

CENTRO EDUCATIVO MINORI PETER PAN

progetto di place-making





**Politecnico
di Torino**

CENTRO EDUCATIVO MINORI PETER PAN

progetto di place-making

Corso di Laurea Triennale in Design e Comunicazione
A.a. 2022/2023
Sessione di Laurea Luglio 2023

Candidato
Lorenzo Finotto

Relatore
Cristian Campagnaro

INDICE

0.0	Introduzione	7	4.0	Fase di progettazione	49
1.0	Contesto	9	4.1	<i>post-produzione dei disegni</i>	49
1.1	<i>utenza</i>	10	4.2	<i>griglia realizzativa</i>	52
1.2	<i>mission</i>	10	5.0	Fase esecutiva	55
1.3	<i>stato dell'arte</i>	11	5.1	<i>disegno</i>	55
1.4	<i>problema</i>	14	5.2	<i>preparazione parete</i>	58
1.5	<i>l'identità</i>	15	5.3	<i>creazione stencil</i>	62
2.0	Progetto	19	5.4	<i>realizzazione</i>	66
2.1	<i>concept</i>	19	6.0	Esiti del progetto	73
2.2	<i>linee guida</i>	21	6.1	<i>risultato finale</i>	73
2.3	<i>obiettivo</i>	22	6.2	<i>evoluzione futura</i>	80
2.4	<i>place-making e place-identity</i>	26	7.0	Fonti	93
2.5	<i>evoluzione del progetto</i>	30			
2.6	<i>casi studio</i>	34			
3.0	Fase di ricerca	43			
3.1	<i>riunioni di équipe</i>	43			
3.2	<i>ingresso in struttura</i>	44			
3.3	<i>introduzione alla riflessione</i>	45			

0.0

INTRODUZIONE

Il progetto nasce dalla volontà personale di esplorare un ambito diverso rispetto a quelli che ho sempre indagato.

Realtà come il centro educativo minori e la tipologia di utenza sono elementi che hanno costituito uno stimolo, contribuendo ad una maggiore comprensione degli aspetti del design che vorrei approfondire in futuro.

Il progetto di tesi parte dall'analisi dello scenario, la ricerca di casi studio e l'approfondimento di aspetti legati: all'identità, agli spazi fisici, al place-making e alla place identity passando alla progettazione di un laboratorio fino ad arrivare alla produzione del risultato finale.

1.0

CONTESTO

Il centro diurno Peter Pan, anche detto centro educativo minori (C.E.M.), è un servizio della **Cooperativa Animazione Valdocco** situato in via Casalborgone 9/A a Torino ed è attivo dal 1997, l'attuale responsabile del servizio è Davide Ughetto. La Cooperativa Animazione Valdocco è una impresa sociale, una cooperativa sociale di produzione lavoro, non ha fini di lucro. È rivolta alla promozione, progettazione e gestione di servizi sociosanitari, educativi, animativi e culturali, finalizzati a **prevenire e contenere i rischi e gli effetti dell'esclusione e del disagio sociale** e opera in integrazione con altre cooperative, organizzazioni del volontariato, realtà dell'associazionismo, istituzioni pubbliche.

1.1 UTENZA

L'utenza che il C.E.M ha in carico è di età compresa **tra i 10 e i 17 anni**, provenienti dall'assistenza sociale e dalla neuropsichiatria infantile. Trovano posto in struttura minori con famiglie disfunzionali, minori con forme di ritardo cognitivo medio-lieve e minori che hanno compiuto atti antisociali.

1.2 MISSION

Nella mission del centro diurno ci sono quindi elementi di **autonomia personale e definizione della propria identità**, di supporto allo studio e alla scolarizzazione. Le attività sono quindi sia dentro al centro diurno con momenti studio, di confronto, ludici e aggregativi sia fuori dal centro con gite e partecipazione ad eventi. Vengono presi in carico se si ritiene che ci sia un bisogno di socializzazione e di esperienze differenti da quelle vissute dal minore fino a quel momento.

1.3 STATO DELL'ARTE

Il centro diurno si presenta una struttura organizzata su due piani e con diverse stanze:

piano terra

- stanza di **ingresso** in cui è presente un calcetto, utilizzata dai ragazzi per riporre i propri zaini una volta entrati. (fig. 1)
- stanza **deposito materiale**, viene riposto il tavolo da ping pong e tutti i materiali necessari per i laboratori. (fig. 2)
- stanza **attività**, destinata allo svolgimento dei laboratori e delle attività legate al gioco come il ping pong e il basket. (fig. 3)

piano soppalcato

- ambiente con librerie, tavoli, sedie, divano e tv. In questo spazio vengono svolte le attività statiche come lo studio e ludiche come l'utilizzo della playstation quando concesso dagli educatori. (fig. 4)

Il centro diurno viene identificato con i colori verde, giallo ed arancione, predominanti in tutte le stanze. All'interno della struttura trovano spazio diversi interventi murali e disegni vari che però non sono stati prodotti dagli utenti stessi della struttura.



fig.1 - ingresso

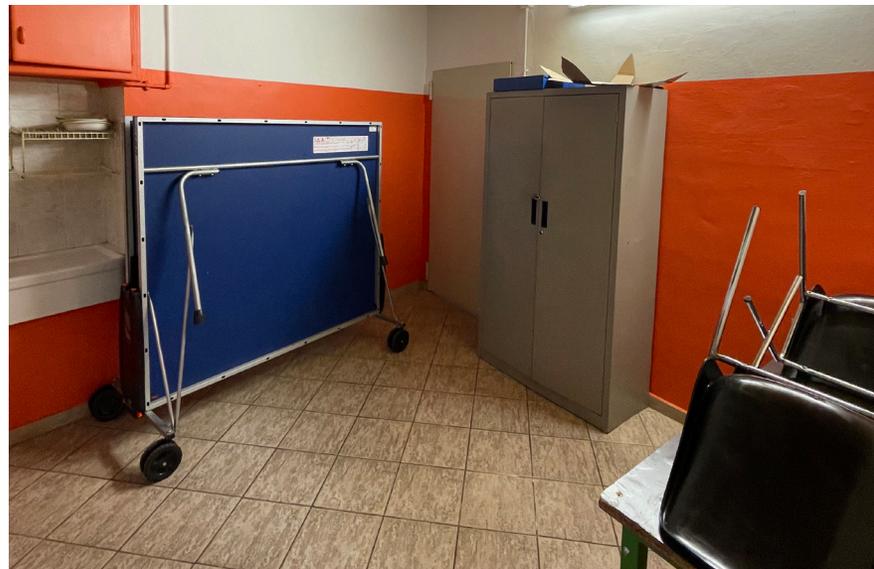


fig.2 - deposito materiale



fig.3 - attività



fig.4 - soppalco

1.4 PROBLEMA

A causa del periodo pandemico e delle restrizioni agli spazi frequentati da molte persone, il centro diurno ha dovuto reinventarsi perdendo il suo carattere statico legato a un luogo, spostandosi maggiormente sul territorio. Questo ha portato a una riduzione delle attività di gruppo e dei laboratori fissi che il centro diurno proponeva, **riducendo l'occasione di confronto fra minori** che la struttura e le attività permettevano. Dopo il periodo pandemico ed un generale cambio di utenti e operatori, il centro diurno ha avuto **difficoltà a ritrovare una sua identità di gruppo** all'interno della struttura.

Alla luce di questi elementi si è valutato, con il referente della struttura Davide Ughetto, di effettuare un percorso insieme all'équipe e ai minori incentrato sull'identità e i bisogni del luogo da loro vissuto. Il **percorso deve essere sia riflessivo che pratico**, mettendo mano attivamente al centro diurno con scopo di migliorare il rapporto che gli abitanti hanno con esso.

1.5 L'IDENTITÀ

L'identità può essere definita come la **percezione e l'immagine di sé di un individuo o di un gruppo**. È composta da una combinazione di caratteristiche personali, sociali e culturali che definiscono chi siamo e come ci vediamo nel contesto più ampio della società.

Può essere **influenzata da diversi fattori**, elementi contribuiscono alla formazione dell'identità individuale e collettiva e influenzano la nostra percezione di noi stessi e degli altri. È importante sottolineare che l'identità è un **concetto complesso e mutevole** che può evolvere nel corso del tempo. Le esperienze personali, le interazioni sociali e le influenze culturali contribuiscono alla costruzione e alla ridefinizione dell'identità.

identità dal punto di vista educativo

Lo sviluppo dell'identità di un minore è un processo complesso che coinvolge la formazione di un senso di sé e **l'acquisizione di una comprensione di chi sono e del mio posto nel mondo**. Durante la preadolescenza, il minore attraversa la tappa più importante, quella cruciale per lo sviluppo della personalità adulta. Può essere influenzato da una serie di fattori: inclinazioni caratteriali, modelli da seguire, genitori, insegnanti, successi e frustrazioni a scuola.

Durante l'infanzia, i minori sperimentano e provano diverse identità, cercando di comprendere chi sono e cosa li rende unici. Anche il **contesto familiare** gioca un ruolo fondamentale nello sviluppo dell'identità di un minore.

Durante lo sviluppo dell'identità di un minore, è **importante fornire un ambiente di sostegno, rispetto e accettazione**. Gli educatori, i genitori e gli adulti di riferimento possono svolgere un ruolo fondamentale nel fornire un supporto emotivo e nelle opportunità di esplorazione e di auto-riflessione, creando un contesto in cui i minori possono sviluppare una visione positiva di sé stessi e un senso di appartenenza.

In questo percorso si intrecciano due elementi: l'idea che un individuo ha di sé e ciò che l'individuo è realmente. L'idea che un individuo ha di sé rac-

chiude aspetti che derivano dalle proprie capacità introspettive, dalla propria autostima e dai modelli (genitoriali e non) interiorizzati, mentre il secondo aspetto, ciò che l'individuo è realmente, riguarda la capacità di effettuare un buon esame di realtà.

Il confronto con i pari e con gli adulti di riferimento in merito a queste domande aiuta l'adolescente a costruire tasselli della propria identità, ma nello stesso tempo può suscitare ansie, dubbi e insicurezze.

2.0

PROGETTO

Il progetto nasce quindi in risposta alla problematica emersa durante gli incontri con il responsabile del servizio e l'équipe di educatori che lavora all'interno della struttura.

2.1 CONCEPT

Il progetto si propone di **esplorare il concetto di identità personale in relazione allo spazio del centro diurno**. L'artefatto finale sarà la creazione di un'opera collettiva che rappresenti simbolicamente questa riflessione.

L'obiettivo sarà ritrovare l'identità collettiva degli utenti attraverso la ricerca della propria identità. Per raggiungere l'obiettivo, saranno utilizzati processi partecipativi che serviranno per promuovere la riflessione del lavoro svolto durante il progetto. L'opera, quindi, diventerà un punto di riferimento per l'utenza del servizio all'interno del centro diurno.

Per la creazione di quest'opera sarà necessario seguire ed eseguire diverse attività progettuali.

In un primo momento, i partecipanti saranno incoraggiati a riflettere sullo spazio del centro diurno, come si sentono nel contesto, quali sono i ruoli e le relazioni che stabiliscono con gli altri. Successivamente, i partecipanti saranno coinvolti in una ricerca simbolica. Saranno incoraggiati a trovare un simbolo che rappresenti la loro identità personale in relazione allo spazio. In un secondo momento, gli utenti dovranno reinterpretare i simboli trovati durante la fase di ricerca, sperimenteranno la tecnica del disegno e la creazione degli stencil per dare forma ai loro simboli. Infine, i simboli creati dai ragazzi saranno combinati per creare l'opera collettiva. Quest'ultima diventerà espressione visiva e tangibile dell'identità collettiva dei partecipanti e dello spazio del centro diurno.

2.2 LINEE GUIDA

Partecipazione attiva, gli utenti e l'équipe saranno parte attiva del progetto in tutte le sue fasi, dalla progettazione alla realizzazione in un processo di co-progettazione.

Memoria e affezione, creare memoria, ricordo e affezione al luogo attraverso la creazione di un elaborato che renda il luogo maggiormente vissuto.

Riconoscibilità, attraverso la partecipazione attiva al laboratorio gli utenti dovranno riconoscersi e ritrovarsi guardando l'opera che verrà prodotta in maniera collettiva

2.3 OBIETTIVO

Per arrivare all'obiettivo finale sono state approfondite e messe in relazione due tematiche: l'identità personale e l'identità di luogo.

L'identità personale è un concetto complesso che può essere definito in diversi modi, poiché coinvolge molteplici aspetti. In generale, l'identità di una persona si riferisce all'insieme di caratteristiche, attributi, convinzioni, valori, esperienze e relazioni che la rendono unica e la distinguono dagli altri individui. L'identità è la percezione che ogni persona ha di sé stessa, in relazione agli altri e al gruppo sociale di appartenenza. Non è solo un concetto individuale, ma implica anche il riconoscimento reciproco tra l'individuo e la società.

Le persone possono esplorare e sviluppare diverse sfaccettature della propria identità ma anche sperimentare conflitti.

L'identità di un luogo viene definita dal design attraverso la progettazione intenzionale e consapevole degli elementi fisici, funzionali ed estetici che compongono il luogo stesso. Vengono considerati una serie di fattori: la funzione, l'uso previsto, l'ambiente circostante, le esigenze degli utenti e gli obiettivi del progetto.

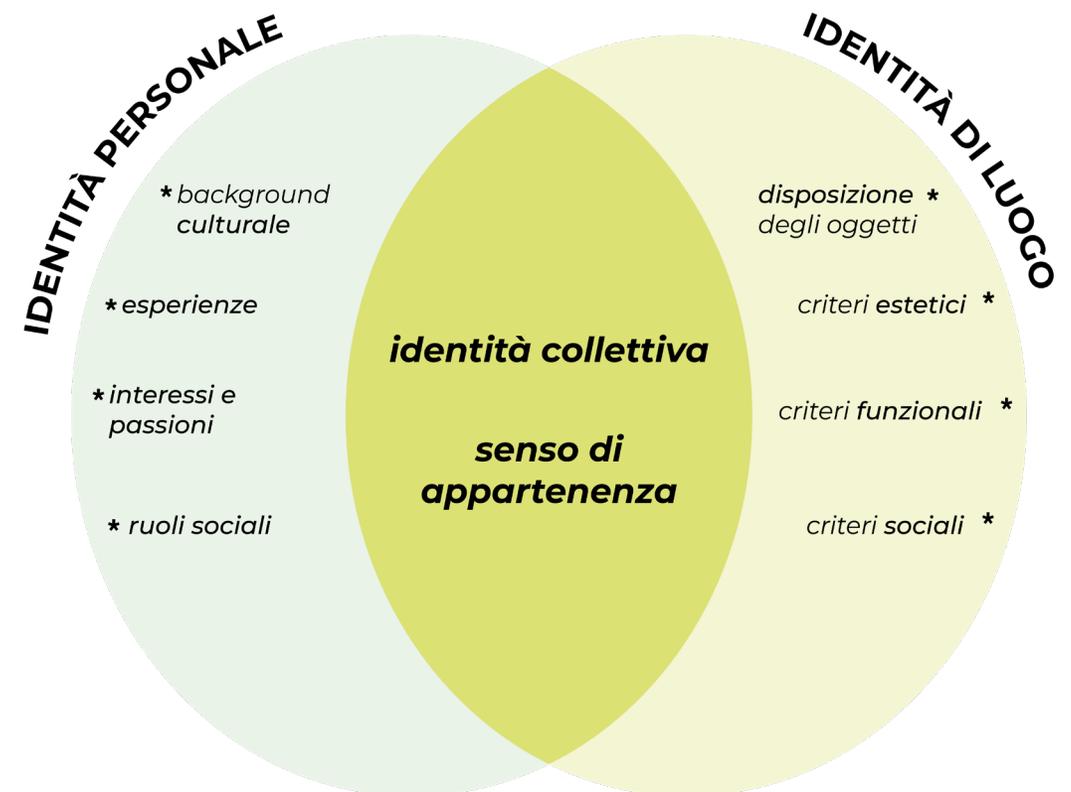
Attraverso il design, si può definire l'identità di un luogo creando un'atmosfera distintiva e unica che rifletta la sua storia, la cultura locale e le aspirazioni della comunità. Il design può incorporare elementi architettonici, paesaggistici, artistici e urbani per creare una composizione coerente e armoniosa. Inoltre, il design di un luogo può influenzare l'esperienza degli utenti, fornendo un'organizzazione spaziale intuitiva, percorsi fluidi, spazi di qualità e dettagli estetici accattivanti. Può anche tener conto delle esigenze di accessibilità, sostenibilità e sicurezza, contribuendo al benessere degli individui e alla vitalità della comunità.

Il design di un luogo può spaziare da progetti su larga scala, come la pianificazione di un quartiere o di un parco, a interventi su scala più ridotta, come la progettazione di arredi urbani o di spazi interni. Indipendentemente dalle dimensioni, l'obiettivo del design è quello di creare luoghi significativi che soddisfino le esigenze delle persone e promuovano una connessione emotiva e funzionale con il contesto circostante.

I luoghi, dal punto di vista antropologico, rappresentano uno spazio che ha un significato relazionale, identitario e storico. In questo spazio, le relazioni sono attivate e sono elemento integrante. Le persone si riconoscono all'interno di questi luoghi e per questo motivo possono essere considerati identitari, poiché condividono una storia o una motivazione comune.

Il concetto di identità di luogo è emerso nella Psicologia Ambientale verso la fine degli anni Settanta, quando l'autore Proshansky per la prima volta lo ha definito:

“ *L'identità di luogo rimanda a quelle dimensioni del sé che definiscono l'identità personale dell'individuo in relazione all'ambiente fisico attraverso un complesso sistema di idee, credenze, preferenze, sentimenti, valori e mete consapevoli e inconsapevoli unite alle tendenze comportamentali e alle abilità rilevanti per tale ambiente* ”



2.4 PLACE-MAKING E PLACE-IDENTITY

place-making

Il place-making è un concetto che si riferisce al **processo di coinvolgimento delle persone** nella creazione, trasformazione e gestione di uno spazio pubblico o di un luogo specifico. Invece di essere un semplice atto di design o pianificazione urbana, il place-making **parte dal basso** coinvolgendo la partecipazione attiva e il coinvolgimento della comunità nel plasmare il proprio ambiente. Il place-making si basa sull'idea che i luoghi siano più di semplici spazi fisici. Essi sono il prodotto delle interazioni sociali, delle esperienze e delle identità delle persone che li frequentano.

L'obiettivo è quello di creare luoghi autentici, inclusivi e significativi, che rispondano alle esigenze e ai desideri della comunità e promuovano il benessere sociale, mettendo in atto una serie di attività, come il coinvolgimento della comunità nella pianificazione e progettazione dei luoghi, la promozione dell'arte e della cultura locale, la creazione di spazi pubblici accessibili e invitanti, l'organizzazione di eventi e attività che favoriscano l'interazione sociale e la costruzione di un senso di appartenenza.

Il place-making può avere numerosi benefici per una comunità, tra cui un maggiore senso di identità e orgoglio locale, un miglioramento della qualità della vita, un aumento dell'interazione sociale e della coesione comunitaria, nonché un impatto positivo sull'economia locale e sul turismo.

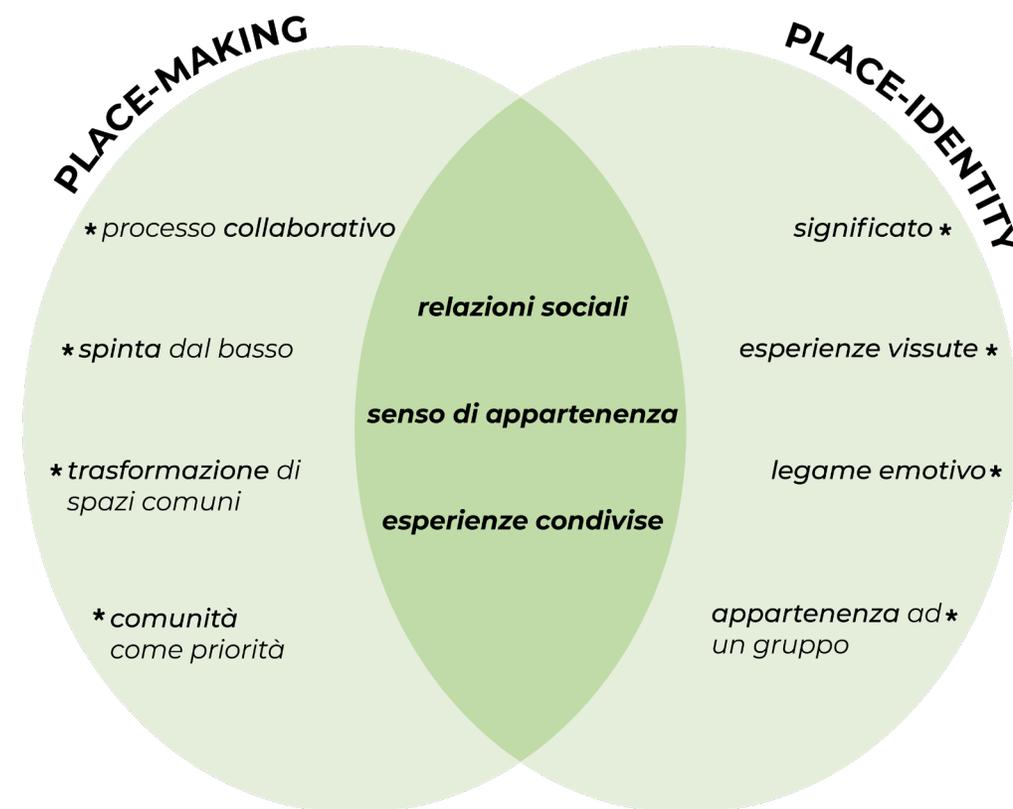
L'approccio può variare da caso a caso, poiché ogni luogo ha le sue specificità e necessità uniche. Tuttavia, l'elemento centrale è sempre l'attenzione alla partecipazione della comunità e al coinvolgimento delle persone nella creazione e nella gestione dei propri spazi di vita.

Prima di avviare un progetto di placemaking bisogna "preparare il terreno" creando legami con gli stakeholder e con la comunità che vive gli spazi. Una volta avviato il progetto non può essere abbandonato ma deve ricevere una spinta dai progettisti che si devono impegnare nel supportare con attività lo spazio riprogettato.

place-identity

La place identity, o identità di un luogo, si riferisce al **legame emotivo e cognitivo che le persone sviluppano nei confronti di un luogo specifico**. È l'insieme delle esperienze, delle memorie, delle percezioni e delle associazioni che un individuo o una comunità hanno con quel luogo. Può derivare da diversi fattori, come la storia personale di un individuo nel luogo, le relazioni sociali che si sviluppano in quel contesto, l'architettura e il paesaggio caratteristici, le attività culturali o ricreative che si svolgono nella zona, e così via. Questi elementi contribuiscono a definire l'identità unica di un luogo e a creare un senso di appartenenza e di legame emotivo con esso.

La place identity può avere un impatto significativo sulla vita delle persone, influenzando il loro senso di identità personale e collettiva, la loro percezione di sicurezza e benessere, nonché le relazioni sociali e l'attaccamento alla comunità locale. Inoltre, può svolgere un ruolo importante nel processo di rigenerazione urbana e nella valorizzazione dei luoghi attraverso l'identificazione delle loro caratteristiche distintive e la promozione di un senso di orgoglio e appartenenza nella popolazione locale.



2.5 EVOLUZIONE DEL PROGETTO

Il progetto inizialmente si poneva l'obiettivo di ripensare lo spazio del centro diurno in termini di co-progettazione di arredi a sostegno dei laboratori e creazione di un artefatto che potesse donare identità allo spazio.

Con il confronto costante con l'équipe, conoscendo meglio le dinamiche e la tipologia di utenza che vive lo spazio, si è optato per un progetto che non richiedesse un carico troppo pesante da sostenere per i ragazzi. Un progetto di autocostruzione avrebbe impiegato tecniche, attrezzatura, materiale, attenzione e cura che avrebbe potuto destabilizzare l'utenza. Per fare questo sarebbe stato necessario organizzare un laboratorio in cui attenzione e sicurezza non venissero mai meno e la durata delle attività sarebbe stata elevata, mentre alcuni interventi all'interno della struttura non si sarebbero potuti effettuare, a causa di regolamentazioni legislative.

Si è optato quindi per un progetto altrettanto attraente, che ha portato i ragazzi a ragionare in maniera più approfondita sul concetto di identità. Le attività svolte sono state discusse all'interno delle riunioni in modo tale da renderle il più adatte possibile al contesto in cui si è andato ad operare. Si è deciso di svolgere attività brevi, per permettere a tutti i ragazzi di mantenere una soglia

dell'attenzione alta per periodi di breve durata. Le operazioni dureranno all'incirca 60/90 minuti. Le attività svolte hanno avuto un coefficiente di difficoltà poco elevato ma allo stesso tempo un alto livello di cura.

Grazie a queste accortezze, alla disponibilità degli educatori e collaborazione dei ragazzi il laboratorio è proseguito in maniera ottimale operando in un clima sereno.

** arredo e decorazione*

intervento spot

** costruzione di arredi a sostegno dei laboratori*

concetto di identità più approfondito

** tecniche e attrezzature complesse*

tecniche semplici e attrezzatura accessibile

** assicurare elevato livello di sicurezza*

attività più adatte al contesto

** elevato coefficiente di difficoltà e attenzione*

coefficiente di difficoltà limitato

** tempistiche lunghe*

attività di breve durata

** regolamentazioni stringenti*

permessi non necessari

2.6 CASI STUDIO

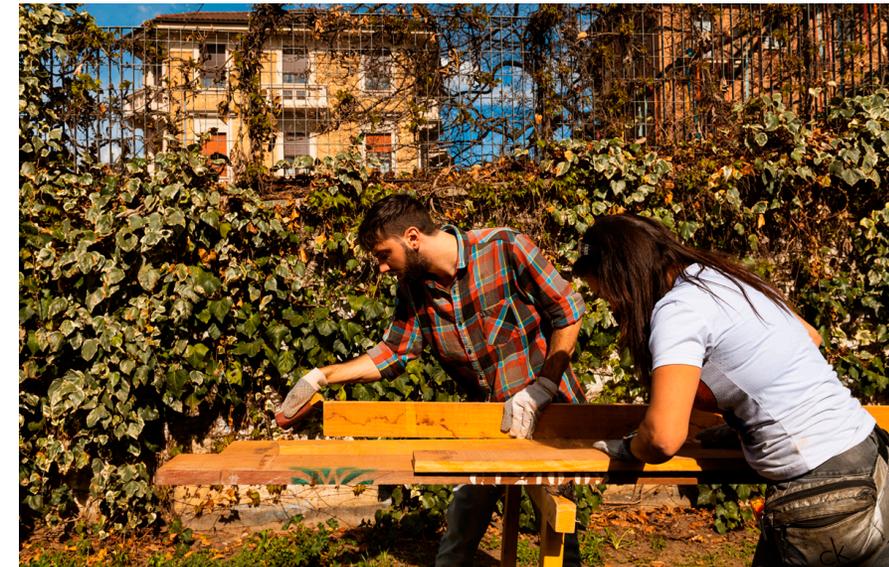
Precollinear Park

Torinostratosferica

Torino, 2020

Torino Stratosferica ha dedicato parte delle proprie risorse per realizzare il suo primo progetto di placemaking, trasformando un'area abbandonata che ospitava la linea 3 della metropolitana leggera in un parco urbano temporaneo. Questo nuovo parco lineare ha restituito alla comunità uno spazio pubblico che aveva perso la sua funzione, dando vita a una striscia verde che collega quattro quartieri. Si tratta di un'iniziativa collettiva di rigenerazione urbana, ispirata a ciò che avviene in molte città di tutto il mondo.

Come molti progetti di trasformazione urbana partiti "dal basso", anche questo si concentra su spazi marginali, spesso trascurati, e li interpreta in modo nuovo. Si parte dall'esistente, osservando le potenzialità dello spazio e valutando quali miglioramenti e semplici cambiamenti possano generare nuovi utilizzi.



The Shafter Library & Learning Center

Project for Public Spaces

California USA, 2022

Lo Shafter Library & Learning Center, situato a Shafter, California, offre alla comunità locale l'accesso a computer, libri e altre risorse. La comunità, composta per l'84% da latini-americani, riceve assistenza dalla prima classe della scuola elementare fino all'età adulta.

Attraverso un workshop che ha coinvolto 350 persone, tra adulti e bambini della comunità, sono stati discussi possibili miglioramenti per rendere la struttura più funzionale, accessibile e piacevole. Complessivamente, queste migliorie hanno portato a un drastico aumento dell'affluenza presso il centro, con il numero di persone che possono ora usufruire delle strutture raddoppiato. La nuova Children's Reading Room, un luogo dove giocare e costruire con i Lego, è diventato il punto di ritrovo preferito per i bambini locali dopo la scuola.



Pop-up furniture

Studenti

Oslo Norvegia, 2020

Gli studenti della Hersleb High School di Oslo, insieme alla comunità locale, si sono proposti di arricchire il cortile della scuola, il loro luogo di incontro, producendo mobili pop-up per renderlo più vivace e colorato. I ragazzi hanno individuato la necessità di introdurre posti a sedere, colori e piante. Durante un periodo di cinque giorni, i giovani e i volontari hanno imparato a utilizzare trapani, seghe e a costruire i mobili pop-up. Gli studenti hanno iniziato a riorganizzare i diversi moduli che possono essere facilmente spostati grazie alle ruote.

Gli studenti che hanno partecipato a questo progetto hanno sperimentato un arricchimento delle competenze pratiche e hanno stabilito nuove connessioni che saranno utili per il loro futuro.



East Newport Hub

PLACEmaking

Newport Galles, 2019

Ringliand Community Centre doveva essere il fulcro culturale di Newport, ma col tempo ha perso il suo splendore. Nonostante l'edificio avesse un aspetto logoro, si è optato per il percorso della ristrutturazione anziché della ricostruzione. Durante l'intero progetto, ci si è concentrati sul miglioramento dell'esperienza degli utenti. L'impegno durante la fase di progettazione ha preso in considerazione le relazioni esistenti e ha garantito soluzioni in linea con le esigenze della comunità locale.

L'edificio è stato selezionato per diventare una tela per l'arte di strada, e le proposte sono state sviluppate da un gruppo di giovani appartenenti alla comunità, con età comprese tra gli 8 e i 18 anni. Inizialmente guidati da un artista di strada professionista, il gruppo ha poi continuato autonomamente a dipingere l'opera d'arte.

Il feedback positivo ricevuto per questo progetto ha portato alla pianificazione di attività simili per altri spazi della comunità, sempre sotto la guida di artisti.



3.0

FASE DI RICERCA

In questa sezione verranno approfondite le varie fasi che hanno permesso di entrare in contatto e in sintonia con i minori e l'équipe del C.E.M.

3.1 RIUNIONI DI ÉQUIPE

Al fine di definire e orientare gli obiettivi del progetto il responsabile del servizio, Davide Ughetto, ha facilitato la mia partecipazione a una serie di riunioni di équipe, attraverso le quali ho acquisito una **conoscenza più approfondita del contesto e degli utenti** del centro educativo per minori.

Quest'opportunità ha consentito l'instaurazione di un **dialogo costante con il team di educatori** riguardante l'organizzazione e il monitoraggio delle attività e durante l'intera fase esecutiva del progetto. L'aspetto positivo di questo dialogo mi ha permesso di apprendere e acquisire tecniche e metodologie educative, utili per affrontare specifiche situazioni durante lo svolgimento delle attività laboratoriali.

3.2 INGRESSO IN STRUTTURA

Considerando che gli utenti del centro diurno, in ragione delle loro situazioni di fragilità, potevano manifestare diffidenza ed ostilità nei confronti di una persona esterna, abbiamo adottato una serie di accortezze al fine di favorire un ambiente sereno e collaborativo per il progetto.

Ho cercato di instaurare un **rapporto di empatia**, partecipando alle loro routine quotidiane e alle diverse attività svolte all'interno della struttura. La partecipazione al gioco, è stata fondamentale per stabilire un contatto con i minori.

Questo approccio mi ha consentito di discutere con loro di argomenti legati alla quotidianità e alle loro passioni, **creando un rapporto sincero** che si è esteso anche alla parte laboratoriale. Tale metodologia si è dimostrata efficace, instaurando una sintonia che ha facilitato un corretto e ideale svolgimento del laboratorio.

3.3 INTRODUZIONE ALLA RIFLESSIONE

La ricerca è stata condotta seguendo una suddivisione in due fasi distinte: **gioco** e **recitazione**.

La fase del gioco, è stata adottata come strumento per instaurare una connessione e un contatto con i partecipanti del laboratorio. Inoltre, ha offerto l'opportunità di avviare una riflessione sull'identità del centro diurno, attraverso l'uso di domande specifiche riguardanti la struttura. (fig.5)

Le domande che sono state poste sono le seguenti:

- Qual è la prima parola che assocereste al centro diurno?
- Cosa avete pensato quando siete entrati all'interno del centro per la prima volta?
- Quale colore assocereste al centro diurno?
- Quali attività vi piacerebbe svolgere all'interno della struttura che non avete ancora avuto l'opportunità di fare?

Per facilitare l'interazione, è stata utilizzata una palla e un canestro. Il gioco consisteva nel passarsi la palla e cercare di segnare un canestro a turno. Chi riusciva a segnare aveva l'opportunità

di rispondere a una delle domande poste.

La seconda fase, quella della recitazione, è stata impiegata per approfondire la riflessione dei partecipanti riguardo il centro diurno.

I ragazzi sono stati incoraggiati a mettere in scena azioni che rappresentassero le attività quotidiane svolte all'interno del centro educativo per minori. (fig. 6)

Sono state fornite le seguenti istruzioni:

- Prendete la vostra posizione all'interno della struttura.
- Quale percorso e cosa fate quando entrate al centro.
- Come vi disporreste tutti quanti intorno al ping pong?

Attraverso l'utilizzo della recitazione, si è cercato di ottenere una comprensione più approfondita delle esperienze e delle prospettive dei ragazzi in relazione allo spazio della struttura.



fig.5 - gioco



fig.6 - recitazione

4.0

FASE DI PROGETTAZIONE

In questa sezione verranno descritte le fasi progettuali che hanno avuto un ruolo fondamentale per il successo dell'opera collettiva finale, senza le quali la sua realizzazione non sarebbe stata soddisfacente. Inoltre rappresentano le uniche due fasi del processo eseguite in autonomia.

4.1 *POST-PRODUZIONE DEI DISEGNI*

Durante questa attività è stato effettuato un ragionamento sul tipo di tratto da adottare, considerando se mantenere quello originale e con **quale grado di rappresentatività**, accettando l'errore come parte integrante del disegno, oppure optare per un tratto geometrico più definito.

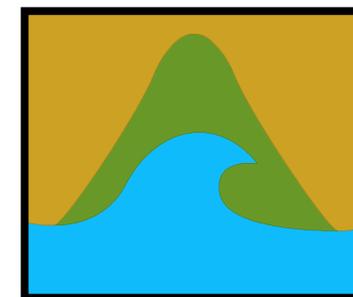
La scelta è stata motivata dalla presenza di partecipanti al laboratorio con capacità artistiche di-

verse, alcuni infatti presentavano **difficoltà nella rappresentazione e nel disegno**. La scelta quindi è stata quella di riformulare e semplificare i simboli rendendoli simili nei tratti e nelle forme e successivamente sarà fondamentale garantire che i simboli siano **riconoscibili** da coloro che li hanno realizzati.

Inoltre, è stata effettuata una selezione dei colori da impiegare per la rappresentazione dei simboli, al fine di ottenere un risultato finale coerente e armoniosamente integrato nello spazio circostante. I colori utilizzati sono gli stessi con i quali sono formati le diverse opere murali all'interno della struttura.



disegno utente



disegno utente



risultato finale

4.2 GRIGLIA REALIZZATIVA

Al fine di organizzare in modo strutturato i simboli all'interno del rettangolo, è stata creata una **griglia** che ha consentito di posizionare sistematicamente i simboli. Per la costruzione di tale griglia, il rettangolo è stato suddiviso da 6 ipotetiche linee verticali immaginarie e 2 linee orizzontali, determinando così **7 colonne e 3 righe**. Questa suddivisione ha permesso di occupare in modo ordinato lo spazio del rettangolo, dagli 8 simboli iniziali (fig.7) fino al raggiungimento della saturazione con l'inserimento di 17 simboli. (fig.8)

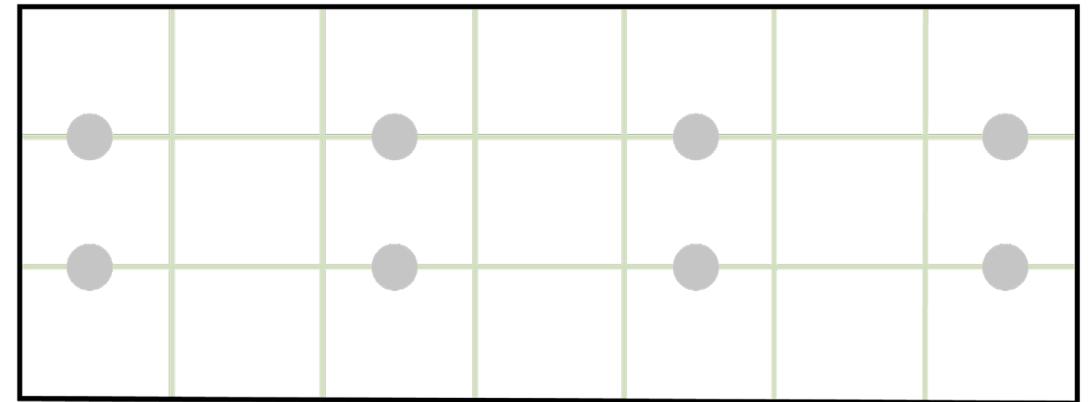


fig.7 - 8 simboli

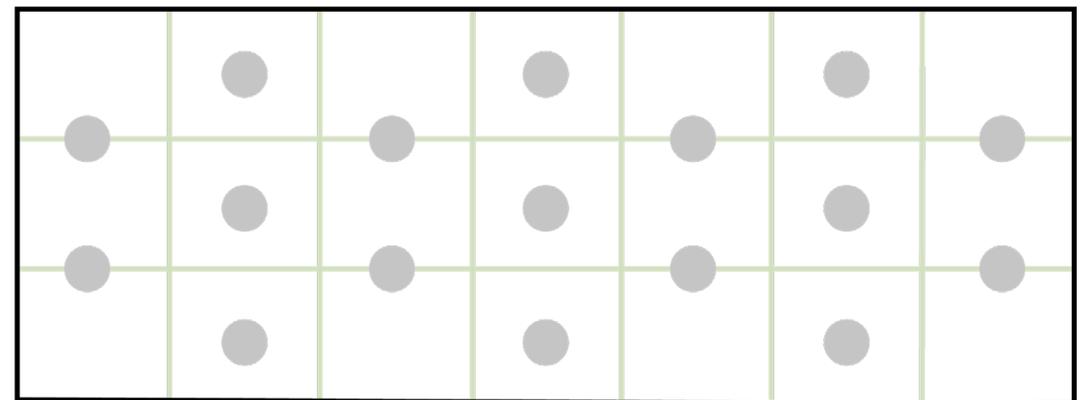


fig.8 - 17 simboli

5.0

FASE ESECUTIVA

All'interno di questa sezione verranno descritte le attività pratiche che i minori hanno svolto durante il laboratorio. Le attività sono sempre state seguite dal team di educatori e da me.

5.1 DISEGNO

Il disegno è stato il momento in cui l'identità è diventata argomento di riflessione. La fase di disegno è stata suddivisa in tre parti:

- Disegna un simbolo che ti rappresenti
- Disegna un simbolo che rappresenti il centro diurno
- Disegna l'unione di questi due simboli in un unico simbolo

Il simbolo finale trovato sarà quello che verrà riportato per creare il murales. Questa è stata la fase **più complessa e** che ha creato leggeri rallentamenti a causa della **demoralizzazione** dei ragazzi di fronte alla ricerca dei simboli. In questi casi abbiamo cercato, insieme agli operatori, di **spronarli e aiutarli**. Al termine di questa fase tutti i ragazzi sono riusciti a trovare il loro simbolo.



5.2 PREPARAZIONE PARETE

In seguito a una decisione congiunta con il responsabile della struttura, il team di educatori e gli utenti del centro è stata selezionata la parete su cui posizionare l'opera collettiva. La scelta è stata motivata dalla sua **posizione di impatto**, essendo la prima parete visibile una volta entrati nella stanza delle attività.

Come tipico delle strutture di questa tipologia di servizio, il centro diurno presenta una **zoccolatura** posizionata ad un metro e settanta dal pavimento in questo caso di colore verde. Pertanto, è stato deciso di inserire un rettangolo di dimensioni 250x85 centimetri all'interno della zoccolatura, creando così una cornice verde che favorisca l'**integrazione armoniosa del murales con la parete** circostante. Per realizzare questa cornice sono state inizialmente prese le misure per calcolare le distanze dall'interruttore della luce, dalla parete laterale e infine dalla zoccolatura.

Successivamente, è stato posizionato del nastro carta al fine di evitare possibili sbavature e proteggere le pareti vicine durante le operazioni di tinteggiatura.

Una volta predisposta la parete, si è proceduto con l'applicazione della vernice.

Prima di iniziare il processo di tinteggiatura, è stata fornita ai ragazzi una spiegazione sulla tecnica corretta da adottare. Successivamente, i partecipanti sono stati suddivisi in due gruppi in modo da alternarsi durante l'operazione, evitando sovrapposizioni. Al fine di completare la parete, sono state necessarie quattro strati di pittura, a causa del colore verde acceso della vernice da coprire con il bianco.



5.3 CREAZIONE STENCIL

Per realizzare gli stencil sono stati utilizzati dei pannelli in **Mylar**. Lo stencil su questi pannelli è una tecnica comune utilizzata in varie forme di arte, design e artigianato. Il Mylar è un tipo di plastica trasparente e resistente spesso utilizzata per creare stencil riutilizzabili, infatti possono essere puliti con acqua e sapone.

Per realizzare uno stencil su fogli di Mylar, abbiamo seguito questi passaggi:

1. **Preparare il disegno:** assicurarsi che il disegno sia adeguatamente dimensionato per il foglio di Mylar che si vuole utilizzare.
2. **Tagliare il pannello:** prendere il foglio di Mylar e posiziona il disegno sulla parte superiore. Fissare il foglio con del nastro adesivo per tenerlo in posizione e con un taglierino tagliare lungo i contorni del disegno, rimuovendo le parti di Mylar in eccesso. Per questa operazione è necessario lavorare su una superficie protetta, come un tappetino di taglio, per evitare di danneggiare la superficie di lavoro.

3. **Rafforzare gli elementi delicati:** nel caso in cui il disegno contenga elementi sottili o fragili che potrebbero rompersi durante l'uso dello stencil, possono essere rafforzati applicando dello scotch trasparente o nastro carta su entrambi i lati del foglio di Mylar sopra queste sezioni.
4. **Utilizzare lo stencil:** posizionare lo stencil sul muro, fissandolo con del nastro carta. Nel caso in cui il disegno sia composto da più colori, si proteggono le parti da non colorare con del nastro. Noi utilizzeremo delle bombolette spray per avere un effetto murales.



5.4 REALIZZAZIONE

Per realizzare il murales sono stati scelti, in primo luogo, i colori da utilizzare in modo tale da rendere tutti i simboli coerenti tra loro e che il murales sia ben integrato all'interno della stanza e della struttura.

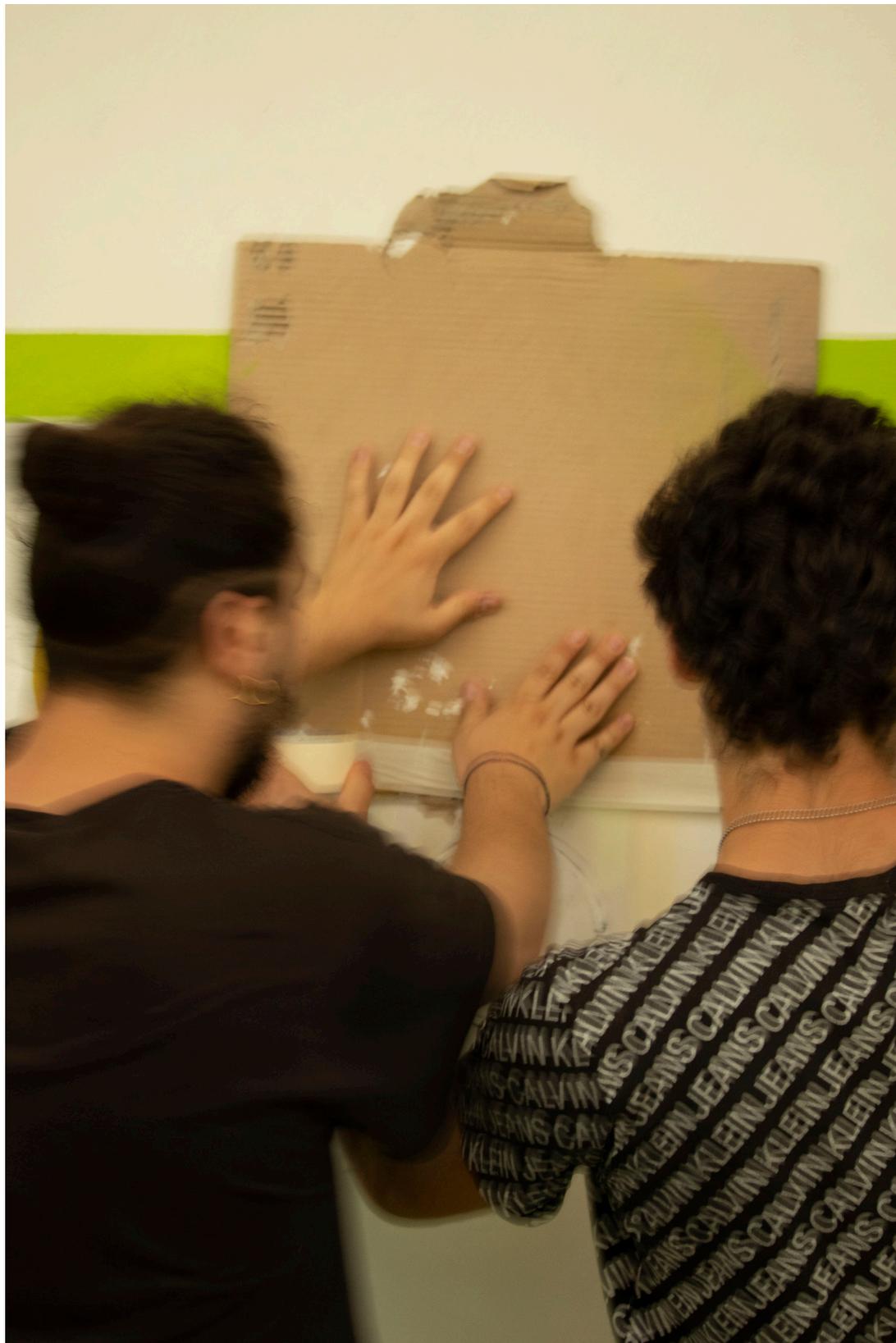
In un secondo momento abbiamo posizionato gli stencil creati in modo da seguire la griglia realizzativa decisa precedentemente.

Per riportare i simboli all'interno del riquadro sono state utilizzate delle bombolette low pressure con vernice all'acqua.

I dettagli più complessi e piccoli sono stati realizzati attraverso la pittura con pennelli e vernici da muro.







6.0

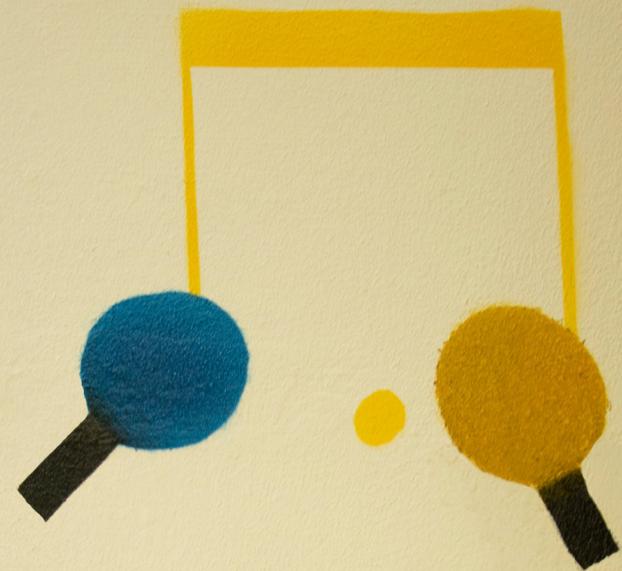
ESITI DEL PROGETTO

In questa sezione verranno mostrate le immagini dell'opera collettiva completa, la sua possibile evoluzione e l'impatto che ha avuto all'interno della struttura.

6.1 RISULTATO FINALE

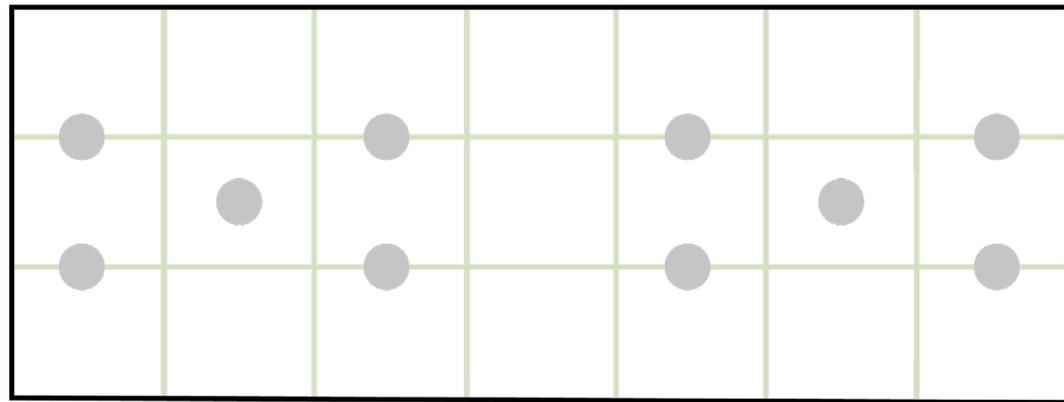
Il risultato finale mostra la realizzazione parziale dell'opera collettiva. Nel corso del laboratorio abbiamo raccolto diversi simboli, in questo momento l'opera collettiva è composta da 8 simboli.



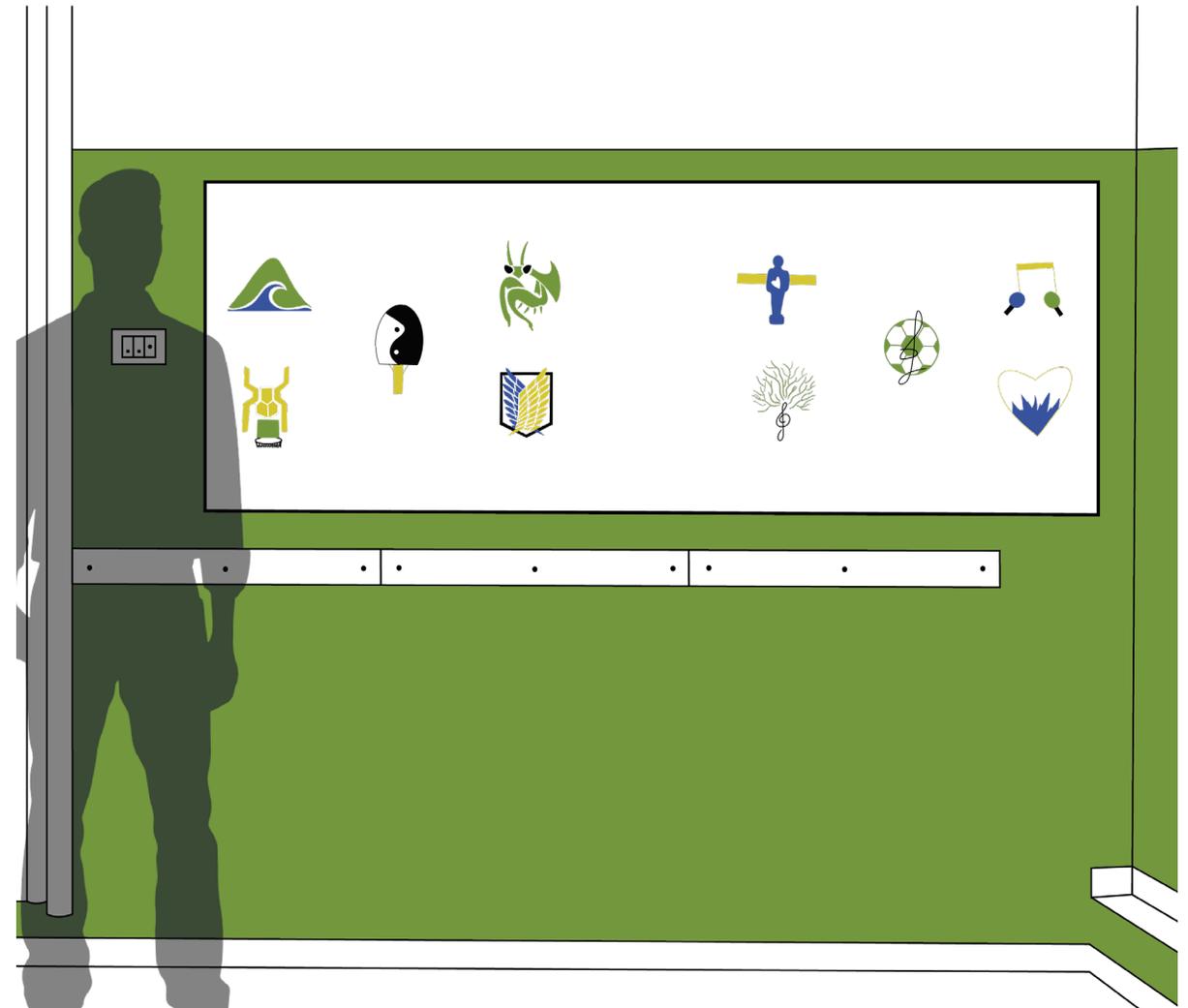




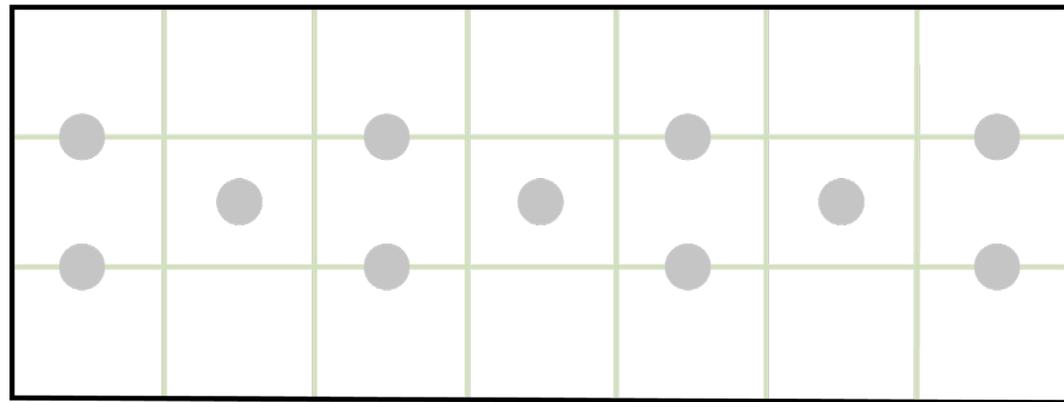
6.2 EVOLUZIONE FUTURA



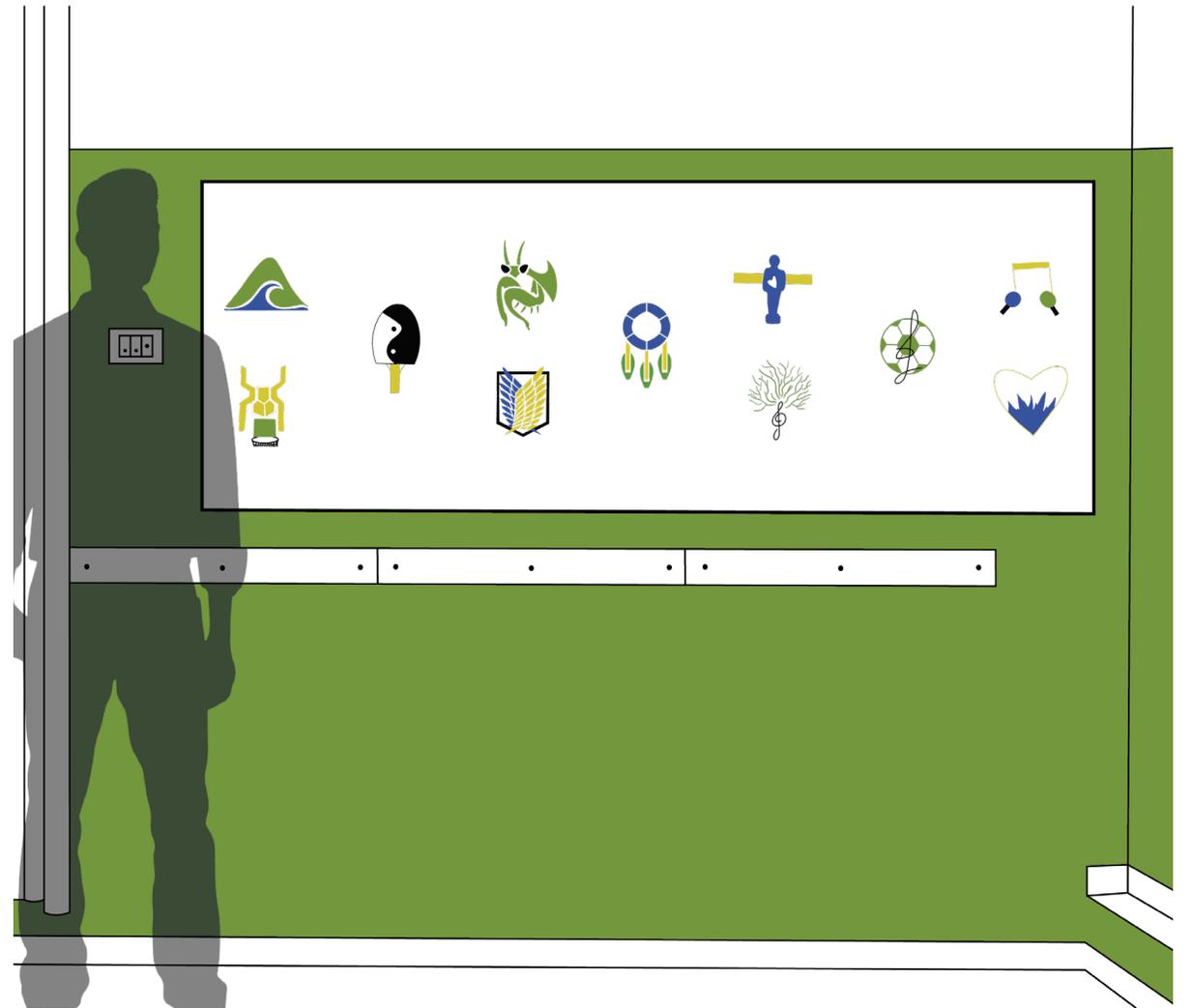
10 simboli



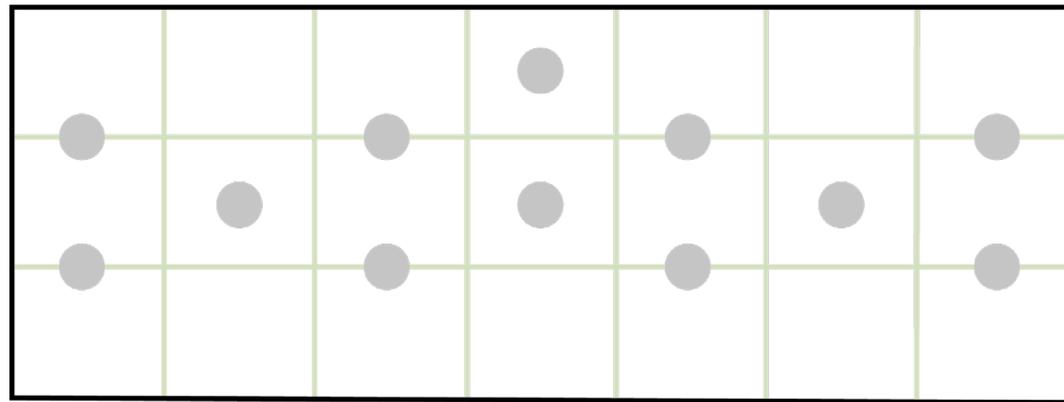
10 simboli



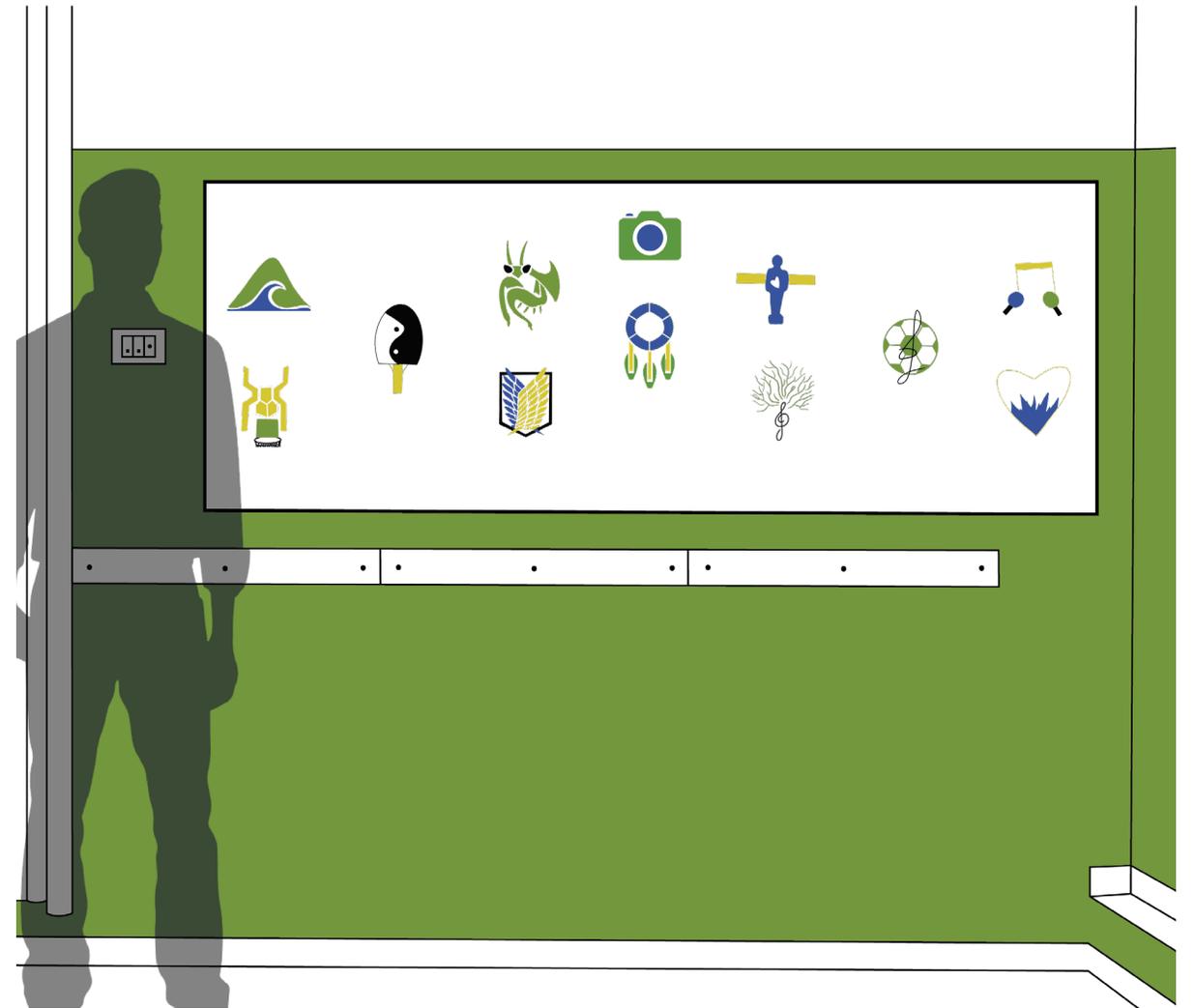
11 simboli



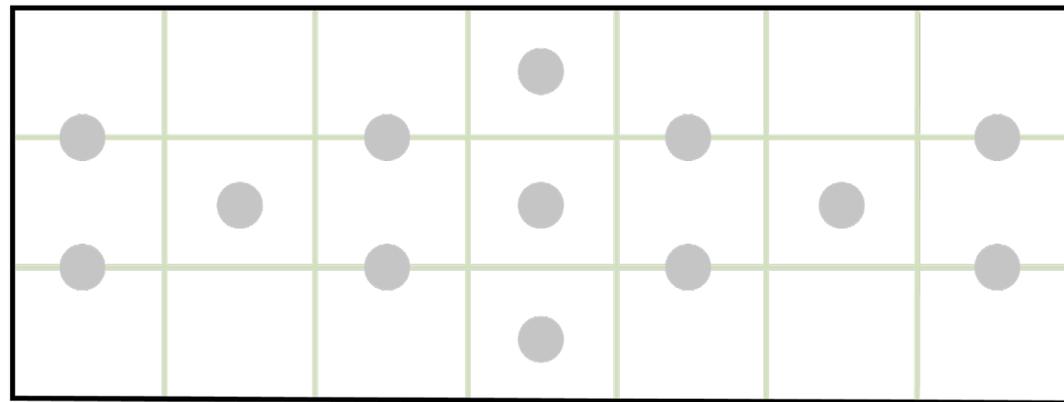
11 simboli



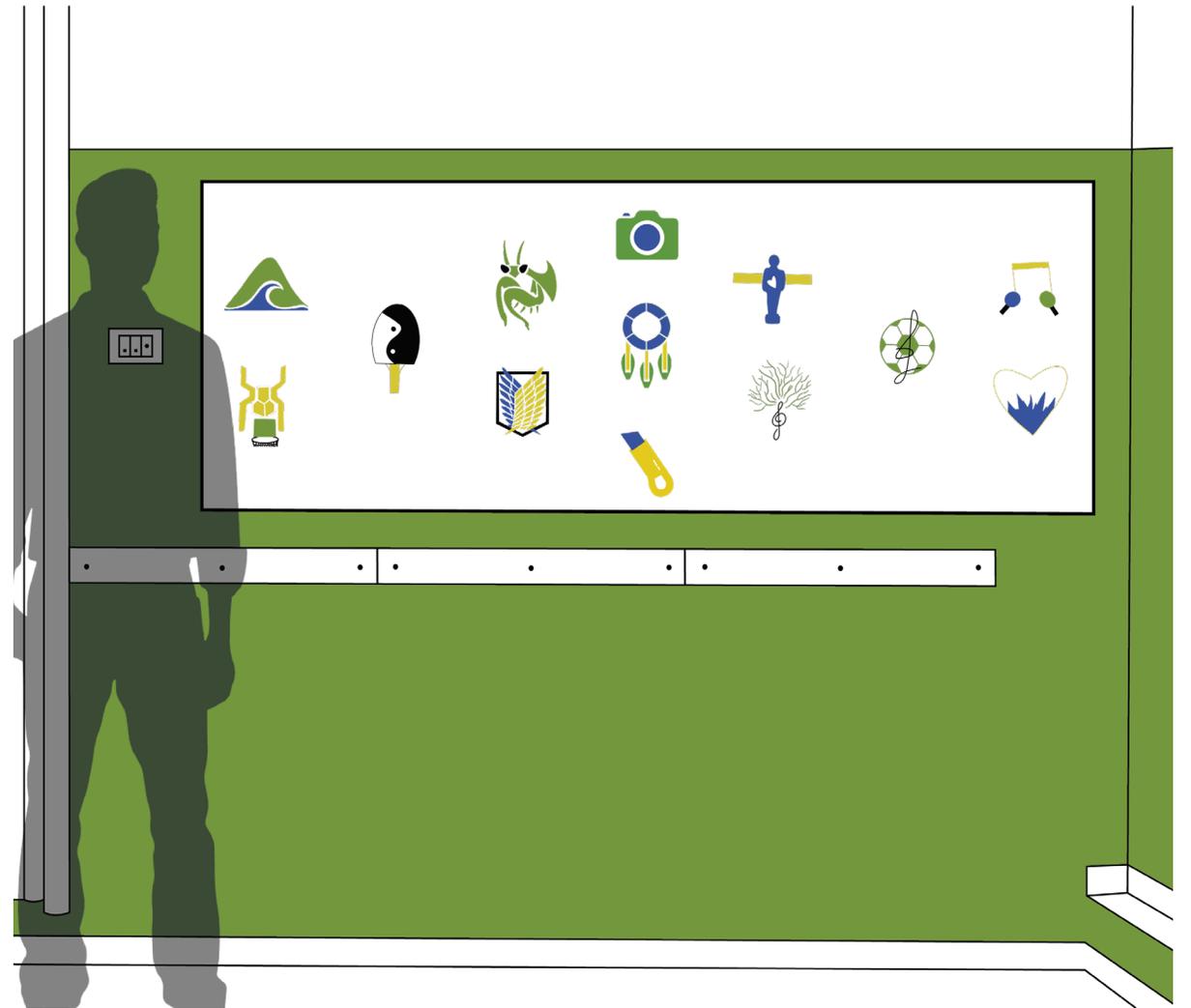
12 simboli



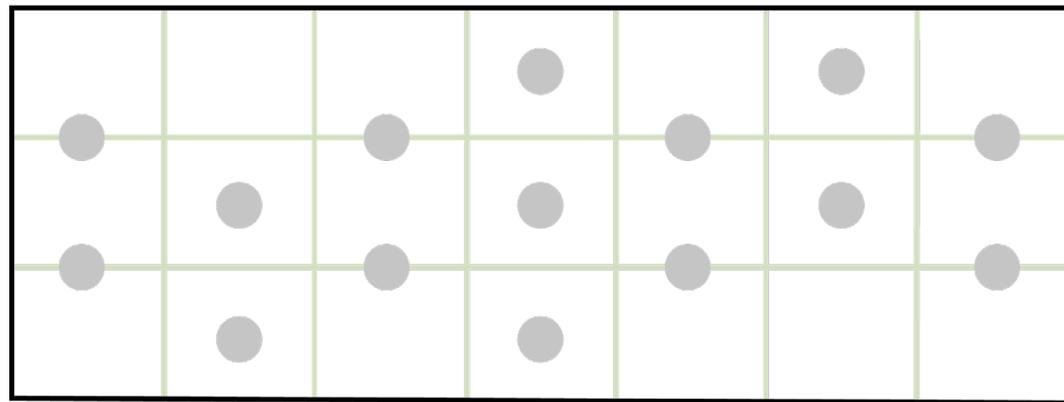
12 simboli



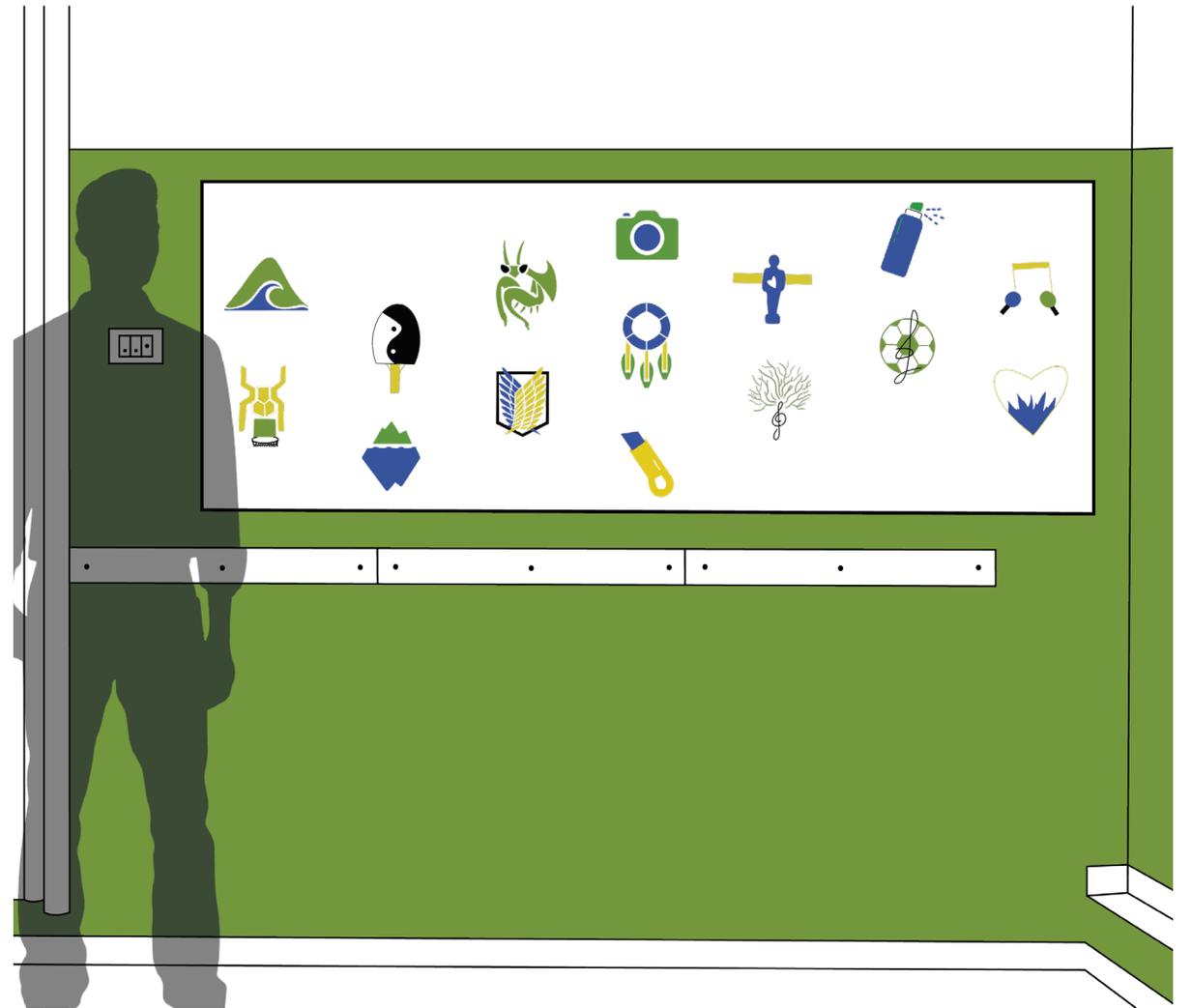
13 simboli



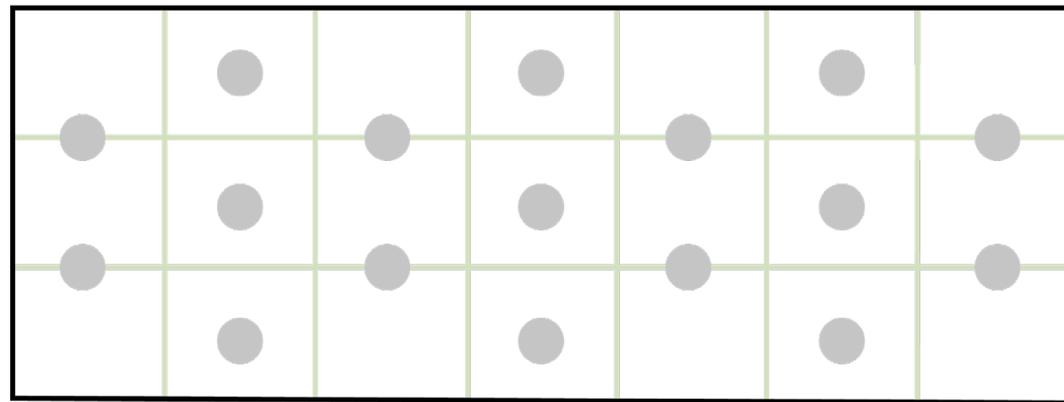
13 simboli



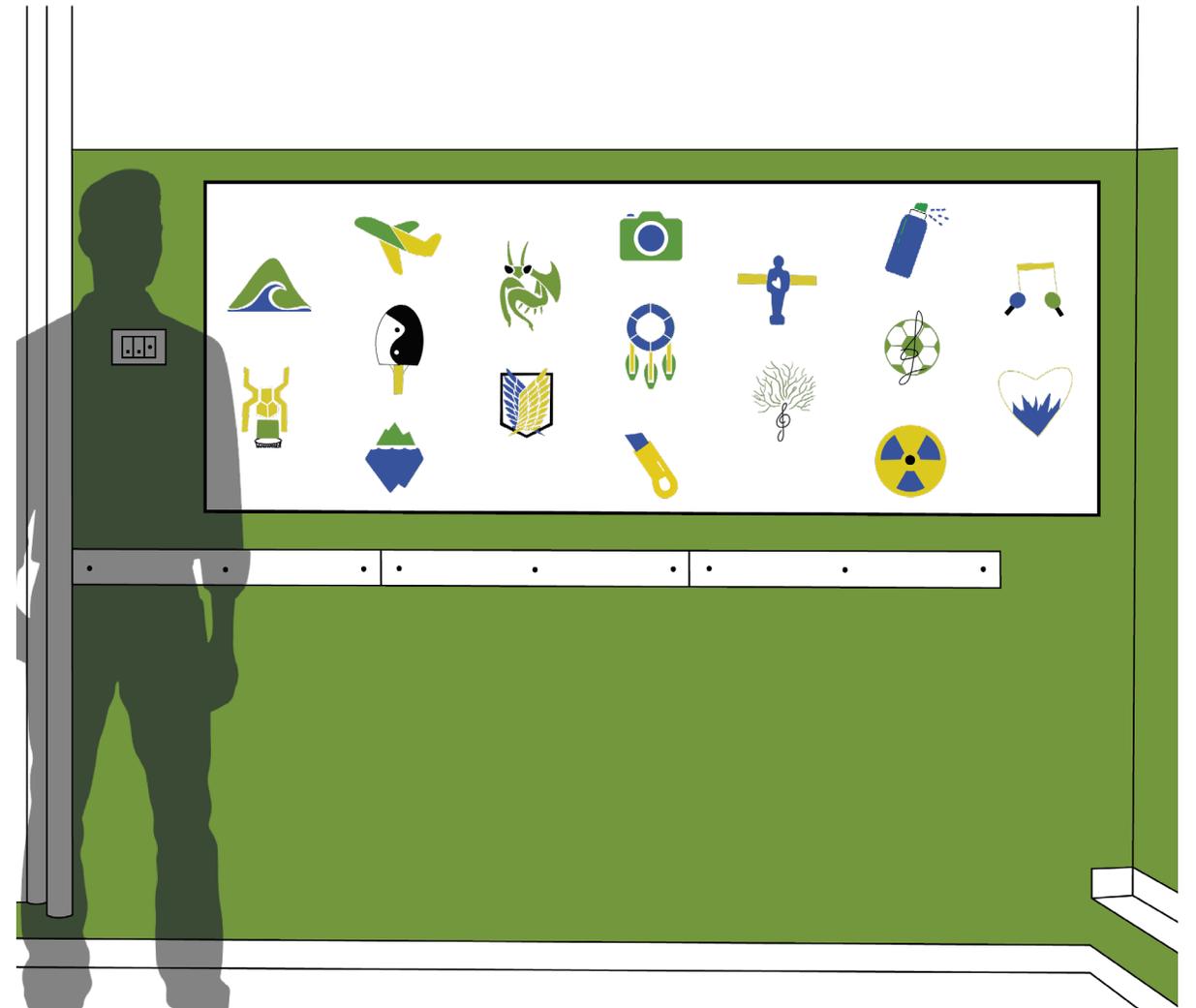
15 simboli



15 simboli



17 simboli



17 simboli

7.0

FONTI

sitografia

- * S. Arzuffi, *Come costruiamo la nostra identità personale?*, aprile 5, 2019, <https://psicologasilviaarzuffi.com/2019/04/05/come-costruiamo-la-nostra-identita-personale/>
- * *The Shafter Library & Learning Center*, <https://www.pps.org/>
- * *Precollinear Park*, <https://torinostratosferica.it/precollinear-park/>
- * *Shafter Library & Learning Center*, <https://www.shafterlearning.com/>
- * *East Newport Hub*, <https://placemaking.co.uk/east-newport-hub/>
- * E. Franco, aprile 22, 2016, *Placemaking, un modo diverso di pensare e vivere lo spazio pubblico*, <https://ilgiornaledellarchitettura.com/2016/04/22/placemaking-un-modo-diverso-di-pensare-e-vivere-lo-spazio-pubblico/>

bibliografia

- * O. Marlow, D. Egan, *Codesigning Space: A primer*. Artifice Pr, 2014.
- * S. Nosari, *Capire l'educazione. Lessico, contesti, scenari*. Mondadori università, Segrate, 2013.



**Politecnico
di Torino**