

REBUS®

REnovation of
public Building and Urban Spaces

LA GIOCO-SIMULAZIONE PER LA RIGENERAZIONE URBANA

Elena Farnè



Projet cofinancé par le Fonds Européen de Développement Régional (FEDER)
Project cofinanced by the European Regional Development Fund (ERDF)

Regione Emilia-Romagna



REPUBLIC-MED
RETROFITTING PUBLIC SPACES
IN INTELLIGENT MEDITERRANEAN CITIES

[02-04-2015]

**GIOCARÈ
È UNA COSA
SERIA!**



gioco/simulazione = metodologia partecipativa per la rigenerazione urbana

È una metodologia partecipativa, utilizzata per la pianificazione e progettazione urbana, orientata alla costruzione di visioni, scenari e progetti per il futuro. Si sviluppa già dall'inizio del XX° secolo grazie a diversi studiosi della città che tentano — in ambito professionale e accademico — di innovare le modalità di collaborazione interdisciplinare nei settori dell'urbanistica, dell'ambiente e della socialità urbana.

gioco/simulazione = rappresentazione di modelli urbani complessi

Con la gioco/simulazione si rappresentano modelli urbani complessi e dinamici.

I giocatori che vi prendono parte sperimentano forme di interazione all'interno di un ambiente protetto e — attraverso la modalità del gioco — apprendono e interagiscono tra loro per definire scenari di trasformazione della città (dalla scala territoriale a quella urbana e sociale).

gioco/simulazione = apprendere come agire sulla realtà

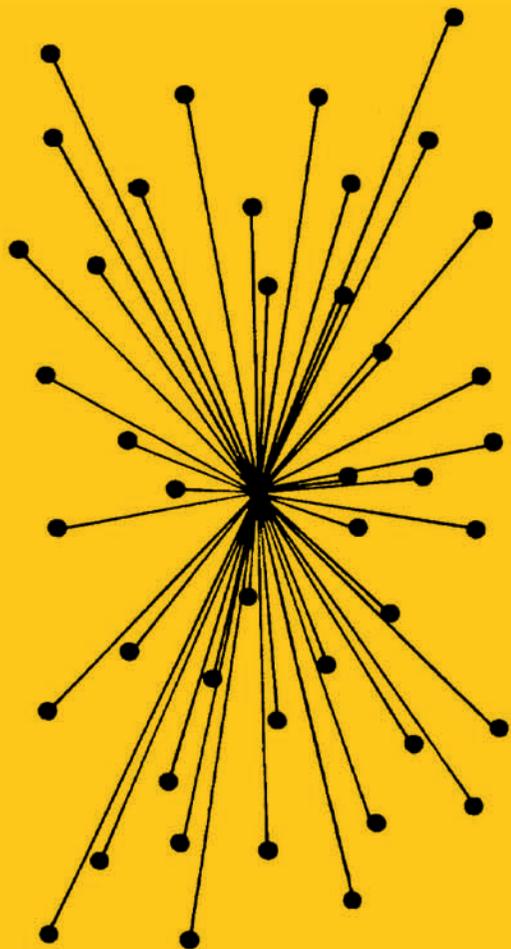
Con la gioco/simulazione urbana possiamo apprendere come agire sulla realtà attraverso un confronto interattivo e ludico che è tipico del 'giocare', per intervenire sui fenomeni che modificano la città nelle sue componenti materiali (edifici ed infrastrutture) ed immateriali (capitale umano e relazionale).

Con le gioco/simulazioni urbane possiamo esplorare empaticamente le dinamiche della città e comprenderne scientificamente il funzionamento, rispetto alle reti (organizzative, sociali ed economiche) che stanno alla base dei processi decisionali che modificano lo spazio.

gioco/simulazione = collaborazione + competizione

L'interazione tra soggetti che partecipano avviene attraverso la gestione di risorse o per l'ottenimento di risorse in base a regole date.

- > gioco come atto del giocare, inteso come azione volta all'interazione spontanea**
- > gioco come competizione, con la duplice accezione di competizione e collaborazione**
- > simulazione come riproduzione di una situazione reale attraverso l'interazione di attori**

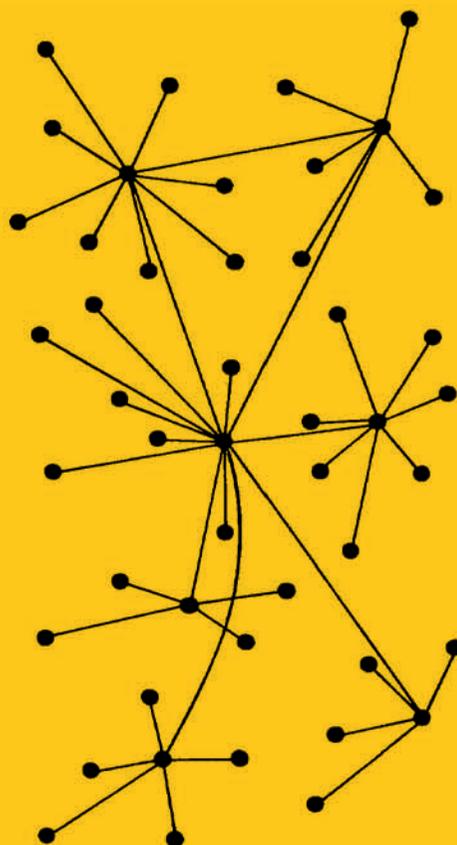


(A) RETE CENTRALIZZATA

Tutti i nodi sono collegati in modo gerarchico ad un unico nodo centrale da cui dipendono tutte le relazioni.

Questa rete non è collaborativa, ha un elevato grado di competitività, ma è debole, perché si regge sull'esistenza di un solo nodo che se venisse a mancare farebbe morire la rete stessa

[©PAUL BARAN, 1964]



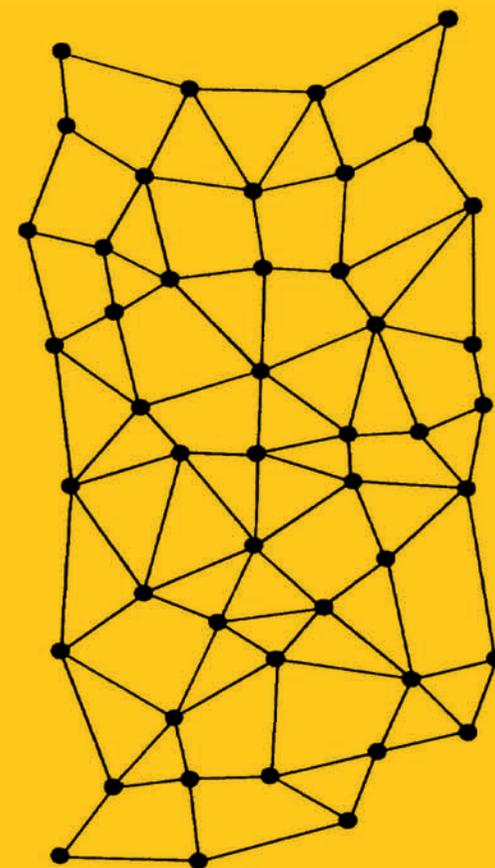
(B) RETE DE-CENTRALIZZATA

I nodi sono raggruppati per sottogruppi ad un nodo principale il quale a sua volta dipende da un nodo centrale.

Questa rete ha un buon grado di collaboratività e competitività.

I legami tuttavia tra i nodi principali sono deboli, qualora venisse a mancare uno si perderebbe interamente una parte significativa di nodi

[©PAUL BARAN, 1964]

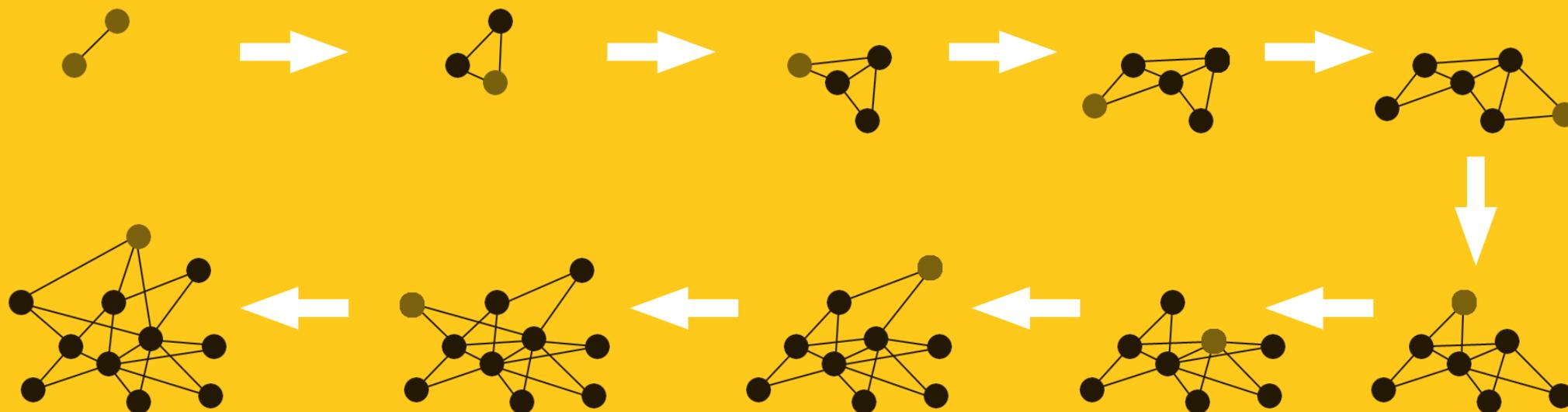


(C) RETE DISTRIBUITA

I nodi sono raggruppati secondo una maglia a tre nodi che favorisce un buon grado di interrelazioni all'interno della rete e rende maggiormente solidi i nodi a cui venisse a mancare un collegamento avendone altri due.

Questa rete ha un alto grado di collaboratività e competitività e assenza di gerarchia.

[©PAUL BARAN, 1964]



(D) SIMULAZIONE DELLA CRESCITA DI UNA RETE DISTRIBUITA COMPETITIVA E COLLABORATIVA

la crescita della rete presuppone un comportamento competitivo tra i nodi che la formano.

Nelle reti sociali gli individui mostrano abilità diverse nello stringere relazioni così come può essere diverso il potenziale delle aziende di attirare e mantenere più clienti rispetto ai concorrenti. Questa caratteristica di competitività e di empatia, definita fitness, fornisce la misura dell'abilità di ogni nodo.

Ogni nuovo nodo prima di connettersi alla rete valuta e sceglie il nodo che offre di più.

Tra due nodi con eguale numero di collegamenti prevale quello più competitivo mentre a parità della stessa competitività prevale il nodo presente da più tempo.

[©BARABÁSI, BONABEAU, 2003]

tipologie di gioco/simulazione e variabili di gioco

I giochi sono sviluppati per trasferire concetti tipici della pianificazione e della cooperazione. I giocatori competono per ottenere o consumare quote di risorse la cui disponibilità è scarsa (terreno, denaro, energia,...) o per apprendere procedure di processi decisionali.

Variabili

- > regole del gioco**
- > ruoli dei giocatori**
- > scenario e contesto**
- > attribuzione dei punteggi**

(possibile) ruolo dei giocatori

Possiamo poi distinguere le gioco/simulazioni in due macro-tipologie a partire dal ruolo assunto dai partecipanti:

- > quelli in cui i giocatori rappresentano sé stessi**
- > quelli con ruoli assegnati d'invenzione**

casi reali o mascherati

Lo scenario entro cui il gioco/simulazione si sviluppa e su cui si cimenteranno i giocatori può essere distinto in due tipologie:

> **i casi reali palesi** = i giocatori si misurano con una realtà nota

> **i casi reali mascherati** = i giocatori si misurano con una realtà non nota



LAURA GAME®
Landscape and URbAn
Empathy, GAMing
simulation European
funds.

Ideato da Elena Farnè,
sviluppato con Barbara
Fucci, Daniela Cardinali,
Luisa Ravello.

Gioco-simulazione per
la rigenerazione urbana
di quartieri storici,
patrimoni dismessi e siti
Unesco.

Giocato a Bologna il
10 settembre 2014 da
amministratori e tecnici
della Regione Emilia-
Romagna, della Provincia
di Lucca, dei Comuni di
Genova e Pisa aderenti a
Urban Empathy.

I partecipanti hanno
giocato casi mascherati.
[© foto Federico
Spaggiari]





**Italian cityscapes
qua.si. QUArtieri: una
Simulazione.**
**Ideato da Arnaldo
Bibo Cecchini, Elena
Farnè, Saveria Teston.
Sviluppato con Valentina
Talu, Giannina Fancello,
Silvia Mazzanti. Gioco-
simulazione per la
rigenerazione urbana di
periferie degradate.
Giocato il 20 luglio 2009
a Santarcangelo di
Romagna da tecnici e
funzionari delle Province
di Forlì-Cesena, Rimini,
Ferrara, dei Comuni
di Ferrara, Rimini e da
liberi professionisti.
Ai partecipanti sono
stati affidati ruoli
di invenzione e casi
mascherati. [© foto
Emilia-Strada]**



CAR-FREE CITIES
qua.si. QUArtieri: una
Simulazione.
Ideato da Elena Farnè,
Marco Nascosi, Saveria
Teston.
Gioco-simulazione per la
progettazione di quartieri
car-free. Giocato il 15
luglio 2010 a Riccione
da tecnici e funzionari
della Regione Emilia-
Romagna, delle Province
di Rimini e Pesaro, dei
Comuni di Pesaro, Rimini,
Bolzano, Riccione,
Santarcangelo e da liberi
professionisti architetti,
ingegneri. I partecipanti
si sono divisi in squadre
libere, dopo l'apertura
del gioco con un Open
Space Techonology.
Hanno giocato un caso
mascherato nel proprio
ruolo.
[© foto Emilia-Strada]

REBUS® REnovation of public Buildings and Urban Spaces

- > 3 città (Parma Modena, Rimini), 3 squadre, 3 equipe interdisciplinari**
- > gioco/simulazione per la pianificazione e la progettazione delle aree urbane orientata al miglioramento del comfort degli spazi pubblici per la mitigazione dell'isola di calore**

Legge e bando

> I giocatori si cimentereanno con una (finta) legge e un (finto) bando per l'attribuzione di finanziamenti pubblici per la trasformazione e il recupero di spazi pubblici della città costruita

composizione delle squadre

In ogni squadra ci sono 16 giocatori:

- > cinque architetti;**
- > due architetti-paesaggisti;**
- > due agronomi;**
- > tre ingegneri;**
- > un pianificatore;**
- > tre funzionari pubblici**

La giuria

Consulenti a chiamata

COMPOSIZIONE SQUADRE INTERDISCIPLINARI

ARCHITETTO



5

PAESAGGISTA



2

AGRONOMO



2

INGEGNERE



3

PIANIFICATORE



1

FUNZIONARIO



3

FACILITATORE



1

+

RISORSE A CHIAMATA

ESPERTI



TUTOR



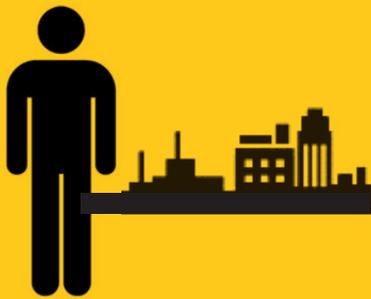
COMPOSIZIONE GIURIA

ARCHITETTO



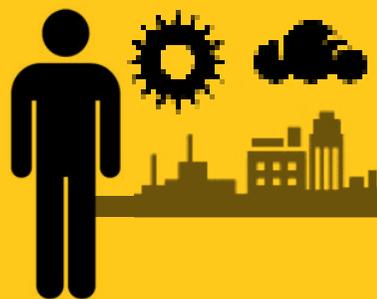
1

PIANIFICATORE



1

BIOCLIMATOLOGO



1

+

SEGRETARIO



1

casi studio

- > villaggio dell'artigiano a Modena**
- > comparto pasubio nel quartiere San Leonardo a Parma**
- > mercato del centro storico a Rimini**

casi studio

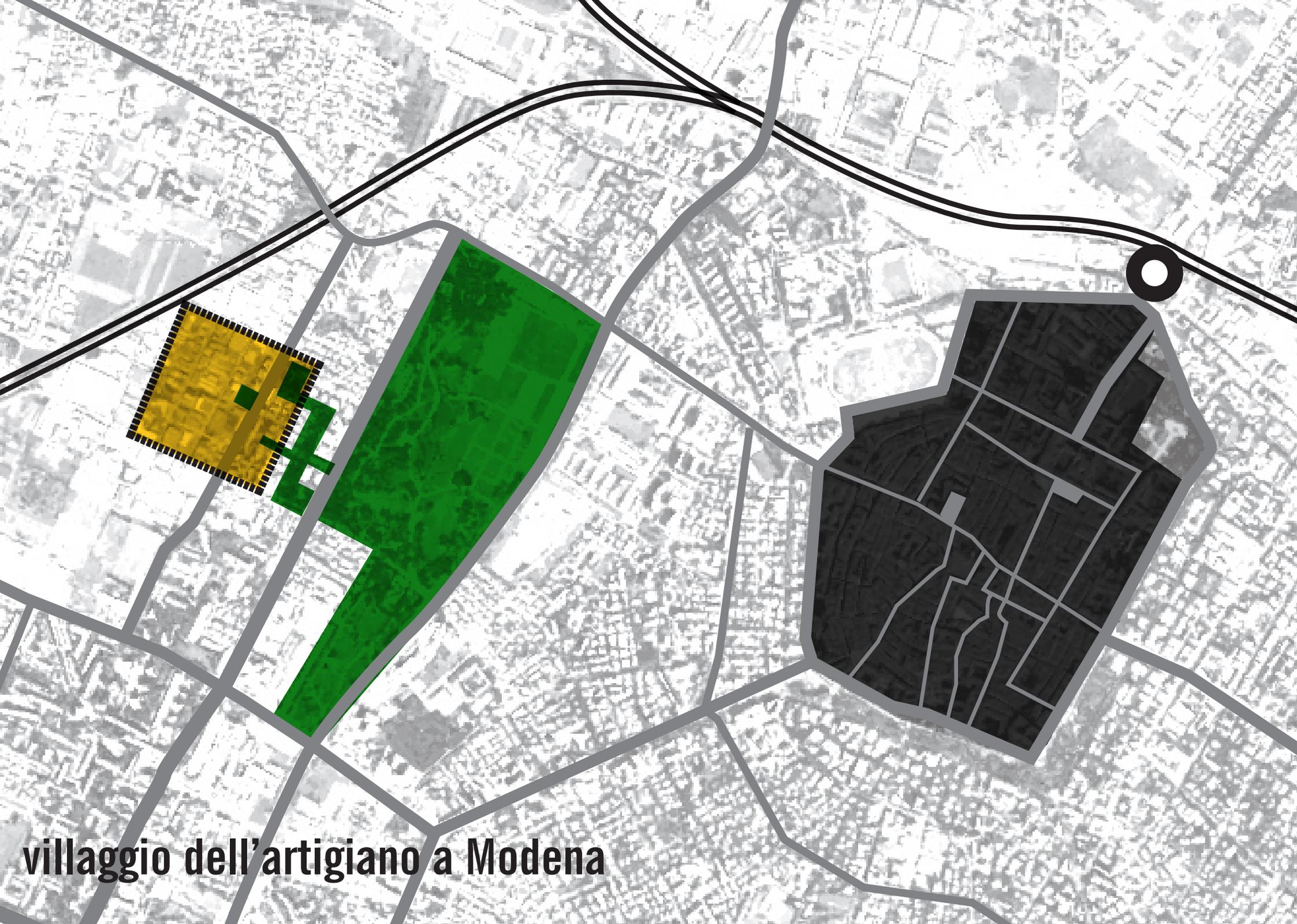
> comparto pasubio
nel quartiere San Leonardo a Parma



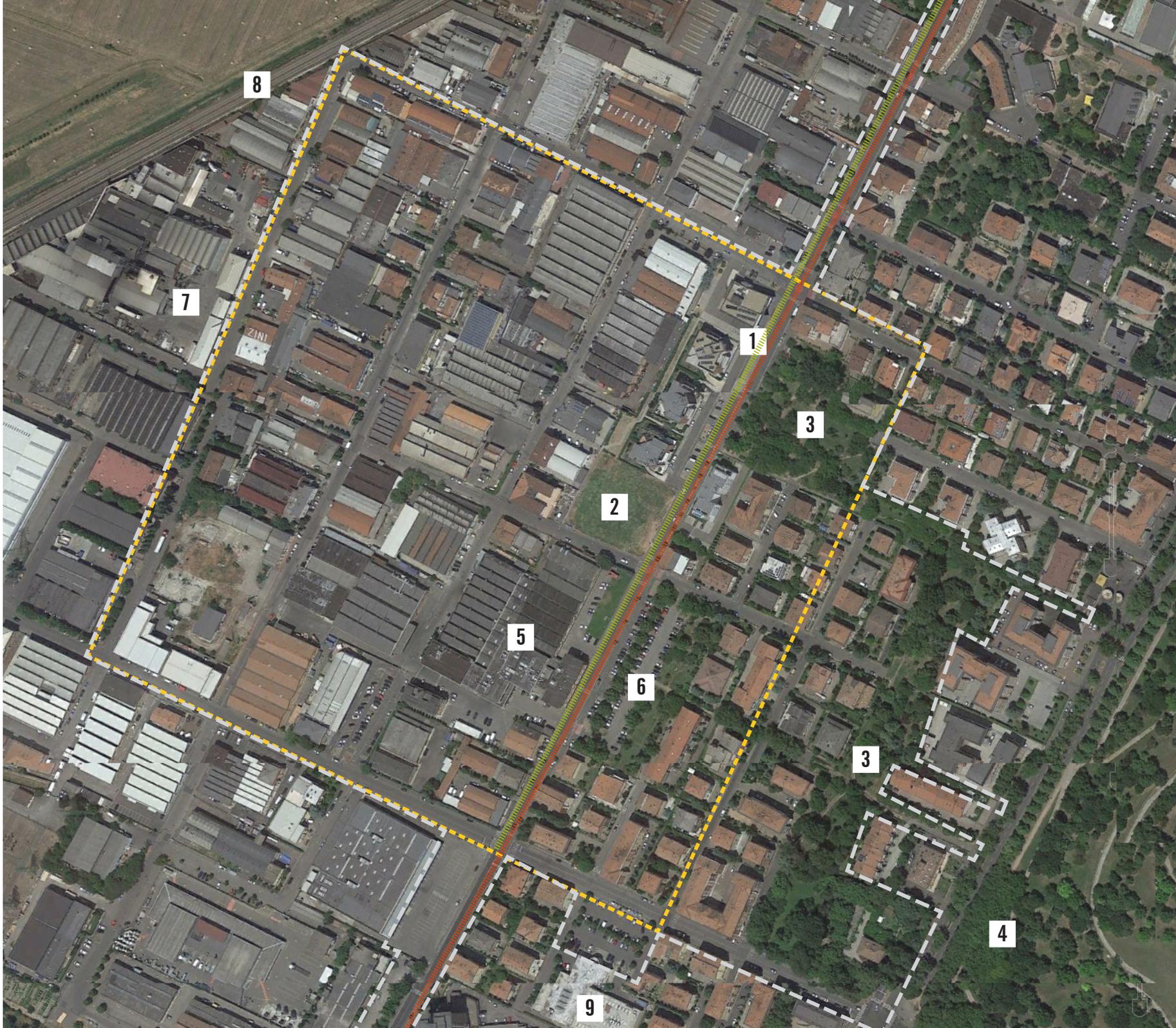
> villaggio dell'artigiano
a Modena



> mercato del centro
storico a Rimini



villaggio dell'artigiano a Modena



8

7

1

3

2

5

6

3

4

9





STAZIONE
AUTORIZZATA
RICKMAN
COMMERCIALI

STAZIONE

ER 24



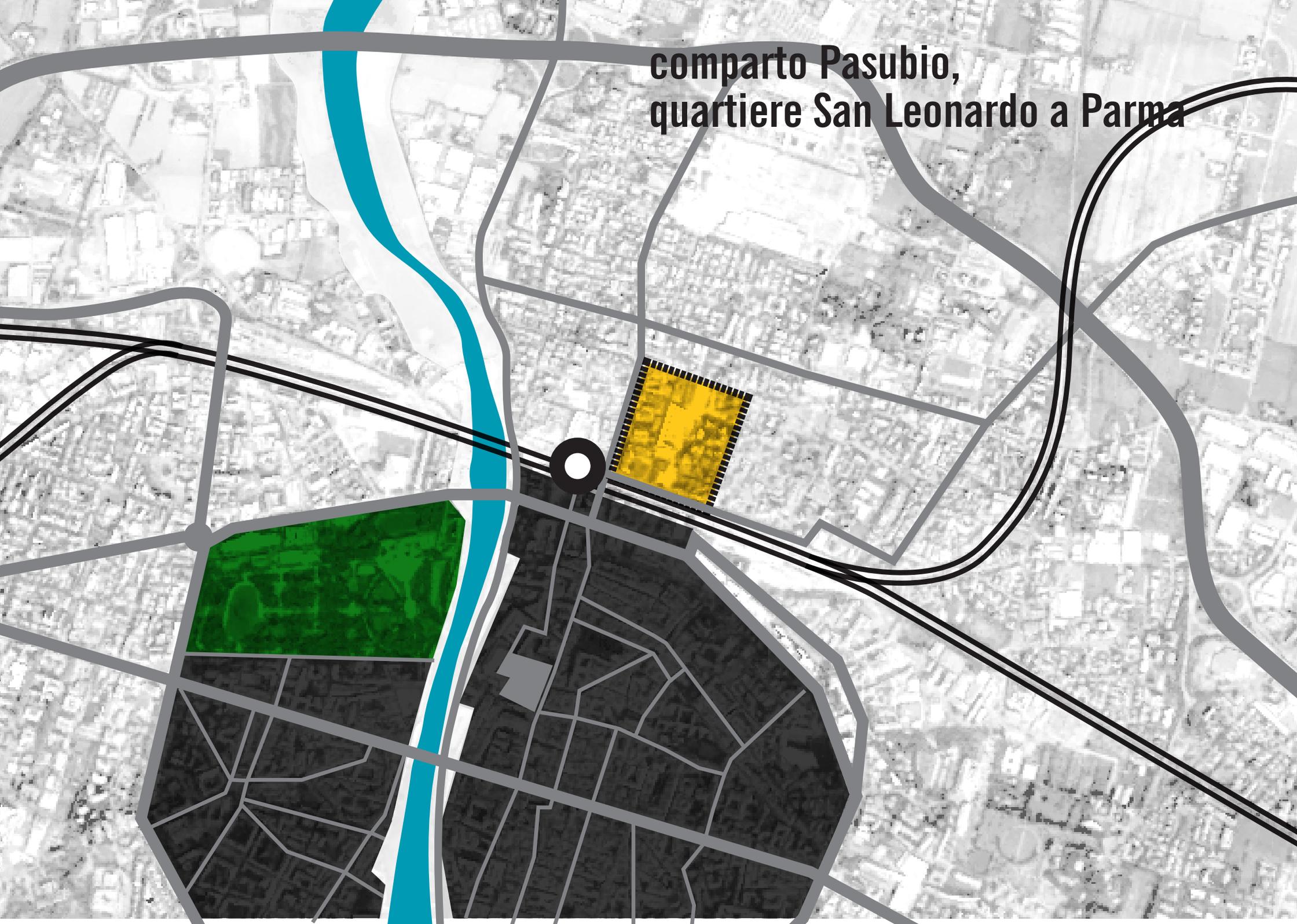




 **PANINI**



**comparto Pasubio,
quartiere San Leonardo a Parma**





**WORKOUT
PASUBIO**

19-22
novembre
2014





VENDESI
APPARTAMENTI

link  **Gabetti**
CANTIERI
I piccoli gesti, che fanno grande la città.

0521 78.64.54
www.linkparma.it





LENZ

LENZ

34

CARATTERI

DS 867DR



VIA
PASUBIO
THE

LENZ

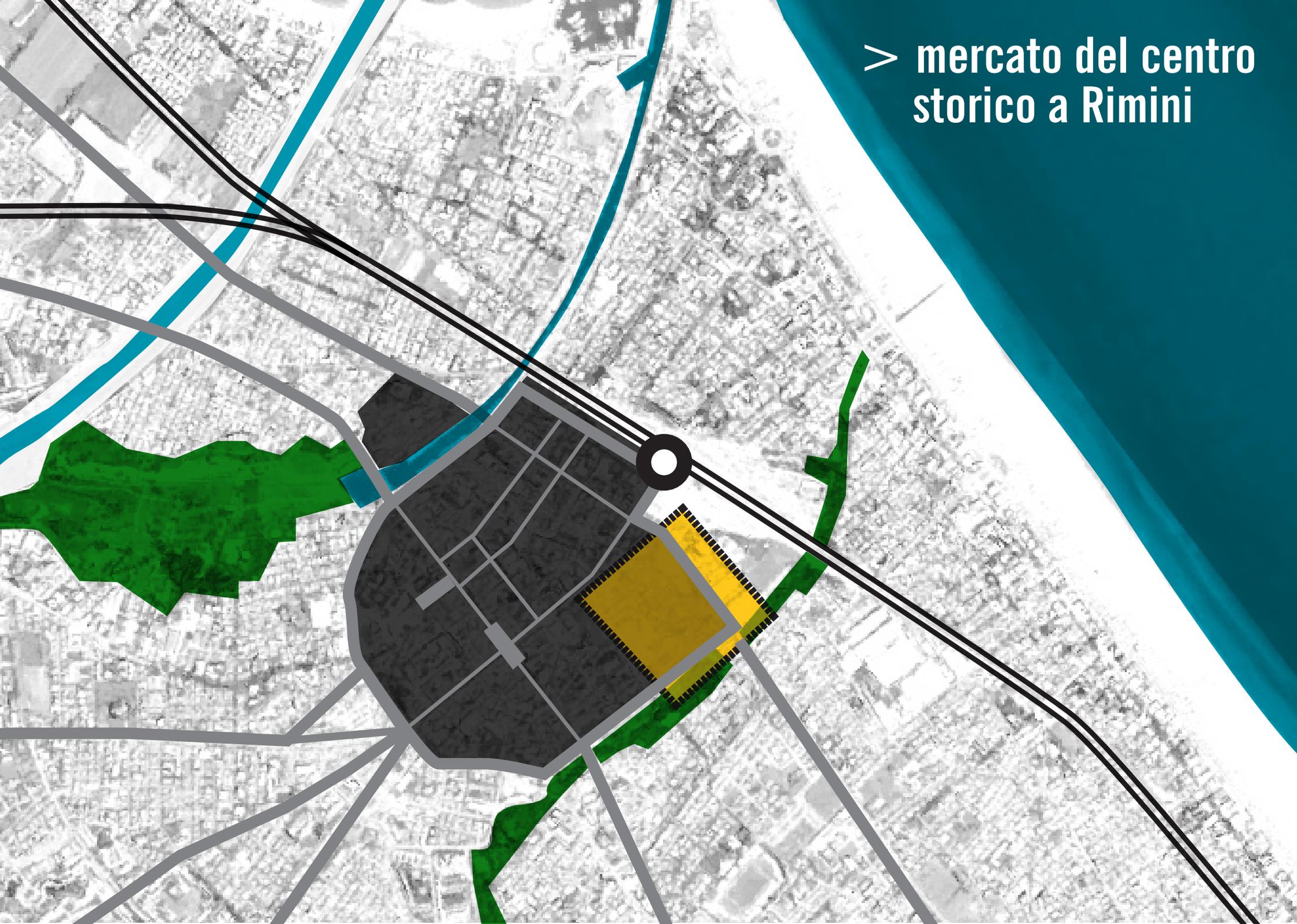


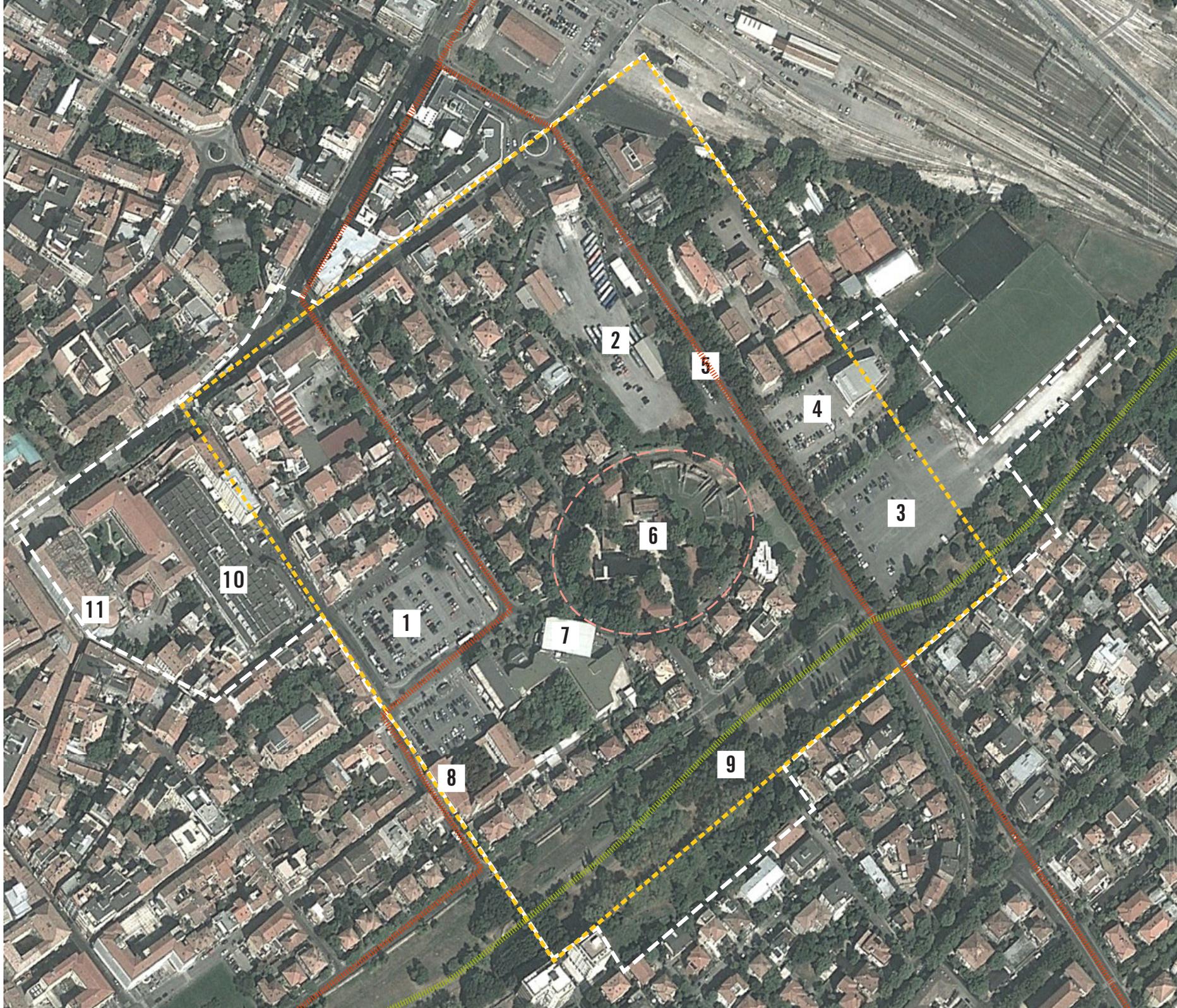
fuori dagli
spazi tracciati





> mercato del centro storico a Rimini





11

10

1

7

6

5

4

3

8

9

2















0-24



0







RIMINI

**FILA
DRITTO**

ZERO SEMAFORI
DA RIMINI FIERA
A MIRAMARE



ci vediamo ai sopralluoghi!

- > villaggio dell'artigiano a Modena / 9 aprile mattina
- > comparto pasubio nel quartiere San Leonardo a Parma / 9 aprile pomeriggio
- > mercato del centro storico a Rimini / 10 aprile mattina

