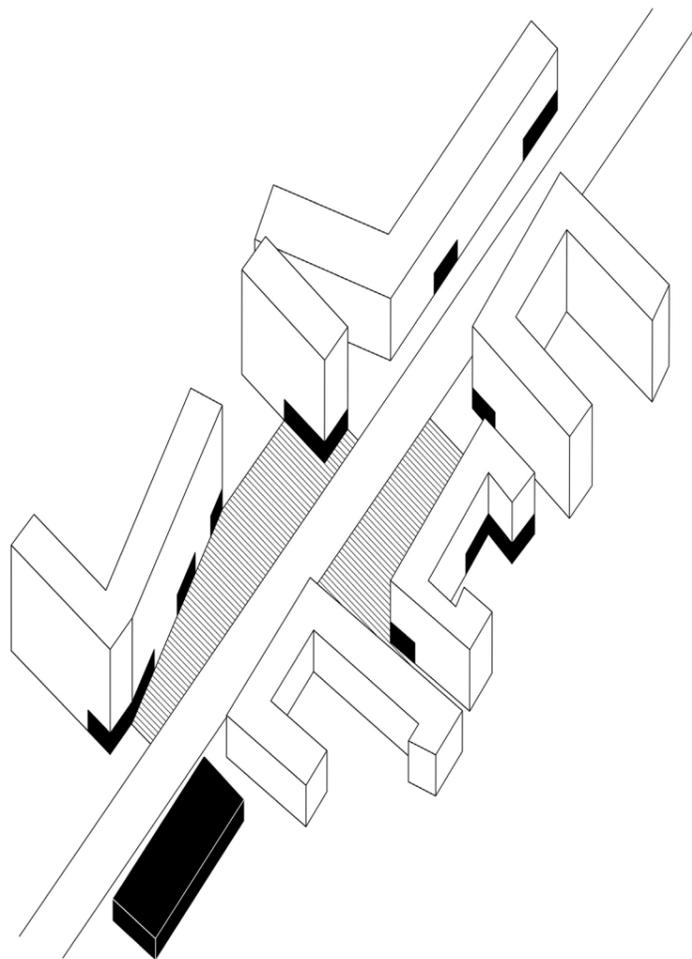
3 ARCHIVIO



plan of the site



3.1.2 INNESTO



PARASSITA

La produzione che si aggrappa ad un asse viario principale, generando un ciclo produttivo indipendente all'interno del quartiere. Nasce così un'economia circolare improntata sulla sostenibilità dei trasporti e della logistica. L'infrastruttura diventa quindi suolo pubblico dove la produzione può manifestarsi ed espandersi. Questo approccio può manifestarsi in due modi diversi: lungo un asse con conformazione lineare oppure circolare. Nel secondo caso viene a crearsi una vera e propria "cintura produttiva" che porta la produzione fuori dai limiti perimetrali del quartiere. Questa soluzione è spesso dettata da una condizione urbana particolare e vede l'attività produttiva svilupparsi prevalentemente sul suolo, definendo anche il paesaggio circostante.

Unfolding the Fan, Graz, E14

Hartland, Rotterdam, E15

Lost Highway, Champigny sur Marne, E15

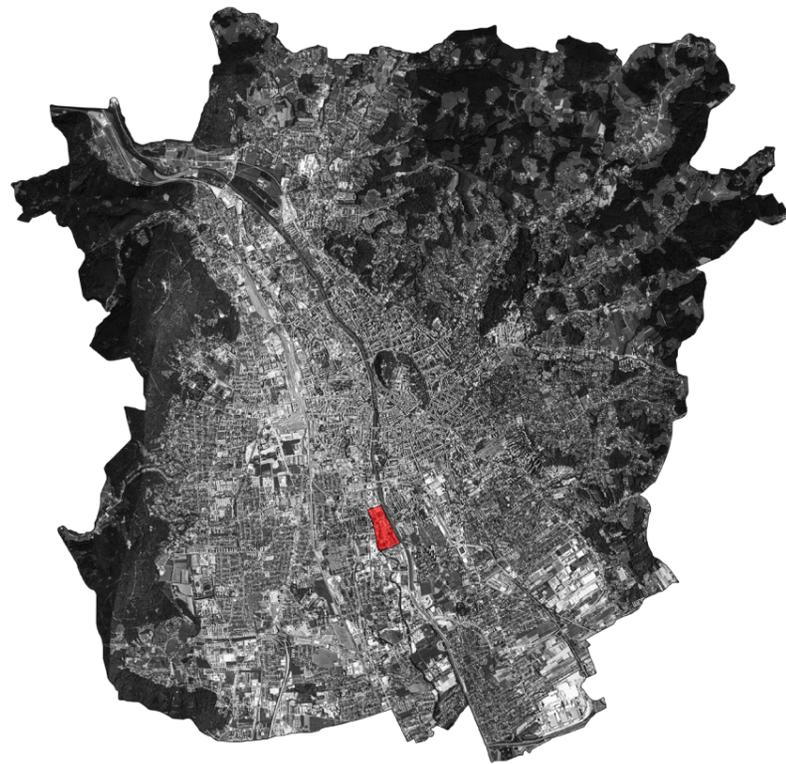
Kintsugi, Pantin, E14

Team Brainpark, Rotterdam, E15

Jalla!, Uddevalla, E15

Learning from the Future, Weiz, E15

O' Scivulo, Laterza, E15



UNFOLDING THE FAN

Città: Graz

Area: 430.000 mq

Progettisti: Studio D3R

Produzione: Manifattura; Workshop

Il progetto Unfolding the Fan segue il principio della "città delle brevi distanze". Esso si sviluppa attorno al tema della infrastruttura e la sfrutta come legante di una serie di realtà produttive sconnesse nel tessuto urbano. In questo caso la strada accoglie spazi pubblici differenti, che valorizzano la produzione e fanno sì che essa possa manifestarsi all'esterno.





3 ARCHIVIO

HARTLAND

Città: Rotterdam Groot IJsselmonde
Area: 1.250.000 mq
Progettisti: Laarc
Produzione: Agricoltura

Hartland utilizza un canale produttivo come elemento organizzativo del tessuto urbano in esso compreso. Si tratta di suolo ricavato lungo la tangenziale, che crea spazio per la produzione ecologica, la gestione delle risorse idriche e le attività sociali. La cintura produttiva accoglie così diverse possibilità abitative, lasciando la produzione ai margini.



3.1.1.2 INNESTO

3. Archivio

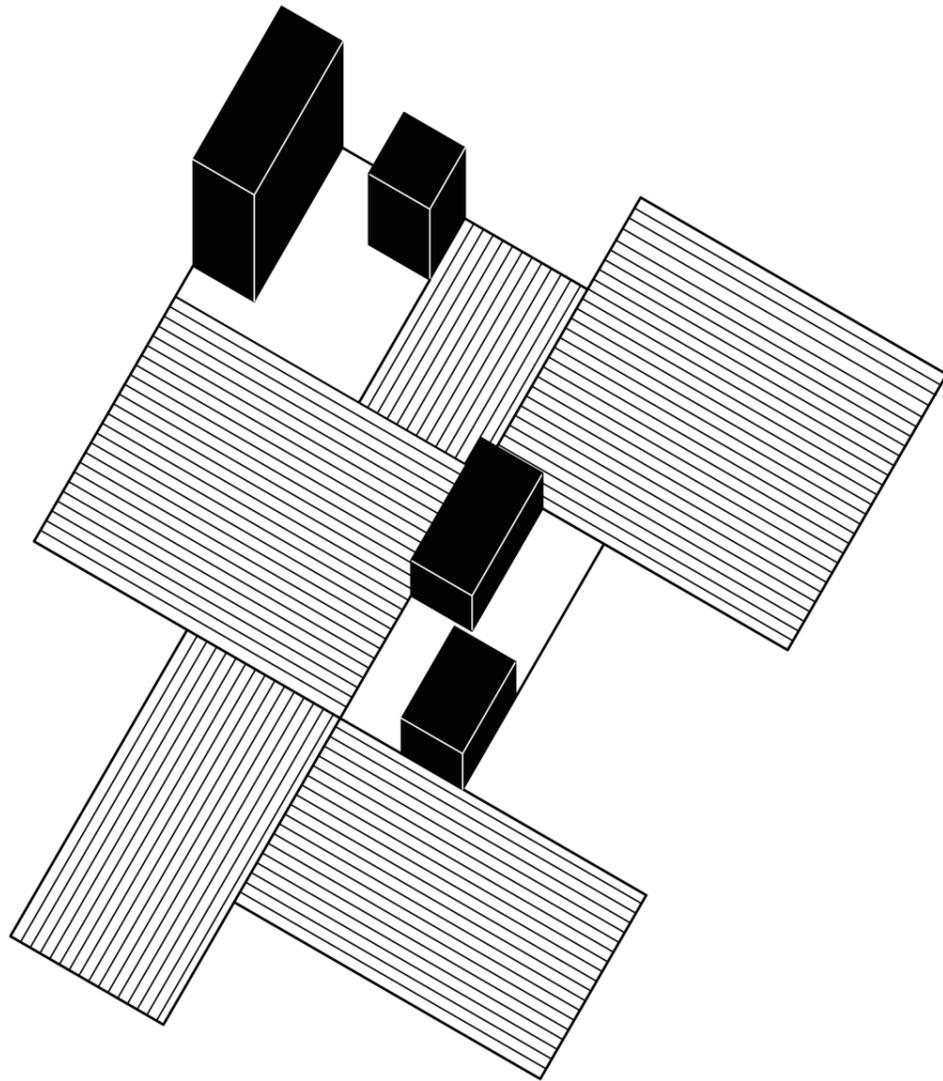
3.1 Strategie

3.1.1 Mixitè

3.1.2 Innesto

3.1.3 Riuso

3.2 Outro



SUOLO

Nelle comunità suburbane e rurali molto spesso ci si imbatte in porzioni di suolo inutilizzate. Questa strategia prevede di utilizzare quei terreni come luoghi della produzione, rigenerando così la comunità e il suolo per mezzo dell'agricoltura. Questi nuovi spazi definiscono così un nuovo territorio da utilizzare e stabiliscono dei limiti tra città e produzione.

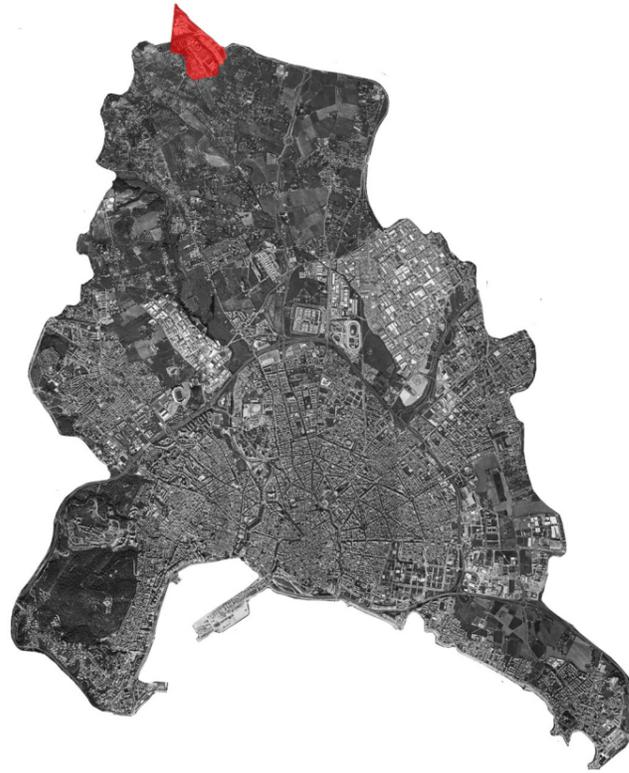
Beginning at the End, Palma, E15

Cultivating the City, Amiens, E14

Bazana Go!, La Bazana, E14

La Charca de la Abundancia, Casar de Cáceres, E15

Urbanisme Agricole, Pays de Dreux, E15



BEGINNING AT THE END

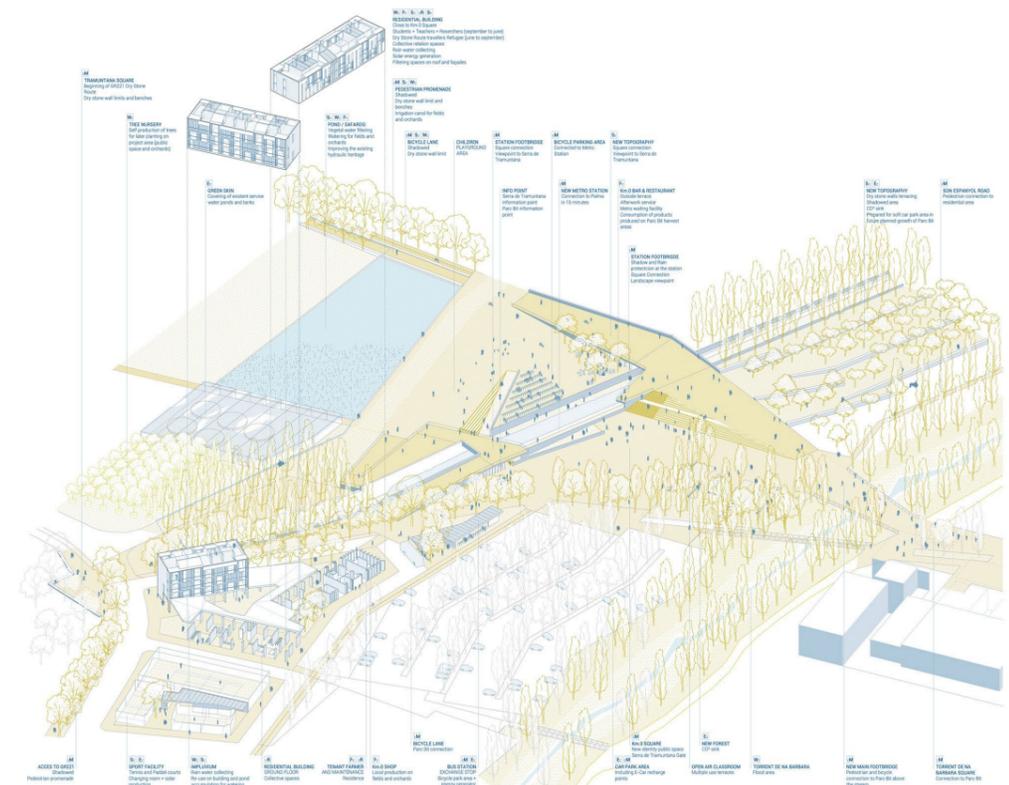
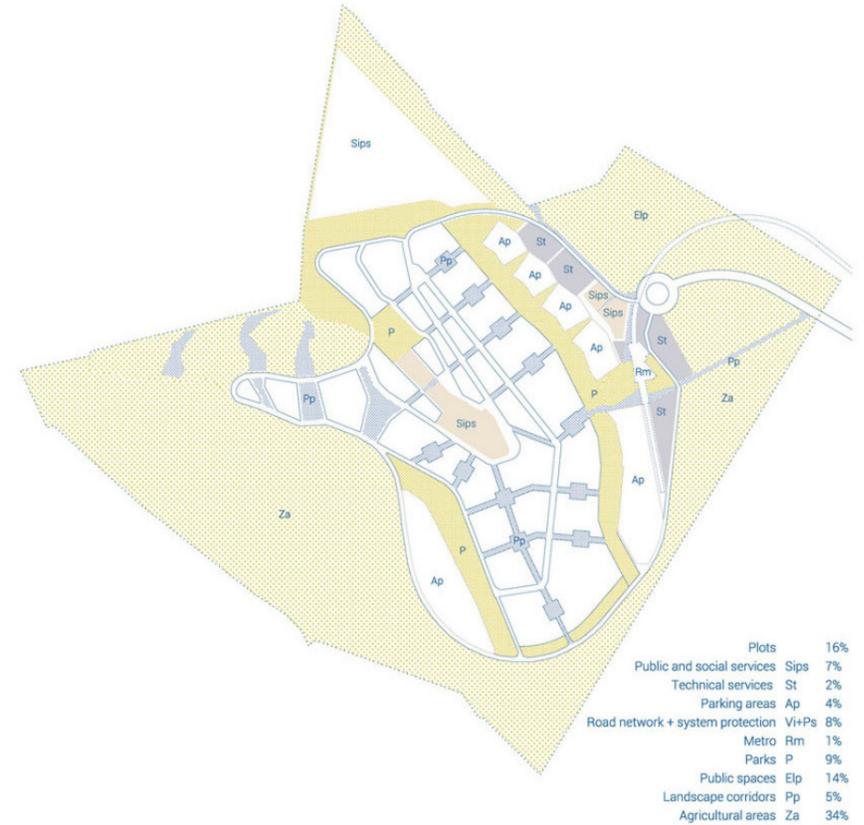
Città: Palma

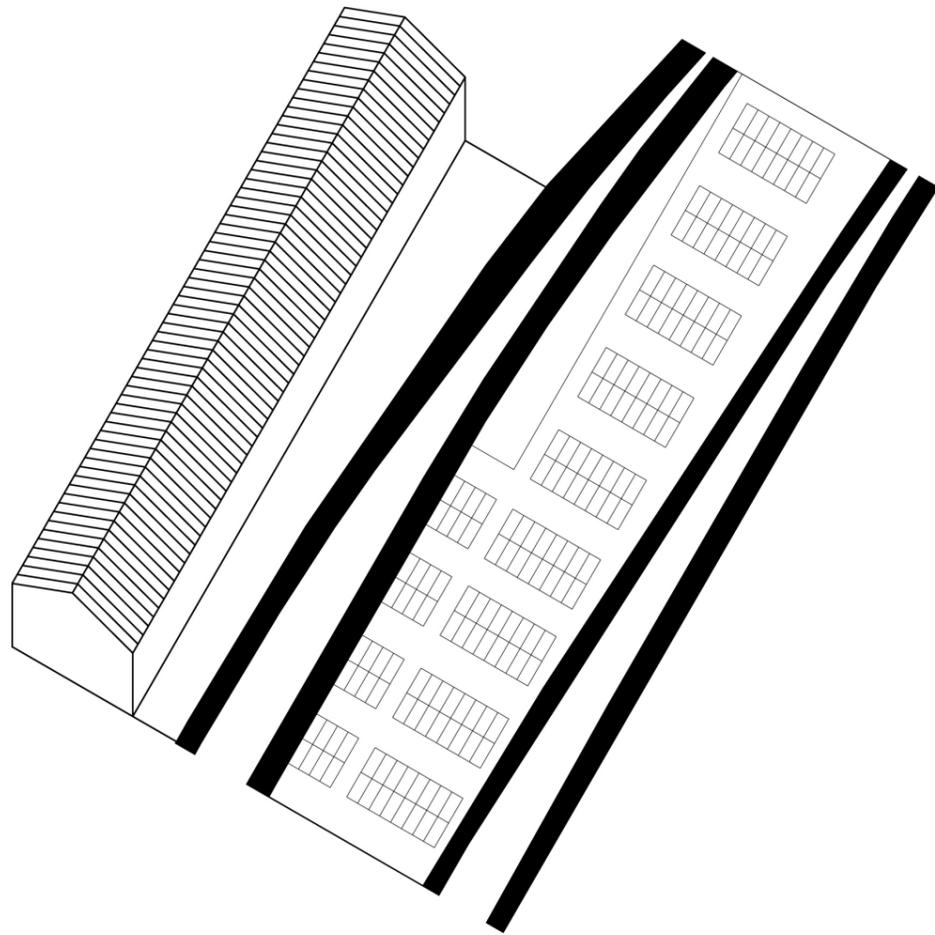
Area: 1.410.000 mq

Progettisti: Salva Ortín Arquitectes

Produzione: Agricoltura

Il progetto Beginning at the End utilizza il suolo in eccesso derivante dagli scavi della metropolitana per sviluppare un sistema di produzione incentrato sul trattamento e la purificazione dell'acqua per l'irrigazione delle colture agricole circostanti. Inoltre il terreno viene sfruttato per la coltivazione e per la generazione di energia rinnovabile.





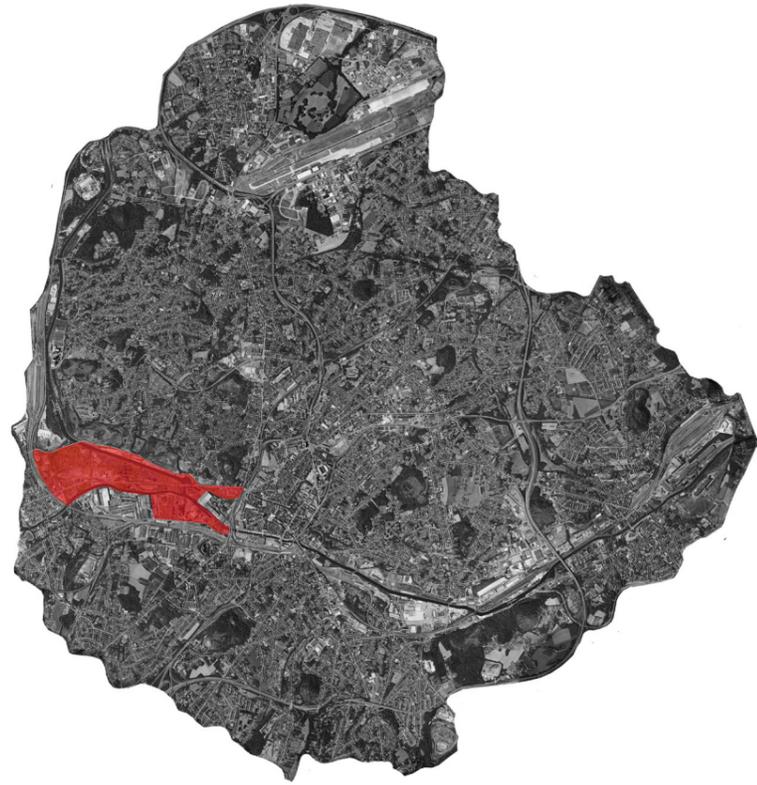
INFRASTRUTTURA

Questa strategia prevede il riutilizzo di infrastrutture e/o degli spazi accessori ad esse.

I progetti che utilizzano questa soluzione progettuale mirano alla conversione e al riutilizzo di parcheggi o linee ferroviarie in disuso, dove poter collocare spazi produttivi e talvolta instaurare una maglia di mobilità sostenibile. Molto spesso questa strategia si manifesta in territori della vecchia industria, non più utilizzati.

Forging the Fallow, Charleroi, E15

Undergrowth, Amsterdam, E14



FORGING THE FALLOW

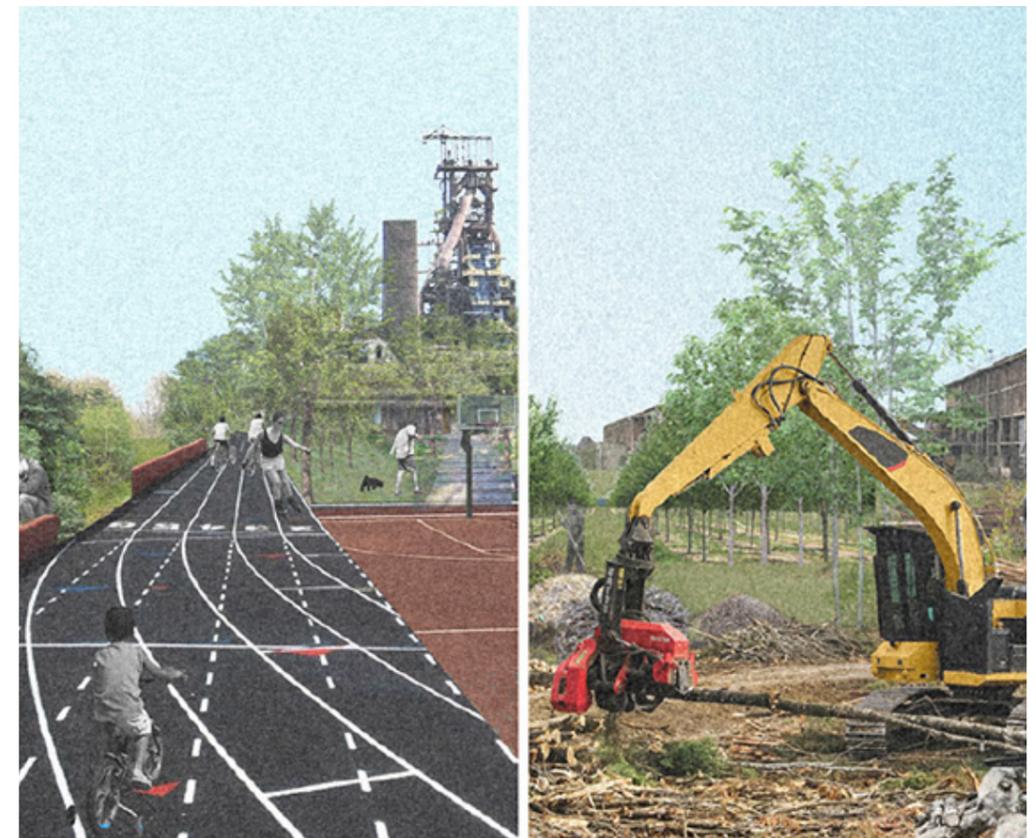
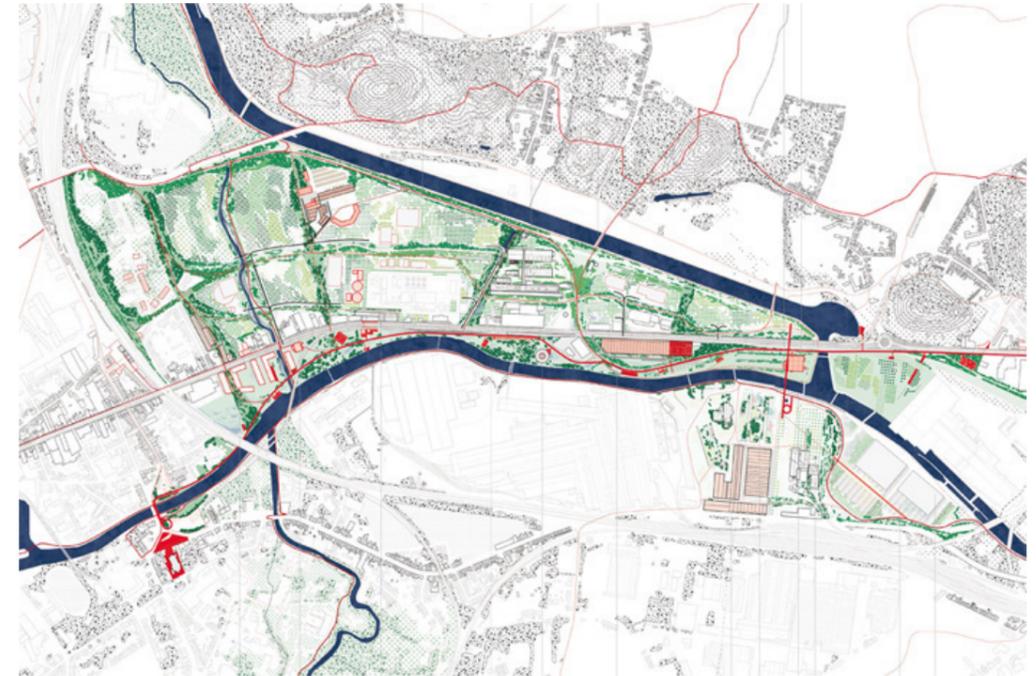
Città: Charleroi

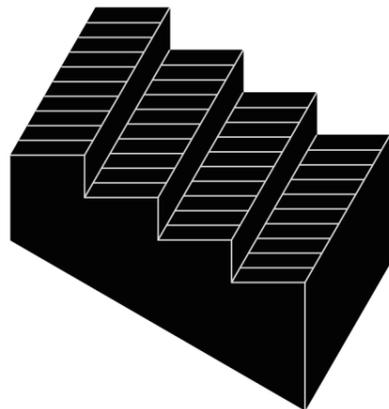
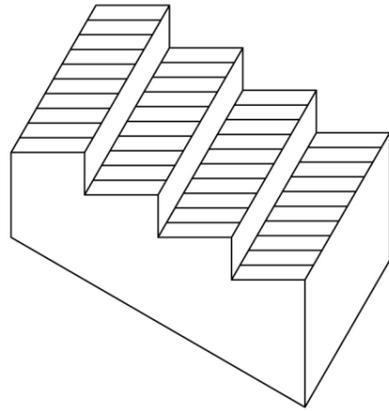
Area: 1.990.000 mq

Progettisti: M.Stas, B. Vanbrabant,
C. Furlan, S. Mertens

Produzione: Agricoltura, Industria

Forging the Fallow utilizza i vecchi territori industriali di Charleroi per concepire un vero e proprio "parco produttivo". In questo caso l'infrastruttura ferroviaria industriale della città viene riutilizzata per diventare elemento principale di connessione tra il nuovo parco e il centro urbano, che si trova non molto distante dal sito progettuale.





EDIFICIO

Con “adaptive reuse” di un edificio si intende il ripristino dell’attività produttiva all’interno di una vecchia struttura industriale del passato. Questo termine si differenzia da quello di semplice riuso, spesso utilizzato nel lessico architettonico e urbanistico degli ultimi trent’anni; dove l’edificio dismesso diventava teatro di nuovi utilizzi, non legati alla produzione.

A Seat at the Table, Helsingborg, E15

Vacant Space, Torrelavega, E14

Productive Articulations, Guebwiller, E14

Productive Memories, Oliva, E15



A SEAT AT THE TABLE

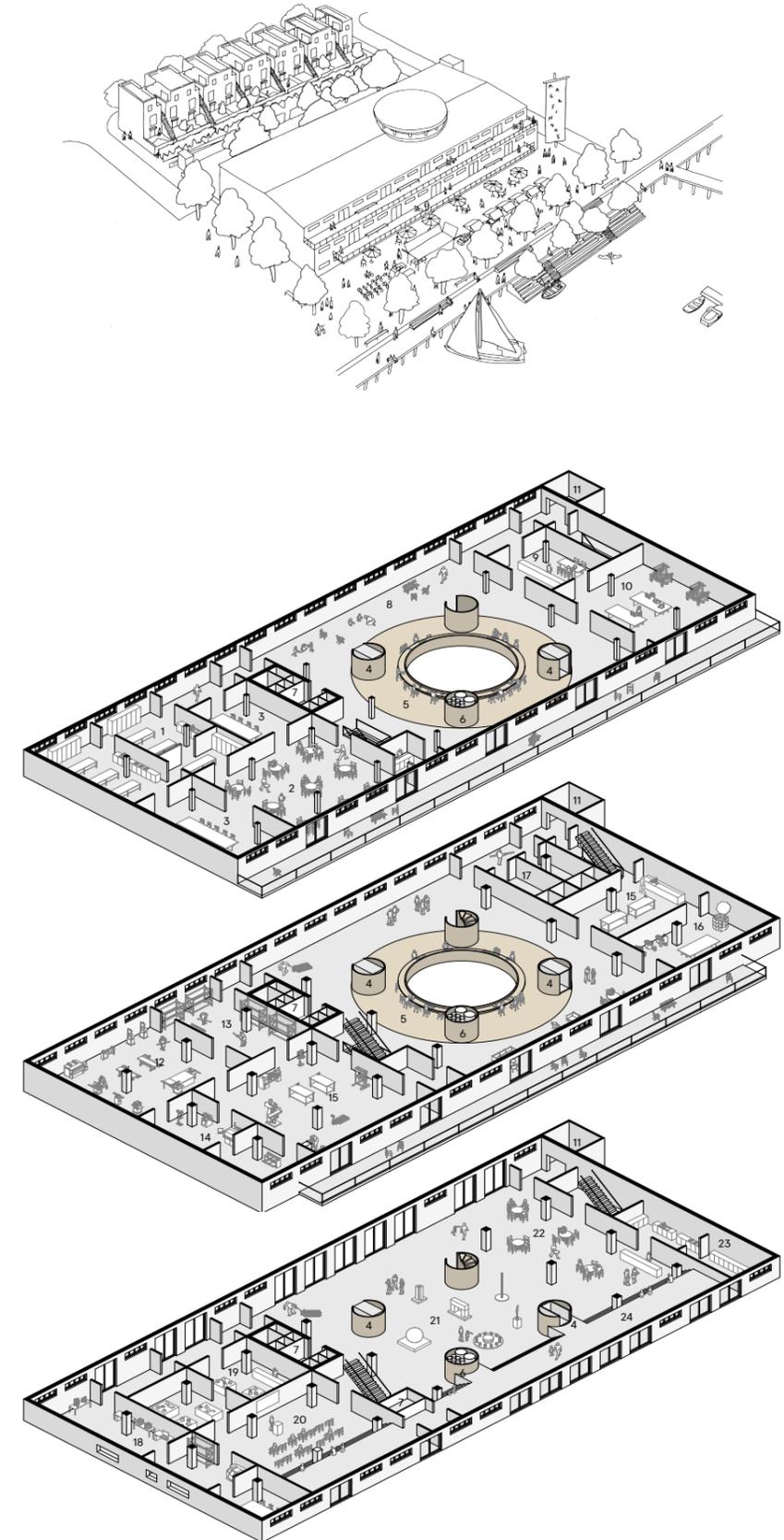
Città: Helsingborg

Area: 6.300 mq

Progettisti: B. Forstberg, M. Ling,
E. Wondaal, D. Ottosson

Produzione: Manifattura, Workshop

A Seat at the Table affronta contemporaneamente i temi di riuso adattivo e produttivo nello stesso edificio industriale dismesso. La volontà di preservare il passato artigianale dell'area fa sì che lo scheletro dell'edificio venga modificato per consentire ad attività ricreative e produttive di coesistere, creando un solido legame collaborativo.



3. Archivio

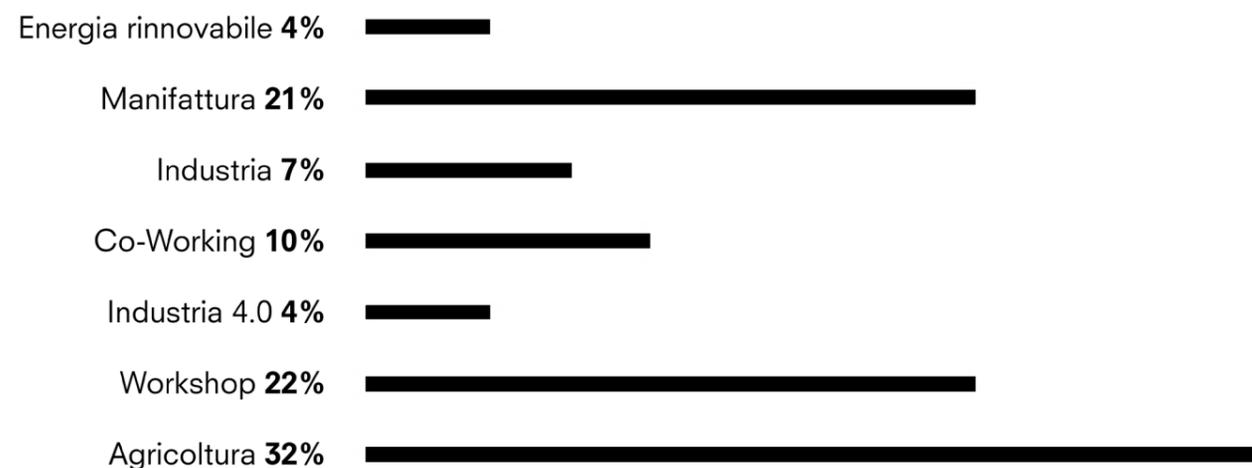
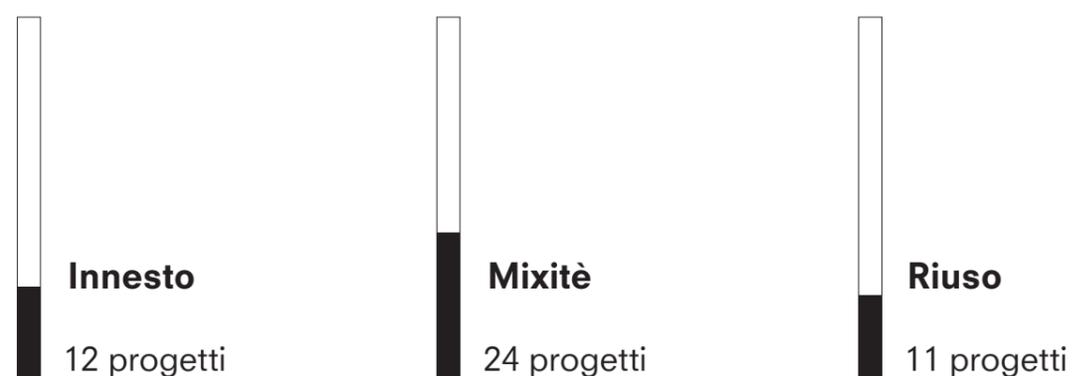
3.1 Strategie

3.1.1 Mixitè

3.1.2 Innesto

3.1.3 Riuso

3.2 Outro



La costruzione dell'archivio, oltre a svolgere una lettura critica delle ultime due edizioni del concorso European, consente di visualizzare e apprendere meglio come oggi l'approccio progettuale agli spazi della produzione sia completamente cambiato rispetto al passato. In particolare, se un tempo la produzione avveniva in grandi piattaforme, oggi sembra avere una conformazione più frammentata nel tessuto urbano, specialmente su scala ridotta.

Le tre macro-strategie (innesto, mixité e riuso) non sono altro che tentativi differenti di reinterpretare la tematica produttiva in questo senso. Da qui si manifesta una volontà, da parte dei progettisti, di trasformare la città facendo uso

della produzione, rendendola attiva in tutto il tessuto urbano. Emerge come ci sia una ricerca di nuovi luoghi di progetto; spazi produttivi che non necessariamente lo erano già stati in passato, ma che necessitano ugualmente di una riattivazione economica e sociale, grazie alla compresenza di usi differenti. La produzione sembra quindi voler tornare nel tessuto urbano, portando con se tematiche che modificano la città, mettendo in gioco temi come la mobilità (attiva e passiva), l'autoproduzione e l'economia circolare. Bisogna però fare un'osservazione più dettagliata su quest'analisi, sebbene si noti una volontà di ritorno della produzione all'interno del tessuto urbano, non solo grazie ai due concorsi European, ma anche relativa a determinati incentivi statali; bisogna ora capire se il modo in cui si attua questa azione rispecchi un'azione innovativa o se si rifaccia a schemi classici di conoscenza comune. Il ritorno della produzione in città avviene, come abbiamo detto, secondo strategie differenti, si nota però come la macrostrategia denominata mixité prevalga sulle altre due come approccio progettuale più frequente, probabilmente per via della sua ulteriore suddivisione nelle due sotto-categorie di città ed edificio e della maggior adattabilità del termine. Questo dato ci suggerisce, come nella maggior parte dei casi, il ritorno di attività produttive nel tessuto urbano, porti a realtà in cui si presentano condizioni di mescolanza tra produzione, residenze e servizi. Una diversità di usi che si incrociano e che possiedono come motore trainante la produzione, per andare controcorrente rispetto alla banalità dei quartieri dormitorio e mono-funzionali che tanto hanno caratterizzato le politiche urbane del recente passato. Se si porta questa idea all'attualità, si riesce ad intuire come l'intersecarsi tra vita e lavoro si sia infittito e soprattutto come questo rapporto sia cambiato. Probabilmente occorrerebbe pensare a delle nuove dinamiche, a dei nuovi scenari che abbiano non solo al centro del progetto la produzione, ma anche il rapporto tra vivere e produrre; dove la produzione diventi una realtà più accessibile e partecipe delle dinamiche urbane, secondo le strategie della mixité, dell'innesto e del riuso analizzate in questo capitolo.

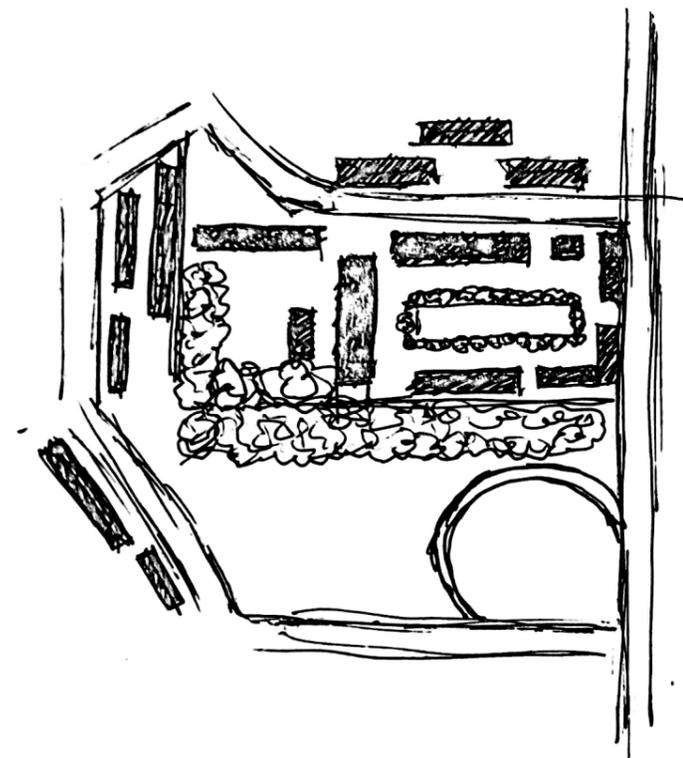
I grafici riportati si riferiscono ai 47 progetti selezionati nell'archivio; che corrispondono al 55% degli 85 progetti analizzati complessivamente. Nel grafico relativo alle tipologie di produzione, con il termine Workshop si intendono attività come atelier e fab-lab.

Le immagini presenti nell'archivio sono in parte disegni di progetto originali elaborati dai vincitori selezionati di European 14 e 15; tutte le immagini e disegni non citati sono a cura degli autori.

Crediti: european-europe.eu, pp. 117, 121, 125, 129, 135, 137, 143, 153, 157; erreria.com, p. 113; studiod3r.com, p. 141; salvaortin.com, p. 149.



STRATEGIE PROGETTUALI



Nella pagina precedente: angolo ovest dell'Ex caserma
Montezemolo, Cuneo 2020.

Nella pagina precedente: disegno dello stato di fatto dell'area di progetto a cura degli autori.

Intento

Obiettivo dell'ultimo capitolo della tesi è quello di mettere alla prova le tre macro-strategie progettuali individuate grazie all'operazione di lettura critica dei risultati del concorso European 14 e 15 presenti nell'archivio (Mixitè, Innesto e Riuso). L'individuazione di queste tre strategie, a cui è dedicato il terzo capitolo, ha rappresentato un tentativo di definire come il progetto della produzione si sia concretizzato nello spazio nelle proposte dei progettisti del concorso. Si tratta, come precedentemente detto, di strategie che contengono a loro volta declinazioni del progetto molto diverse ma che al contempo ci permettono di fare chiarezza rispetto a quello che è oggi il ruolo dello spazio della produzione (e di conseguenza del suo progetto) nella trasformazione dei territori. Partendo da queste considerazioni, abbiamo selezionato uno dei siti di progetto del Concorso European 14 e abbiamo tentato, in maniera radicale, di applicare queste strategie nel tentativo di costruire uno scenario di come esse potessero ridisegnare il rapporto tra la produzione e la città. La scelta del sito è ricaduta sull'ex caserma militare Montezemolo di Cuneo: un'area immaginata per essere ri-articolata all'interno del discorso delle productive cities e che necessita ancora oggi di una trasformazione, a seguito della sua dismissione.

In modo schematico e provocatorio si è provato a testare le tre diverse strategie in questo spazio per produrre scenari differenti, che riportassero l'attenzione su un rapporto (quello tra città e la produzione) che ad oggi sembra mancare.

4. Strategie progettuali

4.1 Cuneo

4.2 L'area

4.3 Scenario M

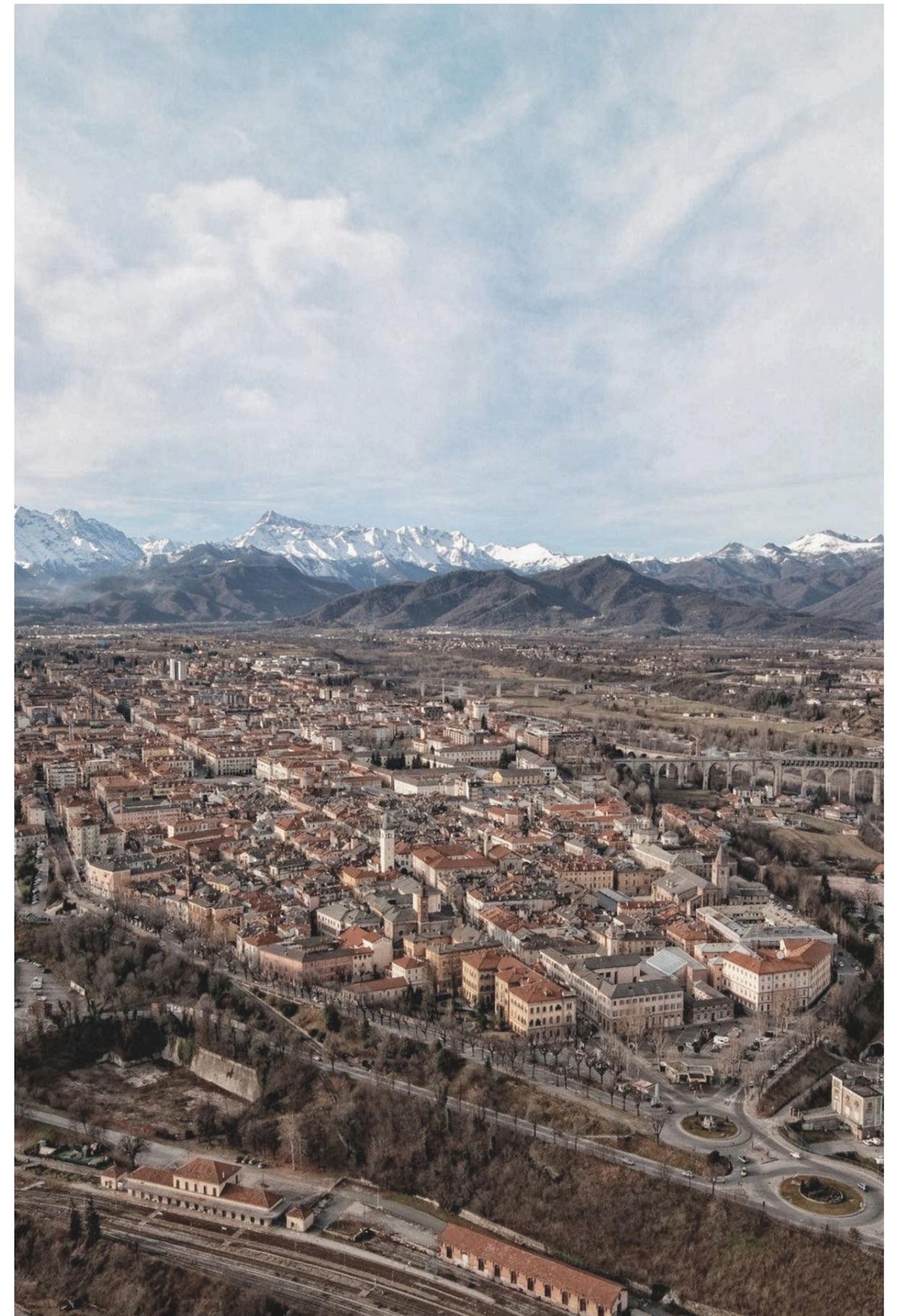
4.4 Scenario I

4.5 Scenario R

CUNEO

44°23' N 7°33' E, UTC+1
534 m s.l.m.
119,67 km²
56 203 ab.
469,65 ab./km²

Vista aerea della città di Cuneo;
fotografia di osservatoriopums.it.

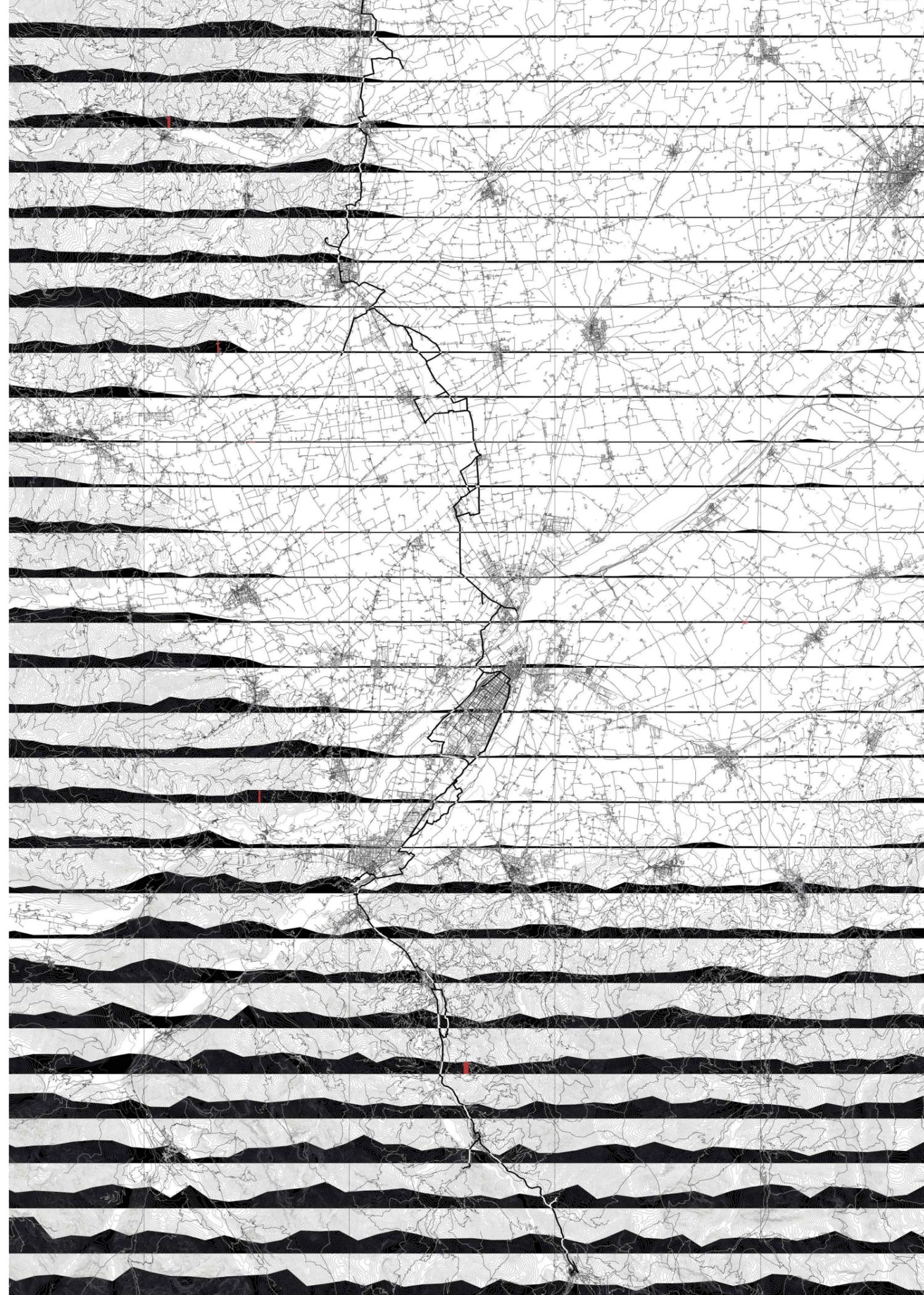


Territorio.

Cartografia elaborata all'interno dell'Atelier Città e Produzione del Politecnico di Torino a.a. 2019/2020 (docenti: Andrea Dutto, Sabina Lenoci, Ianira Vassallo, Alessandra Cauli | collaboratori: Eloy Llevat Soy, Luis Martin Sanchez, Stefano Dighero | studenti: Amato Gabriele, Balbo Ginevra, Catanossi Arianna, Cavallero Camilla, Colella Emma, Doglione Nadir, Ghibaudo Martina, Oliveri Giacomo, Porqueddu Cristina, Sayed Nada, Siciliano Miriam).



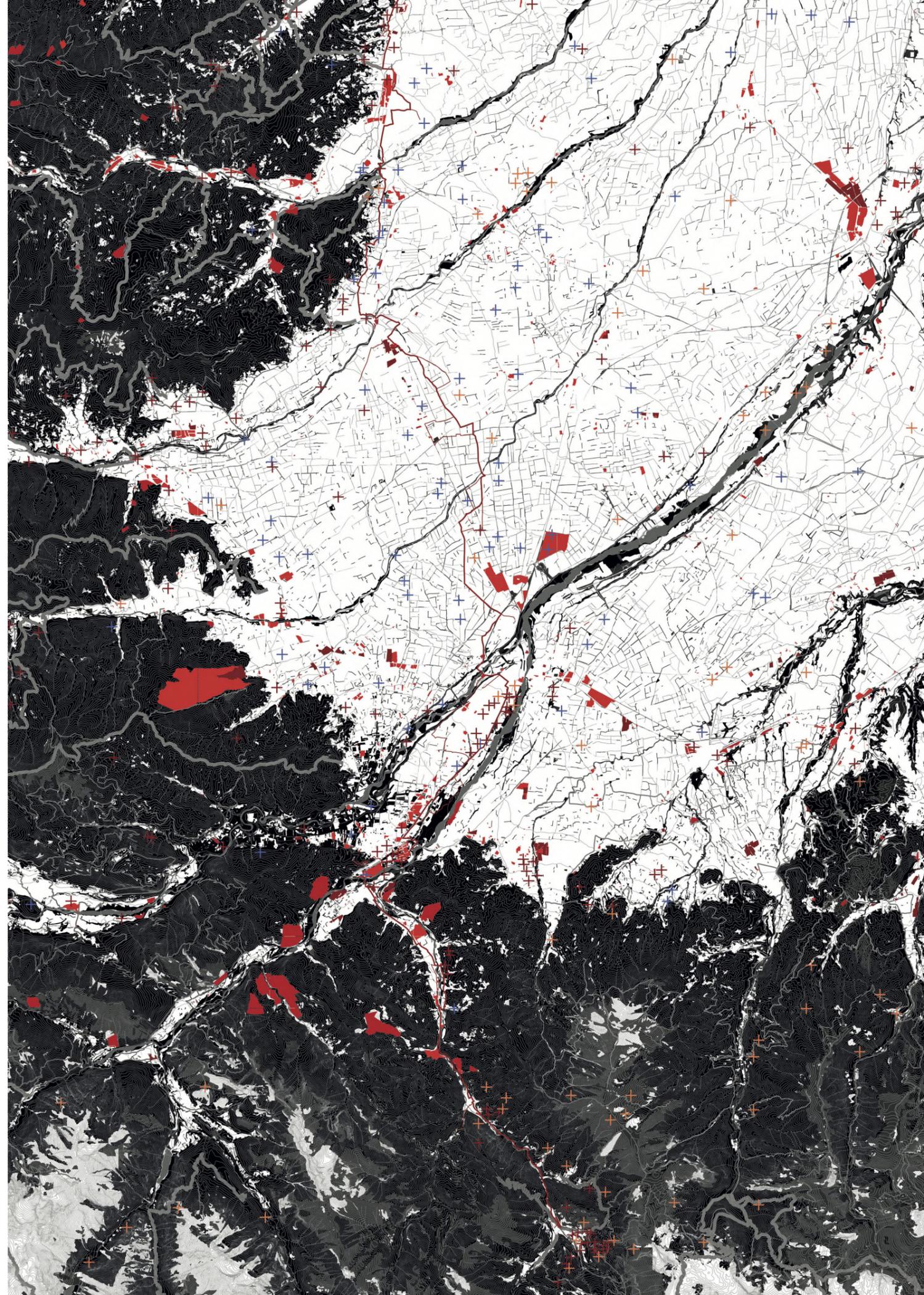
Traversée
Aree produttive



Spazi di naturalità e industria.

Cartografia elaborata all'interno dell'Atelier Città e Produzione del Politecnico di Torino a.a. 2019/2020 (docenti: Andrea Dutto, Sabina Lenoci, Ianira Vassallo, Alessandra Cauli | collaboratori: Eloy Llevat Soy, Luis Martin Sanchez, Stefano Dighero | studenti: Amato Gabriele, Balbo Ginevra, Catanossi Arianna, Cavallero Camilla, Colella Emma, Doglione Nadir, Ghibauda Martina, Oliveri Giacomo, Porqueddu Cristina, Sayed Nada, Siciliano Miriam).

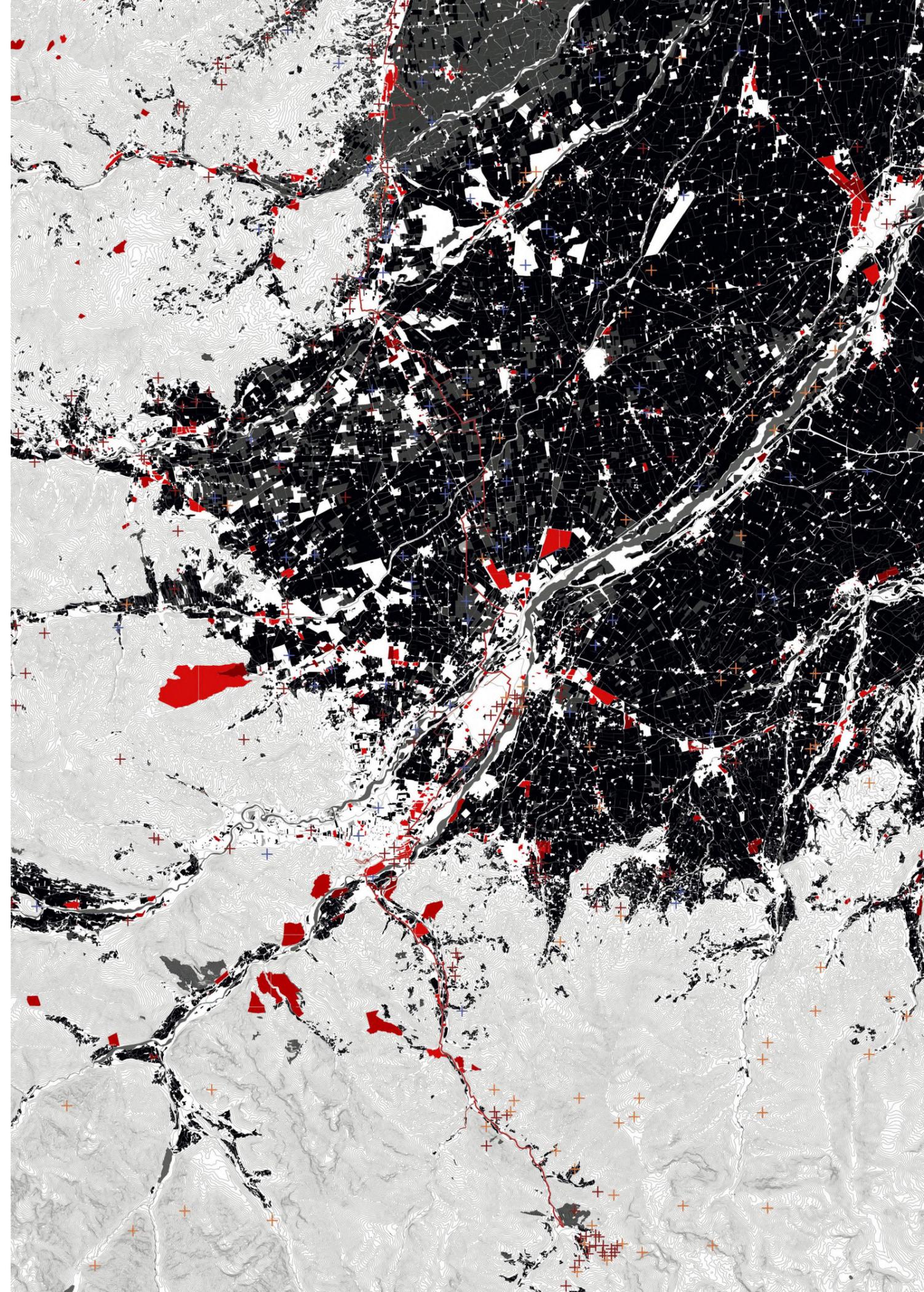
Area produttive di espansione
Traversée
Sentieri
Aree produttive consolidate
Boschi
Formazioni Particolari
Aree produttive di completamento
Pascoli e incolti
Prati e giardini
+ Aziende agricole - cascine
+ Agriturismi
+ B&B - Hotel



Spazi di agricoltura e industria.

Cartografia elaborata all'interno dell'Atelier Città e Produzione del Politecnico di Torino a.a. 2019/2020 (docenti: Andrea Dutto, Sabina Lenoci, Ianira Vassallo, Alessandra Cauli | collaboratori: Eloy Llevat Soy, Luis Martin Sanchez, Stefano Dighero | studenti: Amato Gabriele, Balbo Ginevra, Catanossi Arianna, Cavallero Camilla, Colella Emma, Doglione Nadir, Ghibauda Martina, Oliveri Giacomo, Porqueddu Cristina, Sayed Nada, Siciliano Miriam).

Area produttive di espansione
Frutteti
Aree produttive consolidate
Seminativi
Orti
Aree produttive di completamento
Vigneti
Aziende agricole - cascine
Agriturismo
B&B - Hotel



Cuneo

Cuneo è una città di medio-piccole dimensioni (che conta circa 55.000 abitanti) situata a sud-ovest della regione piemontese, ai piedi della corona alpina che definisce il confine naturale di separazione con il territorio francese. Si trova all'interno di un territorio con una morfologia e orografia eterogenea, in cui l'altopiano che si è creato alla confluenza tra la Stura e il Gesso si trova a circa 200 mt di dislivello con il resto del territorio. L'organizzazione, non solo del tessuto insediativo comunale ma dell'intero territorio, mostra i caratteri del policentrismo urbano. La città infatti, ha confini abbastanza ampi e, oltre all'altopiano, è costituita dalle dodici frazioni satellite che si sono edificate nell'intorno. L'area di progetto è situata all'interno dell'altipiano. Quest'ultimo ha subito un processo di edificazione nei secoli perfettamente leggibile nella sua struttura urbanistica: alla punta del cuneo, fino ad arrivare in Piazza Galimberti, si trova il centro storico, di seguito si trova l'impianto regolare Ottocentesco (tra Corso Soleri, Corso Garibaldi, Corso Marconi, Corso Solaro, Lungo Stura XXIV Maggio, Corso Giolitti, Corso Carlo Brunet), a seguire l'espansione della metà del secolo scorso che in maniera discontinua si struttura intorno all'asse retto verso Borgo San Dalmazzo. In particolare, l'ex Caserma militare, è situata all'interno del quartiere San Paolo, figlio della legge n.167 del 1962 che promuove l'edificazione e la progettazione di quartieri di edilizia popolare. A Cuneo, seguendo le direttive di questa legge, sono stati edificati quattro quartieri simili - San Paolo, Gramsci, Donatello e Cuneo 2 - visti come zona periferica della città e considerati "quartieri dormitorio", per via della loro monofunzionalità residenziale. L'aspetto di importante naturalità che sembra costruire la struttura portante del territorio cunese in realtà mostra la consistenza del tessuto agricolo, che definisce

4 STRATEGIE PROGETTUALI

anche il carattere principale dell'economia della città. I prodotti agroalimentari di eccellenza, insieme ai settori produttivi del tessile, dell'abbigliamento e delle produzioni in pelle rappresentano il passato e il presente del settore produttivo territoriale. Negli ultimi anni, anche il turismo ha assunto un'importanza crescente all'interno dei sistemi economici territoriali, grazie alla messa a sistema e valorizzazione delle risorse ambientali proprie della città.

L'altopiano di Cuneo.

In evidenza si può osservare l'area occupata dall'ex caserma inserita nei quattro principali quartieri residenziali della città.

900 m 



4. Strategie progettuali

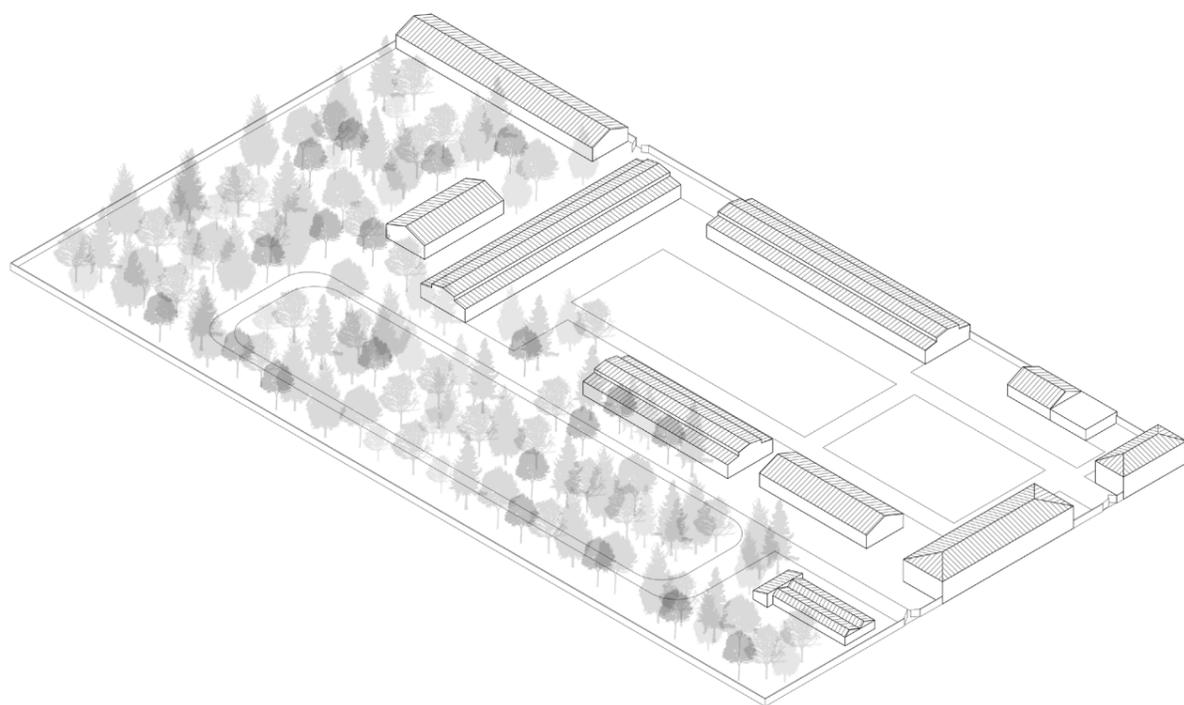
4.1 Cuneo

4.2 L'area

4.3 Scenario M

4.4 Scenario I

4.5 Scenario R



Ex Caserma Montezemolo

L'area Montezemolo è un'ex caserma militare di proprietà del demanio utilizzata ormai solo in minima parte per usi militari. Il progetto della sua riqualificazione prevede la progressiva cessione della sua proprietà al Comune di Cuneo e la totale cessione delle attività in corso. L'area, ad oggi, risulta circondata dal muro di cinta che la rende completamente inaccessibile ai cittadini cuneesi; il sito (70.000 mq) è composto da alcuni fabbricati di diversa struttura e materiali che si trovano in un avanzato stato di degrado, diversamente lo spazio aperto è definito da una massa vegetale consistente e di particolare fascino e valore. La caserma è situata in continuità con il progetto del Parco Parri, un'area di 8 ettari, destinati a diventare un nuovo spazio pubblico per la città. Per le sue caratteristiche e la sua posizione particolarmente strategica, l'area è pensata per essere restituita alla città; con i progetti di European 14 e la collaborazione della comunità, il Comune sta cercando il miglior assetto per far sì che essa diventi parte integrante della città.

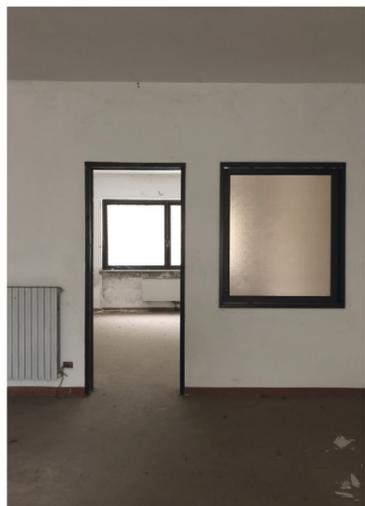












4. Strategie progettuali

4.1 Cuneo

4.2 L'area

4.3 Scenario M

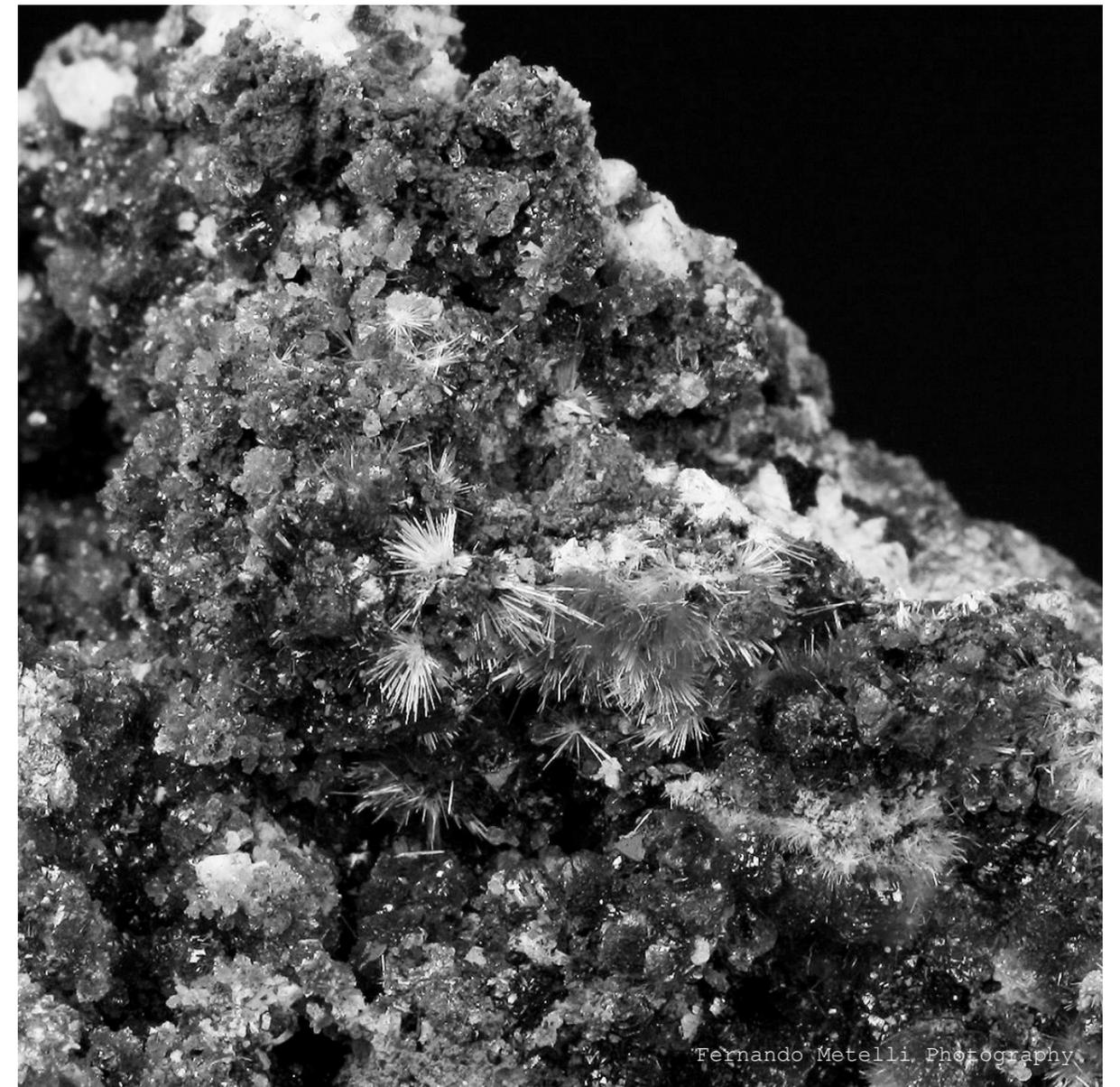
4.4 Scenario I

4.5 Scenario R

Mixité

Il principio della mixité si basa sull'integrazione di attività diverse, che un tempo venivano concepite come separate; nasce così una vera e propria rete urbana che crea legami nuovi e trasversali per la crescita della città. Essa si organizza secondo un insieme di attività produttive, residenziali, commerciali, infrastrutturali e per il tempo libero in una mescolanza caratterizzata rispetto ad una forza trainante, in questo caso la produzione. Si tratta, in altre parole, di una densificazione del tessuto, che determina un intersecarsi di usi dove la produzione diventa elemento principale della trasformazione. Questa strategia può avvenire a due scale differenti: la prima guarda al contesto urbano e mira ad inserire una moltitudine di edifici produttivi al suo interno, la seconda avviene alla scala dell'edificio, secondo i principi dell'espansione, dell'inversione e dello sfruttamento delle coperture per generare nuovi spazi o suoli produttivi.

4 STRATEGIE PROGETTUALI

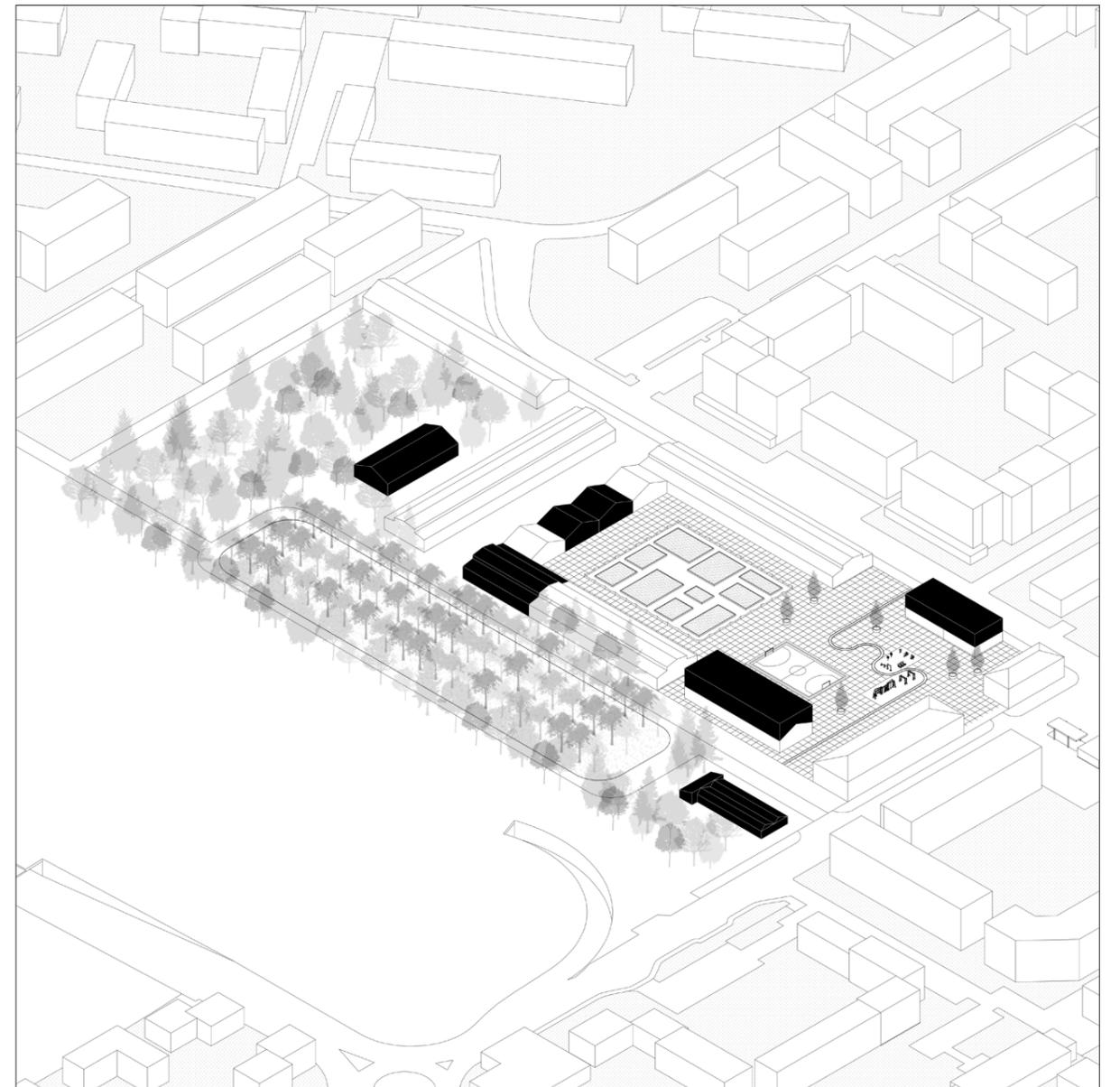


Fernando Metelli, Photography

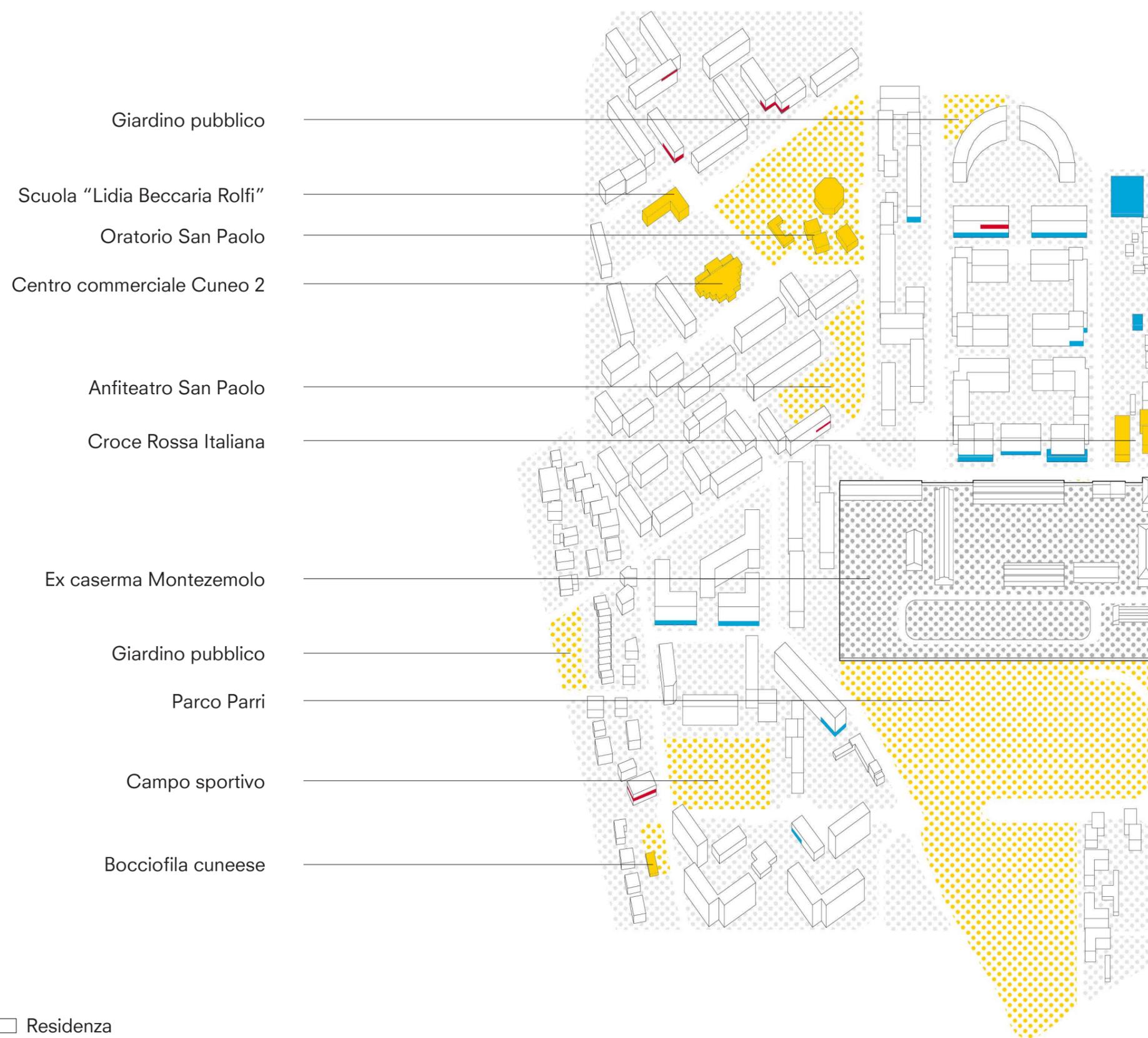
Mixitè

L'applicazione della strategia della mixitè all'area di progetto mira ad attivare nuovamente l'area dell'ex caserma Montezemolo inserendo nuovi volumi ed utilizzando quelli già presenti, espandendoli e sopraelevandoli. Le nuove addizioni sono in parte destinate a funzioni produttive, mentre le altre vanno a generare usi relativi ai servizi, correlati in modo diretto alla produzione, così da creare un vero e proprio ciclo produttivo di produzione, amministrazione e vendita nell'area rigenerata. Pertanto, la volontà della strategia è quella di andare a rompere la quasi totale mono-funzionalità residenziale del quartiere che ospita l'area (San Carlo), generando così una mixitè composta da attività produttive che si espandono e valorizzano le realtà pubbliche e amministrative preesistenti, al fine di cambiare il volto monotono di questa porzione di città.

4 STRATEGIE PROGETTUALI

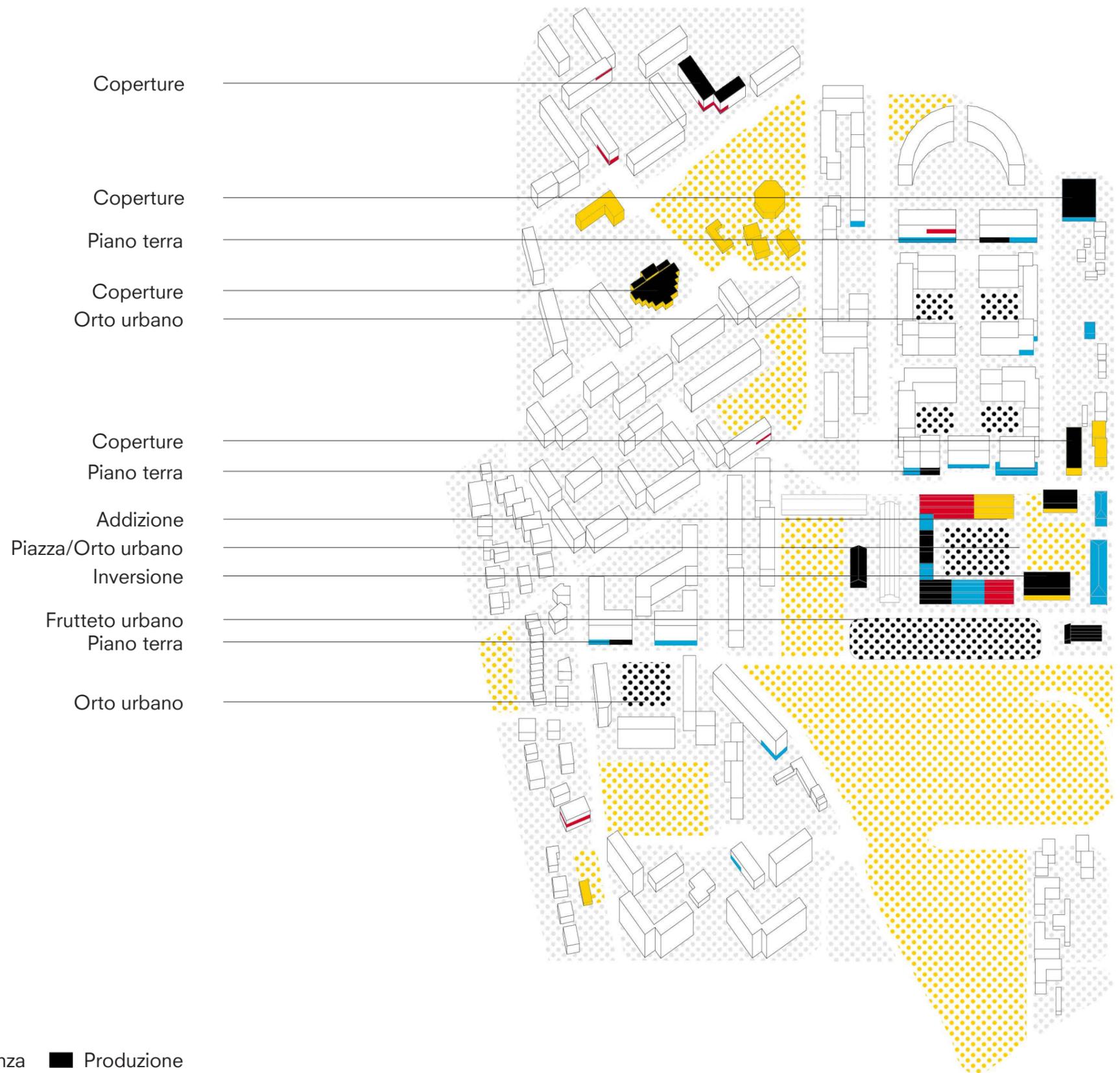


Da quartiere dormitorio...



- Servizi pubblici
 Commercio
 Uffici
 Residenza
- Spazi aperti pubblici

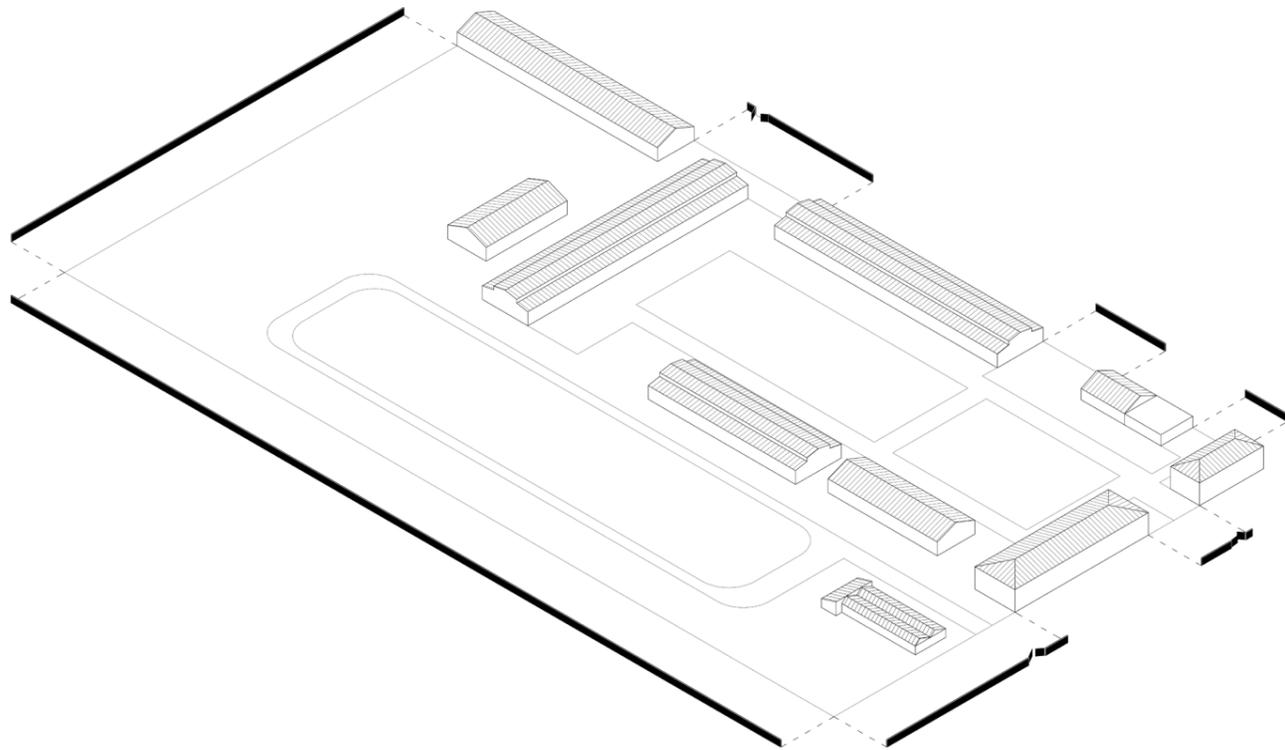
**... ad un
progetto di
mixité dove la
produzione è
il motore del
cambiamento.**



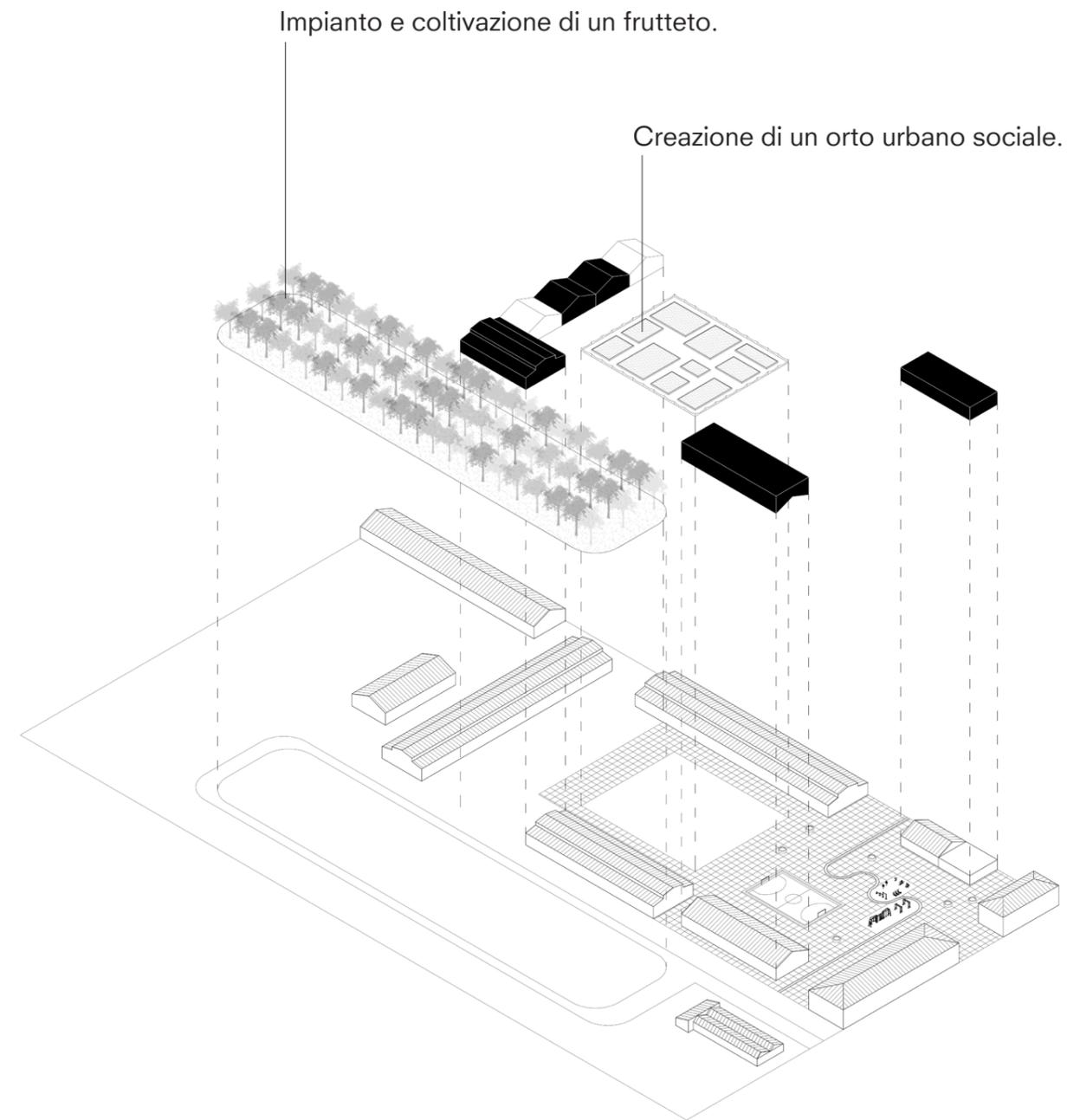
Servizi pubblici
 Commercio
 Uffici
 Residenza
 Produzione

 Spazi aperti pubblici
 Suolo produttivo

Interventi



Rimozione del muro di cinta.

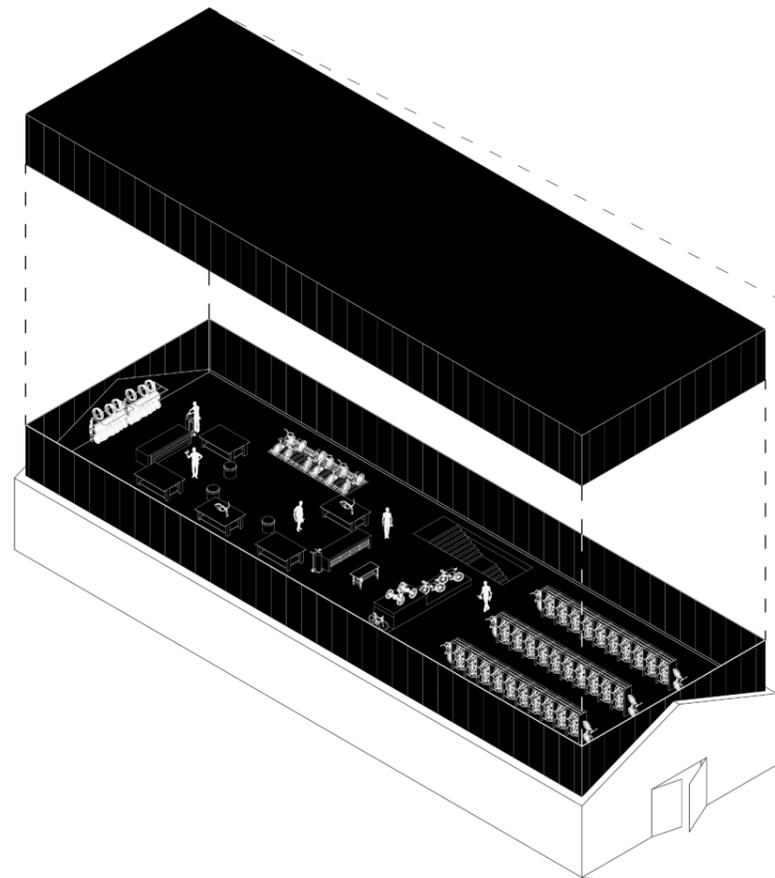


Impianto e coltivazione di un frutteto.

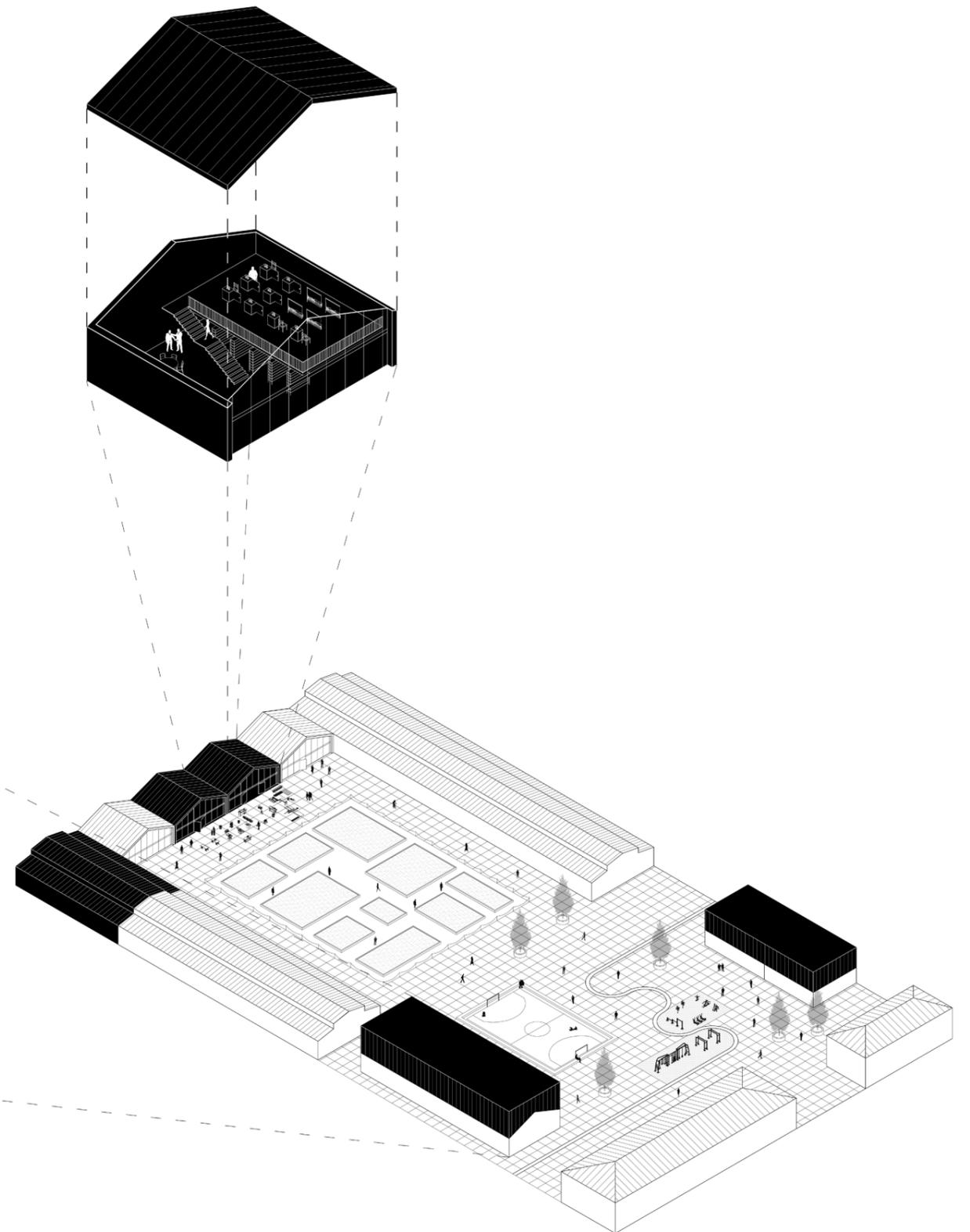
Creazione di un orto urbano sociale.

Addizione di spazi per la produzione.

Interventi

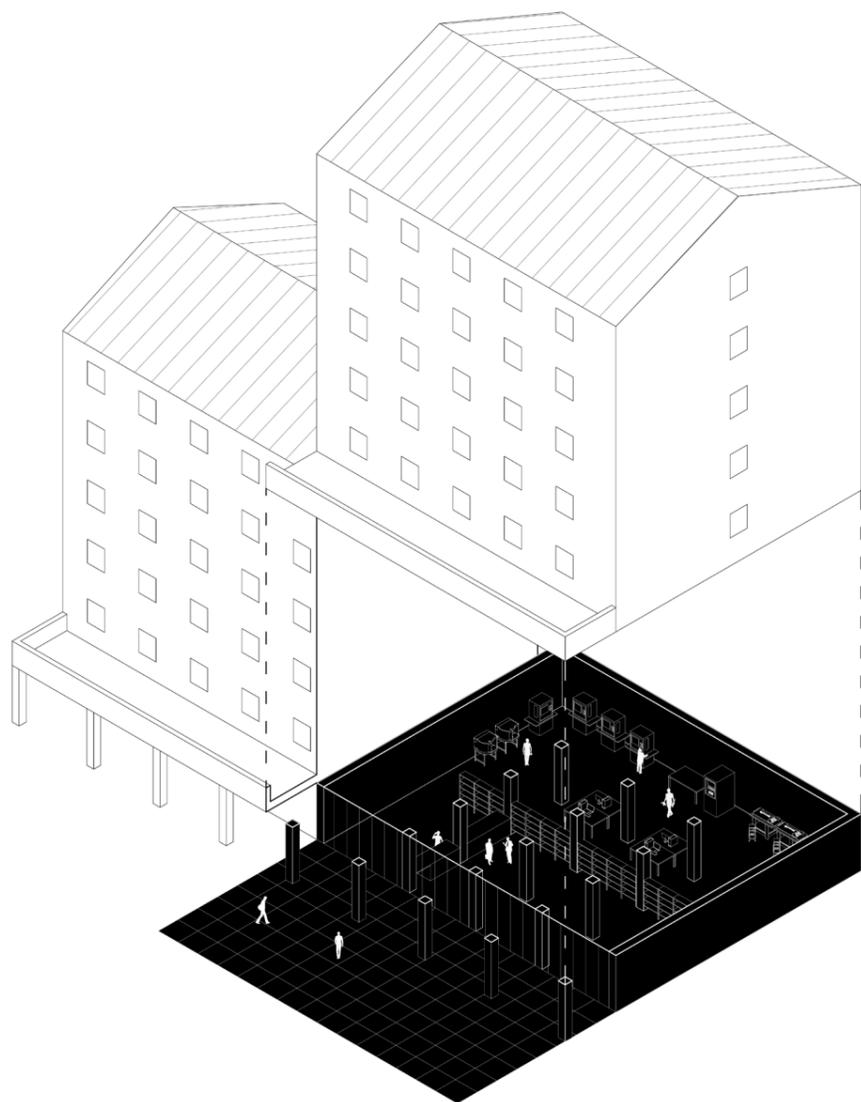


Inversione delle funzioni interne all'edificio.

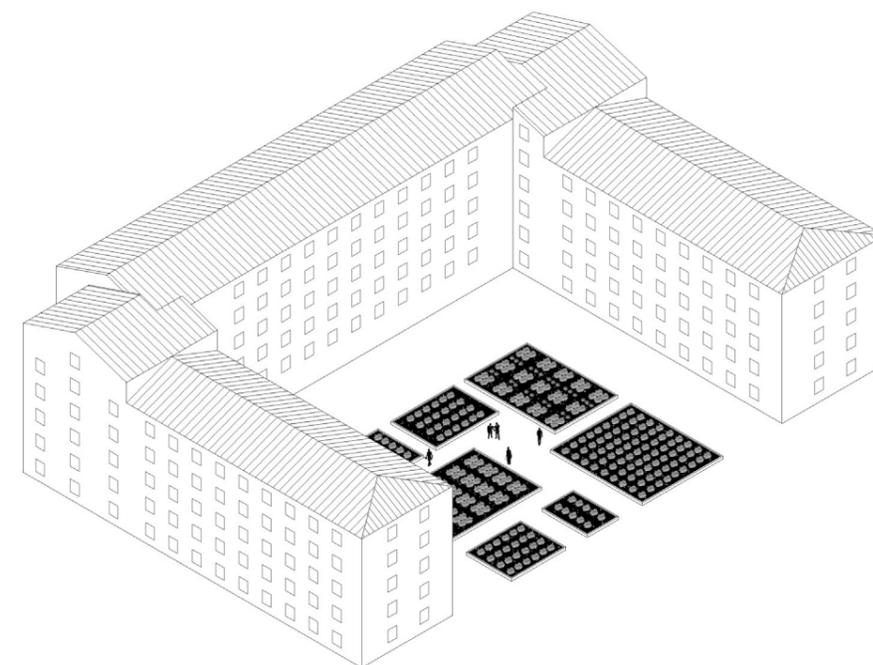
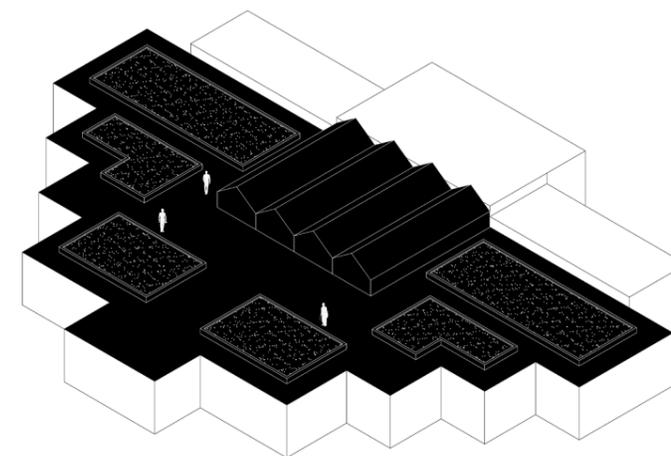


Addizione di spazi per usi legati a processi produttivi.

Interventi



Riutilizzo dei piani terra degli edifici residenziali a fini produttivo-commerciali.



Utilizzo delle coperture a fini produttivi (sopra);
creazione di orti urbani sociali (sotto).

4. Strategie progettuali

4.1 Cuneo

4.2 L'area

4.3 Scenario M

4.4 Scenario I

4.5 Scenario R

Innesto

Il termine innesto deriva dal lessico agronomico.

Si tratta di una pratica utilizzata per “far concreocere sopra una pianta (detta portainnesto o soggetto) una parte di un altro vegetale della stessa specie o di specie differenti (detto nesto o oggetto), al fine di formare un nuovo individuo più pregiato o più produttivo o più giovane” (Treccani).

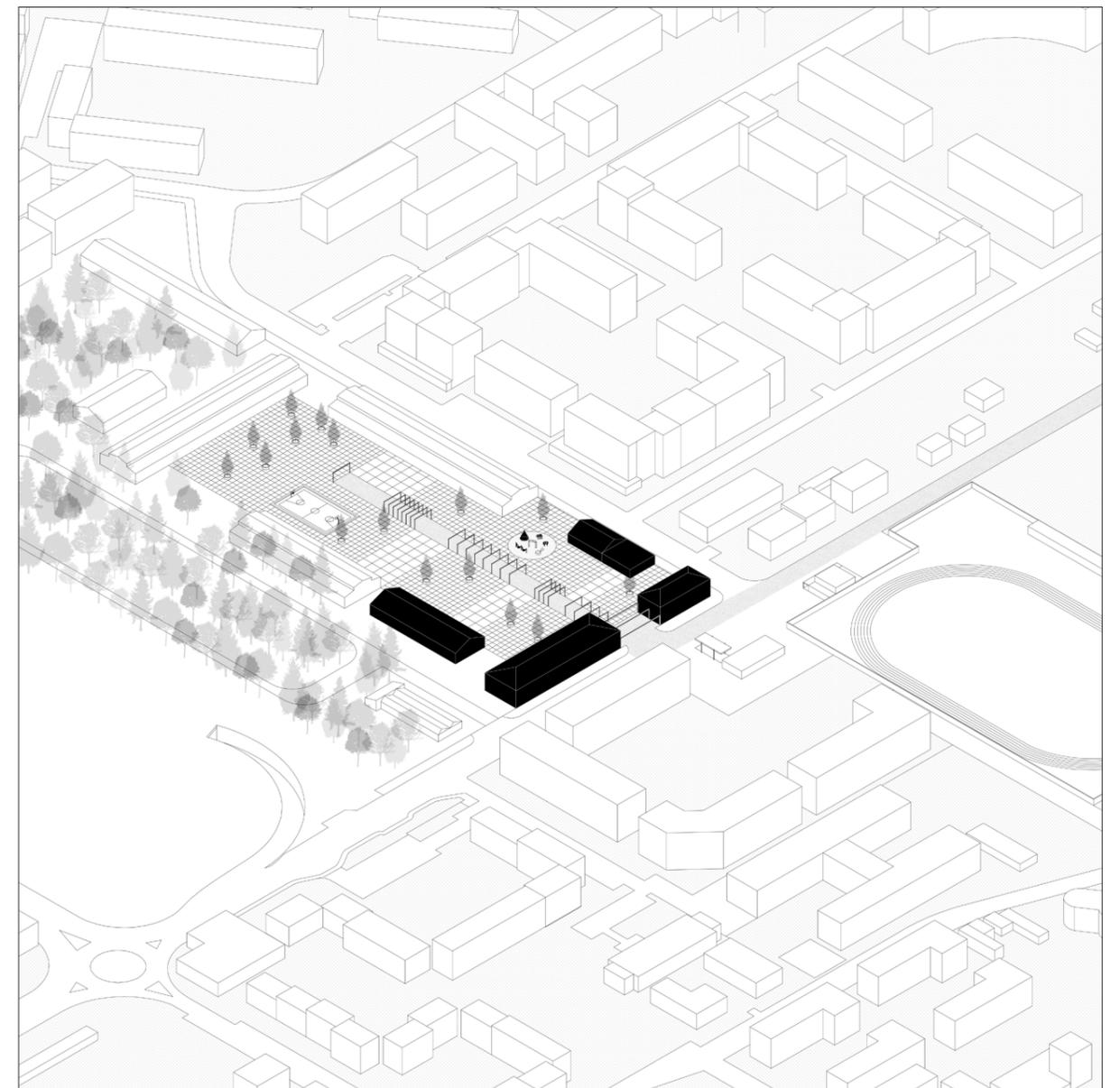
Nel nostro lavoro questo termine viene utilizzato per definire una strategia progettuale che si basa sul principio che la produzione, attraverso il progetto del suo spazio come nuovo elemento che si inserisce, si aggancia, si innesta appunto, nel tessuto urbano esistente può produrre un effetto a catena sul territorio definendo nuove dinamiche spaziali, sociali ed economiche. Questo intervento può avvenire in due modi : il primo, denominato catalizzatore, è caratterizzato dal posizionare in maniera evidente, centrale nello spazio, un elemento caratterizzato dall’attività produttiva; mentre il secondo, detto parassita, fa sì che la produzione si “aggrappi” ad edifici esistenti, spesso lungo assi viari importanti. In entrambi i casi l’atterraggio di questa meteora nello spazio nasce dalla necessità di inserire un elemento di rottura per generare nuove (anche micro) economie urbane stabili, per creare connessioni con altri elementi nello spazio oppure per definire nuove relazioni sociali.

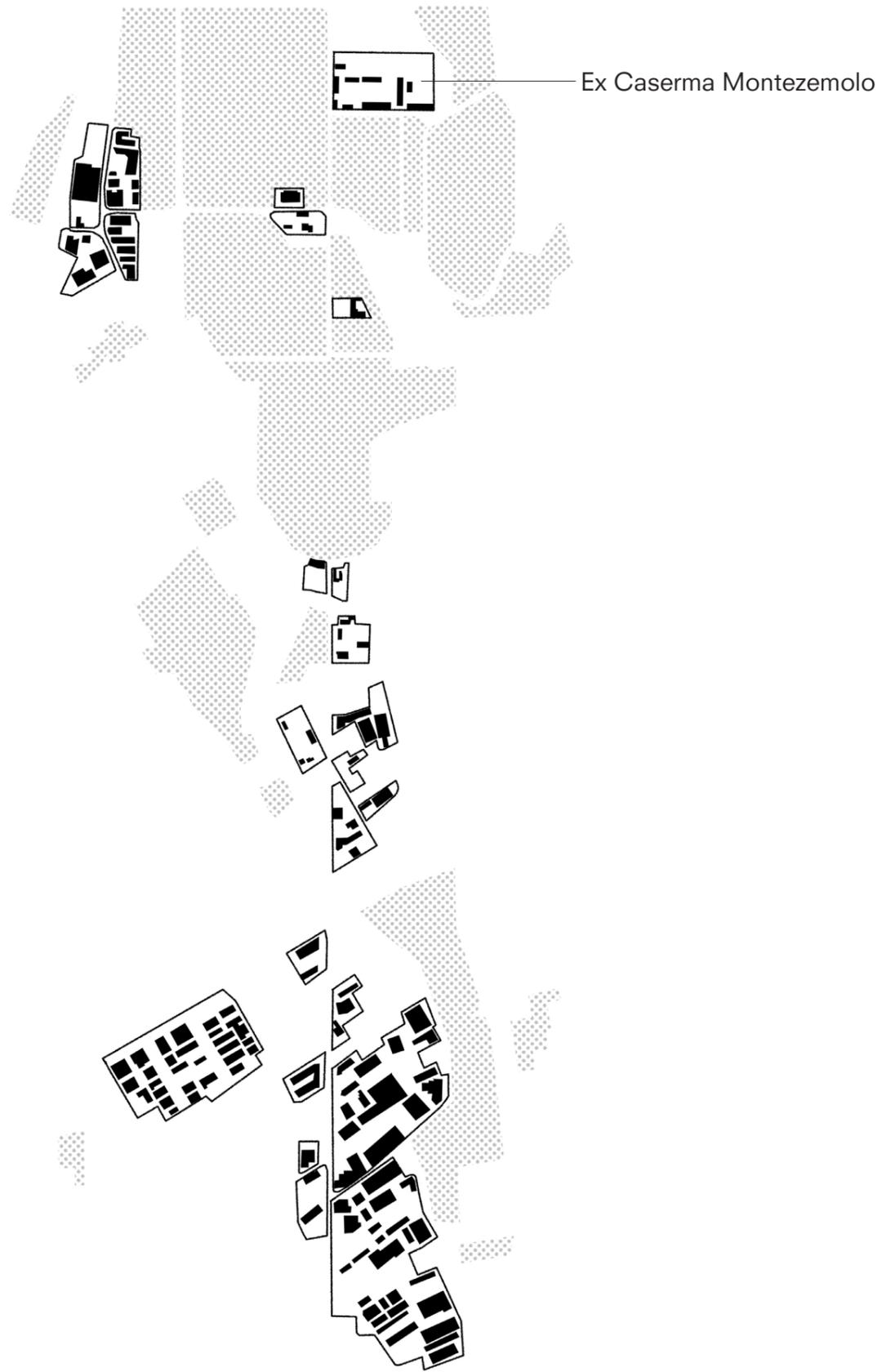


Innesto

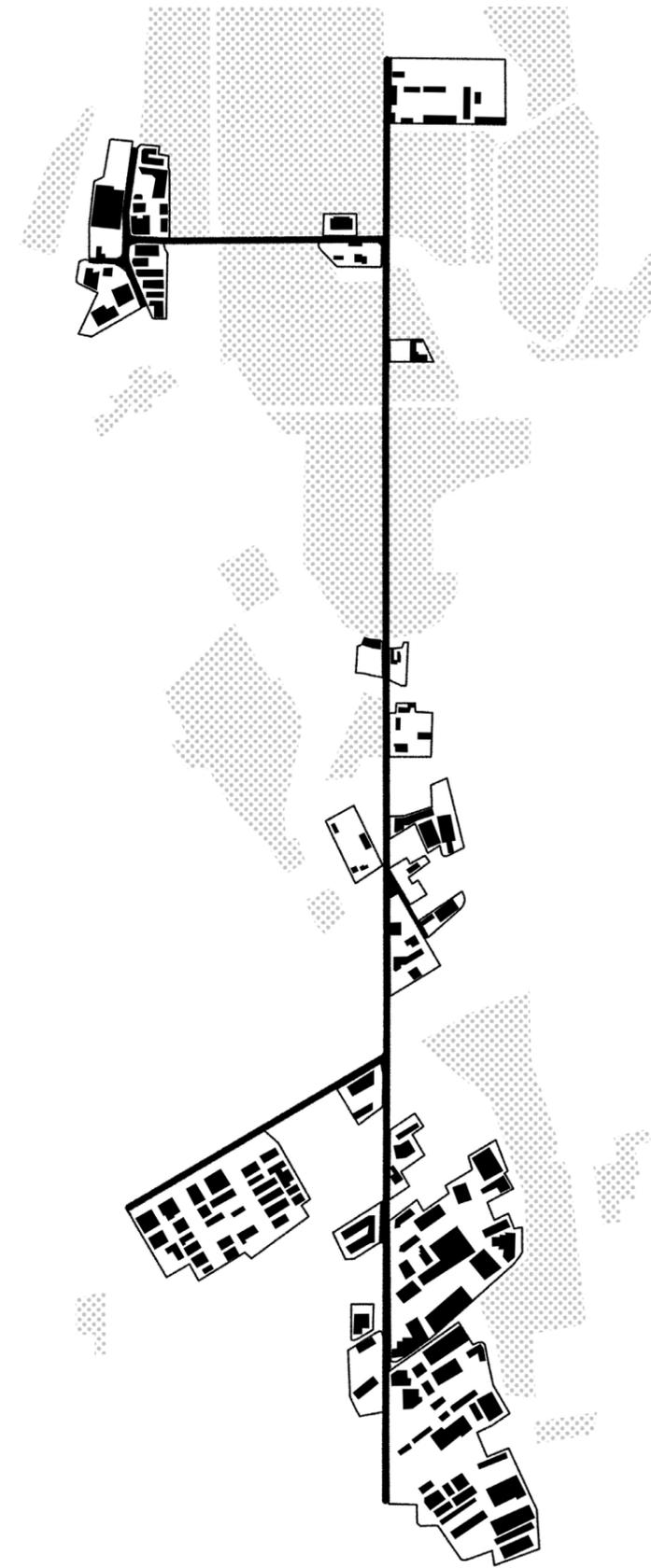
L'applicazione della strategia dell'innesto vuole innanzitutto inserire una serie di nuove attività produttive, che possano generare uno sviluppo attivo per l'area. Da qui, l'intento strategico consiste nel connettere, tramite un disegno di suolo, l'area dell'ex caserma Montezemolo con le realtà produttive che si trovano a sud del centro urbano cuneese più consolidato. La connessione dell'area strategica, che assume così un ruolo centrale e di riferimento, con il resto delle attività lungo l'asse che collega Cuneo con B.go San Dalmazzo, mira a creare una rete produttiva lineare e solida, che possa mettere in dialogo le attività produttive più significative. Al fine di rafforzare questa connessione, sono state applicate tre strategie simboliche, che ragionano attorno ai temi di espansione e rottura dei confini. Il manifestarsi della produzione nella città, secondo queste strategie, garantisce all'asse infrastrutturale una maggiore solidità e permette alle attività produttive diffuse e spesso nascoste di stringere un legame più forte con il territorio.

4 STRATEGIE PROGETTUALI



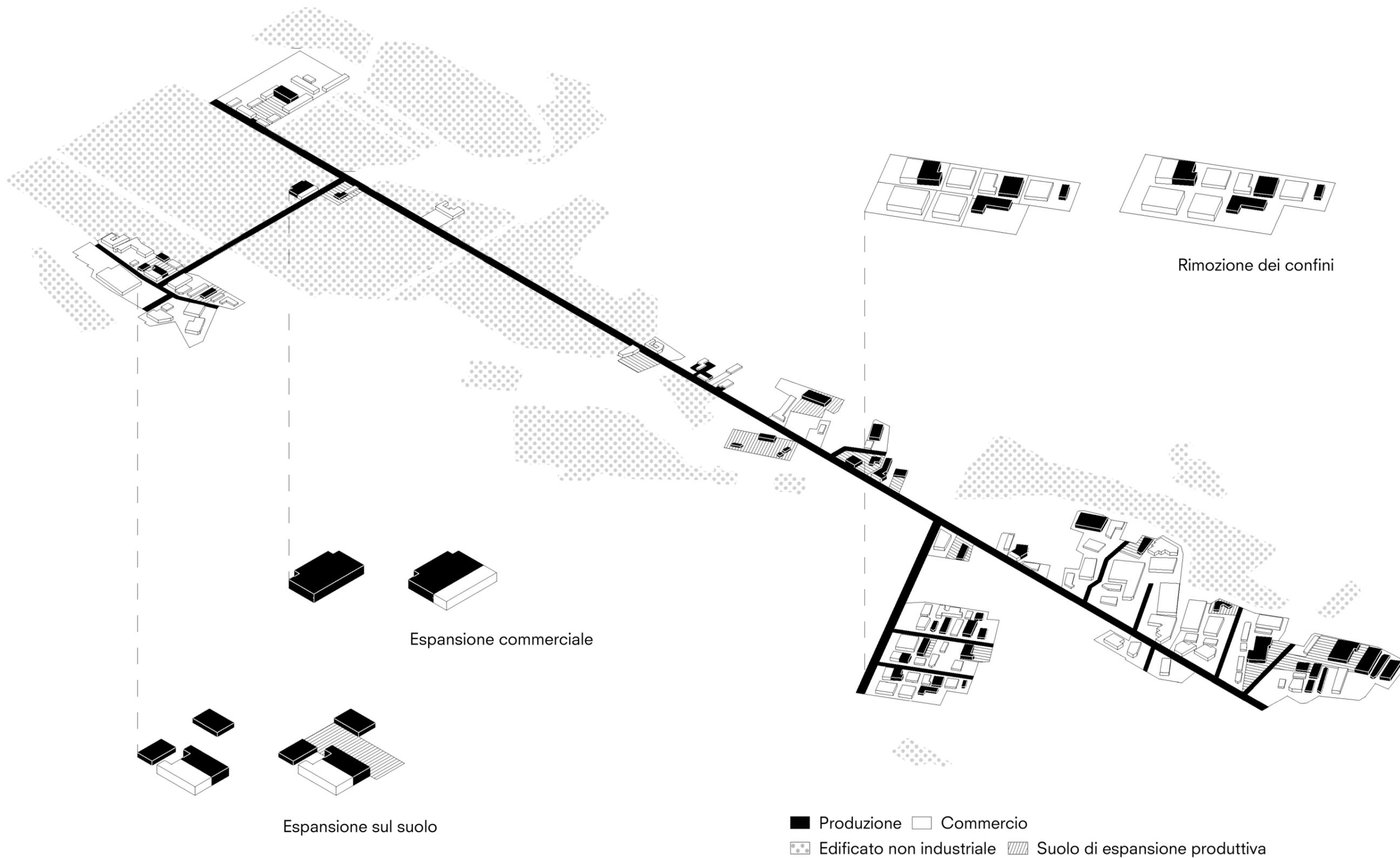


Frammentazione degli spazi della produzione e del commercio

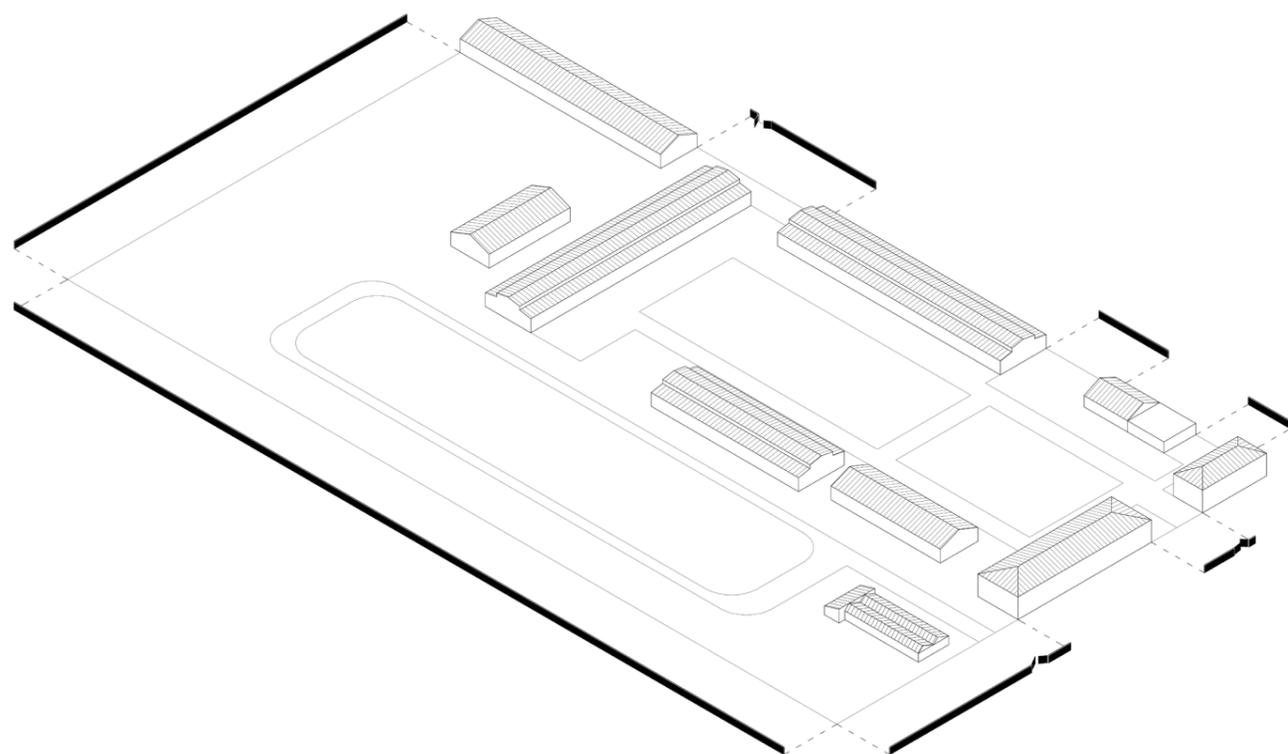


Riconnessione

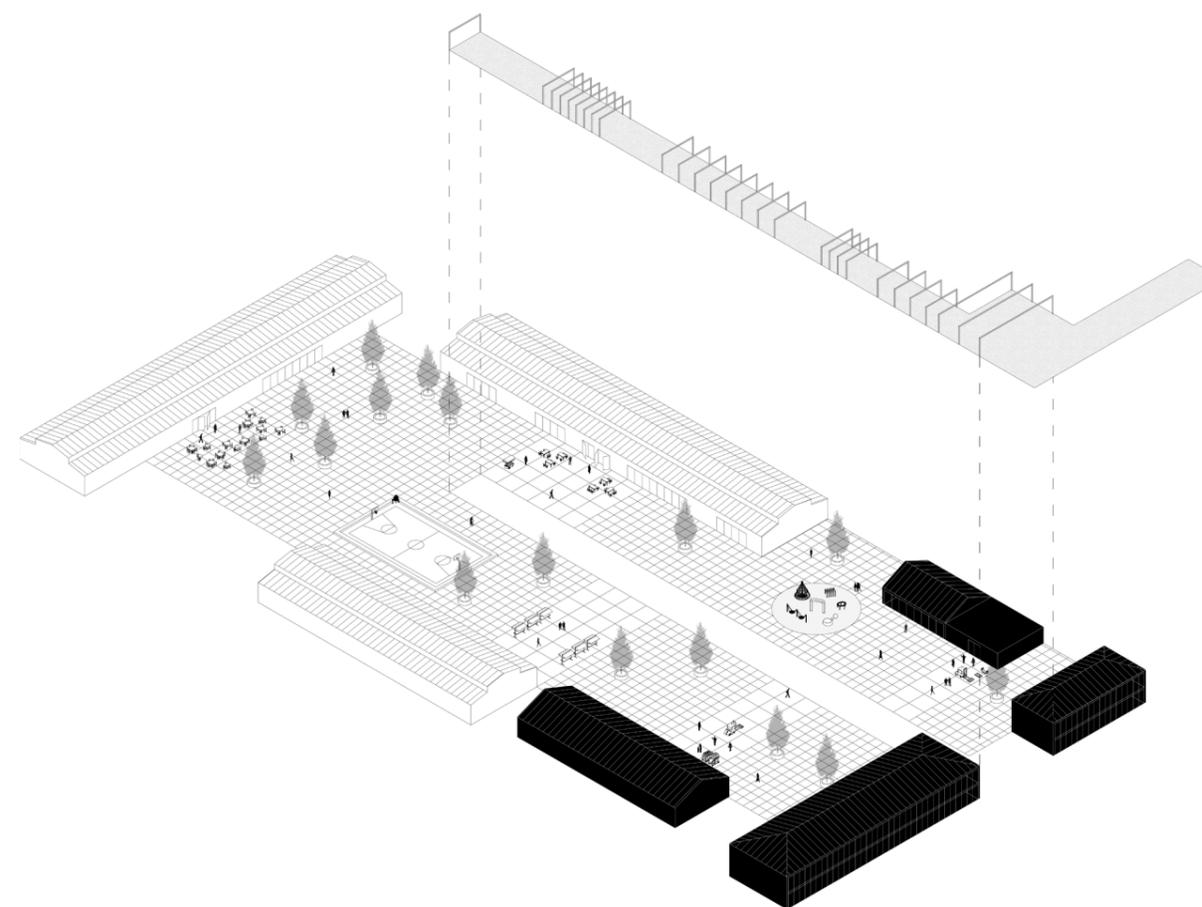
Una nuova traversée produttiva e commerciale.



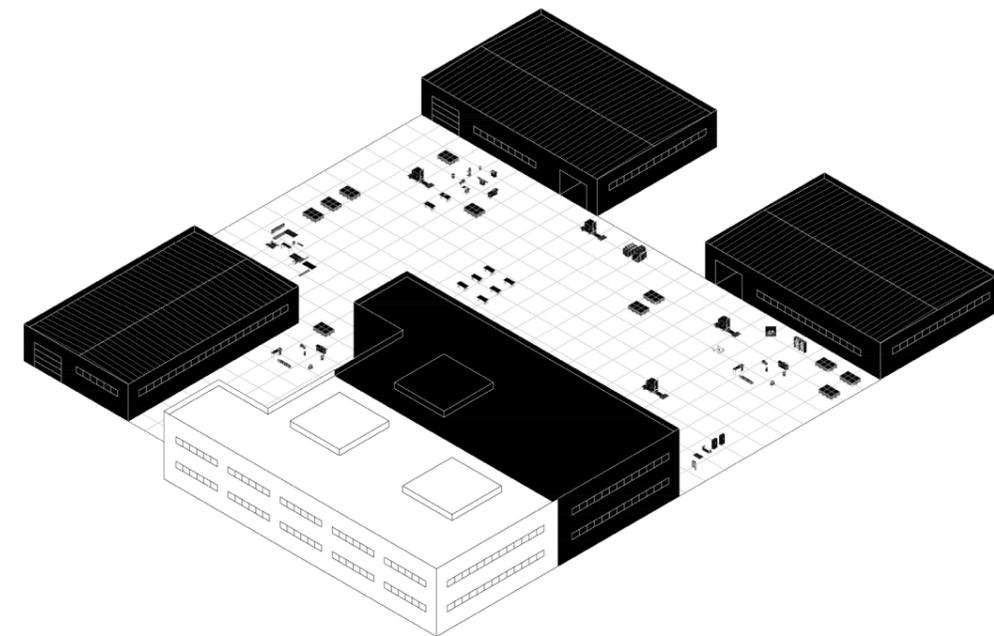
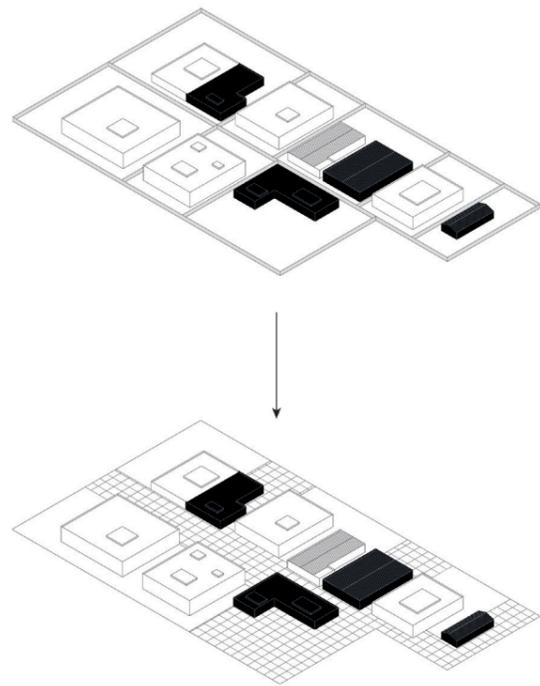
Interventi



Rimozione del muro di cinta.

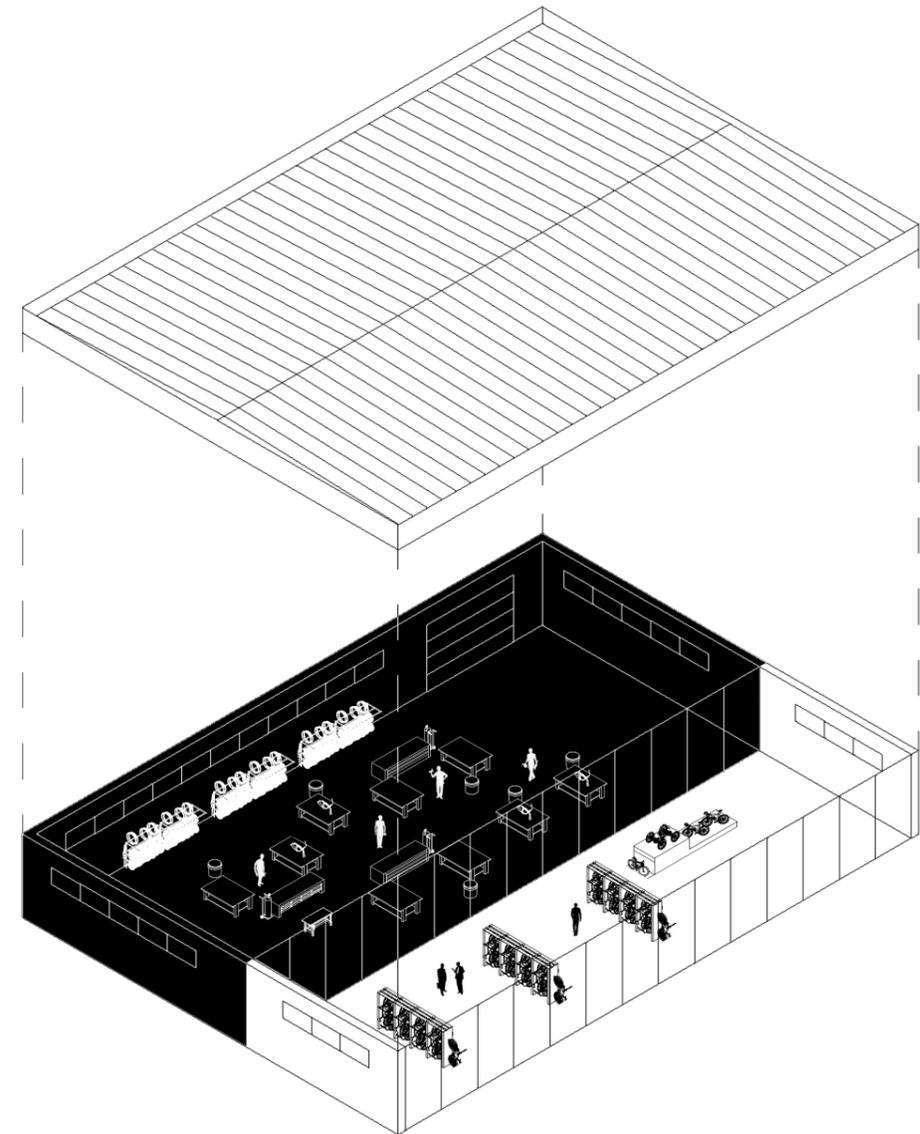


Innesto.



Rimozione dei confini (sopra);
dilatazione degli spazi della produzione e del commercio (sotto).

Interventi



Ridisegno e parcellizzazione dello spazio interno dell'edificio
per ospitare dalla produzione alla vendita al dettaglio.

4. Strategie progettuali

4.1 Cuneo

4.2 L'area

4.3 Scenario M

4.4 Scenario I

4.5 Scenario R

Riuso

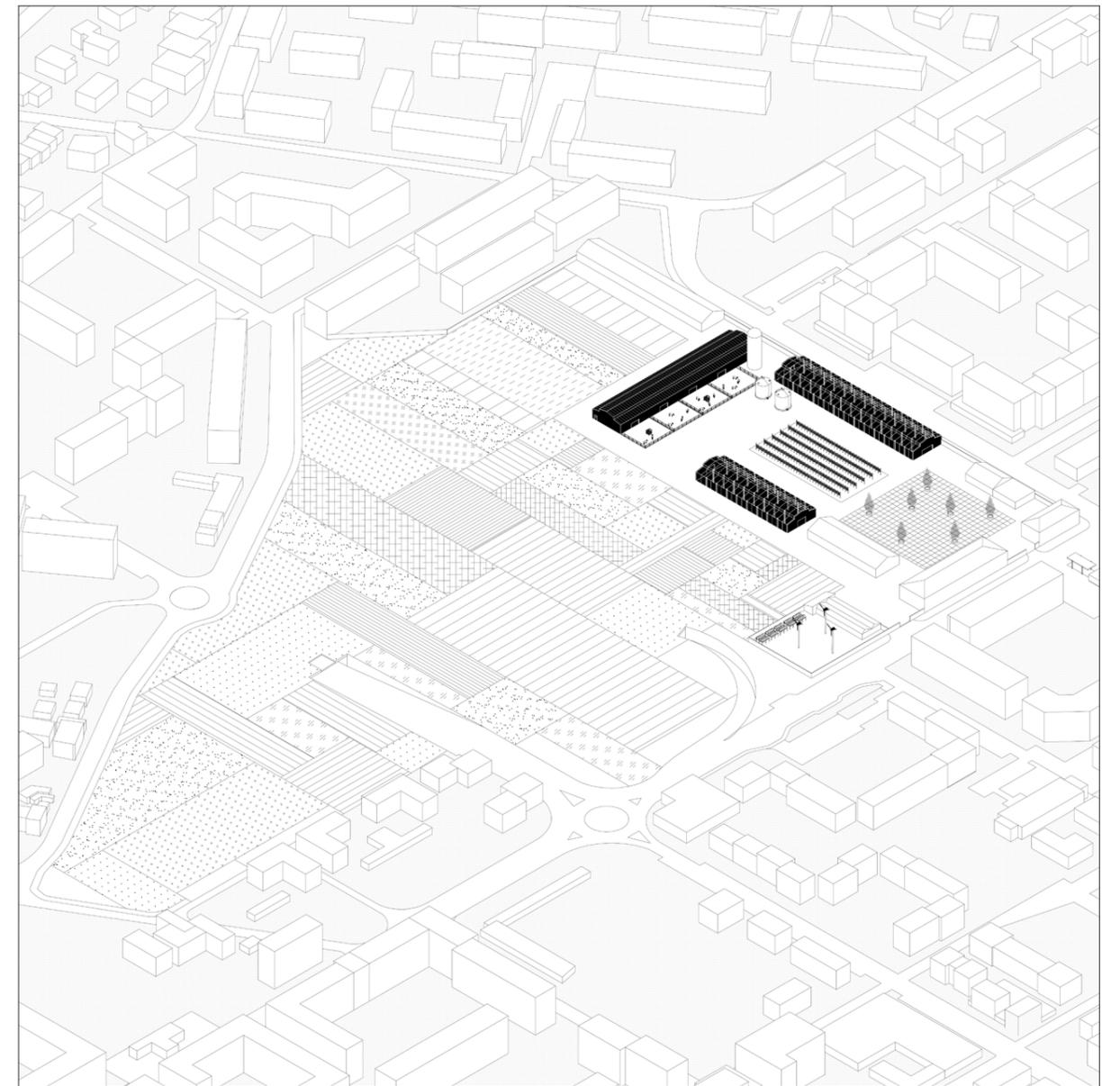
La strategia del riuso è sicuramente quella che più facilmente si connota nelle nostre discipline come progetto della produzione. L'approccio si caratterizza nel rimodellare, plasmare, adattare ex spazi produttivi a nuovi usi legati al concetto più allargato di produzione. Come è facilmente intuibile questo approccio genera progetti anche molto differenti tra loro e che interessano elementi diversi dello spazio: in alcuni casi si tratta del progetto di ri-utilizzo di suolo che mira a rendere produttivi quei terreni, spesso residuali, che risultano inutilizzati da tempo sperando di generare nuove economie e relazioni sociali; un secondo approccio riguarda le infrastrutture (ad esempio ex linee ferroviarie, aree parcheggio..), un tempo elementi portanti dell'industria manifatturiera; in questo caso riprogettare questi spazi o parte di essi immaginando che possano tornare a contenere usi produttivi è uno scenario utile ad immaginare che essi si reinseriscano nel metabolismo urbano e non diventino cesure nello spazio; infine, il terzo approccio riguarda la scala dell'edificio (o parte di esso) e rappresenta spesso un intervento di adaptive reuse, ossia il ripensamento a fini produttivi di un edificio inutilizzato nato per lo stesso scopo. La produzione diventa così il motore di una trasformazione che ambisce a riverberarsi ad una scala più ampia, si innesta nello spazio con forza, come un elemento estraneo ma in grado di far crescere nuove relazioni ed economie a scala territoriale.



Riuso

L'applicazione della strategia del riuso all'area di progetto mira a riutilizzare parte degli edifici della ex caserma e i terreni dell'area, compresi quelli del parco e i terreni limitrofi ad esso, ove non utilizzati per altri scopi, a destinazione agricola. A seguito della mappatura di tutto il territorio agricolo produttivo, la strategia non si vuole limitare alla sola area di progetto, ma la prospettiva è che, in un arco temporale non definito, il territorio agricolo esterno alla realtà urbana possa connettersi all'altopiano, dove le aree con suoli utilizzabili possano attivarsi tramite l'inserimento di una produzione agricola; si tratta prevalentemente di un riuso di suolo, atto a creare all'interno della città una rete produttiva solida che possa dialogare direttamente con tutto il territorio cuneese, per mezzo di connessioni reali, che portano la produzione all'interno del centro urbano.

4 STRATEGIE PROGETTUALI



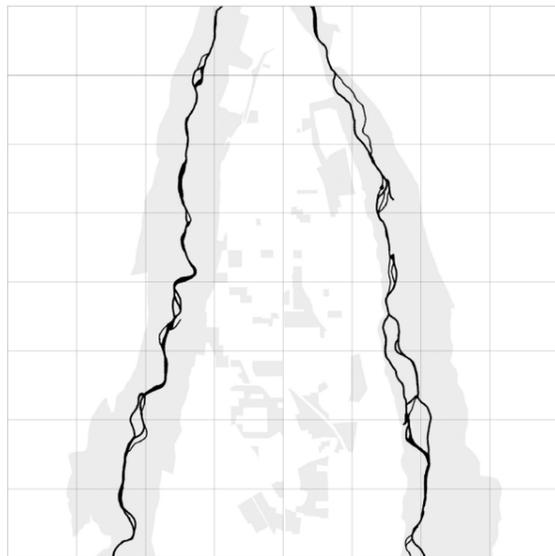
ELEMENTI URBANI



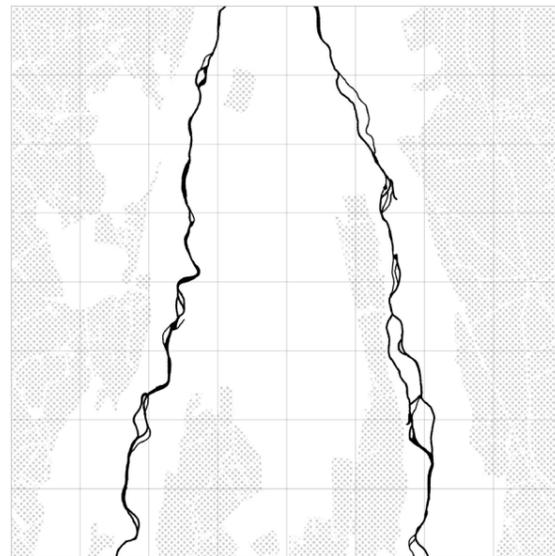
Costruito



Viabilità

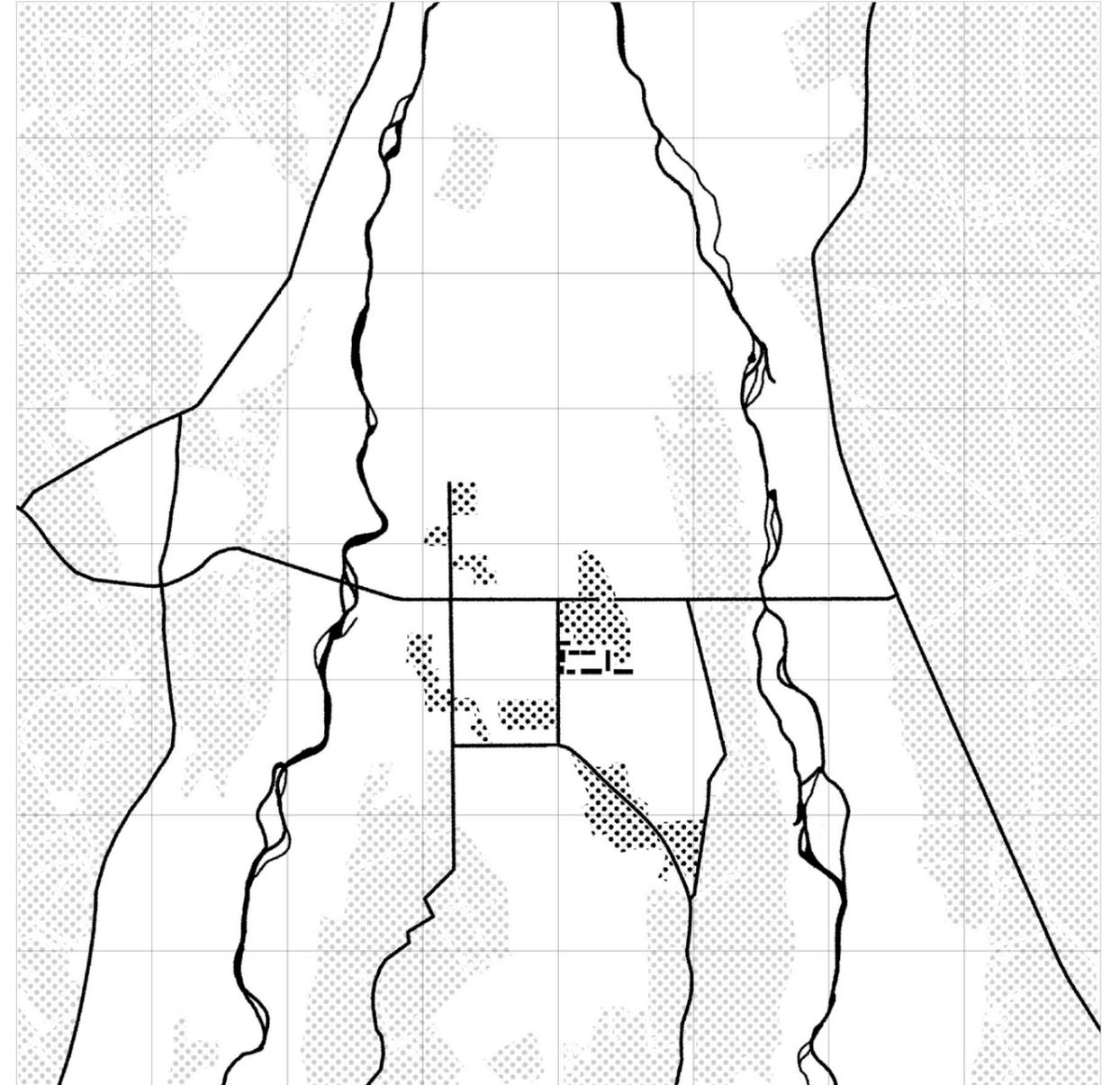


Aree naturali

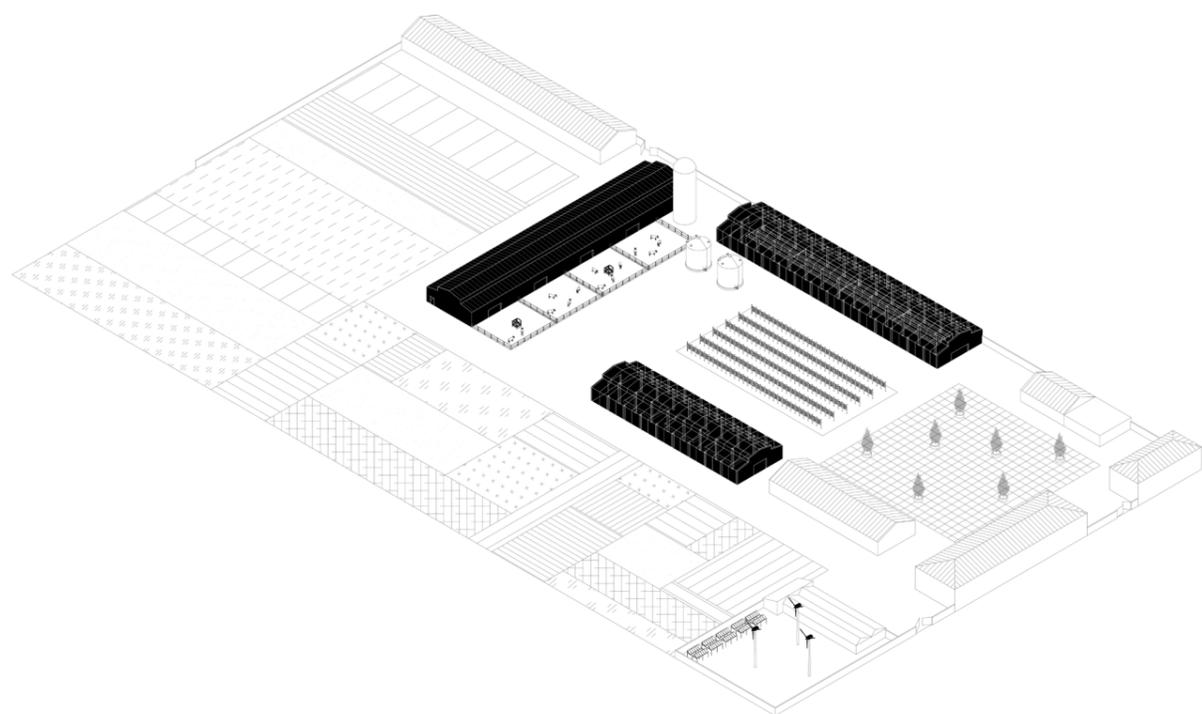


Tessuto agricolo

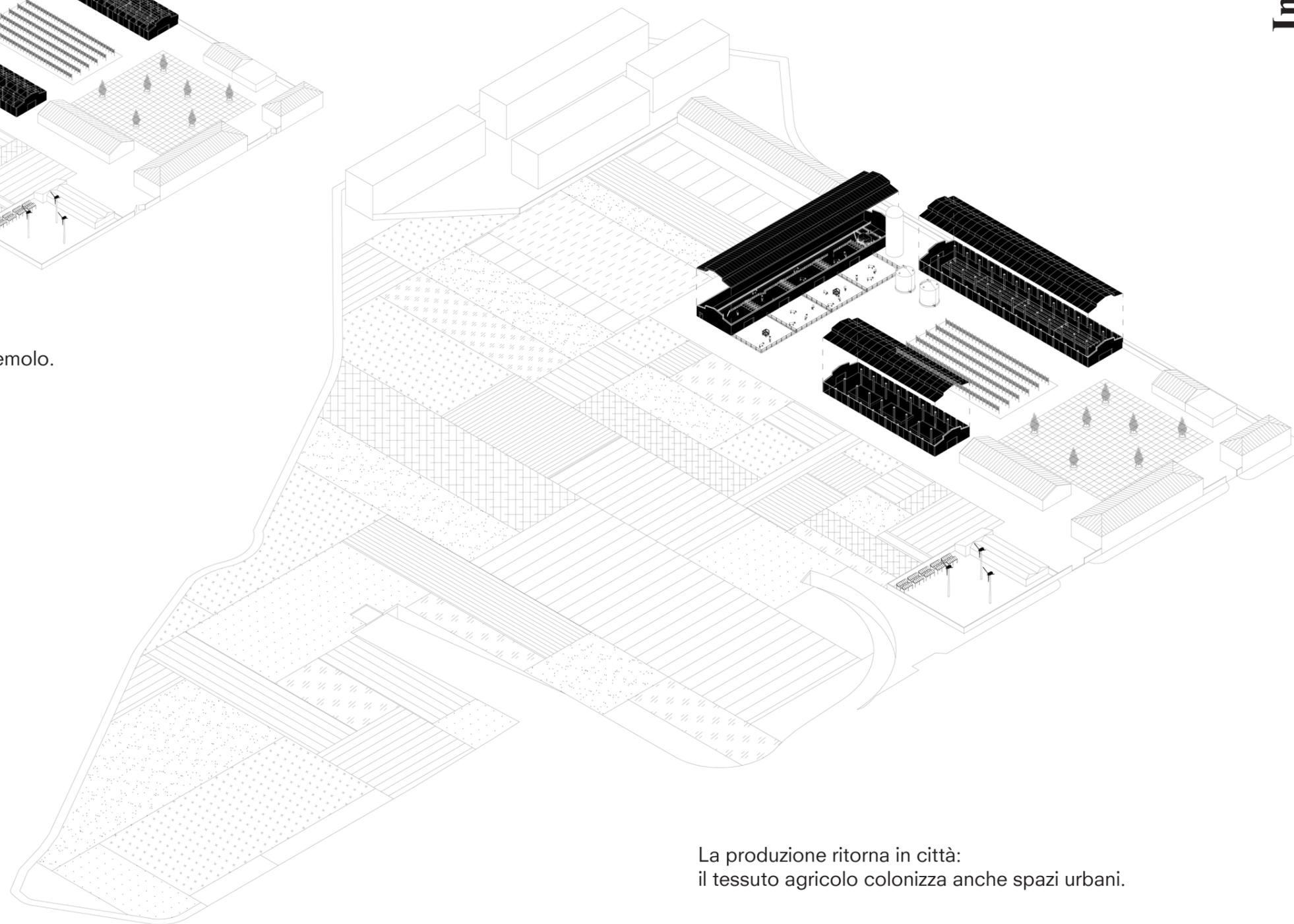
LA PRODUZIONE AGRICOLA INVADLA CITTA'



L'agricoltura entra nel centro urbano colonizzando le aree naturali non utilizzate.

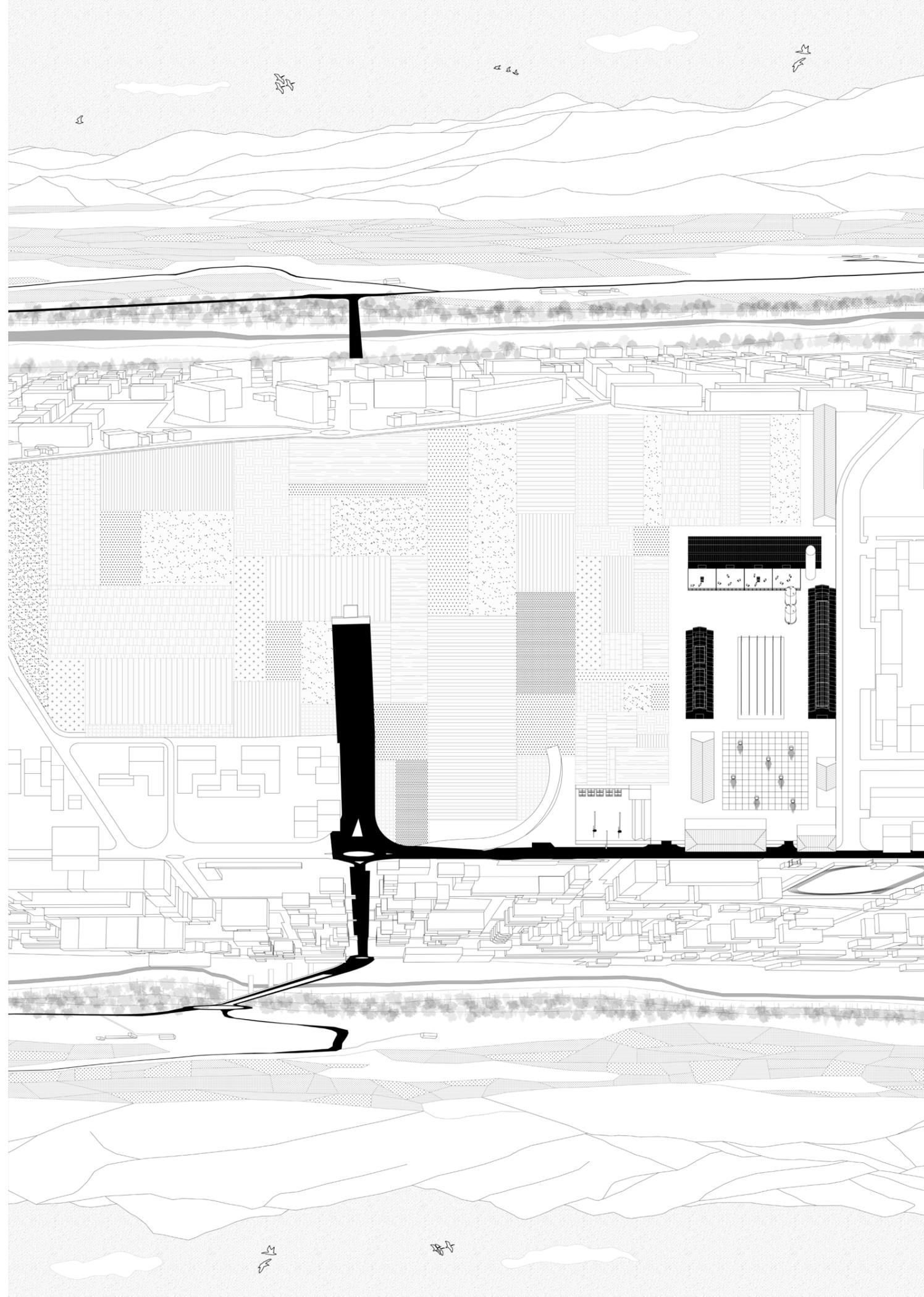


Un diverso progetto di suolo:
il tessuto agricolo colonizza la Ex Caserma Montezemolo.



La produzione ritorna in città:
il tessuto agricolo colonizza anche spazi urbani.

Un nuovo rapporto tra produzione e territorio.



conclusione

Progetto e produzione risultano oggi due parole innegabilmente legate, ma per mezzo di dinamiche completamente diverse rispetto al passato. Si è visto come ad inizio '900 il progetto degli spazi produttivi, che si prefiguravano come imponenti e solidi, ridefiniva l'assetto di una città; per poi passare dagli anni '80 e '90 dove la produzione ha lasciato quegli spazi in uno stato di abbandono prevalente, per muoversi altrove; ed infine ad oggi, dove la produzione in città si presenta in modo diverso. L'assetto urbano segue altre conformazioni e se vi è un rapporto con gli spazi produttivi, questo è fatto di frammenti distribuiti più o meno casualmente all'interno della città. Le grandi piastre industriali sono ormai al di fuori delle attività urbane, se non per qualche eccezione. Cosa significa quindi progettare i nuovi luoghi della produzione? Ad oggi una delle opzioni che sembra maggiormente funzionare è la riattivazione di quelle parti di città che sono figlie della dismissione, i cosiddetti wastelands¹, i luoghi residuali come direbbe Clément. La produzione sembrerebbe quindi tornare nei luoghi del passato ma non solo; con essa potrebbero essere riattivati anche i servizi, come le infrastrutture e le aree di logistica, il tutto per riaccendere parti del tessuto urbano, come a formare un riciclo urbano che costituisca nuove porzioni di città². Si può quindi dire che la produzione in città c'è, è presente ed è fondamentale che ci sia. Rispetto al passato sono cambiate le forme, le dimensioni e le dinamiche, ma celate dietro qualche muro le macchine continuano a funzionare. Probabilmente Stefano Micelli potrebbe aiutarci nella definizione di questo rapporto, sottolineando come i makers, gli attori, siano oggettivamente le figure che meglio possono rappresentare fisicamente questi spazi. Il coinvolgimento delle piccole imprese nei processi produttivi, facendo della componente artigiana il punto di forza, consentirebbe di dar loro visibilità nei processi produttivi a scala nazionale ed internazionale³. Così facendo la produzione si collocherebbe in città quasi come se fosse in "vetrina", atta a mostrare il processo di ideazione, per poi realizzare i prodotti in numeri più elevati, in spazi più ampi ed esterni al tessuto urbano.

Il concorso European si è rivelato un'ottima risorsa per l'esplorazione del tema. Il trattamento di E14 ed E15 come forma di archivio ha permesso di analizzare i progetti, di poter ricostruire e reinterpretare le modalità di ideazione dei lavori, al fine di definire le strategie riportate nella terza sezione della tesi. Ciò che in particolare si è compreso è che molto spesso la produzione diventa un pretesto per il cambiamento e la trasformazione di una città. Vi è quasi un gioco di parole da parte di European, dove l'uso del termine "productive cities" sembra quasi essere una scusante per spostare il focus dalla produzione alle città produttive. Quindi viene da chiedersi: la produzione nei progetti di European c'è davvero? Si c'è, ma in poco più della metà dei progetti vincitori; è significativo che solo il 55% dei progetti consideri la produzione come fattore chiave di un progetto di trasformazione di una città o di un territorio, e nei progetti effettivamente gli spazi. L'applicazione in maniera radicale delle strategie identificate nell'archivio è stata concepita per comprendere come queste tre strategie possano ridefinire la relazione tra città e produzione, valutandone l'efficacia e la credibilità. Ci siamo posti molte domande per risolvere il quesito. Se la produzione fosse un motore di sviluppo per un territorio, cosa permetterebbe di fare? Che reazioni a cascata genererebbe? Come ricostruirebbe questo rapporto che il decentramento e la globalizzazione hanno in qualche modo negato? Soprattutto a fronte di quanto detto dalle politiche che avanzano l'importanza di questo rapporto, la messa alla prova delle strategie progettuali ha dimostrato come l'inserimento della produzione all'interno di un tessuto urbano può veramente essere un motore di trasformazione per la città e per il territorio, con una conseguente reazione a catena. La produzione può generare così flussi economici e sociali a cascata, che possono attivare un territorio e una città, sradicandola, come nel caso del centro urbano di Cuneo, da un'immobilità produttiva diffusa.

1. Cecilia Furlan, Michael Stas, Benjamin Vanbrabant, Sven Mertens, *Vers les Pays Vert. The metamorphosis of Charleroi territory*, Officina, 2018, pag. 40-49.

2. Carta M., "Reload: riattivare il capitale territoriale per re-immaginare lo sviluppo", in "L'architettura degli spazi del lavoro. Nuovi compiti e nuovi luoghi del progetto", Quodlibet, Macerata, 2012.

3. Micelli S., *Le ragioni del lavoro artigiano nell'economia globale*, in "L'architettura degli spazi del lavoro. Nuovi compiti e nuovi luoghi del progetto", Quodlibet, Macerata, 2012.



Charlie Chaplin;
Modern Times, 1936.

RIFERIMENTI

BIBLIOGRAFIA

C. Arroyo, K. Borret, A. Degros, S. Stratis, C. Younes, D. Rebois, *Productive Cities: European 14 Theme*, European, Paris 2018.

D. Rebois & F. Bonnat, *European 14 results: Analysis of a session*, European, Paris 2018.

D. Rebois & F. Bonnat, *European 15 results: Productive cities 2*, European, Paris 2020.

R.M. Vesco, V. Giandelli, L. Sacchi, *Cuneo: città nuova e nuove identità produttive*, European Italia 2017.

T. Hatuka, E. Ben Joseph, S. Menozzi Peterson, *Facing Forward: Trends and Challenges in the Development of Industry in Cities*, in *Built Environment* n.43, pp. 145-155.

T. Hatuka, *Industrial Urbanism: Exploring the City-Production Dynamic*, in *Built Environment* n. 43, pp. 5-9.

T. Hatuka, E. Ben Joseph, *Industrial Urbanism: Places of Production*, Wolk Gallery, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge (MA.) 2014.

C. Bianchetti, M. Cerruti But, *Territory matter. Production and space in Europe*, in «City, Territory and Architecture», 2016.

A. Bocco, M. Cerruti But, *Innovazioni incrementalì*, in *Territorio e produzione*, Quodlibet, Macerata 2019, pp. 94-101.

A. Kercuku, *L'immagine della fabbrica*, in *Territorio e produzione*, Quodlibet, Macerata 2019, pp.156-160.

E. Llevat Soy, *Un collasso in sospenso: il dibattito scientifico sulla produzione*, in *Territorio e produzione*, Quodlibet, Macerata 2019, pp. 150-155.

G. Garofoli, *Territorio, economia e società all'epoca della crisi: alcune questioni interpretative e di metodo*, in *Territorio* n.81, Franco Angeli, Milano 2017, pp. 71-75.

C. Montanari, A. Bruzzo, *Dalle politiche europee di reindustrializzazione al provvedimento italiano "Industry 4.0"*, in *Territorio*, n.81, Franco Angeli, Milano 2017, pp. 76-80.

I. Vassallo, *Torino. Rileggere oggi la città fordista*, in *Territorio*, n.81, Franco Angeli, Milano 2017, pp.81-85.

M. Cerruti But, C. Mattioli, R. Segà, I. Vassallo (a cura di), *Territori nella reindustrializzazione*, in *Territorio* n.81, Franco Angeli, Milano 2017, p.65.

M. Cerruti But, C. Mattioli, R. Segà, I. Vassallo, *Spazi, territori e suoli della produzione*, in *Territorio* n.81, Franco Angeli, Milano 2017, pp.66-70.

S. Armondi, *Spazialità delle nuove produzioni e sfera pubblica a Milano*, in *Territorio*, n.81, Franco Angeli, Milano 2017, pp.92-96.

M. Carta, *Reload: riattivare il capitale territoriale per re-immaginare lo sviluppo*, in *L'architettura degli spazi del lavoro. Nuovi compiti e nuovi luoghi del progetto*, Quodlibet, Macerata 2012, pp. 72-81.

S. Micelli, *Le ragioni del lavoro artigiano nell'economia globale*, in *L'architettura degli spazi del lavoro. Nuovi compiti e nuovi luoghi del progetto*, Quodlibet, Macerata 2012, pp. 130-135.

A. Petrillo, *La crisi del governo urbano: alle origini di un dibattito*, in *Economia, società, territorio*, FrancoAngeli Editore, Milano 2013.

A. Ricciardi et al., *Strategie di back-reshoring in Italia: vantaggi competitivi per le aziende, opportunità di sviluppo per il Paese*, in *IPE Working Paper* vol.5, 2015.

C. Furlan, M. Stas, B. Vanbrabant, S. Mertens, *Vers les Pays Vert. The metamorphosis of Charleroi territory*, in *Officina*, 2018, pp. 40-49.

C.Tajani, *Manifattura Milano: un progetto per la città del lavoro*, in *affaritaliani.it*, 2017.

C. Bianchetti, A. Sampieri, A. Voghera, A. Kercuku, *Territories in crisis*, Jovis, Berlino 2015.

G. Clement, *Manifesto del terzo paesaggio*, Quodlibet, Macerata 2018.

K. De Backer et al., *Reshoring: Myth or Reality?*, *Technology and Industry Policy Papers* vol. 27, in *OECD Publishing*, Paris 2016.

L. Baima, C. Montipò, E. Protti, *Production Strikes Back: Rethinking Urban Manufacturing Spaces*, in *full.polito.it*

L. Fratocchi, C. Di Mauro, P. Barbieri, G. Nassimbeni, A. Zanoni, *When manufacturing moves back: Concepts and questions.*, in *Journal of Purchasing & Supply Management* vol. 20, 2014, pp. 54-59.

L. Fratocchi et al., *Il back-reshoring manifatturiero nei processi di internazionalizzazione: inquadramento teorico ed evidenze empiriche*, 2014.

N. Rappaport, *Hybrid Factory | Hybrid City*, in *Built Environment* n.43, pp. 72-86.

S. Christopherson, R. Martin, P. Sunley, P. Tyler, *Reindustrialising regions: rebuilding the manufacturing economy?*, in *Journal of Regions, Economy and Society* vol. 7, Cambridge 2014, pp. 351-358.

S. Micelli, *Futuro artigiano: l'innovazione nelle mani degli italiani*, Marsilio Editori, Venezia 2011.

SITOGRAFIA

<https://www.youtube.com/watch?v=Tm5k9Oe7Auw&feature=youtu.be>

<https://www.youtube.com/watch?v=pBmLHDANDKM&feature=youtu.be>

https://www.domusweb.it/it/notizie/2016/04/02/new_craft.html

https://ec.europa.eu/growth/industry/policy/renaissance_en

<https://cinemambiente.it/movie/last-call/>

<https://territoridellacondivisione.wordpress.com> <https://www.europ-pan-europe.eu/>

<https://sukunfuku.com/portfolio/europan-14/>

<https://afasiaarchzine.com/2017/12/albert-palazon-4/>

<https://afasiaarchzine.com/2019/12/europan-15/>

<https://dizionari.repubblica.it/Italiano/A/archivio.html>

<https://it.wikipedia.org/wiki/Cuneo>

<https://www.museotorino.it/site>

<http://webthesis.biblio.polito.it/>

<https://it.openmaker.eu/.../12/manifattura-milano-annibale-delia>

<https://www.manifattureaperte.it/>

<https://www.slideshare.net/MilanoInnovazione/>

https://cached.forges.forumpa.it/assets/Speeches/22313/co_03_d_elia.pdf

<https://www.slideshare.net/MilanoInnovazione/>

https://cached.forges.forumpa.it/assets/Speeches/22313/co_03_d_elia.pdf

<https://osservatoriopums.it/cuneo/>

<https://www.euopan-europe.eu/en/session/europan-14/topic>

<https://www.euopan-europe.eu/en/session/europan-15/topic>

<https://www.euopan-italia.eu/>

<https://www.euopan-italia.com/>

<http://www.euopan.de/de/>

<http://www.euopan-esp.es/blog/>

<http://www.euopanfrance.org/>

<https://www.euopan.at/>

<http://www.euopan.nl/>

<http://www.euopan.se/>

<http://europan.no/>

<http://europan.fi/>

CREDITI

le foto presenti nel capitolo 4 da pp. 184 - 195 sono state realizzate dagli autori;

tutti i disegni presenti nella tesi sono a cura degli autori, tranne dove indicato diversamente.

RINGRAZIAMENTI

18.03.1996

Fine.

Una parola che segna la conclusione di un percorso di cinque anni di studio, esperienze, incontri e nuove amicizie.

Grazie.

Una parola da dedicare.

A tutti Voi che prima o dopo ho incontrato nel mio cammino, anche solo per scambiare poche parole, e che siete stati parte di questo percorso.

Ai miei genitori e mia sorella, che mi hanno sempre sostenuto, aiutato e che da sempre sono un porto sicuro.

A Giulio, un grande amico e compagno, sempre pronto al confronto.

Ad Andre e Fede, amici e compagni di viaggio dal primo giorno. A Claudia, Anastasia, Camilla, Micaela.

A tutti Voi, con cui ho condiviso i mesi in Belgio.

Ai miei amici. Riparo nella tempesta.

Infine a Francesco, amico sincero e compagno di viaggio. Fiero di aver condiviso questo cammino, che da solo sarebbe sicuramente stato più difficile.

Simone

A tutte le persone che in un modo o nell'altro hanno contribuito al raggiungimento di questo obiettivo;

alla mia famiglia, con l'augurio che questo nostro legame non si dissolva mai;

a mia mamma, infinita dolcezza, grazie alla quale ho imparato ad amare;

a mio papà, costante determinazione, la più grande ispirazione che un figlio possa desiderare;

a mio fratello, fidato amico, solido riferimento a cui affidarsi in ogni situazione;

a Ines, grande amore, nido in cui trovare riparo nei momenti di esitazione;

a Giulio, confronto sicuro, sempre pronto a dare un consiglio;

a Chiara e Nico, compagni, amici dal primo momento;

agli amici di sempre, grazie ai quali non smetterò mai di sorridere;

ad Hong Kong, alla sua gente, alla sua lotta;

alle montagne, che mi hanno insegnato a vivere, a respirare, a crescere;

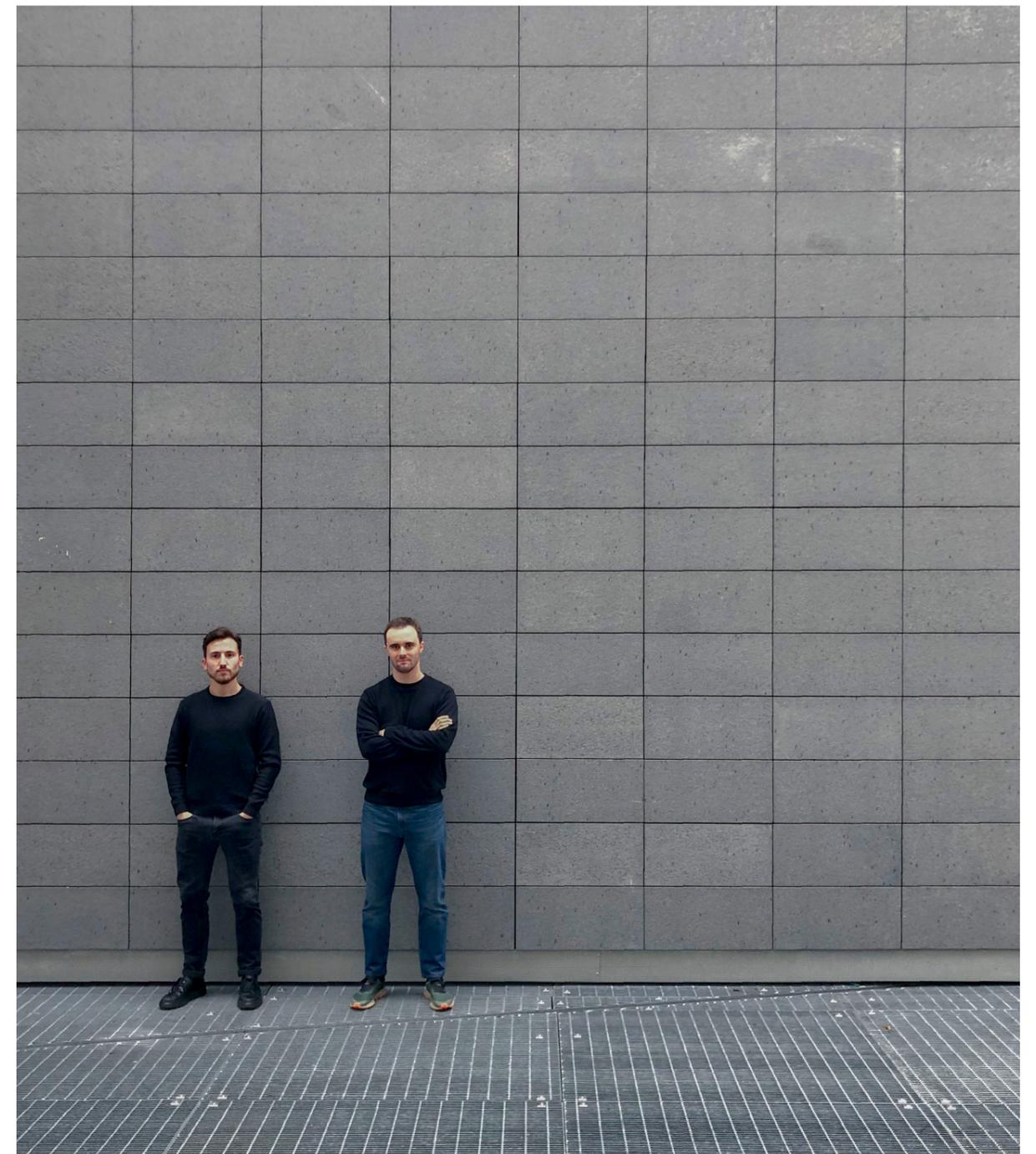
infine a Simone, passione incontenibile, questo traguardo è per noi;

grazie.

Francesco

A Ianira Vassallo, per la sua conoscenza, il tempo dedicato; per essere stata una guida instancabile e aver creduto fortemente in questo lavoro.

A Cristina Bianchetti, per la sua esperienza e per la capacità di fornire sempre ottimi spunti di riflessione.



PROGETTO PRODUZIONE

Tesi di Laurea Magistrale in Architettura Costruzione Città.

POLITECNICO DI TORINO;
Dipartimento di Architettura e Design;
Dicembre 2020.

In un panorama di dibattito nazionale ed internazionale, il tema delle città produttive risulta essere una questione attuale ed aperta, in quanto cruciale per la trasformazione di numerose città. Partendo da queste considerazioni è quindi necessaria un'indagine, utile a costruire un archivio di informazioni, che definisca un background conoscitivo e che permetta di comprendere meglio il rapporto tra città e spazi produttivi, soprattutto in un contesto progettuale. Questo lavoro di comprensione, analisi critica e decostruzione, sarà determinante non solo per individuare possibili soluzioni al problema, o per sollevare questioni relative al tema, ma anche per dar vita a possibili scenari di trasformazione urbana.