

### **Mostar (BiH) – Recupero del centro distrutto**

di Elisa Guglielmero

Relatore: Domenico Bagliani

Correlatore: Mauro Berta

Il mio intervento s'inserisce in un contesto apparentemente tranquillo, ma in realtà segnato profondamente dalla guerra e dall'odio razziale. L'ambito a cui faccio riferimento è la splendida cittadina della Bosnia Erzegovina: MOSTAR.

Anche se ormai sono passati undici anni da quando Mostar è stata investita dalle due orribili guerre, purtroppo i segni di distruzione e divisione permangono oltre che nel tessuto urbano, anche e soprattutto nei mostarini.



Gran parte degli edifici storici sono stati dilaniati, e la seconda guerra non ha risparmiato neanche lo splendido Ponte Vecchio, simbolo stesso della cittadina. Infatti nel 1993 l'esercito croato fa esplodere lo Stari Most, perché ritenuto obiettivo militare. Le immagini che testimoniano questa barbarie in poco tempo fanno il giro del mondo, e ottengono l'indignazione da parte di tutta l'opinione pubblica. Dopo la guerra Mostar si è trovata divisa in due parti: Est e Ovest; e la Neretva, il bellissimo fiume che attraversa la città, diventa la linea di confine tra le due zone.

Oggi anche se sono passati parecchi anni dalla fine del conflitto, e la condizione è meno critica di quanto lo era un tempo, qui come in tante altre parti della Bosnia, permane una situazione estremamente delicata.

Molte persone tra cui un cospicuo numero di bambini soffrono di ansie. Ad esempio è stato rilevato che a scuola rumori troppo forti spaventano gli alunni, perché rievocano loro immagini di guerra.

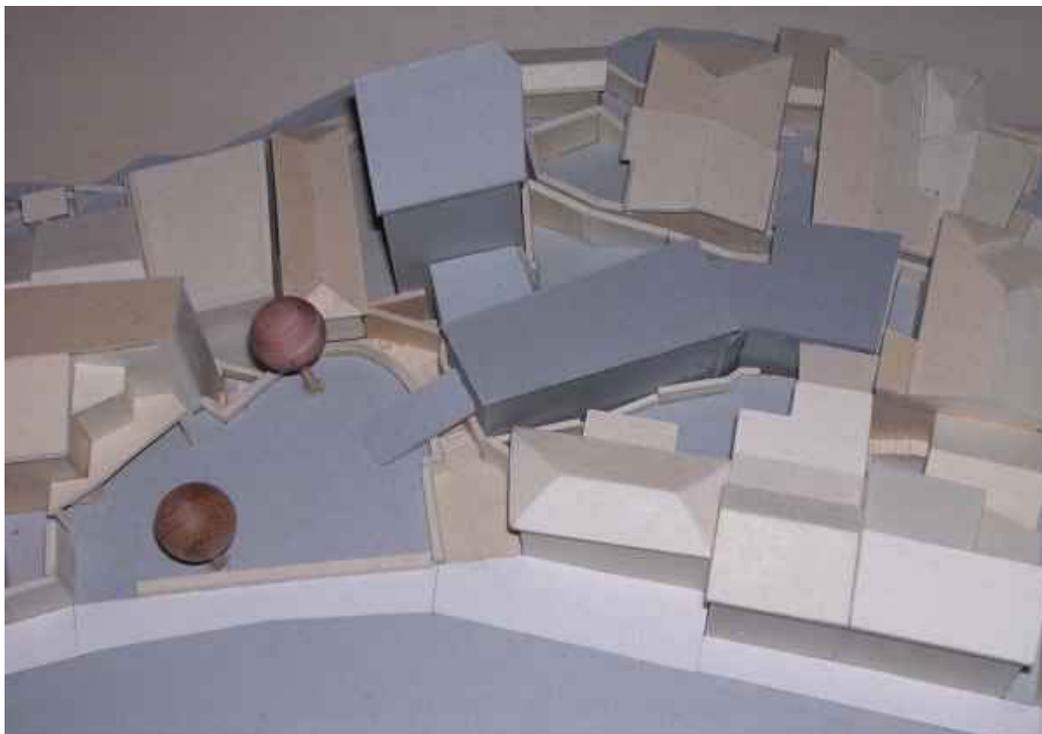
Proprio in questo senso bisogna partire a “rieducare” i ragazzi ad avere più fiducia in se stessi e nei confronti degli altri, a sviluppare le capacità di negoziazione, e di risolvere i problemi in modo pacifico. E proprio in questa direzione, durante la ricostruzione della città, a Mostar sono state aperte due ludoteche; il loro obiettivo era quello di diventare il servizio educativo che privilegiando la dimensione del gioco, rieducasse alla PACE.

La ludoteca in zona croata ha trovato da subito una collocazione stabile, ma non si può dire altrettanto per la ludoteca in zona musulmana. Infatti quest’ultima ha dovuto spostarsi da un edificio all’altro, senza però trovare una sua sede, e proprio perché questo è un problema non irrilevante, è stata richiesta la progettazione di un edificio adeguato a svolgere tale funzione. Per questo motivo il mio progetto si colloca in una zona centrale della città storica, a ridosso della Neretva, vicino al Ponte Vecchio, dove l’etnia preponderante è quella musulmana.



Il mio progetto prevede di affiancare alla ludoteca tradizionalmente concepita la “ludoteca verde”; ovvero uno spazio adibito a giardino attrezzato, dove i bambini possono giocare ma soprattutto riscoprire il contatto con la natura. Infatti dopo la guerra Mostar ha dovuto affrontare l’emergenza della ricostruzione delle abitazioni, mettendo in secondo piano le aree verdi, che si sono ulteriormente degradate diventando luoghi poco sicuri.

Parte della ludoteca nasce all'interno dei ruderi degli edifici preesistenti, e si modella dentro il perimetro dell'area stessa, assumendo la forma di una "L". Essenzialmente il progetto è costituito da una torre di sei piani fuori terra, collegata da un "ponte" ad un corpo più massiccio e meno alto.



Detto edificio è messo in comunicazione con la strada principale, la Marsala Tita, tramite una seconda passerella. Ciò è dovuto al fatto che la ludoteca si sviluppa su piani diversi, in quanto l'area di progetto a ridosso della Neretva, degrada verso il fiume.

Questi due ponti vogliono esser un omaggio allo Stari Most, che da sempre è visto come una sorta di collegamento tra le diverse culture; sperando che tutto ciò sia di buon auspicio e che i bambini, affrontando insieme agli educatori i problemi legati alla vita quotidiana, possano un giorno risaldare i rapporti con l'altra parte della città.

Per ulteriori informazioni, e-mail:  
Elisa Guglielmero: [guly1979@libero.it](mailto:guly1979@libero.it)