



## I CINQUE AMBIENTI

Palazzo d'Accursio è il risultato di un lungo e continuo processo di trasformazioni, ampliamenti e restauri che dal 1200 continuano ancora oggi. Il ruolo aperto e collettivo che il Palazzo ha da sempre rivestito per la città nelle diverse epoche storiche trova conferma e continuità nella vocazione proposta da Innovazione Urbana Lab: il percorso si snoda nel cuore del Palazzo, interessando ambienti di notevole pregio storico-artistico, rinnovati attraverso linguaggi, tecnologie e narrazioni contemporanei.

Il Lab apre per la prima volta al pubblico alcune parti del Palazzo mai svelate prima, come la volta affrescata dello Studio - un tempo residenza del legato - rinvenuta durante i lavori di restauro, ripristinando antichi percorsi come il passaggio tra il Cortile d'Onore e la Piazza Coperta oggi riscoperto per dare vita a un unico grande spazio pubblico di connessione dentro la città.

Città che viene così riprodotta simbolicamente nella sua complessità metropolitana dentro al microcosmo del Palazzo, che si fa città nella città: i cinque ambienti principali di cui si compone il Lab riportano immediatamente a una suggestione architettonica e urbanistica. Attraversando la Galleria, il Viale, la Casa, lo Studio e l'Officina si scopre Bologna in un altro modo.

## LA GALLERIA

La storia di Bologna è anche la storia delle persone che la abitano, che la frequentano, che vi passano parte della vita.

Lo spazio della Galleria è un viaggio nella città dal Novecento fino ai nostri giorni, in un coinvolgente alternarsi tra passato e presente.

Il racconto, attraverso foto d'epoca dei luoghi, ritratti e altri documenti, ripercorre tre fasi storiche: i primi decenni del secolo, quando la città agricola e commerciale si estende oltre le mura; i lunghi anni '60 del "boom" economico, quando si costruiscono grandi assi viari, nuove aree industriali, direzionali e residenziali; gli anni '90, quando nella città del postfordismo l'industria cede il passo ai servizi ed entrano in crisi elementi fino ad allora ritenuti immutabili.

La ricerca si svolge su tre assi distinti: l'analisi quantitativa, le rappresentazioni, le soggettività che forniscono una visione complessa della città e della sua storia attraverso una pluralità di angolature.

La raccolta e la rielaborazione di un'accurata selezione di dati storico-statistici mette in luce elementi demografici, economico-produttivi e l'uso dello spazio urbano come elementi indispensabili per la comprensione delle trasformazioni urbane novecentesche.

Le rappresentazioni culturali dello spazio urbano, codificate da soggetti in posizione egemonica o in lotta per esserlo (partiti politici, associazioni economiche, gruppi d'interesse, ecc.) getta luce sul rapporto tra sguardi dall'interno e dall'esterno. L'indagine delle soggettività, infine, permette di calarsi nella dimensione propria del "diritto alla città", vista trasversalmente attraverso la lente delle traiettorie individuali ma anche delle tradizioni e trasmissioni "popolari", come elementi generativi dell'urbano.

Tutto ciò ha permesso di fornire un quadro non pacificato e non lineare della storia Urbana bolognese al contempo capace di parlare a un pubblico variegato e ampio.

## **Ritratti**

L'installazione "Ritratti" intende raccontare l'evoluzione di Bologna attraverso i volti di coloro che la abitano.

Nelle bacheche storiche della Galleria si alternano infatti volti di bolognesi di ieri e oggi – dalle foto di operai e contadini di inizio e metà Novecento a sequenze animate scattate da visitatori e bolognesi contemporanei. Nella cornice all'inizio del corridoio è infatti posto un photobooth, con una fotocamera dedicata. Qui, il visitatore è invitato a scattarsi tre foto che andranno a creare una breve sequenza. Questi scatti sono occasione per dare un contributo individuale a una narrazione collettiva. I nuovi scatti animati vanno infatti a disporsi lungo le bacheche, al fianco di quelli storici, alimentando un racconto di Bologna in continua evoluzione attraverso i volti dei suoi abitanti.

## **Luoghi**

L'installazione "Luoghi" intende raccontare il cambiamento di Bologna attraverso luoghi e scorci della città.

La ricerca storica suddivide il secolo scorso in tre periodi e a ciascuno è dedicata una bacheca in legno. Qui, organizzati in quadranti, si alternano documenti stampati e supporti digitali che il visitatore di passaggio è invitato a leggere e scoprire interagendo attraverso sensori di movimento. I riquadri in alto vogliono riassumere lo "spirito" dell'epoca attraverso una citazione (a sinistra) e una stampa o artefatto dell'epoca in analisi (a destra). I quadranti in basso forniscono invece una panoramica della città che si evolve attraverso scorci e foto aeree della città.

Il visitatore, una volta accostatosi a ciascuna immagine, è invitato a muoversi avanti e indietro per percorrere la linea temporale e svelare progressivamente come gli scatti di ieri appaiano oggi.

## **IL VIALE**

Entra nei flussi, nelle connessioni globali e nelle infrastrutture di Bologna. Vivi un'esperienza immersiva della città.

Il Viale è una piattaforma narrativa urbana. È organizzato come un'infrastruttura che può proporre differenti storie della città. La trama di cui si compone una città è molteplice e conflittuale, impossibile da ricondurre a un unico racconto. Per questo il Viale propone una serie di sguardi visuali e sonori dinamici e in continuo mutamento sulle trasformazioni di Bologna.

La prospettiva con cui viene inaugurato il Viale è quella della Bologna che si globalizza attraverso i flussi e le infrastrutture. In scena una cartografia delle connessioni e degli intrecci a scala locale, regionale, continentale e planetaria, con le relative infrastrutture e con i brevi o lunghi percorsi che le caratterizzano.

Le persone che percorrono il Viale sono accompagnate lungo alcune giornate attraverso un itinerario che inizia con i vettori storici della mobilità (come il fiume Reno e la via Emilia) e si conclude con quelli più recenti: la Tangenziale, l'Aeroporto Marconi, l'Interporto. In mezzo, si transita per il principale snodo della viabilità pedonale, piazza Maggiore. Si attraversano i Colli e si osservano i luoghi della Stazione ferroviaria.

Queste immagini mostrano come esistano molteplici generazioni di città nella stessa città, diverse strategie e tipologie che si sovrappongono, integrano, scontrano e come Bologna sia oggi costruita da flussi di persone, merci, idee, tecnologie e mezzi che la fanno vivere su più dimensioni storiche e geografiche. Il racconto si apre e chiude con una prospettiva satellitare, che apre alle future trasformazioni della città tra la sua proiezione globale, i processi di digitalizzazione e il suo rapporto visibile con l'elemento naturale che lo sguardo dal satellite mette in evidenza.

La progettazione del Viale si basa su tecniche di videomapping di complessa realizzazione. L'ambiente è stato scansionato per simulare in tre dimensioni l'impianto di proiezione e sulla base di questa simulazione si è creato il posizionamento e il puntamento di videoproiettori laser ad alta efficienza. Le riprese in 8K si uniscono alle grafiche 3D per rendere il racconto più immersivo e scenografico. L'impianto è totalmente controllabile da remoto.

Il sound design è stato realizzato con contributi audio in presa diretta mixati con suoni ambientali e composizioni musicali. La dimensione sonora del Viale prende forma con una distribuzione nello spazio dei suoni che caratterizzano il viaggio raccontato dalle immagini. La voce narrante accompagna e impreziosisce la visita.

### **La tua immagine della città**

Oltre all'esperienza immersiva del suo attraversamento, il Viale propone anche la possibilità di confrontarsi con un percorso partecipativo ed educativo grazie all'app "Immagina la tua città" disponibile sui tablet dell'installazione. Chi percorre il Viale può mettere alla prova le sue conoscenze e costruire una memoria collettiva del Viale misurandosi con tre passaggi: "Bologna e il mondo", per localizzare la metropoli bolognese sul pianeta; "la forma della città", per delineare i confini amministrativi della città metropolitana; "i tuoi percorsi", dove una serie di campagne solleciteranno a immaginare luoghi e percorsi di Bologna. La prima campagna chiede di individuare i luoghi preferiti della città. I risultati dell'interazione su questi tre passaggi sono continuamente aggiornati e sempre analizzabili sull'app del Viale e nello Studio.

## **LA CASA**

Approfondisci le tue conoscenze dei luoghi e immergiti nella città in trasformazione.

### **Video proiezione su plastico e parete**

La Casa è lo spazio dedicato alla raccolta, sistematizzazione e rappresentazione dei dati della città. Una data room, attraverso la quale poter leggere le dinamiche urbane di una città complessa, sempre in trasformazione, generatrice di flussi, capace di disegnare connessioni e creare relazioni come è Bologna.

Attraverso le proiezioni dinamiche sul grande plastico - che era presente all'Urban Center e che trova così una nuova vita - e sulla parete principale della stanza, e con il contributo innovativo della realtà aumentata, attraverso la quale è possibile interagire con la città e i suoi luoghi, all'interno della Casa è possibile vivere un'esperienza immersiva di Bologna, osservandola e studiandola nella sua spazialità e nelle sue dinamiche, da diverse prospettive.

Bologna nello spazio della Casa è raccontata attraverso uno sguardo che porta il visitatore ad esplorare la città attraverso sei chiavi di lettura tematica.

**BOLOGNA CITTÀ DELLA MEMORIA STORICA**, dove, a partire dai “confini” della città dell’800, è possibile osservare la crescita urbana fino ai giorni d’oggi, con un focus sugli edifici di interesse storico architettonico e sulla estesa rete dei portici della città, elemento di riconoscibilità della città nel mondo

**BOLOGNA CITTÀ DEL VERDE**, dove si può entrare nel dettaglio dell’infrastruttura “verde” della città. I colli, la pianura a vocazione agricola e gli assi dei fiumi Reno e Savena che disegnano i principali confini naturali all’interno dei quali si sviluppa Bologna; parchi, giardini, boschi e orti urbani e la mappatura delle alberature della città.

**BOLOGNA CITTÀ DELLE ACQUE**, dove i fiumi principali Reno e Savena, che delimitano la città agli estremi est e ovest, il complesso sistema di canali artificiali in buona parte sotterranei che attraversa tutto l’insediamento urbano, insieme alle centinaia di chilometri di reti idriche presenti nel sottosuolo, raccontano una città fortemente relazionata con l’acqua.

**BOLOGNA CITTÀ IN MOVIMENTO**, dove è possibile esplorare la complessità di una città che è nodo strategico di interscambio nazionale e internazionale, al centro dei principali flussi ferroviari e della viabilità di tutta Italia. Una città attraversata da una rete capillare di trasporto pubblico e da una delle reti ciclabili più estese del Paese.

**BOLOGNA CITTÀ DI VICINATO**, dove emerge la natura fortemente policentrica di una città di “prossimità”, caratterizzata da un sistema di servizi diffusi su tutto il territorio. Una rete fatta di luoghi dove prendersi cura, luoghi dell’educazione, della cultura, delle relazioni e del piccolo commercio, innervati in una città disegnata da una maglia capillare di spazio pubblico che la rende accessibile.

**BOLOGNA CITTÀ METROPOLI**, dove è possibile osservare la Bologna eccellenza sanitaria nel mondo, sede di importanti e riconosciute aziende e imprese, nonché sede della più antica Università al mondo.

### **Realtà aumentata**

Grazie ai tablet disponibili nella Casa, è possibile inoltre approfondire questi contenuti inquadrando il plastico attraverso due modalità differenti di realtà virtuale. In coordinamento con la videoproiezione, il visitatore può vedere tridimensionalmente sul plastico attraverso i tablet una selezione di luoghi significativi attraverso i quali viene raccontata la città nella proiezione video. L’altra modalità è “libera” e il visitatore può esplorare in qualsiasi momento la città, entrando nel particolare delle 24 “zone” che la compongono. Per ognuna delle zone, è possibile interagire con una selezione dei “luoghi dell’immaginazione civica” che la Fondazione ha mappato in questi anni e per ognuno dei quali è possibile aprire una scheda di approfondimento che li descrive attraverso testi e immagini.

## **LO STUDIO**

Informazioni, dati, visualizzazioni che raccontano la città e i suoi cambiamenti in modo interattivo.

### **Video di approfondimento della ricerca storica**

I contenuti storici esposti nella Galleria sono ulteriormente esplorati attraverso due postazioni audio-video presenti nello Studio.

La prima permette la fruizione di un mini documentario che esplora le tre fasi storiche già introdotte nella Galleria. La seconda postazione raccoglie estratti da una serie di video-testimonianze che mettono a confronto diverse esperienze di Bologna e raccontano la sua trasformazione nel tempo attraverso il punto di vista di cittadini di diversa età, origine e condizione sociale.

### **Atlante Urbano**

Sulla parete opposta dello Studio, trova spazio l'Atlante Urbano, un progetto nato dalla consapevolezza che il tema della condivisione e dell'uso civico dei dati per definire e accompagnare le scelte sul futuro di un territorio sia sempre più prioritario.

Sviluppato nell'ambito del Programma Operativo Nazionale "Città Metropolitane 2014 – 2020" (PON Metro) di Bologna, l'Atlante è infatti finalizzato a promuovere l'uso civico e la comunicazione visuale dei dati, con una forte componente di interazione da parte dell'utente.

Il primo tema descritto e approfondito nell'Atlante è quello dell'housing, l'abitare la città, in particolare legato alla componente studentesca universitaria. La condizione abitativa degli studenti fuori sede a Bologna è stata negli ultimi anni approfonditamente analizzata nell'ambito del progetto HousINGBo. L'analisi è stata condotta attraverso questionari rivolti agli studenti e diffusi a distanza di alcuni mesi l'uno dall'altro, con l'obiettivo di comprendere la questione abitativa pre e durante l'emergenza pandemica. Le indagini sviluppate si sono distinte per il loro carattere aperto alla collaborazione delle associazioni e del Consiglio studentesco, sia in fase di costruzione che di diffusione. Grazie alle 36.000 compilazioni complessive, per la prima volta a Bologna, si è ottenuto un ampio quadro conoscitivo a disposizione dell'Università e dell'Amministrazione, non solo sulla geolocalizzazione degli studenti nelle diverse aree della città ma anche sulla loro condizione, i loro bisogni e le loro aspettative.

Gli esiti di queste ricerche trovano nell'Atlante una rappresentazione visuale e interattiva che permette all'utente di approfondire il tema incrociando dati, visualizzazioni ed elementi cartografici, personalizzando la propria esperienza e apportando il proprio contributo.

L'Atlante verrà progressivamente alimentato con nuovi capitoli dedicati ad altri fenomeni cittadini.

Dal punto di vista progettuale, l'Atlante Urbano è una piattaforma che risponde sia al desiderio di informazione (leggendo) che a quello di essere parte della comunità (partecipando) sempre partendo dai dati. Attraverso la visualizzazione di dati e testi che curano l'aspetto analitico delle storie guidate, gli utenti vengono introdotti a fenomeni e realtà cittadine da esplorare, indicando quali aree geografiche e quali tematiche approfondire liberamente.

L'utente può infatti esplorare i dati raccolti filtrandoli e visualizzandoli come desidera: navigando i dati della piattaforma è possibile scegliere gli indicatori da analizzare, visualizzare gli aggregati per area, scoprire una graduatoria di performance e visualizzare anche i dati puntuali d'interesse.

L'Atlante Urbano interroga i cittadini: attraverso mini-sondaggi specifici e anonimi la Fondazione raccoglierà informazioni qualitative sulla percezione e la vita in città. Questo crowdmapping permette di raccogliere nuove informazioni e dialogare con i cittadini per ampliare la ricchezza di informazioni qualitative sulla città.

L'Atlante urbano è stato sviluppato con tecnologie web open source.

## **L'OFFICINA**

In questo ambiente l'esperienza non sarà mai la stessa.

L'Officina è un'area didattica e di laboratorio che può ospitare workshop e attività di gruppo, ma anche luogo in cui ciascuno può conoscere le trasformazioni di Bologna e diventare protagonista nell'immaginarne l'evoluzione. Qui l'esperienza non sarà mai la stessa e periodicamente si troveranno temi nuovi su cui lavorare. Il primo tema trattato è quello della "Città della prossimità".

### **La parete rigenerazione urbana**

La parete della rigenerazione è un elemento progettato in coerenza e armonia con tutto il restante linguaggio del laboratorio. Il materiale e i colori nero e rosso sono il motivo conduttore di tutti gli elementi fisici del Lab.

La parete è organizzata come il pannello porta attrezzi di un'officina, fatta di fori nei quali sono fissati gli elementi espositivi che potranno essere spostati e ordinati secondo logiche differenti e in base alle esigenze specifiche di ogni contenuto da esporre.

Gli attrezzi appesi a questa parete sono pannelli in parte asportabili dai visitatori e illustrano casi studio dal livello locale a quello internazionale, un glossario dei termini della rigenerazione urbana e un abaco dei materiali attraverso i quali intervenire negli spazi urbani: tutti elementi di stimolo e formazione alle attività di progettazione che possono avvenire in forma individuale o collettiva sul tavolo al centro dell'ambiente.

### **Tavolo di co-progettazione**

Il tavolo posto al centro della stanza include quattro postazioni "touch" che, attraverso un'attività ispirata al gioco "Più e meno" di Bruno Munari, permettono ai visitatori di ripensare l'aspetto e la funzione di alcuni spazi della città e di condividere la loro visione su come potrebbe essere Bologna domani. In piena libertà, il visitatore può intervenire sulla scena: inserire, spostare e colorare allestimenti e piccole architetture, installazioni temporanee o permanenti, fornendo suggestioni e interpretazioni originali del ruolo di uno spazio pubblico.

Può una piazza essere ricoperta da un prato? E un palazzo urbano diventare un'opera a cielo aperto?

Gli spazi in analisi e gli elementi selezionabili verranno periodicamente sostituiti, permettendo al visitatore di esplorare e ripensare nel tempo aree sempre nuove della città.

L'attività può essere condotta individualmente o in gruppo – includendo fino a 4 utenti, ciascuno dal proprio schermo, con la possibilità di collaborare su un canvas digitale condiviso. Le composizioni realizzate da visitatori precedenti saranno consultabili nell'Archivio dell'Officina, il quinto schermo posto all'inizio del tavolo.

L'ambiente può essere anche utilizzato come spazio laboratoriale in occasione di eventi, workshop e conferenze. Per questo il tavolo centrale può scomporsi in più parti per liberare spazio al centro della stanza e accogliere altri sedie e tavolo mobili.

**fondazione  
innovazione urbana**



Comune di Bologna



ALMA MATER STUDIORUM  
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

 **LABORATORI APERTI**  
EMILIA-ROMAGNA // BOLOGNA

 **POR FESR  
EMILIA-ROMAGNA  
2014/2020**

 **UNIONE EUROPEA**  
Fondo europeo di sviluppo regionale



 **Regione Emilia-Romagna**