



In alto, da sinistra: Bishan-Ang Mo Kio Park con un ponte sospeso a Singapore; due foto di Kampung Admiralty che integra la progettazione del paesaggio con le torri residenziali e gli spazi comunitari; e l'Al Rifle Range Nature Park, una delle ultime foreste primarie rimaste. Il land designer Leonard Ng Keok Poh, sopra

creando uno spazio resiliente e multifunzionale. Oggi non è solo una risorsa per la gestione dell'acqua, ma un habitat ricco di biodiversità che attira uccelli, farfalle e persino lontre. Questi spazi verdi forniscono ai residenti un accesso diretto all'ambiente naturale di Singapore, collegandoli alle fonti d'acqua locali e ricordando il valore delle nostre risorse».

Al Jurong Lake Gardens sono state progettate zone umide e paesaggi più aperti che forniscono un santuario sia alle persone che alla fauna selvatica, portando la natura nel cuore urbano di Singapore, aiutando le persone a riconnettersi con l'ambiente. Invece per l'Al Rifle Range Nature Park, adiacente alla Riserva naturale di Bukit Timah, una delle

ultime foreste primarie rimaste a Singapore, l'approccio è diverso: «Abbiamo ripristinato gli habitat delle foreste e delle zone umide, rivitalizzato gli ecosistemi nativi e creato spazi in cui la fauna selvatica possa prosperare — dice Leonard —, mentre i visitatori possono esplorare attraverso passerelle che si snodano nella foresta, preservando la sensibilità ecologica, in modo che genere umano e flora si incontrino. Il nostro ruolo non è solo quello di decorare la città, abbiamo la responsabilità di ripensare il modo in cui gli ambienti urbani possono migliorare gli ecosistemi e il benessere. È un privilegio progettare spazi che supportano un futuro più sano per le persone e il pianeta».

«Abbiamo ripristinato gli habitat delle foreste e delle zone umide, rivitalizzato gli ecosistemi nativi»

LE IDEE DEI GIOVANI

La narrazione di un quartiere in un magazine

di SIMONE TODARO



Simone Todaro (22 anni), neolaureato alla triennale di Urbanistica, Politecnico di Milano, ha fondato un magazine nella sua città, Reggio Emilia

Guardando da lontano i luoghi da cui si proviene si cambia prospettiva, un effetto ad elastico che dall'Erasmus mi ha riportato a casa con la consapevolezza di come all'estero si parli sempre più spesso di città, di quartieri, in un modo pop e accessibile. Sono tornato con l'idea di un esperimento, un magazine da proporre alla mia città, Reggio Emilia. L'urbanistica studia un po' tutte le cose che fanno le persone, studia la campagna, i bar, i tram, le biciclette, i viaggi, i quartieri e poi progetta qualcosa di nuovo, cambia qualcosa di vecchio, riusa uno spazio, modifica una funzione. Chi si occupa di urbanistica allora dovrebbe avere un rapporto intimo con tutto questo, dovrebbe poter parlare ai cittadini, capire e farsi capire. Ma come fare a riempire quel vuoto che si crea tra la grande azione urbanistica e la gente che abita i luoghi? Come far dialogare politici, cittadini, abitanti? Per me una delle possibili risposte a questa domanda, è stato: inventare una rivista per Reggio Emilia. Ho centrato la mia attenzione su Via Turri, un quartiere controverso, uno dei più poveri e degradati della città. Ho cominciato a raccogliere storie, immagini, ricordi, progetti stratificati nel tempo. È nato Turri Magazine, che tenta di dare forma grafica ad una narrazione urbana, uno strumento al servizio del quartiere e dei cittadini, che ha come obiettivo raccontare i tanti modi in cui si abita lo stesso quartiere, condividendo storie e raccogliendo una visione che possa essere facile, accessibile a tutti. Turri magazine urbano è un esperimento di urbanistica e narrazione e narrare è, forse, il primo passo per pensare la trasformazione delle nostre città.

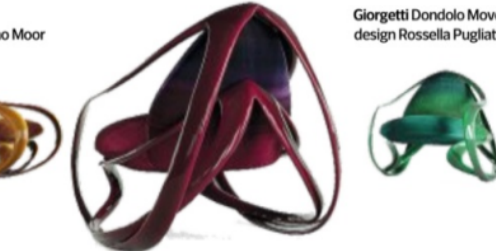
© RIPRODUZIONE RISERVATA



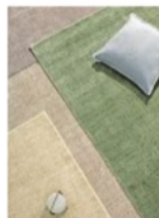
Living Divani Contenitori Halfsquare, design Giacomo Moor



Warli Tappeto Dots, collezione Handloom



Giorgetti Dondolo Move, design Rossella Pugliatti



Porro Letto Iro, design GamFratesi



Gervasoni Letto Yelek, design Federica Biasi



Fazzini Linea letto Wooden Blocks

DESIGN

ORIZZONTI + TENDENZE + PROTAGONISTI

