



**POLITECNICO  
DI TORINO**

# **Tesi meritoria**

**CORSO DI LAUREA ARCHITETTURA COSTRUZIONE  
CITTÀ**

*Abstract*

**Urban Space 3.0  
dar forma allo spazio comune**

*Relatore*

Michela Barosio  
Anna Osello

*Candidato*

Matteo Emil Valente  
Carlotta Valentino

Dicembre 2016

Urban Space 3.0 è un lavoro di ricerca che indaga approcci progettuali innovativi nell'ambito di interventi di trasformazione dello spazio della città affinché possano contemporaneamente coinvolgere le amministrazioni locali, i progettisti e le comunità, grazie ad una serie di nuovi strumenti proposti:

- la definizione di un abaco dello spazio urbano;
- il coinvolgimento dei non esperti
- la sperimentazione concreta su un sito di progetto.



Innanzitutto, quindi, sono stati individuati gli elementi archetipi dello spazio urbano come base da cui partire per l'elaborazione di un'applicazione che consentisse la loro visualizzazione in contesto reale. Il risultato di questa classificazione ha portato alla definizione di un abaco di elementi urbani, una libreria di tools, composta da otto macrocategorie (Percorso, Piazza, Margine, Soglia, Riparo, Riferimenti, Sezione, Natura Urbana), individuate secondo una personale classificazione e per ognuna delle quali si propongono diverse sottocategorie composte da specifici elementi.



Ne risulta un insieme di strumenti caratterizzati da principi sintattici che li mettono in relazione l'uno all'altro, e a cui progettisti e non esperti possono far riferimento per una progettazione urbana consapevole, pur non costituendo una libreria di oggetti ready made da cui attingere ogni qualvolta ci si trovi a progettare uno spazio urbano.

Successivamente ognuno dei singoli elementi, modellato nei suoi caratteri essenziali, è stato trasposto virtualmente affinché potesse diventare un nuovo strumento di visualizzazione e facilitare il coinvolgimento dei cittadini nella partecipazione alla progettazione di uno spazio pubblico da loro vissuto, frequentato, conosciuto.

Ne risulta un abaco di archetipi, seppur di scale differenti, ad ognuno dei quali corrisponde un'icona visiva, un insieme di tools da cui partire per configurare uno spazio.

La sfida proposta è quella di rendere l'uomo protagonista dello spazio che vive e della sua trasformazione attraverso nuovi approcci progettuali corali e integrati (come mediazione tra quelli di tipo top-down e quelli di tipo bottom-up), facilitati dall'uso di nuovi strumenti di visualizzazione.

Grazie a questi ultimi lo spazio reale e quello virtuale si sovrappongono in un nuovo spazio, "aumentato", nel quale nuovi layers informativi virtuali si sovrappongono allo spazio fisico reale, veicolando informazioni, prefigurando nuovi scenari, aumentando la percezione e la consapevolezza di come lo spazio urbano che ci circonda potrebbe essere trasformato.

La collaborazione tra i numerosi protagonisti di un intervento di trasformazione dello spazio urbano trasforma la progettazione in un laboratorio a cielo aperto: il progettista riesce a identificare le richieste più importanti dei cittadini; questi ultimi, invece, interagiscono con il progettista, avvalendosi dell'aiuto dei nuovi strumenti che, sovrapponendosi allo spazio reale, consentono loro la visualizzazione dell'intervento in un nuovo spazio, definito aumentato.



Per ulteriori informazioni contattare:

Matteo Emil Valente, [matteo-valente@libero.it](mailto:matteo-valente@libero.it)

Carlotta Valentino, [carlotta.valentino@libero.i](mailto:carlotta.valentino@libero.i)