

architettura
urbanistica
paesaggio
beni culturali



LA CITTÀ CREATIVA



CNA
PPC

CONSIGLIO NAZIONALE
DEGLI ARCHITETTI
PIANIFICATORI
PAESAGGISTI
E CONSERVATORI

La città creativa

Spazi pubblici e luoghi della quotidianità



CNA
PPC

CONSIGLIO NAZIONALE
DEGLI ARCHITETTI
PIANIFICATORI
PAESAGGISTI
E CONSERVATORI

La Città Creativa

www.cittacreative.eu

Call for Papers - Biennale Spazio Pubblico 2017 - Roma

prodotto da

CNAPPC

Consiglio Nazionale Architetti Pianificatori Paesaggisti e Conservatori

Componenti del Consiglio

Giuseppe Cappochin - Presidente

Marco Aimetti

Walter Baricchi

Ilaria Becco

Lilia Cannarella

Massimo Crusi

Alessandra Ferrari

Franco Frison

Rino La Mendola

Paolo Malara

Alessandro Marata

Luisa Mutti

Fabrizio Pistolesi

Arturo Livio Sacchi

Diego Zoppi

A cura di

Rossana Galdini | Dipartimento di Scienze Sociali ed Economiche - Sapienza Università di Roma

Alessandro Marata | Dipartimento Ambiente Energia e Sostenibilità - CNAPPC

Mediapartner

L'Architetto

Point Z.E.R.O.

Grafica e impaginazione Marta Badiali, copertine Anna Branzanti e Flavia Vacchero.

E' vietata la riproduzione, anche parziale, effettuata con qualsiasi mezzo, compresa la fotocopia, anche ad uso interno o didattico. Per la legge italiana la fotocopia è lecita solo per uso personale purché non danneggi l'autore. Quindi ogni fotocopia che eviti l'acquisto di un libro è illecita e minaccia la sopravvivenza di un modo di trasmettere la conoscenza. Chi fotocopie un libro, chi mette a disposizione i mezzi per fotocopiare, chi comunque favorisce questa pratica commette un furto e opera ai danni della cultura.

Nel caso in cui fosse stato commesso qualche errore o omissione riguardo ai copyright delle illustrazioni saremo lieti di correggerli nella prossima ristampa.

ISBN 978-88-941296-2-5

Prima edizione settembre 2017

© CNAPPC - www.awn.it

L A C I T T

A C R E A T

I V A / 1 7

C N A P P C

L A C I T T

A C R E A T

I V A / 1 7

C N A P P C

INDICE

Il progetto della città contemporanea Giuseppe Cappochin	11
La Città Creativa Rossana Galdini, Alessandro Marata	13
Città, creatività e innovazione - Il caso di Essen, European Green Capital 2017 Rossana Galdini	15
City Surfing Alessandro Marata	27
ARCHITETTURA	
Creatività partecipata: processo di riappropriazione dello spazio pubblico della Vucciria Giovanna Acampa, Salvatore Maraventano	41
Lo spazio pubblico tra (re)invenzione del quotidiano e dinamica dell'evento: poesia e crisi delle pratiche spaziali creative Mariateresa Aprile	51
Imparare dai Playground Andrea Matteo Azzolini	59
Riappropriarsi dei luoghi dell'abbandono: la comunità creativa come epicentro della rigenerazione urbana sostenibile Nadia Bertolino	69
Il cantiere creativo - Il caso dell'ex cantiere navale di Refshaleøen a Copenhagen come esempio di riqualificazione di aree industriale dismesse tramite l'introduzione di attività creative Lucrezia Biasutti	79
Barcellona e Rotterdam creative cities - I casi del Pla Buits e della Child Friendly City Gianluca Burgio, Maurizio Francesco Errigo	89
Generare identità - La città creativa come strumento di riappropriazione e identificazione nelle trasformazioni urbane Francesco Camilli, Andrea De Sanctis	99
Luoghi dell'abbandono tra arte architettura e paesaggio Come il concetto di spazio impreciso può rilanciare la creatività della città contemporanea Eride Caramia	109
Agrigento Smart - Integration and sustainability in the regeneration of an urban public space. A case study. Teresa Cilona	117
Creatività e arte nei progetti di sviluppo urbano Massimo Cosenza	127
Attorno al cohousing: l'abitare collaborativo Jacopo Gresleri	133
La costruzione condivisa dello spazio pubblico - Architettura e programmi sociali per Zingonia Serena Indaco	141
Creatività e pratiche di riuso degli spazi urbani Aleda Kosova	151
A morphological and sustainable approach to open space design - The case study of Viterbo historical centre Marco Mareto, Barbara Gherri, Anthea Chiovitti, Nicolò Boggio, Cherrie Cabrera, Federico Catalano, Greta Pitanti, Francesco Scattino, Chiara Vincenti	157
<i>Gender mainstreaming</i> : mobilità urbana, risorse energetiche e impatti Lucia Martincigh, Marina Di Guida	167
Scarti e rifiuti urbani come nuova sostanza dello spazio pubblico contemporaneo: esperienze a confronto tra architettura, arte e attivismo civico Gaetano De Francesco, Saverio Massaro	177
Dalla Do It Yourself (DIY) alla Do It Together (DIT) Strategy: la campagna di crowdfunding "I Make Rotterdam" per la realizzazione del ponte Luchtsingel a Rotterdam in Olanda Laura Pavia	187
Quale Habitat per la città creativa Leonardo Pugin	197
Spazi urbani d'apprendimento Massimo Faiferri, Samanta Bartocci, Fabrizio Pusceddu	205
Resisting boundaries. Il caso dell'ex Caserma Rossani a Bari Vito Quadrato, Giuseppe Tupputi	215
Innesti creativi in spazi industriali Silvia Nigro	225
Le nuove stanze urbane o urban rooms nella città contemporanea Nilda Valentin	235

URBANISTICA

The creativity of <i>micro-use</i> in public space Elisa Avellini	245
Green density. The public space role for the creative city. Giovanni Bello	255
I bambini inventano la città: partecipare per progettare Fabio Corbisiero, Antonella Berritto	263
Il processo divergente all'origine della città creativa Valeria Brigliadori	271
Gli spazi della creatività Letizia Carrera	277
Programma Millefiori - Da un giardino intessuto a orti e giardini urbani Marinella Carrieri, Marco Cei, Gabriele Paolinelli, Camilla Tredici	285
La creatività come pratica di resilienza territoriale Carlo Colloca, Roberto Giuliano Corbia e Roberta Pastore	295
Il recupero del centro storico di Salerno tra slancio progettuale e rispetto della memoria storica The recovery of the old town of Salerno between project dynamism and respect of historical memory Rossella Del Regno, Pasquale Cucco	305
BoOM! - Proposta per un processo di rigenerazione urbana dell'Ex Ospedale Militare di Bologna Davide De Cecco	313
The notion of the creative city and its implementation in Shanghai, China: Spatial practices and further implication for design actions Ioanni Delsante	323
Gli spazi urbani della mobilità non motorizzata Raffaele Di Marcello	333
Il luogo si chiama Babilonia: il disegno della città e della casa Andrea Donelli	341
TRAN/CIT(Y) Jari Franceschetto	351
Dalla rigenerazione locale alla rivitalizzazione integrale I Plan de revitalización del centro tradicional y patrimonial di Bogotá e Managua Daniele Frediani, Maria Cristina Petralla	355
Designing the Unexpected - How to Foster Creative use of Public Space Francesco Garofalo	365
The production of pluralistic spatialities: The persistence of counter-space territories in the streets of Hanoi - Vietnam Manfredo Manfredini, Anh-Dung Ta	373
V.I.R.U.S.: un approccio per una città creativa Valorizzazione (degli spazi), Integrazione, Rigenerazione Urbana Sostenibile attraverso la creazione di microspazi urbani per il Verde, per l'Ispirazione, per il Riciclo, Utili e per il Sapere Gaetano Giovanni Daniele Manuele	383
Creatività temporale: dinamismo della città in funzione delle necessità del presente Antonio Pisani	393
The cultural resources and the re-design of places: the importance of public space in successful creative regeneration Marichela Sepe	403
Città ri-creative Matteo Verazzi	413

PAESAGGIO

Rifondare luoghi comuni Fabrizia Berlingieri	425
9 Eyes di Jon Rafman: Google Street View nella voragine del reale Paolo Berti	435
La Città': Creatura Creativa Maria Sara Cambiaghi	445
Fabbrica Verde Progetto per lo spazio pubblico dei Cantieri Culturali della Zisa a Palermo Manfredi Leone, Luciana Carapezza	455
2030+2°C. Un nuovo approccio creativo per la sensibilizzazione sui cambiamenti climatici e il riscaldamento globale Claudia Cosentino, Eleonora Giannini, Dario Felice, Lorenzo Nofroni, Gisella Pisana, Antonio Rizzo, Marco Viggiano	463
Cartoline dal futuro Rocco Converti	471
Città creativa come valorizzazione del contesto Alberto Coppo	479
Un mercato creativo per una città creativa Roberto D'Ambrogio	487
L'Aquila – Spazi urbani come "link" sociali Dunamis architettura: Stefano Balassone, Lorenzo Cantalini, Giovanna Marchei	493
LANDesign®: storicamente-naturalmente-creativamente Sabina Martusciello, Maria Dolores Morelli	503
Creativity-driven change in Public Space- good practices from UNESCO Creative Cities of Literature Milica Matovic	511
Riusi creativi e sezioni complesse: spazi infrastrutturali per il riempimento di relazione Pasquale Mei, Filippo Orsini, Michele Roda, Luca Salmieri	521
La città necessaria. Quando occorre ripartire dall'ordinario Chiara Maggi, Rossana Misuraca	531
Oltre al giardino mi gioco la città! Architetture relazionali e rigenerazioni urbane Letizia Montalbano	539
Co-Citying - Riattivare i confini infraurbani per la conservazione delle diversità Olivia Longo	553
Basta un muro. Rinascite urbane tra arte e colore Francesca Sarno	563
Titolo: Urbs in fabula Chiara Sonzogni	575
Creatività come necessità. Il delta del Po come modello per una nuova urbanità. Stefano Tornieri	583
Città creativa, città biofilica. Integrare la natura nel progetto urbano Simona Totaforti	591
Urban Space 3.0 - dar forma allo spazio comune Matteo Emil Valente, Carlotta Valentino	599

BENI CULTURALI

Città minori e Identità creativa Enrico Bascherini	611
Arte ambientale: creatività urbana e processi di democratizzazione Massimo Bignardi	617
The representation of socials in maps: map of a great event in Monza Park Cecilia Bolognesi, Andrea Galli	627
La Città Creativa: L'arte di Rigenerare Serena Borrello	637
L'arte come processo di rigenerazione urbana - Il Piano di Manutenzione come Strategia di Gestione per le stazioni dell'arte di Napoli - Renè Bozzella	647
Il patrimonio culturale della città di La Plata in Argentina: analisi e valorizzazione Fabiana Carbonari, Emanuela Chiavoni	655
Cultura a servizio della politica: aspetti critici nella pratica di Istanbul città creativa Irene Chini	667
Il paradiso può attendere. La <i>street art</i> come forma di rigenerazione urbana Marina Ciampi	675
Fare città. Arte pubblica e laboratorio Giovanna Costanza Meli	685
Follia intravista vs creatività consapevole Gli ex ospedali psichiatrici, spazi (non) pubblici della quotidianità Angela D'Agostino, Giovangiuseppe Vannelli	697
La città creativa Vincenza Cinzia Farina	707
Cremona: per una sostenibilità creativa dello spazio pubblico Enrico Maria Ferrari	717
Il diritto creativo delle città Fabio Giglioni	727
"La Città creativa sperimentale" Michele Gortan	737
Quale agency per le politiche culturali e creative? Il caso delle Film Commission Silvia Lucciarini	745
La Fortezza Vecchia di Livorno, simbolo di una riscoperta e rinascita dell'identità storico-culturale portuale Francesca Morucci, Francesca Pichi	753
La partecipazione nell'ottica di genere, le componenti e le attività del Laboratorio Elena Mortola	763
Recupero e riuso del patrimonio pubblico dismesso Paola Rosati	771
Cantieri di arte contemporanea nei centri minori calabresi Sante Foresta	781
I percorsi dell'accoglienza: religioso, culturale, politico, shopping Gruppo di lavoro: Renata Bizzotto, Antonella Candelori, Luisa Chiumenti, Fiorenza Irace, Pia Petrucci, Rossella Poce, Raffaella Seghetti, Rosamaria Sorge	791
Arnaldo Pomodoro: interventi scultoreo-architettonici nello spazio urbano Maria Martina Soricaro	801

L A C I T T

A C R E A T

I V A / 1 7

C N A P P C

L A C I T T

A C R E A T

I V A / 1 7

C N A P P C

Il progetto della città contemporanea

Giuseppe Cappochin
Presidente CNAPPC

Le trasformazioni degli ultimi decenni, la crisi economica, la globalizzazione, i fenomeni legati all'immigrazione hanno cambiato non solo l'immagine, ma anche il funzionamento delle città italiane e, più in generale, di quelle europee, seppure con alcune differenze.

Da molti anni il Consiglio Nazionale degli Architetti, Pianificatori, Paesaggisti e Conservatori ha fra le sue priorità quella del miglioramento della qualità della vita degli spazi urbani. Lo fa attraverso azioni volte al miglioramento del quadro normativo, alla sensibilizzazione di chi amministra la cosa pubblica e dei cittadini, al monitoraggio dei problemi e all'individuazione delle soluzioni. Lo fa, quindi, attraverso proposte di legge, convegni, concorsi di progettazione, eventi caratterizzati da grande visibilità mediatica, mostre e, come in questo caso, pubblicazioni. La Città Creativa, call for paper internazionale promossa dal Dipartimento Ambiente e Sostenibilità del CNAPPC insieme al Dipartimento di Scienze Sociali ed Economiche dell'Università di Roma, La Sapienza, in occasione della Biennale Spazio Pubblico 2017, si colloca nell'ambito di una ricerca che il Consiglio Nazionale pensa debba essere interdisciplinare, indispensabile ed ineludibile per elevare la qualità del dibattito architettonico nel nostro Paese. I saggi presenti in questo volume, frutto del lavoro professionale e di ricerca di architetti, sociologi, economisti, giuristi e geografi arricchiranno la complessa discussione sul futuro delle città che il Consiglio Nazionale ogni anno promuove anche attraverso il Premio Ri.U.So., dedicato alla rigenerazione urbana sostenibile, che, nelle cinque edizioni svolte negli ultimi anni, ha visto la partecipazione di oltre seimila progettisti anche da numerosi paesi esteri. Questo volume, che il Consiglio Nazionale architetti PPC mette a disposizione della comunità di tutti coloro che si occupano del progetto della città contemporanea, offre un panorama complesso ed articolato di considerazioni analitiche e progettuali certamente utili alla ricerca teorica e alle prassi che hanno come obiettivo il miglioramento della qualità della vita delle città italiane.

La Città Creativa

Negli ultimi venti anni l'espressione città creativa è diventata una locuzione omnicomprensiva in uso ad architetti, urbanisti, studiosi di scienze sociali, economisti. La sua formulazione individua azioni leggere, soluzioni veloci, strumenti alternativi; comprende aspetti innovativi ed eterodossi, è espressione di originalità e dinamismo, è una promessa di futuro e in quanto tale uno stimolo all'azione. Nello stesso tempo quella della città creativa sembra essere una delle più diffuse retoriche contemporanee, capace di comprendere aspetti come sostenibilità, progresso, sviluppo, democrazia; ormai diventate parole talmente diffuse da non avere più contorni definiti. Ma cosa può offrire il concetto di città creativa per affrontare i problemi delle città? Questo l'interrogativo posto dalla call for papers dal titolo "La città creativa", promossa da Rossana Galdini del Dipartimento di Scienze Sociali ed Economiche della Sapienza ed Alessandro Marata del Dipartimento Ambiente del Consiglio Nazionale degli Architetti, a studiosi provenienti da diversi ambiti disciplinari.

La call e il workshop di presentazione degli esiti sono stati organizzati nell'ambito della Biennale dello Spazio Pubblico, manifestazione promossa dal Consiglio Nazionale degli Architetti Pianificatori Paesaggisti e Conservatori, dall'Istituto Nazionale di Urbanistica, dall'Ordine degli Architetti di Roma e dal Dipartimento di Architettura dell'Università Roma TRE, con la collaborazione di UN-Habitat e di ANCI. L'obiettivo della Biennale, rivolta ad amministrazioni locali, università, associazioni culturali, esperti e professionisti di diverse discipline, cittadini e studenti, è stato quello di favorire progetti interdisciplinari, creando sinergie tra i principali attori della scena urbana. Il filo conduttore della manifestazione, giunta alla sua quarta edizione, si basa sulla consapevolezza della centralità del ruolo dello spazio pubblico inteso sia come ambito democratico del dialogo sia nella dimensione fisica. Gli spazi pubblici, per la molteplicità di forme e di individui che li abitano e li attraversano, sono oggi più che mai visti come luoghi dell'incontro e ambiti capaci di generare, condivisione, pratiche di socializzazione.

Gli esiti della call cui hanno risposto numerosi studiosi, architetti, urbanisti, sociologi, storici dell'arte, economisti, giuristi, sono compresi in questo volume, che attraverso un'ampia selezione dei contributi inviati, testimonia l'interesse verso il tema della creatività e i temi che associano la creatività all'idea dello spazio pubblico e alla città. L'insieme dei paper evidenzia l'esistenza di una molteplicità di sguardi che si incrociano o si differenziano sul tema della città creativa e sul proliferare di nuove pratiche sociali nei luoghi della quotidianità. Le soluzioni proposte riguardano idee progettuali o pratiche già realizzate, azioni concrete o vere utopie; l'ossimoro è qui utilizzato per sottolineare il loro carattere "visionario"; l'obiettivo comune è il tentativo di individuare soluzioni che attraverso la creatività, possano dare una risposta non solo ai bisogni ma anche ai desideri dei cittadini, alle esigenze di un habitat migliore, soprattutto a misura d'uomo. Nonostante sia diffusa l'idea della crisi degli spazi collettivi della città contemporanea, nonostante essi appaiano spesso degradati, abbandonati, proprio negli spazi urbani in frantumi emergono nuove pratiche sociali e attività, diversi usi dello spazio pubblico, che determinano innovative forme di urbanità e un differente modo di leggere la città. L'auspicio è che questo volume possa contribuire, attraverso l'originalità e l'interesse delle proposte a promuovere una riflessione su questioni di grande attualità come il tema degli spazi pubblici e di una città in cui la creatività sia un insieme di originalità, concretezza ma, con riferimento alla città, anche operatività.

Rossana Galdini, Alessandro Marata

Città, creatività e innovazione Il caso di Essen, European Green Capital 2017

Rossana Galdini *

Il termine creatività nel suo significato etimologico di generare, inventare, implica “sperimentazione, capacità di riscrivere le regole, di produrre nuove idee o soluzioni, di essere non convenzionali, di scoprire tratti comuni tra cose che appaiono assolutamente differenti, di guardare alle situazioni in maniera laterale e con flessibilità. Questi modi di pensare incoraggiano l’innovazione e generano nuove possibilità” (Landry e Bianchini, 1995).

Il tema è divenuto centrale nel dibattito pubblico e nei diversi ambiti disciplinari che riconoscono il ruolo cruciale della creatività nello scenario competitivo globale. Non più solo riferito alle attività artistiche e culturali, il concetto è oggi, in misura crescente, posto in relazione alla dimensione economica, alla crescita sociale, all’innovazione (Montanari, 2014). La creatività è considerata una risorsa centrale e una direzione verso cui orientare le strategie per lo sviluppo urbano. A partire dalla fine del secolo scorso, infatti, l’idea di città creativa ha suscitato molti consensi, riferendosi ad una città che “si caratterizza per la presenza di un ambiente urbano culturale e intellettuale vivace, di attività legate all’economia della cultura e della conoscenza e, soprattutto, di una classe di professionisti di talento e altamente specializzati che operano, con nuove idee e nuove tecnologie, in settori attualmente strategici.”¹ L’interesse verso questo tema è testimoniato da un’ampia letteratura che, attraverso approcci e metodologie differenti, analizza i fattori capaci di supportare la creatività e di renderla un importante fattore di vantaggio competitivo e una direzione verso cui orientare lo sviluppo strategico del territorio (Montanari, 2014, Grandi, 2010). Negli ultimi anni, la crisi in atto e, l’esigenza di dare risposte alternative alle crescenti domande poste alla città, ripropongono la città creativa come un modello positivo a cui tendere; nello stesso tempo, la lettura critica di un concetto che sembra poter costituire la soluzione a tutti i problemi, la identifica anche come una delle numerose retoriche contemporanee.

La città creativa nelle sue diverse interpretazioni, come paradigma della postmodernità o diffusa retorica contemporanea richiede un’analisi dei fattori di cambiamento e di quelle dinamiche capaci di trarre dalle proprie risorse territoriali, culturali, sociali e relazionali nuovi “valori urbani” (Bonomi, 2010, Carta, 2007). Alcuni studi sulla creatività urbana (Landry, Florida, Bianchini), focalizzano l’attenzione sull’esigenza di mettere in campo delle azioni strettamente correlate ai singoli contesti alla loro identità, agli aspetti sociali, al capitale umano, oltre che alle caratteristiche fisiche degli spazi. In generale le strategie urbane orientate alla creatività presuppongono un insieme di azioni che valorizzino le diversità, contrastando i processi di standardizzazione, che propongano soluzioni innovative orientate più che alla creazione del nuovo, al riuso dell’esistente, alla piccola scala, ad una dimensione locale, ad approcci dal basso, alla cooperazione e alla condivisione.

Nel presente la connessione tra creatività e innovazione sociale è alla base di una serie di azioni di rigenerazione urbana che, incentrate sulla cultura e focalizzate sugli aspetti ambientali e sociali, producono esiti diversi, a volte anche contraddittori per le aree urbane interessate e per i diversi destinatari. Il successo dell'idea si basa sulla convinzione che le azioni basate sulla cultura siano più facilmente realizzabili, in termini di risorse, di tempi, che assicurino visibilità e quindi consenso e siano in stretta connessione con l'idea di rendere bella e seducente la città, per attrarre investimenti, investitori, residenti e visitatori, talenti, e per promuovere l'innovazione. Il nodo cruciale di queste strategie è, tuttavia, rappresentato dalla possibilità/difficoltà di estendere ai diversi ambiti sociali e territoriali i benefici prodotti. Esistono, in ogni caso, interessanti esempi in cui l'idea della città creativa basata sulle note tre "T" di Florida (2003), talento, tolleranza oltre che tecnologia si è rivelata un potente catalizzatore di sviluppo urbano.

Sulla base di queste riflessioni, il saggio analizza, attraverso un caso di studio in Germania, le intrinseche potenzialità di un approccio basato sulla creatività, sulle politiche per la sostenibilità e in particolare sull'attenzione agli spazi pubblici, sull'arte, sulla cultura, e sull'innovazione, finalizzato a promuovere una nuova immagine della città e a migliorarne la qualità urbana. Si sofferma, inoltre, anche sui *side effects* che proprio le azioni creative contribuiscono a determinare e che non di rado alimentano processi di frammentazione e di esclusione.

1. Politiche culture led

La creatività rappresenta un tema chiave anche nell'ambito delle politiche: si diffondono ormai da anni azioni *culture-led* incentrate sulla creatività e sulla cultura considerate leve per lo sviluppo economico e sociale di un territorio (Nuccio, Mizzau e Montanari, 2014)².

Al fine di creare un ambiente creativo si ricorre al *cultural planning*, inteso come un metodo di pianificazione che comprende la cultura, creando sinergie tra ambiti disciplinari differenti e promuovendo la creatività e l'innovazione. Il termine fa riferimento ad un approccio culturalmente sensibile alla pianificazione del territorio. Secondo la definizione di Colin Mercer (1996) *il cultural planning riguarda l'uso strategico e integrato delle risorse culturali per lo sviluppo urbano e della comunità. "Il cultural planning come collegamento tra risorse culturali e pianificazione è anche un modo di ampliare la visuale di chi si occupa di pianificazione, incoraggiando la cooperazione tra la pianificazione strettamente urbanistica e architettonica, e la pianificazione da parte di economisti, sociologi, storici, nonché degli imprenditori e del terzo settore"*³. Bianchini (2004), riconosce in questo tipo di approccio un tentativo di contrastare i tradizionali metodi di sviluppo urbano puntando sul valore delle risorse culturali locali, comprendendo in questo ambito aspetti materiali e immateriali, le industrie, i prodotti, i servizi ma anche il patrimonio di un territorio, la sua storia e le sue tradizioni, l'immagine e le istituzioni.

Mercer⁴ aggiunge al termine gli aggettivi "strategico" ed "integrato": *il cultural planning* necessita di una strategia più ampia per lo sviluppo del territorio, che preveda sinergie con l'ambiente fisico, con obiettivi rivolti ai campi più disparati, allo sviluppo economico e industriale, alla giustizia sociale e anche, per esempio, alle infrastrutture o al turismo. Questo tipo di approccio rende evidente come le politiche culturali abbiano un ruolo centrale nell'ambito delle politiche urbane e nelle azioni di sviluppo locale.

La creatività e la cultura, dunque, come strumenti per contrastare il declino sociale ed economico delle città contemporanee alle prese con i processi di trasformazione del loro modello di sviluppo. Strategie innovative in grado di contribuire in modo determinante alla rigenerazione fisica ed economica della città, soprattutto nel costruire una nuova immagine, attraverso nuove attività provenienti da ambiti nazionali e internazionali e collegate allo sviluppo di settori innovativi quali, l'arte, le tecnologie, la cultura.

La città creativa si propone, infatti, come una pre-condizione per l'innovazione, una risposta alle sfide strutturali con cui le città contemporanee si confrontano, alle trasformazioni economiche, ai cambiamenti climatici, ai fenomeni di polarizzazione sociale e alle esigenze di competitività e di una più elevata qualità urbana (Carta, 2007).

Nelle città contemporanee la crisi persistente ha influito anche sui processi di rigenerazione urbana, nel passato sbilanciati sugli aspetti strutturali, a discapito di quelli immateriali e sociali. Ciò ha determinato il passaggio dai grandi progetti sostenuti da cospicui flussi finanziari, che hanno dato vita ad interventi di *beautification* e assicurato la visibilità di amministratori e archistar, ai piccoli interventi orientati ad una dimensione micro, espressione dei bisogni e dei desideri della collettività. La creatività si configura oggi per le città non solo come un'aspirazione ma soprattutto come un'esigenza.

“La rigenerazione delle città non è più facile mercato delle plusvalenze finanziarie delle multinazionali o dei fondi sovrani, ma la stessa città creativa dovrà essere motore di sviluppo sostenibile, offrendo preziose occasioni di sviluppo non solo quantitativo, ma sempre più qualitativo, producendo effetti sia nel dominio dei beni collettivi che nel dominio dei capitali privati, offrendo un campo di sperimentazione all'innovazione.”⁵

L'attenzione si focalizza pertanto, non solo sugli aspetti economici ma sulla creatività come processo di scambio e di negoziazione sociale; l'analisi si concentra sulle situazioni e sui luoghi all'interno delle quali ha origine la creatività, come questi siano valutati e come essi trovino diffusione. L'interazione tra città e creatività è espressa proprio dalle connessioni, dalle relazioni che si instaurano tra le istituzioni e i creativi e tra i creativi stessi, aspetti strettamente legati ai contesti urbani di appartenenza (Merkel, 2012).⁶ Un aspetto centrale nello studio della città creativa è, infatti, rappresentato dal capitale umano e da ciò che può attrarre in un determinato luogo la “creative class” (Florida, 2003). La classe creativa plasma il paesaggio urbano sulle proprie esigenze di consumo, di prodotti e di luoghi. Sono proprio i creativi che attraverso pratiche inedite e processi basati sull'innovazione generano i cluster creativi, luoghi di produzione di beni e servizi culturali, spazi cool che privilegiano alcuni individui, escludendone spesso molti.

La città creativa nelle sue diverse interpretazioni, come paradigma della postmodernità o diffusa retorica contemporanea richiede un'analisi dei fattori di cambiamento e di quelle dinamiche che riescano a generare “valore”, a partire dalle proprie risorse territoriali, culturali, sociali e relazionali (Bonomi, 2010). Un valore che, come dimostrano studi recenti sulla creatività urbana è strettamente correlato al contesto, alla sua identità, agli aspetti sociali che connotano gli spazi urbani.

2. Città, creatività, innovazione

Le città creative sono quelle città caratterizzate da un alto tasso di creatività, individuale, istituzionale e diffusa, che sono in grado di utilizzare questa risorsa come strumento per la competizione urbana (Niessen, 2007).⁷

Charles Landry negli anni Ottanta fu il primo a suggerire il termine nell'ambito di una serie di ricerche sulla crisi del modello di sviluppo urbano del tempo; da allora l'accezione "città creativa", ha avuto un'ampia diffusione, con il rischio di una progressiva desemantizzazione. "Città creativa" sembra essere, infatti, una delle più diffuse retoriche contemporanee, capace di includere aspetti come sostenibilità, progresso, sviluppo, democrazia; ormai diventate parole talmente diffuse da non avere più contorni definiti. – Si tratterebbe di "parole feticcio o Plastikwörter" (Pörksen 1989), passate al linguaggio dei tecnocrati con un senso così estensivo da non significare più niente" (Niessen, 2007). Amendola individua i motivi del successo di un termine divenuto ormai una *buzzword*, una parola alla moda presso urbanisti, policy makers e studiosi.

"La creatività può diventare la speranza per le città che, gravemente ferite dalla deindustrializzazione, cercano strade veloci ed agevoli per ridarsi un futuro. Essa, inoltre, sembra in grado di restituire prestigio e rilevanza ad intellettuali *à la page*, ad organizzatori di cultura ed a protagonisti delle correnti culturali più eterodosse ed innovative" (Amendola, 2017).

Landry (2000) sostiene che con il pensiero e l'azione è possibile rendere le nostre città "un luogo dove sia desiderabile vivere". Secondo l'autore esistono, tuttavia, dei motivi particolari per cui si pensa alla città in termini di creatività o della mancanza di creatività. Se in passato nell'era della Rivoluzione industriale la priorità era rispondere ai bisogni attraverso infrastrutture fisiche e la creatività richiesta era quella del sapere professionale di architetti, planner, ora l'attenzione si focalizza sulle strategie, le politiche, gli strumenti possano migliorare l'esperienza del vivere in città da parte della gente, la percezione dei luoghi in cui si vive. Si richiedono infrastrutture *soft* e skill differenti da parte dei planner ma soprattutto una maggiore flessibilità. L'originalità della tesi di Landry è legata alla sua intuizione di considerare la crisi come punto di svolta per stimolare la creatività e l'innovazione viste come strategie di problem solving.

L'idea di città creativa può concretamente trovare espressione in una città che si reinventa attraverso il nuovo ma ripensa l'esistente e trova con esso possibilità di connessione, di rielaborazione, a partire dalla costruzione di un dialogo attivo tra gli abitanti con gli abitanti promotori e allo stesso tempo destinatari dell'azione progettuale.

Le ragioni di una riscoperta della creatività sono molteplici e comprendono fenomeni globali e la loro influenza sui contesti locali, il diffondersi dell'insicurezza, le trasformazioni dei ritmi di vita e di lavoro, nuovi processi legati all'economia della conoscenza e alle tecnologie informatiche. La competizione crescente tra le città non è più basata sulle risorse naturali, ma sulla capacità di attrarre abitanti, visitatori, imprese. A differenza di quanto Harvey (1990) sostiene, l'estetica della città è una condizione necessaria ma non più sufficiente a rivitalizzare la città, a meno che, come suggeriscono Landry e Bianchini (1995), questa non rinforzi l'etica. Una dimensione importante nello sviluppo urbano è data non solo dall'ambiente fisico ma dalla capacità delle persone di condividere spazi, attività, di adattare il proprio stile di vita ad una città dinamica in continuo divenire. Una tra le più

interessanti definizioni del termine creatività mette in risalto proprio il carattere processuale che consente di avere una diversa visione della realtà, di adattarsi in modo rapido alle trasformazioni, di trovare soluzioni alternative a vecchi problemi, innovando, a volte anche nel solco della tradizione, di capacità di adattamento. Il riferimento è proprio al concetto di *pensiero laterale* che implica flessibilità anche a partire dalla propria organizzazione concettuale; nasce dal pensiero logico e analogico consiste nel farsi domande e nell'affrontare problemi adottando nuove prospettive, con l'obiettivo di trovare soluzioni innovative ed efficaci qualsiasi sia l'ambito di applicazione. Il suo contrario *l'instrumental thinking* è espressione del pensiero analitico, razionale, basato sulla logica che esclude dimensioni emotive, che distingue la conoscenza in ambiti separati senza lasciare che la realtà emerga anche con il suo disordine. Un approccio "scientifico e quantitativo", poco adatto ad affrontare un periodo di transizione come quello che stiamo vivendo (Landry e Bianchini, 1995).

La creatività come approccio alternativo all'*instrumental thinking* implica un approccio di apertura verso fenomeni che non sempre possono essere affrontati e risolti in un modo strettamente logico. Ma è anche un modo di scoprire possibilità impreviste.

Se, dunque alla creatività è attribuita questa importanza sia per il valore economico e sociale prodotto dalle industrie creative o culturali, sia per gli effetti prodotti su settori economici più tradizionali ci si interroga oggi su come alcuni contesti urbani siano in grado di creare le premesse per l'ideazione di nuove soluzioni a problemi esistenti o di aprire strade completamente nuove (Landry, 2000)⁸. Un'interessante prospettiva proposta da Montanari considera la creatività come processo sociale, in cui un ruolo centrale è determinato dalle relazioni che si determinano tra i soggetti ma anche dal rapporto tra questi e il contesto in cui agisce (Florida, 2002). È nella città stessa che sono da ricercare le risorse *hard* e *soft* di cui il territorio dispone, le varie competenze intellettuali, professionali, imprenditoriali, finanziarie, necessarie per lo sviluppo, per affrontare i cambiamenti, per modificare l'immagine di una città che vive un periodo di crisi promuovendo dal suo interno un cambiamento, con il sostegno e il coinvolgimento degli attori, degli enti locali, degli stakeholder, dei saperi locali elaborando un percorso comune guidato e sostenuto nelle sue varie fasi dalle istituzioni. Ciò porta a considerare la centralità del ruolo degli enti locali e comuni nella ricerca di un difficile ma necessario equilibrio tra qualità del territorio, tutela del paesaggio, sviluppo di attività alternative, produttività, cultura. Il caso di Genova e di un processo di rigenerazione basato sulla creatività e sulla cultura, o gli interventi più recenti a Torino confermano questa tesi.

Del resto "*le città vive hanno in sé i germi della propria rigenerazione. Il metabolismo reale della città deve valere più delle regole astratte dei pianificatori*" (Jacobs, 1961). L'idea di metabolismo indica una condizione territoriale che è sottoposta a un continuo e inevitabile processo di trasformazione e di crescita. In tal modo la possibile forma del cambiamento, la riattivazione del senso urbano, dovrà operare in termini di *Urban Metabolism*, un approccio secondo cui la città viene studiata nella sua dimensione dinamica, adattiva, complessa e come il tramite tra sistemi ecologici e sociali (Lombardini, 2014). Nel presente si avverte la necessità di sperimentare nuovi approcci, multidirezionali e flessibili, visioni alternative, contaminazioni di idee e competenze. La rinaturalizzazione dei vecchi siti carboniferi nelle città della Ruhr costituisce l'esempio di una visione olistica che ha bonificato l'area, contrastato il degrado, migliorato la qualità dell'ambiente, creando

sia luoghi ricreativi sia attività lavorative. La diffusione di pratiche di riuso e rifunzionalizzazione dei vuoti urbani, le pratiche formali e informali di riappropriazione dei territori sono espressione di creatività e di vitalità delle aree urbane. La città di Essen in Germania, ad esempio, può essere a pieno titolo inserita nella lista delle città creative, la città ha saputo reinventarsi; dal grigiore di un paesaggio industriale ad alta concentrazione di inquinamento emerge oggi una città verde, “la capitale verde d’Europa” per il 2017.



Essen (foto di Gabriele Nauman).

3. Come diventare una città creativa: il caso di Essen

Essen è una città situata nel Nord della Renania Vestfalia, nella popolosa area della Ruhr. Enormi giacimenti di carbone e di ferro hanno determinato il suo sviluppo a partire dalla metà dell’800, quando questo centro costituiva uno dei più importanti poli produttivi d’Europa, specializzato nell’attività estrattiva ed in quella siderurgica. Quasi completamente distrutta dalla guerra e poi ricostruita, la città ha subito negli anni Sessanta in seguito alla crisi carbonifera che ha portato all’utilizzazione del petrolio e del gas naturale come fonti di energia al posto del carbone e, alla crisi siderurgica degli anni ‘70, un rapido e rovinoso declino economico, con la chiusura degli impianti di estrazione e delle fabbriche raggiungendo uno dei tassi di disoccupazione più alti del Paese. Dagli anni 80’ in poi grazie ad uno straordinario programma di riconversione industriale e di rigenerazione urbana è riuscita a modificare il proprio modello di sviluppo e ad invertire la tendenza all’abbandono e alla crisi. Un processo che ha ridefinito l’identità della città e dell’intera regione, restituendo significati ad un patrimonio che, privato della sua originaria funzione, rischiava l’obsolescenza e il degrado (Galdini 2008). Oggi Essen e nelle città situate nel bacino della Ruhr non produce come in passato l’acciaio o il carbone ma promuove la cultura, l’arte, la creatività. La vasta conurbazione che comprende aggrega le città di Essen, Duisburg, Dortmund, Bochum e Oberhausen ed altri 50 piccoli centri della regione, appare ancora caratterizzata dalle ciminiere, ma è attraversata da una fitta rete di autostrade e popolata da dieci milioni e mezzo di abitanti, ha superato la crisi e ha investito nella cultura, nell’arte, nella riqualificazione degli spazi pubblici.

Le antiche cattedrali dell'industria esempi della *Neue Sachlichkeit* e quindi del primato della funzionalità rispetto all'estetica attraverso un importante restauro sono stati reinventati e attraverso il riuso sono diventati musei, spazi espositivi, sale per concerti, teatri, strutture per lo sport e per il tempo libero.

È il caso dell'antica miniera di carbone Zollverein la cattedrale dell'industria, costruita che l'IBA Emscher Park⁹ ha deciso di recuperare come polo culturale della zona, con teatro, esposizioni, laboratori e come Museo del design per il Land NRW. Nel 2001 L'Unesco ha compreso questo complesso in stile Bauhaus tra i monumenti appartenenti al "Patrimonio dell'Umanità". Un altro esempio di notevole interesse è il progetto di riconversione del Gasometer di Oberhausen uno dei simboli dell'archeologia industriale della Ruhr il cui riuso ha previsto la realizzazione di spazi espositivi, atelier per artisti e diverse iniziative culturali. Questi e numerosi altri monumenti dell'industria tedesca sono inseriti nella *Route der Industriekultur*, un percorso di cultura ed architettura industriale che per 400 chilometri attraversa la regione e collega importanti musei, attrazioni, centri culturali ed esposizioni, dimostrando il rinnovato interesse per queste città ed i nuovi settori emergenti come il turismo, l'arte, la cultura, le attività di tempo libero. Strade ed autostrade ma anche piste ciclabili ed collegamenti fluviali con battelli lungo il Reno e la Ruhr facilitano un percorso che collega diversi monumenti industriali dell'area della Ruhr e il cui riuso è stato previsto all'interno dell'Emscher Landschaftspark.¹⁰ L'obiettivo è stato quello di trasformare gli edifici industriali in simboli dell'identità della regione per valorizzare senza archiviare il passato industriale della regione e restituire questo prezioso patrimonio agli abitanti dell'area trasformandolo in spazi di aggregazione, luoghi di socializzazione e promuovendo nuove attività. Nel 2010 Essen e le città della Ruhr sono state elette capitale Europea della Cultura; il motto scelto dalle città è stato "Cambiamento attraverso la cultura – cultura attraverso il cambiamento" (Galdini, 2008). Nella regione della Ruhr si contano più di 200 musei, tra cui quello della Ruhr dove si può osservare le testimonianze di un grande passato industriale, il museo lo di arte e storia della cultura di Dortmund, e il museo Folkwang, che con circa 800.000 visitatori l'anno è il più grande del gruppo.¹¹ Anche Villa Hügel, la storica residenza della famiglia Krupp, è oggi un museo e un centro culturale: ma il processo di rivitalizzazione non si arresta: nel 2017, Essen è la *European Green Capital*. Le politiche di protezione dell'ambiente hanno occupato da sempre un posto di primo piano per i governi tedeschi e si basano su tre criteri fondamentali: il principio della prevenzione, il principio del risarcimento dell'inquinamento provocato ed il principio di cooperazione. Le linee adottate hanno consentito di formare nell'opinione pubblica la consapevolezza della rilevanza dei problemi ambientali nella vita quotidiana e hanno fornito impulso all'emanazione di un cospicuo numero di norme per la salvaguardia dell'ambiente già a partire dal 1974. Il prestigioso riconoscimento di Capitale Verde Europea è stato assegnato dall'UE alle città per gli esiti conseguiti dalla città di Essen nell'ambito dello sviluppo sostenibile. La città di Essen ha messo in atto strategie per reinventarsi: da polo industriale a città della cultura fino a "Green and Sustainable City" mettendo in opera numerosi progetti e provvedimenti.



Essen (foto di Gabriele Nauman).



Essen (foto di Gabriele Nauman).



Essen (foto di Gabriele Nauman).

Conclusioni

La creatività ha orientato le scelte della città di Essen, che ha sostituito il modello di città industriale e inquinata del suo recente passato con un radicale progetto di reinvenzione della città basato sulla cultura, sulla ricerca, sull'arte, sul turismo e la sostenibilità. La canalizzazione e gli interventi realizzati dall'IBA sul fiume Emscher, sito prima inquinato poi trasformato in un grande parco, ne costituiscono il segno. Nella città di Essen circa il 50% degli spazi verdi occupano il territorio urbano. Gli spazi verdi grazie ad un efficiente sistema di raccolta delle acque piovane evitano le inondazioni e riforniscono le falde acquifere. Le azioni previste sono state orientate anche al settore dei trasporti, alla cultura, alla ricerca e alla formazione. Diverse misure per migliorare la vivibilità della città sono ancora oggi allo studio, incrementando un progetto che già dall'inizio del XX secolo era stato già tracciato. Come afferma il sindaco Kufen, *"con la collaborazione di molte parti interessate, stiamo promuovendo e applicando misure di sviluppo urbano che possano migliorare ulteriormente la vivibilità di Essen. Un ruolo centrale è stato svolto dalla collaborazione dei cittadini, coinvolti in misura crescente in progetti da loro proposti, in particolare nella realizzazione di spazi verdi urbani"* Essen¹².

Ma la creatività ad Essen trova anche espressione nelle modalità di cooperazione tra istituzioni, pubbliche e privati, tra l'interazione dei vari livelli istituzionali, con associazioni locali, con organizzazioni no profit. Uno stimolo al cambiamento per un modello che promuove l'innovazione in tutte le sue forme, e le politiche innovative per le *green cities*, perché se la creatività genera nuove idee l'innovazione le seleziona e implementa.

Da qui il ruolo centrale della città creativa intesa come modello per l'innovazione sociale, urbanistica e progettuale, capace di guidare trasformazioni che attraversano le città e di porsi come risposta alla domanda crescente di qualità e di competitività (Carta, 2007). Tuttavia, accanto alla possibilità che la creatività stimoli le energie positive che attivano il potenziale urbano, la città creativa può anche escludere dal circuito dei vantaggi i molti che non sono in possesso di quelle risorse in termini di capitale umano, culturale, sociale, relazionale ed economico che rende, spesso, solo, alcuni promotori e destinatari delle azioni. I possibili *side effects* alimentano, situazioni di esclusione, di frammentazione e ghettizzazione. Fenomeni come la *gentrification* dei quartieri o la creazione di distretti creativi frequentati da un ristretto gruppo appartenenti alle elites culturali o stili di vita e pratiche orientate esclusivamente al consumo, attraggono turisti, probabilmente anche investitori e imprese dall'esterno ma generano per altri, le categorie svantaggiate, meccanismi di esclusione e alimentano conflittualità e separatismi. Lo stesso Landry mette in evidenza accanto alla validità del modello di città creativa, i rischi connessi alla diffusione di un concetto utilizzato come slogan politico o banalizzato come formula priva di significati concreti. Anche Essen mette in atto una serie di azioni per la coesione sociale, tema "caldo" in una città che conta un'alta percentuale di immigrati e che tende di coinvolgere più soggetti possibili in una serie di azioni rivolte all'economia, alla cultura, alle diverse componenti sociali, al processo di riqualificazione e valorizzazione del patrimonio artistico e architettonico locale (Conti, 2014). I processi di rigenerazione come anche il caso di Essen evidenzia, i tentativi di reinvenzione di una città non possono che nascere e diffondersi dal suo interno e diventare un meccanismo autopropulsivo che si alimenti di creatività, che generi consenso, che crei connessioni, sviluppi relazioni, ma che, soprattutto riesca a contagiare l'intero organismo urbano (Galdini, 2017).

Note

- ¹ Città creativa. Lessico del XXI secolo. Treccani.it http://www.treccani.it/enciclopedia/citta-creativa_%28Lessico-del-XXI-Secolo%29/
- ² *Le strategie di rigenerazione urbana della città creativa*. Available from: https://www.researchgate.net/publication/283294074_Le_strategie_di_rigenerazione_urbana_della_citta_creativa [accessed Jun 12, 2017].
- ³ Cfr. Bianchini F., (1978), intervento proposto al seminario "Il museo imprenditore" organizzato dal prof. Francesco Mauri nel 1997/98 all'interno del laboratorio tematico per il quinto anno del Corso di laurea in disegno industriale del Politecnico di Milano, Facoltà di architettura. http://www.laboratoriourbano.info/wp-content/uploads/2010/10/Bianchini_Cultural_Planning.pdf
- ⁴ Mercer, C. (1991) "What is cultural planning?", relazione presentata alla Community Arts Network National Conference, Sydney, 10 ottobre. (1996) "By accident or design. Can culture be planned?", in Matarasso e Halls (1996).
- ⁵ Carta M. Città Creativa 3.0. Rigenerazione urbana e politiche di valorizzazione delle armature culturali https://www.academia.edu/1639550/Citt%C3%A0_Creativa_3.0._Rigenerazione_urbana_e_politiche_di_valorizzazione_delle_armature_culturali
- ⁶ Merkel J., 2012, *Kreativität und Stadt. Zu Rolle, Wirkung und Formen horizontaler Kooperationsformen in der Beförderung von Kultur - und Kreativwirtschaft*. Dissertation zur Erlangung des akademischen Grades doctor philosophiae.
- ⁷ Niessen Città creative: una rassegna critica sulla letteratura e sulle definizioni Bertram M. Niessen, working paper UrbEur PhD, 10/2007 University of Milano-Bicocca <https://boa.unimib.it/retrieve/handle/10281/12326/14575/Citta%20Creative%20-%20Niessen.pdf>
- ⁸ Laundry C. (2000). *The Creative City: a Toolkit for Urban Innovators*, Earthscan Publications Ltd., Londra.
- ⁹ Un parco di km2320 che, comprende diciassette comuni del Land NordrheinWestfalen, si sviluppa per km 100 tra Duisburge Bergkamen, attraversato da quello che era il principale canale di drenaggio della regione, l'Emscher
- ¹⁰ Ricci M. (2001), 100 Occhi, Meltemi, Roma, p. 55.
- ¹¹ Cfr. Bacino della Ruhr: dagli altiforni alla cultura più raffinata <http://www.germany.travel/it/citta-e-cultura/citta/essen.html>
- ¹² Benvenuti a Essen, capitale verde europea 2017! https://ec.europa.eu/environment/efe/themes/welcome-essen-european-green-capital-2017_it

Bibliografia

- Amendola G. (2016). *Le retoriche della città: tra politica, marketing e diritti*. Edizioni Dedalo, Bari.
- Bianchini F. (2004). *A crisis in urban creativity. Reflections on the cultural impacts of globalisation, and on the potential of urban cultural policies*, Paper presented at the international symposium The Age of the City: the Challenges for Creative Cities, Osaka, February 7th-10th 2004.
- Bonomi A. (2005). *Il capitalismo personale. Vite al lavoro*. Einaudi, Torino, cit. in Marchionne G. (2010). Il nuovo umanesimo delle città: un diverso approccio allo sviluppo fondato sulla conoscenza, cultura e creatività, Youcanprint, Lecce.
- Carta M. (2007). *Creative City. Dynamics, Innovations, Actions, List*, Barcelona.
- Florida R. (2003). *L'ascesa della nuova classe creativa*, Mondadori, Milano.
- Galdini R. (2008). *Reinventare la città. Politiche di rigenerazione urbana in Italia e in Germania*, FrancoAngeli, Milano.
- Galdini R. (2017). *Terapie urbane. I nuovi spazi pubblici della città contemporanea*, Rubbettino, Soveria Mannelli.
- Grandi R. (2010). Le città creative, Il Mulino, No. 452, 6, 2010.
- Harvey D. (1989). From managerialism to entrepreneurialism: the transformation of urban governance in late capitalism, *Geografiska Annaler* 71B (1).

- Jacobs J. (1961). *Vita e morte delle grandi città*. Einaudi, Torino.
- Landry C. (2000). *The Creative City: a Toolkit for Urban Innovators*, Earthscan Publications Ltd., Londra.
- Landry C., Bianchini F. (1995). *The creative City*, Demos, London.
- Lombardini G. (2014). *Visioni della sostenibilità: politiche ambientali e strumenti di valutazione*, Milano, FrancoAngeli.
- Mercer C. (1991). *What is cultural planning?*, relazione presentata alla Community Arts Network National Conference, Sydney, 10 ottobre. (1996) 'By accident or design. Can culture be planned?', in Matarasso e Halls (1996).
- Merkel J. (2012). *Kreativität und Stadt. Zu Rolle, Wirkung und Formen horizontaler Kooperationsformen in der Beförderung von Kultur - und Kreativwirtschaft*. Dissertation zur Erlangung des akademischen Grades doctor philosophiae.
- Nuccio M., Mizzau L. e Montanari F., (2014). *Politiche culturali e territorio*, in Negri C, Stabile S, (a cura di), *il Diritto dell'arte* vol. 3, pp. 27-40.
- Montanari F. (2014). *Territori creativi: L'organizzazione delle politiche a supporto della creatività*, Milano, Egea.
- Niessen, B. (2007). *Città creative: una rassegna critica sulla letteratura sulle definizioni*, Università di Milano-Bicocca. <https://boa.unimib.it/retrieve/handle/10281/12326/14575/Citta%20Creative%20-%20Niessen.pdf>
- Poincaré H. (1997). *Scienza e Metodo* (a cura di Bartocci, C.), Einaudi editore, Torino.
- Pörksen U. (1989). *Plastikwörter. Die Sprache einer internationalen Diktatur*, Klett-Cotta; Stuttgart.
- Ricci M. (2001). *100 occhi*, Meltemi, Roma.

Sitografia

- Città creativa. LessicodelXXIsecolo.Treccani.it. http://www.treccani.it/enciclopedia/citta-creativa_%28Lessico-del-XXI-Secolo%29
- Carta M. Città Creativa 3.0. Rigenerazione urbana e politiche di valorizzazione delle armature culturali https://www.academia.edu/1639550/Citt%C3%A0_Creativa_3.0._Rigenerazione_urbana_e_politiche_di_valorizzazione_delle_armature_culturali
- Città creativa. LessicodelXXIsecolo.Treccani.it. http://www.treccani.it/enciclopedia/citta-creativa_%28Lessico-del-XXI-Secolo%29/
- Conti-<http://www.ilgiornaledellefondazioni.com/content/la-capitale-europea-della-cultura-non-solo-cultura>
Le città creative in Europa. Scenari e progetto
https://iris.unipa.it/bitstream/10447/75625/1/Citt%C3%A0creative_carta.pdf
- Le strategie di rigenerazione urbana della città creativa. Available from: https://www.researchgate.net/publication/283294074_Le_strategie_di_rigenerazione_urbana_della_citt%C3%A0_creativa [accessed Jun 12, 2017].
- Città creative e piano strategico: il caso di Rimini. Tesi laurea, Università di Bologna, Facoltà di Lettere e filosofia. http://corsi.unibo.it/Magistrale/ComunicazionePubblicaImpresa/Documents/TESI%20LM%202013/Tesi_Luca%20Filippi.pdf
- Niessen Città creative: una rassegna critica sulla letteratura e sulle definizioni Bertram M. Niessen, working paper UrbEur PhD, 10/2007University of Milano-Bicocca
<https://boa.unimib.it/retrieve/handle/10281/12326/14575/Citta%20Creative%20-%20Niessen.pdf>

City Surfing

Alessandro Marata *

D'una città non godi le sette o le settantasette meraviglie, ma la risposta che dà a una tua domanda. (Italo Calvino, Le città invisibili, 1972)

Possiamo descrivere la città in tanti modi ma, al di là delle molte differenti definizioni, si può dire che una città è, prima di ogni cosa, un luogo nel quale vivere. Si può essere turisti, lavoratori, visitatori, ospiti o degenti, ma innanzi tutto il cittadino è un abitante che chiede alla sua città di poter vivere una vita comoda, serena, sicura, divertente, economica, utile, produttiva e gratificante. E' un luogo che deve rispondere, velocemente e positivamente, alle domande che l'uomo le pone per poter vivere bene. La creatività può essere un facilitatore per queste risposte? La creatività è qualcosa di leggero che ci accompagna per rendere più piacevole le nostre giornate oppure è uno strumento profondo che conduce a risultati di eccellenza in ogni campo del sapere. E' uno strumento del pensiero, del fare o di entrambi? Per descrivere la creatività è stata pubblicata una grande quantità di libri e sono state anche compiute molte ricerche; tante altre parole saranno scritte e altrettanti studi vedranno la luce. Gli stessi contributi di questa call for papers arricchiranno il dibattito, controverso e stimolante, su questa parola che si presta ad emozioni ed interpretazioni molto differenti a volte contrastanti.

Una decina di anni fa il centro di ricerca Ambrosetti, su incarico dell'Associazione Nazionale dei Costruttori Edili realizzò una ricerca, molto interessante ed originale, su questo tema. Nell'introduzione alla pubblicazione troviamo scritto "Che cosa ha a che fare la creatività con un mestiere così terreno come quello dei costruttori? Stiamo assistendo a un passaggio che porterà a una nuova connotazione del sistema produttivo nazionale, nel quale peseranno sempre di più attività terziarie avanzate e produzioni immateriali, frutto dell'ingegno e della creatività. Ecco allora affermarsi con evidenza il ruolo strategico delle città, che devono tornare ad essere quello che furono nell'era preindustriale, cioè incubatrici di sviluppo, poli ricchi di cultura, di stimoli e di opportunità nelle quali la classe creativa trova il suo habitat naturale". Da queste parole si capisce che *advisor* della ricerca fu proprio quel Richard Florida che attraverso questo argomento ha raggiunto una notorietà internazionale. Da questo rapporto si desumono molte informazioni circa la situazione attuale delle città e la direzione che prenderà il loro sviluppo: per essere attrattive le città devono avere una visione, una forte identità, una continuità di azione, potere decisionale e meccanismi di governo efficienti, alta velocità di realizzazione e capacità di realizzare gli obiettivi, grandi eventi, grandi progetti. La città dei creativi deve avere le seguenti caratteristiche: buona qualità del luogo, innovazione, disponibilità di servizi, trama sociale coinvolgente, attrattività culturale, qualità della vita, diversità e tolleranza, densità, multifunzionalità, immaginabilità della città, infrastrutture fisiche e digitali. La ricerca individua per il futuro solamente quattro grandi capitali mondiali, New York,

Londra, Shanghai e Tokyo seguite da una ventina di capitali regionali quali, ad esempio: Madrid, Parigi, Pechino, Singapore, Los Angeles, Nuova Delhi. Vi saranno, infine, un centinaio di capitali provinciali, di terzo livello, che saranno città anche molto importanti a livello locale, ma con un ruolo di secondo piano nello scenario internazionale.

Uno dei fattori più importanti per facilitare la creatività di una città è la diversità, che laddove prospera, è strettamente correlata alla tolleranza. Per fare un esempio nel mondo occidentale Londra e New York sono le città nelle quali si parlano più lingue: quasi duecento a Londra e una ventina di meno a New York. Nelle stesse due città le minoranze etniche sono una cinquantina a New York e poco più della metà a Londra. In Europa primeggia Amsterdam seguita da Parigi e poi, staccate, Berlino e Barcellona. L'attrattività culturale della città, con le sue attività è un altro fattore molto importante. A Londra vi sono oltre cinquecento sale cinematografiche, più di cento teatri, trecento mercati e diecimila tra ristoranti e pub.

In questi ultimi decenni il mondo della comunicazione ci ha fornito una grande quantità di terminologie nuove e di modi per descrivere la vita urbana, modi e terminologie che hanno invaso il mondo dei *media* a livelli culturali anche inaspettatamente molto diversi tra loro.



Favara: Farm Cultural Park (foto Alessandro Marata).

Creative City

Pare che il concetto Creative City sia stato avvistato per la prima volta nel lontano 1988 in una storica rivista letteraria australiana chiamata Meanjin, nome derivato da parole aborigene. L'autore dell'articolo *The Creative City* è David Yencken, professore di architettura e pianificazione all'università di Melbourne. In questo saggio l'autore sosteneva, tra le tante altre cose, l'importanza per una città di non essere solamente efficiente e giusta, ma anche promotrice di luoghi per la creatività e per esperienze emozionanti. Seguirono, a partire dal 2000, i contributi di Charles Landry, ancora sulla città creativa, di John Howkins, sull'economia creativa, di Richard Florida, sulla classe creativa. Yencken (1988), propulsiva.

Smart city

Il termine è inflazionato. Sia tecnicamente che culturalmente è applicabile a mille contesti anche molto differenti. La "smartability" non è misurabile come lo è l'intelligenza umana ed ha con quest'ultima una cosa in comune. Una persona molto intelligente dal punto di vista fisiologico non è detto che viva bene che sia felice. Carlo Ratti (2013), brillante.

Plug&play City

Il rapporto Ambrosetti *La Città Dei Creativi, visioni & progetti* riporta: "La città dei creativi è contesto di legami allentati e molteplici. Il feeling è simile a quello di una lounge di aeroporto. Il creativo vuole sentirsi parte temporanea del gruppo sociale della città, senza che la sua privacy venga violata. Questo significa che la città deve offrire un contesto sociale ed economico *plug&play* di estrema e totale accessibilità, ma al tempo stesso di estrema discrezione". Ambrosetti *The European House* (2005), facile.

24 Hours City

Nel suo libro *The 24 Hour Society* Kreitzman ha descritto come i cambiamenti avvenuti nel metabolismo urbano delle città contemporaneo abbiano modificato il ritmo e le abitudini degli abitanti. In molti luoghi urbani la giornata attiva è diventata di ventiquattro ore, sia per quanto riguarda le attività lavorative che per quelle ricreative; sia per quelle assistenziali che per quelle commerciali. La metropoli che non dorme mai. Leon Kreitzman (1999), inarrestabile.

Post-Fordist City

In contrapposizione alla città fordista, successiva alla città vittoriana, quella post-fordista ha un grado di complessità molto maggiore, con nuove classi sociali, etnie, distretti tematici legati a comunità o generi mai esistiti sino ad ora. Il centro storico come luogo di svago, le periferie come luoghi multietnici, comunità bunker, enclave gentrificate, infrastrutture digitali e sotto-servizi complessi. Tahl Kaminer (2011), post-industriale.

Generic City

La città generica è forse il futuro delle nostre città occidentali. Rem Koolhaas ha fatto di tutto nella vita, ha progettato di tutto e ha scritto di tutto. Nel fare questo ha trattato innumerevoli volte i temi urbani, con interventi spesso connotati da cinismo e virtuosismo comunicativo, oltre che, naturalmente, da grande competenza pratica ed intellettuale. Rem Koolhaas (2006), cinico.

Zero Carbon City

La prima città ad essere denominata in questo modo è stata Masdar city, progettata da Norman Foster e realizzata negli Emirati Arabi, ad Abu Dhabi. È totalmente autosufficiente dal punto di vista energetico, si promuove anche come centro di eccellenza per gli studi e le ricerche sulle energie alternative, si pone come risposta al problema planetario dei cambiamenti climatici derivanti dall'inquinamento e dalle azioni dell'uomo. Zero Carbon Compendium (2015), ipersostenibile.

Slim City

Mick Cornett, sindaco di *Oklahoma City*, nel 2012 mise nel suo programma elettorale un obiettivo inconsueto: quello di fare dimagrire i suoi cittadini. Dopo alcuni anni ha orgogliosamente annunciato che i cittadini avevano perso quasi quattrocentomila chili di peso corporeo. In effetti la riqualificazione intrapresa dalla sua amministrazione ha prodotto un tessuto urbano molto più favorevole alla mobilità ciclopedonale e molto più dotato di spazi di qualità nel quale il cittadino si muove volentieri. Anche a Boston è stata fatta una azione analoga: Il programma *Prescribe-a-Bike* promosso dal *Boston Medical Center* e dall'amministrazione della città, sindaco Martin J. Walsh, prevede che se la bicicletta viene prescritta dal medico, l'abbonamento al servizio di *byke sharing* sia praticamente gratuito. Dato che la percentuale di obesità è doppia tra i cittadini meno abbienti, questo risparmio economico è molto efficace. Questo schema triangolare, amministrazione pubblica, struttura sanitaria e società privata ha funzionato benissimo. Sabrina Minardi (2014), performante.

Velo City

Si tratta di un programma di conferenze iniziato nel 1980 in Germania, a Brema. Questi simposi rappresentano una delle più importanti sedi di scambio di competenze sulle problematiche della mobilità urbana ciclo-pedonale. Ogni anno la città candidata mostra le sue realizzazioni e i suoi programmi sulla mobilità. Molto efficace e conosciuto il programma di *byke sharing Velib* di Parigi, con oltre ventimila biciclette e quasi duemila stazioni al servizio di residenti e turisti. Gavin Blyth (2014), tonificante.

Active city

Un po' come *Slim City* e *Velo City* la città attiva impone come obiettivo prioritario la salute e la forma fisica dei propri cittadini. Gli attrezzi per raggiungere lo scopo non sono quelli delle palestre, ma le infrastrutture per la mobilità pedonale e ciclabile, per il tempo libero, per una socialità gradevole e sana. Le città che fissano questi obiettivi possono avere benefici quali: minor spesa sanitaria e per i trasporti, miglioramento della qualità acustica e dell'aria, migliore accessibilità, maggiore partecipazione, miglior qualità degli spazi. Borgogni e Farinella (2017), corroborante.

Accessible City

Il concetto di design for all, meglio declinabile con il binomio universal design, promuove una progettazione non limitata solo al problema della disabilità. La diversa composizione sociale della cittadinanza urbana, derivante soprattutto dai flussi migratori, e la maggiore sensibilità su questi temi, comporteranno una progettazione sempre più attenta ai bisogni dell'uomo e più rispettosa di tutti i cittadini. Isabella Steffan (2012), democratica.

Sim City

Si tratta di un *simulation game* sviluppato nel 1989, un anno dopo la prima comparsa del termine città creativa. Obiettivo del gioco è realizzare una nuova città dal nulla, una vera e propria città di fondazione. Il giocatore, che è il progettista, deve pensare a tutto: centrali elettriche, scuole, dipartimenti di polizia, fabbriche, case, teatri e ogni altra cosa indispensabile, o anche solamente utile, alla vita dei cittadini. Come nella realtà vi sono però incidenti e catastrofi che incombono e che ogni tanto producono danni più o meno gravi. Un allenamento per la creatività di ogni cittadino. La visualizzazione è in forma assonometrica, per cui vi è una percezione moderatamente tecnica della costruzione della città. Bjarke Ingels (2009), realistica.

Cannibal City

Il riferimento si utilizza quando la funzionalità della città viene cannibalizzata dalle vicende del libero mercato e dalla speculazione immobiliare. La malattia riduce le possibilità di azione delle funzioni pubbliche in termini amministrativi e funzionali. Come per tutte le malattie, quando sono trascurate, si possono determinare complicazioni a volte difficilmente curabili. L'importante è una buona diagnosi al momento giusto. Mike Davis (1991), metabolica.

Resilient City

La resilienza dal punto di vista fisico rappresenta la capacità di un materiale di assorbire un urto senza rompersi. Da quello metaforico rappresenta la capacità di affrontare e superare eventi traumatici o periodi di difficoltà. Per una città significa essere durevole in termini ambientali e degli eventi catastrofici e di non consumarsi, rompersi, a causa di azioni incompatibili con la vita e lo spazio urbano; in particolar modo, con le azioni negative derivanti dai cambiamenti climatici. Peter Roberts (2013), resistente.

Sprawl City

Città diffusa, dispersione urbana, limitazione del consumo di suolo, densità abitativa, mobilità non sostenibile, centri commerciali, non luoghi, uniformità formale con disegno indifferenziato e ripetuto dell'edificazione, dissoluzione del confine tra città e campagna. La problematica è in via di soluzione nelle città occidentali, ma è assolutamente attuale nelle città in Oriente e in Africa, lo sviluppo delle quali è totalmente incontrollabile. Gillham e MacLean (2002), distesa.

Vertical City

La questione se sia migliore la città alta di quella bassa è antica e forse superata. Non solo è ormai appurato che una più alta densità abitativa migliora le relazioni sociali; è anche argomentazione consolidata quella che dimostra che anche in termini ambientali la città verticale è più sostenibile in termini di risorse e di inquinamento. Shihai e Huisheng (2015), perpendicolare.

Spatial City

Forse caratterizzata da una dose di creatività eccessiva questo progetto, più che utopico, che Yona Friedman propose un po' più di sessant'anni fa, ha ispirato il gruppo Archigram e quasi per intero il movimento Metabolista in Giappone. Erano i tempi nei quali sarà possibile proporre una città sopraelevata di quindici metri, posta al di sopra quella esistente, con le abitazioni autocostruite

dagli abitanti, con l'unica indicazione di lasciare dei vuoti per non togliere l'aria alla città esistente sottostante. Yona Friedman (1972), strabiliante.

Lost city

Le città perdute hanno da sempre esercitato un indiscutibile fascino nella fantasia dell'uomo. Le cause si possono ricercare in catastrofi naturali, in sconvolgimenti economici, guerre. Da Atlantide, passando per Detroit per arrivare a Mosul la storia dell'uomo è costellata da città che nascono, muoiono, cambiano. Bussard, Kathryn A.; Fisher, Alison; Foster-Rice, Gregory (2015), traumatica.

Basin City

Città immaginaria creata da Frank Miller, uno dei più famosi fumettisti mondiali, per ambientare la *graphic novel Sin City*, la città del peccato dove il clima è variabile perché deve rappresentare la complessità climatica di tutta l'America. In questa città avviene tutto quello che ha a che fare con sesso, violenza e crimine, nella migliore tradizione *hard boiled* americana. Per quanto duro sia l'ambiente che viene rappresentato, bisogna rilevare che spesso la realtà supera l'immaginazione. Big Bjarke Ingels Group (2009), immaginaria.

Leisure City

Tecnicamente è un quartiere situato nella parte meridionale della Contea di Miami. Dal punto di vista letterario è un libro del 2000 scritto da MVRDV. Nella realtà è l'attitudine delle città più attrezzate dal punto di vista turistico e dei servizi ad alimentare il mercato economico e culturale del cosiddetto tempo libero. Winy Maas (2000), eclettica.

Fractal City

Il termine frattale legato al metabolismo e alla logistica delle metropoli rimanda a geometrie che si ripetono alla diversa scala, intensificazione delle disuguaglianze socio economiche, complessificazione crescente dei modelli sociali. Soja descrive la trapunta etnica di Los Angeles, composta da vecchie e nuove etnie all'interno di spazi urbani segregati. Edward W. Soja (1998), frammentata.

Panic City

Dopo aver coniato il neologismo dromologia per definire il rapporto tra spazio e velocità e dopo avere correlato la velocità nella progressione della storia dell'uomo a quella degli armamenti, Paul Virilio indaga il rapporto tra città e paura. Il filosofo francese sostiene che la città è diventata il luogo della paura e della guerra, mettendo il cittadino in stato di allerta permanente a causa di possibili incidenti o atti terroristici. Un nuovo compito della politica è amministrare la paura in una città nella quale il panico è divenuto una presenza costante e percettibile che ci accompagna in ogni momento della giornata. Paul Virilio (2004), insicura.

Convertible city

Nel 2006 alla Biennale di Architettura di Venezia la Germania propose e realizzò una sopraelevazione del proprio padiglione nazionale chiamata *CONVERTIBLE CITY – Modes of densification and dissolving boundaries*. Questa installazione si fondava su alcune considerazioni. Dal documento ufficiale presentato alla mostra: "*Convertible City* è un'espressione della continuità

e potenza trasformativa dello spazio urbano, è una chiamata per mantenere la diversità della vita cittadina, è una domanda per l'uso sostenibile delle città, è un'alternativa alla *sprawl* urbana che attraversa le aree naturali, è la dissoluzione dei confini nell'ambiente urbano, è una richiesta di appropriazione creativa delle aree metropolitane, è l'espressione di un atteggiamento positivo alla vita urbana, è un'ispirazione e una stimolazione per i nuovi concetti di vita, è il risultato di un'ampia discussione interdisciplinare". Rossana Galdini (2008), upgrading.

Capital City

La città dei Simpson, dal 1987. Da non confondere con uno dei tanti fumetti che costellano le produzioni attuali di cartoon e sitcom. Matt Groening è un genio e i consulenti interdisciplinari per le sceneggiature sono il meglio che un autore possa desiderare. Sembra qualcosa di fantasioso realizzato per uno scherzoso appagamento. La città dei Simpson è molto più vicina alla realtà contemporanea di quanto si possa percepire ad una visione fugace e superficiale. Irwin, Conard, Skoble (2005), reale.

Fantasy City

Analogamente a Leisure City ha iniziato a diventare un fenomeno percepibile negli anni ottanta, in seguito alla crescita dell'industria del tempo libero. Promotori di questa inarrestabile progressione sono stati le banche, le multinazionali dello svago, le amministrazioni locali, le proprietà immobiliari. I parchi tematici rappresentano una delle più riconoscibili operazioni immobiliari degli ultimi decenni. Fruitore privilegiato la Generazione X. Hannigan (1998), intrattenitiva.

Edge City

Termine coniato dal giornalista e studioso americano Garreau per descrivere la città americana e le sue trasformazioni nel corso dei secoli. Le aree periferiche di bordo, sono state molto ricercate per il loro basso costo, la facilità nelle comunicazioni infrastrutturali, una maggior sicurezza derivante dal maggior spazio a disposizione. Hanno caratteristiche formali ben precise, con edificazione bassa ed estesa, con grandi spazi verdi. Joel Garreau (1991), alienata.

Cyber City

Il termine *cyber space* è stato inventato dal geniale scrittore americano William Gibson nel 1984 e identificava qualcosa che stava tra la realtà digitale e la rete, una specie di universo parallelo governato da regole virtuali. Una città abitata da cibernauti, luogo di eccitazione per chi è affascinato dalle tecnologie futuristiche, luogo di frustrazione e segregazione per chi è ancora legato al ritmo metabolico del corpo umano non ancora invaso da bio e nano tecnologie. Christine M. Boyer (1996), multisensoriale.

Agro City

Struttura caratteristica dell'area mediterranea, sistema rurale e urbano caratterizzati da una alta produttività del territorio, via di mezzo tra un organismo urbano vero e proprio e una antropizzazione controllata della natura. Raymond Williams (2001), bucolica.

Analogous City

La relazione analogica dell'accezione russiana può sussistere solamente all'interno di una stessa memoria collettiva, formatasi su una base culturale condivisa. Un'altra interpretazione è

offerta da uno studioso americano che ha analizzato un fenomeno che ha caratterizzato le città nord americane a partire dagli anni ottanta e che riguarda le connessioni pedonali, sopraelevate e sotterranee. Trevor Body (1992), connettiva.

Centrifugal City

Tendenza verso la dispersione in direzione centrifuga, causata da ampie vie di scorrimento che collegano velocemente aree monofunzionali, segmentazione sociale accentuata, colonizzazione veloce e speculativa del territorio, aree molto ampie con pochi servizi, sottomissione alla logica automobilistica. Janet L. Abu Lughod (1999), nordamericana.

Bit City

William J. Mitchell, coordinatore del gruppo di ricerca *Media Lab's Smart Cities* al *Massachusetts Institute of Technology*, tratta il problema sia dal punto di vista architettonico ed urbanistico sia da quello informatico e digitale e illustra, interpretandolo, il rapporto di crescente dominazione del software e degli spazi virtuali sulle strutture urbane, anche attraverso le nuove superstrade informative. William J. Mitchell (1995), digitale.

Consumer City

Molte città sono diventate centri di consumo e ciò ha contribuito al loro successo. Le città a basso profitto crescono più lentamente come quelle a bassa densità. Una buona economia urbana deve essere molto dinamica per poter produrre effetti positivi; i centri di produzione sono sempre più mobili e di conseguenza i meccanismi del metabolismo urbano devono essere flessibili e ricettivi riguardo alle domande che con grande velocità si presentano sul mercato. Glaeser, Kolko, Saiz (2001), consumistica.

Global City

Megacittà, città del mondo, città globale; termini diversi per descrivere lo stesso luogo, caratterizzato da elementi che lo qualificano come centro di grande importanza per il sistema economico mondiale, concentrazione di potere economico, finanziario e culturale. Le città globali rappresentano lo scheletro funzionale ed il sistema logistico del sistema economico capitalistico. Saskia Sassen (1991), totale.

Anthropocene City

Quella dell'antropocene è una delle ultime intuizioni trasversali del pensiero contemporaneo. Racchiude tutte le città descritte precedentemente e rappresenta perfettamente la complessità delle metropoli contemporanee, le loro contraddizioni e le loro meraviglie.

L'uomo dell'antropocene, termine proposto quasi quaranta anni fa dal biologo Eugene Stoermer, per indicare l'era geologica nella quale l'attività antropica ha fatto più meraviglie per il pianeta e contemporaneamente più danni per l'ambiente, è un animale molto affascinante. Rappresenta il superamento dell'*Homo Sapiens* e la consapevolezza, prima inesistente, della transitorietà della vita umana sulla terra e degli effetti devastanti che l'opera dell'uomo sta avendo sul metabolismo del pianeta. Le città sono al centro di queste attività perturbanti. Estok, Chou (2001), omnicomprensiva.



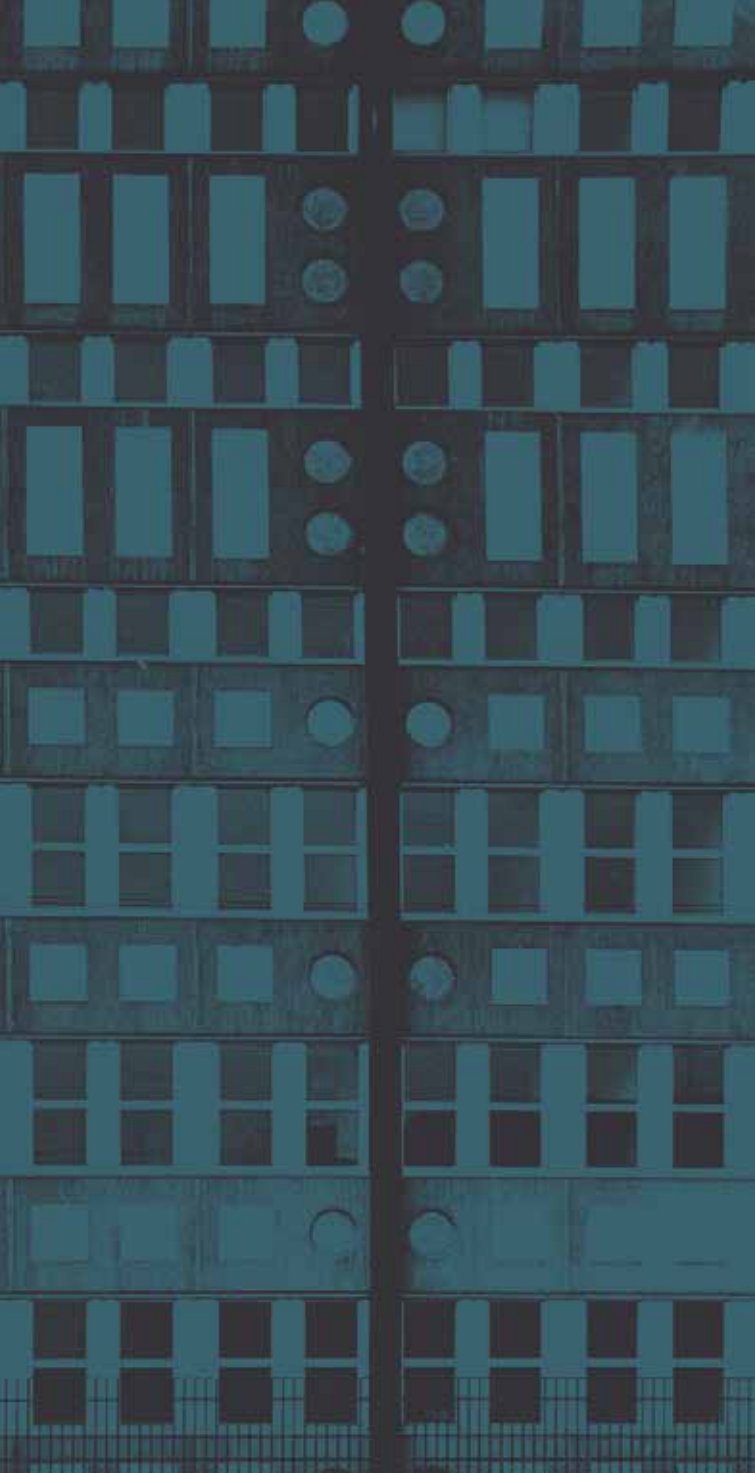
New York: Times Square (foto Alessandro Marata).

Bibliografia

- Ambrosetti The European House (2005). *La città dei creativi*. Rapporto ANCE
- Barja, Juan; Duque, Felix; Gallego, Joaquin, eds. (2004). *No ciudad*. Revista Sileno n. 14-15: Abada Editores.
- Benjamin, Walter (1971). *Immagini di città*. Torino: Einaudi.
- Blyth, Gavin (2014). *Velo City. Architecture for Bikes*. Monaco di Baviera: Prestel Pub.
- Big Bjarke Ingels Group (2009). *Yes is more*. An archicomic on architectural evolution. Koln: Evergreen.
- Body, Trevor (1992). *Underground and overhead: building the analogous city*. New York. In *Variations on a theme park. The new american city and the end of public space*, Hill and Wang.
- Boeri, Stefano (2011). *L'anticità*. Bari: Editori Laterza.
- Boyer, Christine M. (1996). *Cybercities. Visual perception in the age of electronic communication*. New York: Princeton University Press.
- Borgogni, Antonio; Farinella, Romeo (2017). *Le città attive. Percorsi pubblici nel corpo urbano*. Milano: Franco Angeli.
- Bossart, Diane (2014). The rise of tactical urbanism. *NEXTpittsburg*. Testo consultabile al sito: <http://www.nextpittsburgh.com/features/rise-tactical-urbanism/>.
- Bussard, Kathryn A.; Fisher, Alison; Foster-Rice, Gregory (2015). *The City Lost and Found: Capturing New York, Chicago, and Los Angeles, 1960-1980*. Princeton University Art Museum.
- Castells, Manuel (1995). *La ciudad informational. Tecnologías de la información, restructuración económica y el proceso urbano-regional*. Madrid: Alianza Editorial.
- Davis, Mike (1991). *City of Quartz*. New York: Vintage.
- Delrio, Graziano (2011). *Città delle persone*. Roma: Donzelli editore.
- De Masi, Domenico (2005). *L'emozione e la regola. L'organizzazione dei gruppi creativi*. Milano: Rizzoli.
- Detheridge, Anna (2016). *L'arte pubblica salverà la città. Limes, 4*.
- Droege, Peter (2008). *La città rinnovabile*. Milano: Edizioni Ambiente.
- Estok, Simon C.; Chou, Shiuuhuah Serena (2017). *Foreword. The city and the Anthropocene*. In *Concentric: Literary and Cultural Studies* 43.1 March 2017.
- European 12 (2014). *The adaptable city. Inserting urban rhythms*. Roma: European Italia Publication.
- Florida, Richard L. (2002). *The rise of the creative class: and how it's transforming work, leisure, community and everyday life*. New York: Basic Books.
- Friedman, Yona (1972). *L'architettura mobile*. Bologna: Edizioni Paoline.
- Galdini, Rossana (2008). *Reinventare la città. Strategie di rigenerazione urbana in Italia e in Germania*. Milano: FrancoAngeli.
- Galdini, Rossana (2017). *Terapie urbane, I nuovi spazi pubblici della città contemporanea*. Soveria Mannelli: Rubbettino.
- Garreau, Joel (1991). *Edge City. Life on the new frontier*. New York.
- Gillham, Oliver; MacLean, Alex S. (2002). *The Limitless City. A Primer on the Urban Sprawl Debate*. Washington: Island Press.
- Glaeser, Edward L.; Kolko, Jed; Saiz, Albert (2001). *Consumer City*. In *Journal of Economic Geography* 1. Oxford University Press.
- Hannigan, John (1998). *Fantasy City: pleasure and profit in the postmodern metropolis*. Routledge, London.
- Irwin, William; Conard, Mark T.; Skoble Aeon J. (2005). *I Simpson e la filosofia*. Milano: I Libri Guidemoizzi.
- Kaminer, Tahl (2011). *Architecture, Crisis and Resuscitation: the Reproduction of Post-Fordism in Late-Twentieth-Century Architecture*. London: Routledge.
- Koolhaas, Rem (2006). *La ciudad genérica*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Kreitzman, Leon (1999). *The 24 hours society*, London: Profile Books.
- Landry, Charles (2006). *The Art of City making*. USA: Earthscan.
- Landry, Charles (2008). *The creative city*. London: Comedia Routledge.
- La Varra, Giovanni (2003). *Post-it city: the other European public spaces*. In Boeri, Stefano. *Multiplicity. USE-Uncertain States of Europe*. Milano: Skyra.

- Lynch, Kevin (1960). *The image of the city*, Cambridge: Mit Press.
- Lughod, Janet L. Abu (1999), *New York, Chicago, Los Angeles. America's Global Cities*. Minneapolis: University of Minneapolis Press.
- Maas, Wyni (2000). *Upbeat to the Leisure City*. New York, Barcelona: Actar
- Minardi, Sabrina (2014). *Slim city*. L'Espresso, 10 aprile 2014.
- Mitchell, William J. (1995). *City of bits. Space, place and the Infobahn*. Cambridge MA: The MIT Press.
- Nello, Oriol (2016). *La città in movimento. Crisi sociale e risposta dei cittadini*. Roma: Edicampus Edizioni.
- Neuwirth, Robert (2005). *Città ombra*. Roma: Fusi orari.
- Podalsky, Laura (2004). *Specular city. Transforming culture, consumption and space in Buenos Aires*. Temple University Press Philadelphia.
- Ratti, Carlo; Mattei, Maria Grazia, a cura di (2013). *Smart city, smart citizen. Meet the media guru*. Milano: Egea.
- Ravazzini, Marzia; Saraceno, Benedetto, a cura di (2012). *Le sfide della felicità urbana*. Milano: Il Saggiatore.
- Riva, Franco, a cura di (2013). *Leggere le città. Quattro testi di Paul Ricoeur*. Roma: Castelvecchi.
- Roberts, Peter (2013). *Resilient Sustainable Cities. A Future*. Edited by Peter Newton and Leonie Pearson. London: Routledge.
- Sassen, Saskia (1991). *The Global city. New York, London Tokyo*. Princeton: Princeton University Press.
- Shihai, Jin; Huisheng, Huang (2015). *Vertical City. A Solution for Sustainable Living*. China Social Sciences Press.
- Sitte, Camillo (1889). *Der Städtebau nach seinen künstlerischen Grundsätzen*, Vienna: Birkhäuser.
- Soja, Edward W. (1998). *Postmetropolis: studi critici di città e regioni*. Blackwell Publishing Ltd.
- Steffan, Isabella T. (2012). *Design for all. Il progetto per tutti*. Bologna: Maggioli Editore.
- Virilio, Paul (1997). *The overexposed city*. In Leach Neil ed. *Rethinking architecture. A reader in cultural theory*. London: Routledge.
- Virilio, Paul (2004). *Città panico. L'altrove comincia qui*. Milano: Raffaello Cortina Editore.
- Williams, Raymond (2001). *El campo y la ciudad*. Buenos Aires.
- Yencken, David (1988). *The creative city*, Meanjin, Vol 47, Number 4.
- Zero Carbon Compendium (2015). *The Future of Low Energy Cities and Communities*. London: Zero Carbon Hub and NHBC Foundation.

* Coordinatore Dipartimento Ambiente Energia e Sostenibilità CNAPPC - Consiglio Nazionale Architetti Pianificatori Paesaggisti e Conservatori



architettura



LA CITTÀ CREATIVA



CNA
PPC

CONSIGLIO NAZIONALE
DEGLI ARCHITETTI
PIANIFICATORI
PAESAGGISTI
E CONSERVATORI

Creatività partecipata: processo di riappropriazione dello spazio pubblico della Vucciria

Giovanna Acampa*, Salvatore Maraventano**

Parole chiave: agopuntura, Vucciria, rigenerazione, riqualificazione, spazio pubblico.

Partendo dall'osservazione dal quartiere della Vucciria, realtà paradigmatica, fortemente degradata del centro storico di Palermo, se ne prevede la riqualificazione attraverso piccoli interventi di natura architettonica, sociale e culturale.

La Vucciria è uno dei mercati storici del centro di Palermo che nel 1974 il celebre pittore bagherese Renato Guttuso immortalava in un'immagine cruda e viva di cui oggi non vi è più traccia. Negli ultimi decenni la Vucciria è andata incontro ad un graduale e lento processo di decadenza e desertificazione. Dalla movida sregolata, con enormi interessi degli abusivi che hanno sviluppato importanti volumi d'affari, si è passati ad una zona franca e senza regole e adesso ad un ulteriore stato di abbandono a causa dei troppi pericoli e dei numerosi episodi di violenze.

Nell'articolo si espongono le basi teoriche e metodologiche di un progetto basato sulla individuazione di micro-interventi affidati alla creatività collettiva. Micro-interventi di agopuntura urbana accurati e chirurgici, a basso costo e a basso impatto sociale, che messi a sistema in un quadro progettuale dagli obiettivi omogenei, hanno la capacità di catalizzare la rigenerazione urbana e renderla inclusiva e rispettosa del tessuto sociale preesistente.

Il processo, in evoluzione, parte da un iniziale stimolo di aggregazione rivolto alle numerose realtà associative cittadine. Coinvolge da liberi cittadini, a residenti, associazioni giovanili come il PYC, un gruppo di editori, il CODIFAS per lo sviluppo di Orti Urbani, il FAI, alcuni esperti di *virtual reality* per sviluppare forme di fruizione innovative del patrimonio storico, fino agli abituali frequentatori che attualmente non riescono più a usufruire dello spazio pubblico. Il ruolo del valutatore, sul quale si intende mettere l'accento è quello di coordinatore tra le diverse parti, necessario non solo per individuare fonti di finanziamento, ma anche per indirizzare le risorse di cui si dispone verso procedimenti virtuosi di rigenerazione.

1. Vucciria, tra passato e presente

Nel cuore pulsante del commercio dell'antica Panormus - che significa "tutto porto" - in epoca medioevale cominciarono a stanziarsi i mercanti stranieri che nella florida città siciliana svolgevano i propri affari. Pisani, amalfitani, messinesi e catalani stabilirono le loro logge commerciali nel quartiere prospiciente il porto, poi chiamato Castellamare, e investirono - negli anni - le ricchezze accumulate con il commercio nella edificazione di ricchissimi e fastosi palazzi nobiliari. Nello stesso periodo, accanto la zona delle logge, nacque il mercato della Vucciria, destinato prima alla vendita

della sola carne, anche di ortaggi, poi, e di prodotti manifatturieri non appena, grazie allo stimolo del vicino mercato e della presenza delle logge, tutto il quartiere si riempì di botteghe di artigiani. Dai coltellieri, agli artigiani dell'oro e dell'argento, ai materassai, il mandamento Castellamare fu il centro del commercio e della produzione artigianale della città di Palermo dal Medioevo fino ai primi del Novecento.

Le bombe della seconda guerra mondiale segnarono l'inizio del declino del mercato e, di conseguenza, di tutto il quartiere intorno, con i suoi ricchissimi palazzi e le sue eleganti piazze. Nel dopoguerra non venne mai dato inizio alla ricostruzione e quelli che un tempo erano i ricchi residenti del centro storico migrarono verso le periferie, che nel frattempo si riempirono di palazzi di edilizia scadente in una sregolata frenesia di cementificazione.



Movida di Piazza Caracciolo.

Oggi il mercato della Vucciria sta piano piano scomparendo. Se nel resto del centro storico i vicoli rinascono grazie all'apertura di botteghe artigianali e i mercati storici sono ancora vivi e vitali, in Vucciria gli artigiani, un tempo numerosi, stanno sparendo. Di frutta, verdura, carne e pesce se ne vende sempre meno. Durante le ore diurne, tutto il quartiere è quasi un deserto. Nelle ore notturne, invece, le due piazze principali e i vicoli intorno vengono presi d'assalto da una movida irregolare che si è letteralmente appropriata abusivamente di tutti gli spazi del vivere. La notte, adesso, in Vucciria si vendono droga, birra a basso costo e si tiene la musica ad altissimo volume fino al mattino. Inoltre, le cronache segnalano di frequenti eventi di furti, scippi e pestaggi gratuiti.

2. Lo spazio pubblico della Vucciria

Negli ultimi anni il centro storico di Palermo ha registrato un incremento turistico senza pari, favorito sia da efficaci misure adottate dall'amministrazione comunale – come le pedonalizzazioni e l'istituzione dell'itinerario arabo-normanno – che dal mutato contesto internazionale, a causa del quale significativi flussi turistici sono stati dirottati da località del Medioriente - quali il Marocco, la Tunisia, l'Egitto - a località dell'Europa meridionale, percepite come molto più sicure. Nell'immediato futuro, poi, questo trend positivo sembra destinato a rafforzarsi grazie alle numerose iniziative di rilevanza nazionale e internazionale che si terranno in città, in primis la celebre biennale di arte moderna Manifesta.



Piazza Garraffello e la omonima fontana del XVI sec.

Alla luce di questi positivi segnali di sviluppo turistico, è un'anomalia che la maggior parte del centro storico di Palermo abbia ancora i connotati della periferia degradata (Cannarozzo 2006). Sebbene ciò valga per tutto il centro storico, è pur vero che tutti i quartieri del centro hanno intrapreso da tempo un, talvolta lento ma inesorabile, processo di rigenerazione. L'unica eccezione a questo trend sembra essere il quartiere che sta intorno al mercato della Vucciria, nonostante la sua eredità culturale e la sua centralità rispetto ai flussi turistici.

Prendendo spunto dalla ricerca nazionale *Spazi pubblici, popolazioni mobili e processi di riorganizzazione urbana*, dalla quale sono emersi i fattori percepiti di degrado per gli spazi pubblici, abbiamo effettuato un'indagine basata sul metodo empirico dell'inchiesta sociale - *survey* - ossia interrogando un campione di cittadini per confermare l'ipotesi di partenza. L'interrogazione è avvenuta tramite la distribuzione di un questionario dal quale sono emerse le zone considerate di maggior degrado e per le quali fosse ritenuto prioritario un intervento di riqualificazione. Gli indicatori presi in considerazione sono stati suddivisi in sei classi ognuna delle quali individua le proprietà che sono rappresentative per lo spazio pubblico (apertura, eterogeneità, integrazione, sicurezza, accessibilità, cura). Per ogni proprietà sono state scelte delle affermazioni alle quali gli intervistati dovevano dare risposta in una scala che comprendeva cinque categorie da *decisamente si* a *decisamente no*.

Dall'indagine è emerso quanto il quartiere si trovi in una spirale degenerativa che sembra impedire ogni possibilità di riscatto dell'enorme valore che esso conserva. Non è considerato fruibile in quanto non ci sono luoghi predisposti all'incontro. Sono scomparse le diverse attività commerciali e l'unico commercio svolto nei magazzini, un tempo destinati allo stoccaggio delle merci del mercato alimentare, è quello, non sempre autorizzato, di distribuzione di bibite e alcolici. Gli edifici sono abbandonati degradati e fatiscenti. L'alto tasso di criminalità lo rende insicuro e pericoloso nelle ore notturne. Rifiuti e inquinamento acustico lo rendono invivibile ai residenti. L'immagine che ne emerge è quindi quella di un quartiere fatiscente, povero, sporco, avvelenato da abusi e regolato da contropoteri di natura pseudo-mafiosa. Inoltre, sebbene in altre zone del centro storico di Palermo la situazione non sia troppo dissimile, è pur vero che tali altre zone, al contrario della Vucciria, hanno tutte cominciato un percorso di rigenerazione.

Per tutte queste ragioni oltre che per le indicazioni degli intervistati, il quartiere del mercato della Vucciria non poteva che essere considerato il terreno elettivo per sperimentare un insieme di azioni di rigenerazione finalizzate alla riappropriazione del suo spazio pubblico.



Stato di manutenzione degli antichi palazzi di Piazza Garraffello

3. La metodologia di intervento: l'agopuntura urbana

Parole come riqualificazione e rigenerazione fanno parte del repertorio culturale europeo da molto tempo. Fin dalla trasformazione di Parigi che Georges-Eugene Haussmann effettuò tra il 1853 e il 1870 possiamo mettere in relazione la riqualificazione urbana con gli interessi economici della borghesia (Benjamin 1972), anche se è con il fenomeno di *gentrification* che generalmente si fa riferimento ad un movimento di capitali che tornano verso la città (Smith 1996). La prima a teorizzare la *gentrification* è la sociologa Ruth Glass che negli anni '60 descrive una trasformazione abitativa di Londra la cui manifestazione fondamentale è il ricambio di popolazione che genera a sua volta una trasformazione degli interni e delle case alterandone il valore immobiliare e contribuendo a modificare la natura sociale di interi quartieri.

La trasformazione delle città, in questi casi, rispecchia uno schema top down, paternalista, dove qualcuno prende decisioni che penalizzano altri (Friedman 1974). Infatti i processi di *gentrification*, spesso sono accreditati da strumenti di pianificazione tradizionale (Angotti 2011) oppure prevedono l'azione di un gruppo di cittadini che occupano delle aree a discapito dei vecchi residenti. È un processo di mutamento urbano, che comporta che le popolazioni urbane più deboli siano passive nei processi decisionali e quindi subiscano, e al massimo si adattino, al mutamento. Esempi di questo modo di agire si possono trovare un po' dovunque, dai più datati come quelli che descrive la Ruth nei quartieri operai di Londra, fino agli esempi dei nostri giorni come il caso della Rambla Raval a Barcellona.

Ma escludere gruppi, classi, individui dall'urbano equivale a escluderli dal processo di civilizzazione e dalla società (Lefebvre 1976), ed è per questo che si sono fatti strada metodi di riqualificazione alternativi. Ricorrendo ad una metafora sempre più utilizzata, che paragona la città al corpo umano, piuttosto che rimuovere o modificare delle parti sostituendole con delle altre, si è pensato fosse meglio sanare le ferite aperte innescando dei processi di guarigione. Su questo presupposto si basa la teoria di agopuntura urbana. Prendendo spunto dalla disciplina olistica volta a ristabilire lo stato di benessere del corpo e della mente attraverso la stimolazione cutanea in

alcuni punti, l'agopuntura urbana prevede la realizzazione di piccoli interventi in punti strategici capaci di innescare un processo di risanamento che si ripercuote poi su tutta la città. Il suo ideatore, l'urbanista Jaime Lerner, durante i suoi tre mandati come sindaco di Curitiba, in Brasile tra gli anni '70 e '80 è riuscito attraverso interventi di agopuntura a trasformare la città in un modello di sostenibilità e vivibilità. Ha sfruttato budget ridotti per realizzare progetti estremamente attesi e fortemente focalizzati: dal sistema pionieristico del Bus Rapid Transit, che garantisce ai pullman un percorso efficiente, ai cavi elettrici e i tubi dell'acqua fatti passare attraverso i corrimano delle scale che si snodano tra le baraccopoli collinari, con i quali si è resa possibile sola dotazione di elettricità e acqua a costi minimi.

Volendo riassumere, le caratteristiche fondamentali degli interventi di agopuntura sono:

- Piccola scala: la dimensione degli interventi di progetto devono essere piccole. Non si fa riferimento ad una grande trasformazione urbana, ma piuttosto si individua il punto di partenza per una rete di interventi (Tortosa et al., 2004; Marzi & Ancona, 2004).
- Precisione: il sito deve essere scelto con precisione "per essere catalitico per il rinnovamento urbano, occorre precisare l'intervento" (Shieh 2006).
- Attività catalitica per ambiente: questo concetto cattura l'essenza della teoria dell'agopuntura e si manifesta chiaramente quando si afferma che le interazioni sono significative per "provocare reazioni complete che migliorano l'intero organismo" (Solà-Morales, 1999, Shieh, 2006).
- Breve tempo di realizzazione: gli interventi di agopuntura devono avere un effetto immediato e il tempo di realizzazione deve essere molto breve, ciò li differenzia da quelli normati dagli strumenti tradizionali di pianificazione (Lerner in Marzi & Ancona, 2004).
- Basso costo: in tempi di crisi come questi, le strategie economiche sono sempre più accreditate. Sembra che ci sia un '(...) crescente urgenza per trovare alternative a basso costo, (...) strategie capaci di avere un impatto positivo sull'abitare urbano (Ambito 2011).

In contrapposizione ad un approccio analitico che si basa sulla programmazione basata su una raccolta massiccia di dati semplificati che analizza i fenomeni urbani isolandoli dal loro contesto, potremmo definire questo tipo di approccio come "tattico", che fa cioè riferimento a fenomeni frammentari non dissociabili dalla situazione in cui si presentano.

D'altra parte il quotidiano viene gestito nelle sue problematiche da una serie di *micropoteri* diffusi ed è proprio dall'osservazione di queste dinamiche e dei fenomeni che si susseguono nella giornata che si possono trarre spunti per una riqualificazione che, partendo dall'informale, sia fatta da piccoli gesti (Focault 1977). È il rapporto dialettico tra formale ed informale che genera nuove capacità creative. Talvolta l'informalità urbana supera l'idea di rappresentare unicamente delle consuetudini dettate da condizioni di degrado e illegalità e comincia ad essere percepita come una risorsa da poter attuare in tempi rapidi, in risposta alla lentezza che la burocrazia impone per i processi formali.

Come appena accennato, gli interventi di agopuntura urbana risultano essere a basso costo. Tale fattore è un elemento di non poco conto, giacché gli ormai quasi dieci anni di crisi economica hanno svuotato tanto le tasche dei cittadini quanto quelle degli enti locali, impedendo il realizzarsi di massicci interventi e piani di riqualificazione urbanistica finanziati da privati o da istituzioni.

Inoltre, una grande opportunità dovrebbe essere individuata nella circostanza che, negli ultimi anni, il mercato esperienziale si sia rivelato uno dei pochi in crescita. Le nuove generazioni, rispetto alle precedenti, hanno preferenze di consumo significativamente indirizzate verso l'acquisto, o comunque il godimento, di esperienze piuttosto che di beni materiali. Dalle visite ai musei, ai viaggi, ai tour guidati a tema, le nuove generazioni hanno una maggiore predilezione a investire tempo e denaro nelle esperienze più che nell'acquisto di merci. Questo tipo di mercati, peraltro, si basano fundamentalmente su forme di marketing che sfruttano uno *storytelling* capace di generare interesse e curiosità nell'utenza (Schmitt 2010). In quest'ottica, forme di micro-interventi di agopuntura urbana finalizzati alla rigenerazione di un quartiere degradato come quello della Vucciria, se adeguatamente sostenute da uno *storytelling* capace di canalizzare l'attenzione della cittadinanza, hanno una potenzialità enorme di generare circuiti virtuosi con un rapporto costi/benefici nettamente superiore a piani di riqualificazione eterodiretti. I micro-interventi, infatti, sono diffusi e coinvolgono l'utenza all'interno di una catena di esperienze sorrette da una cornice narrativa unica.

Infine, alla luce di quanto scritto in merito alla capacità di rendere i cittadini e i residenti partecipi del processo di rigenerazione del tessuto urbano, sociale ed economico, non è da sottovalutare come percorsi diffusi e partecipati di questa natura possano poi essere sostenuti da una gestione degli spazi sulla base del modello dei beni comuni (Ostrom 1990), di cui oggi si discute tantissimo in ambito giuridico e di cui è possibile vedere degli esempi virtuosi in tutto il mondo. Da un lato la tensione tra il modello della proprietà privata, con la sua naturale tendenza a conformarsi a forme di sfruttamento per l'accumulazione di reddito, e l'uso sociale di luoghi e spazi dalla significativa valenza sociale e culturale, e dall'altro la crisi del modello della proprietà pubblica, che si è, soprattutto in certe realtà territoriali, dimostrata incapace di curare adeguatamente determinati beni particolarmente idonei a soddisfare esigenze della collettività, ha fatto sì che si cominciasse a riflettere su una nuova forma di proprietà diffusa, ovvero quella del bene comune (Mattei 2011). Le peculiarità della gestione dei beni comuni sta nel conferire a coloro i quali del bene ne godono e se ne prendono cura, il diritto di decidere come gestirli e amministrarli attraverso un'assemblea flessibile, aperta e informale.

In questo senso, il coinvolgimento attivo dei residenti e della cittadinanza nel processo di rigenerazione attraverso luoghi di partecipazione, come assemblee pubbliche, permette al processo di rigenerazione di consolidarsi con maggiore velocità e, soprattutto, con maggiore efficacia. Se, infatti, il processo di rigenerazione è percepito, e gestito, esso stesso come un bene comune, è più semplice ottenere quella spinta propulsiva sociale necessaria ad una riqualifica sostenibile e di lunga prospettiva.

Questo metodo si collega anche all'idea degli usi temporanei – *temporary urbanism* - di autorganizzazione della dimensione informale della vita urbana. L'aspetto creativo si identifica nella possibilità di un diretto coinvolgimento e una partecipazione attiva da parte della cittadinanza nel vivere la propria realtà urbana, riappropriandosene. Questo lato del carattere creativo è quello che ha permesso agli usi temporanei di rivestire un ruolo fondamentale nel processo di innovazione sociale interno alle città, che tanto è stato trascurato negli anni passati e, come già detto in precedenza,

ha posto un limite all'evoluzione del modello di città creativa in senso tradizionale. D'altra parte è quello che accade con occupazione informale e temporanea dello spazio pubblico dalle 12 alle 6 di mattina con attività distruttive. I micro-interventi, al contrario, sono in grado di stimolare di attività temporanee per le quali non sono necessari permessi ed autorizzazioni.

4. Le fasi del percorso di rigenerazione della Vucciria

L'idea di intraprendere un percorso di rigenerazione urbana attraverso micro-interventi di agopuntura nel quartiere intorno alla Vucciria nasce dall'incontro di Salvatore Maraventano, giovane giurista, e Giovanna Acampa, professoressa di Estimo all'Università Kore di Enna, durante un evento di democrazia partecipata tenuto a Palermo il 18 gennaio del 2017. Il primo passo del percorso è stato il coinvolgimento, nel progetto, di tutti quei soggetti che avrebbero avuto interesse a dare un contributo; innanzitutto, sono stati coinvolti alcuni residenti storici della Vucciria, quali veri depositari della memoria del luogo e, quindi, della sua ricchezza. In secondo luogo, sono stati coinvolti numerosi liberi cittadini e diverse realtà associative cittadine; il PYC (Palermo Youth Center), un gruppo di editori per tentare di riportare su carta le storie del quartiere, il Codifas per lo sviluppo di Orti Urbani, il FAI per la valorizzazione del patrimonio culturale della zona, un gruppo di esperti di realtà virtuale per sviluppare forme innovative di fruizione degli spazi, etc.

Con i soggetti coinvolti abbiamo iniziato ad organizzare riunioni periodiche sotto forma di comitato spontaneo e informale, stabilendo innanzitutto i dettagli della cornice progettuale finalizzata al recupero del quartiere. Il comitato ha il compito di stimolare i soggetti coinvolti ad effettuare ognuno dei micro-interventi conformemente ai rispettivi ambiti di attività e di coordinarli affinché tutte le attività rimangano coerenti alla cornice progettuale e ai suoi presupposti metodologici. L'obiettivo del comitato è, soprattutto, quello di permettere che la serie di interventi raggiunga la massa critica sufficiente ad innescare un processo di rigenerazione spontaneo e che non rimangano, invece, interventi isolati. Sebbene, infatti, un singolo micro-intervento risulti probabilmente inutile ai fini della rigenerazione di un quartiere intero, al contrario tanti micro-interventi sono capaci di incidere sul tessuto urbano più di un singolo macro-intervento, magari diretto e finanziato da un ente pubblico.

Ogni soggetto del comitato, quindi, può avanzare delle proposte al comitato e prendersi la responsabilità di mandare avanti l'intervento. A oggi, le proposte sono state numerose. Alcune di esse stanno per prendere corpo in iniziative concrete, altre attendono ancora di trovare possibilità di finanziamento. Tra le altre:

- Individuazione e messa a dimora di vasi costruiti con materiali di riciclo per ivi far crescere piccoli orti, a cura del Codifas;
- Ricostruzione in 3D delle piazze storiche e dei loro palazzi storici per fruirne attraverso le tecnologie di realtà virtuale e augmented reality, a cura di Distopycorp, casa di sviluppo di videogiochi palermitana;
- Interventi di pulizia di muri ed edifici in piazze storiche attraverso la tecnica del reverse graffiti, a cura del PYC;
- Elaborazione di un itinerario culturale e messa a dimora, su edifici storici cadenti, di targhe non

invadenti e costruite con materiali di riciclo indicanti il nome del monumento, cenni sulla sua storia e curiosità;

- Istituzione di un itinerario vivente degli artigiani che ancora resistono nel quartiere finalizzato a risaltarne l'attività.

Di questi interventi, l'attività di pulizia attraverso *reverse graffiti* ad opera del PYC è già stata calendarizzata per giorno 20 maggio con il nome di "Piazza Pulita" e fa seguito ad una serie di altri interventi simili effettuati in altre zone della città. Nella stessa giornata, avverrà la messa a dimora delle targhe indicanti il nome e la storia dei monumenti dimenticati e l'inaugurazione del primo nucleo dell'itinerario.

Le linee di azioni successive verranno stabilite alla luce dei risultati delle giornate già programmate. Un ulteriore vantaggio di questa metodologia di azione sta proprio nella sua liquidità; si adatta alle esigenze del caso concreto, cambia continuamente in relazione ai nuovi soggetti che, nel percorso, portano energia e vitalità, e progressivamente si adegua alle richieste dei residenti. Una programmazione lineare e analitica è inapplicabile ad un insieme di interventi così eterogeneo, plurale e autonomo. In un mondo che è liquido, come diceva il compianto Bauman, non si può che tentare d'agire in modo liquido.

Bibliografia

- Agamben G., (2008), *Signatura Rerum Sul Metodo*, Ed. Bollati Boringhieri, Torino.
- Angotti T., (2011), *New York for sale. L'urbanistica partecipata affronta il mercato immobiliare globale*. Firenze-Catania: ed-it
- Azzolina L. (2015), Il contributo della cultura alla crescita economica della città. *StrumentiRES*, 2.
- Bonafede G. e Napoli G. (2014) Palermo multiculturale tra gentrification e crisi del mercato immobiliare nel centro storico. *Archivio di studi Urbani e Regionali*, XLVI, 113.
- Cannarozzo T. (2006), Sicilia: centri storici come periferie in *Urbanistica Informazioni n. 208/2006*
- Chiodelli F., (2009), La cittadinanza secondo Henri Lefebvre: urbana, attiva, a matrice spaziale in *Politica internazionale Sociologia 3 (4)*, pp 353-377.
- Ciaffi D. (2013) Adottare Palermo: quali politiche urbane potrebbero contrastare l'abbandono delle città? *StrumentiRES*, 3.
- D'Amato T. (2007), Palermo museo eterno: attraversare il tempo tra simboli e allegorie, Ed. Fotograf., Palermo.
- D'Anneo G. (2016) Abbandonare o scegliere Palermo, dalla de-urbanizzazione alle nuove migrazioni. *StrumentiRES*, 1.
- De Certeau M., (2010) *L'invenzione del quotidiano*, traduzione Braccianini, Ed. Lavoro Brossura 2010 1984
- Foucault (1977), *Critica alla vita quotidiana*, vol. I e II, Dedalo, Bari (ed. or. Critique de la vie quotidienne, vol. I, Introduction, L'Arche, Paris, 1958; vol. II, Fondaments d'une sociologie de la quotidienneté, L'Arche, Paris, 1961)
- Friedman Y. (1974) *Utopies réalisables*. Spera trad.it *Utopie realizzabili*, 2003, Quodlibet, Lavis (Tn).
- Glass R., (1964) London: Aspects of change, in *Centre for Urban Studies*, Ed, MacKibbon and Kee, London, pp. xviii-xix.
- Jacobs J. (1961), *Vita e morte delle grandi città. Saggio sulle metropoli americane*, Ed. 2000.
- Lerner J. (2003), *Acupuntura Urbana*, Editora Record, Rio de Janeiro.
- Lefebvre H. (1976), La produzione dello spazio, Moizzi Editore, Milano.
- Lefebvre H. (1977), Critica della vita quotidiana, Dedalo, Bari.
- Marzi M., Ancona N., (2004). *Urban acupuncture, a proposal for the renewal of Milan's urban ring road, Milan, Italy*. 40th ISoCaRP Congress.
- Mattei U. (2012), *Beni Comuni. Un manifesto*, Ed. Laterza, Lecce.
- Mazzette A. (a cura di) (2013) *Pratiche sociali di città pubblica*, Ed. Laterza, Lecce.
- Nerozzi S. (2010) Immigrazione e mercato del lavoro in Sicilia: un'analisi dei dati INAIL. *StrumentiRES*, 2
- Ostrom E. (1990), *Governing the Commons*, Cambridge University Press, Cambridge.
- Radstaak S., 2012, Urban Acupuncture in Rotterdam. As an approach towards urban identity, Master Thesis Landscape Architecture. Wageningen University pp.72-79
- Scape. (2011), Urban Acupuncture. 6 (2). 90p.
- Schmitt B. (2010), Experience Marketing: Concepts, Frameworks and Consumer Insights in *Foundations and Trends in Marketing vol. 5 no. 2*, pp. 55-112
- Semi G. (2015), *Gentrification. Tutte le città come Disneyland?*, Il Mulino, Bologna.
- Shieh L., (2006), Precedents of the Concept. In: *Urban Acupuncture as a Strategy for São Paulo*. Master Thesis in Architecture Studies. Department of Architecture. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology. pp. 45-63
- Simmel G. (1993), "Excursus sullo straniero", in Pozzi E. (a cura di), *Lo straniero interno*, Ponte alle grazie, Firenze.
- Smith N. (1996), *The new urban Frontier. Gentrification and Revanchist City*. London, Routledge.
- Wirth L. (1938), "Urbanism as a Way of Life", *The American Journal of Sociology*, 44(1), pp. 1- 24, University of Chicago Press, trad. it., L'urbanesimo come modo di vita, Armando, Roma, 1998.
- Zukin (1998), Urban Lifestyles: Diversity and Standardisation in *Spaces of Consumption Urban Studies* Vol. 35, pp. 825-839

* Professore Associato di Estimo all'Università degli Studi Kore di Enna

** Giurista

Fotografie di Giovanni Cuscina

Lo spazio pubblico tra (re)invenzione del quotidiano e dinamica dell'evento: poesia e crisi delle pratiche spaziali creative

Mariateresa Aprile *

Parole chiave: spazio pubblico, pratiche spaziali creative, riappropriazione, creatività urbana, evento.

Tre immagini. Considerazioni introduttive.

In una calda sera dello scorso luglio, osservando i tecnici che montavano una strana struttura metallica nella piazza principale di una città di provincia, iniziai a pensare che lo spazio pubblico stesse cambiando, di nuovo. Riscoperto alla fine degli anni Ottanta, centro delle politiche urbane dai Novanta, oggetto di fantasie e composizioni formali, lo spazio pubblico emerge ormai come luogo di riqualificazione urbana e, più che mai, di espressione delle dinamiche socio-politiche in atto. Frattanto, una discreta folla di persone si era addensata nella piazza, molte intorno alla struttura metallica, altre tra le bancarelle poco più avanti o dinanzi a qualche altro allestimento. Un'allegria confusione di gente, oggetti, luci e piccole strutture temporanee riempiva il grande vuoto tra gli edifici centenari. Una ragazza si stava legando a un nastro sospeso alla struttura metallica quando l'avvio della musica diede inizio alla sua *performance*. Pochi minuti e tanto stupore dopo, mi lasciai trascinare dalla folla verso l'attrazione successiva, parte di uno spettacolo che coinvolgeva molti artisti di strada in diverse piazze, all'interno di un festival culturale non tematico. Qualcosa sta cambiando?

La prima volta che ho assistito a uno spettacolo di *street dancing* in una piazza medioevale, mi colpì il contrasto tra la danza contemporanea e la struttura spaziale, ancora intatta, in cui aveva luogo. Con l'entusiasmo di una scoperta, ne scrissi come di una sintesi inconsapevole tra cultura *underground* e identità medioevale¹. Un piccolo gruppo di adolescenti che il sabato pomeriggio accende uno stereo portatile e inizia a ballare su un cartone posizionato a terra, introduce una funzione che mai era stata considerata in una città medioevale. Qualche settimana fa, al rientro da alcune commissioni, ho ritrovato gli stessi adolescenti nella stessa piazza; mentre sistemavano il cartone a terra e lo stereo e si accordavano su cosa fare, il pubblico iniziava ad addensarsi intorno a loro. Mi sembrò che stessero adattando lo spazio, allestendo il proprio *palcoscenico*. La stessa piazza, la stessa scena per strada, la stessa *performance* e due interpretazioni diverse a poco più di un anno di distanza l'una dall'altra: felice sintesi teorico-culturale o riduzione dello spazio pubblico? Con la consapevolezza che le interpretazioni derivate dall'osservazione diretta della realtà urbana risentono dello stato d'animo e delle convinzioni emergenti nell'osservatore, nella ricerca di una maggiore oggettività ho iniziato a pensare che una lettura non escludesse l'altra.

Ripensando agli stessi spazi visitati l'anno prima, mi convinsi non solo del cambiamento in atto, ma della sorprendente velocità con cui sta avvenendo e dei quesiti – nuovi? – che pone.

Anzitutto, la *performance* degli artisti di strada e il *palcoscenico temporaneo* dimostrano, in termini spaziali, una certa capacità di adattamento degli spazi urbani. Mentre progettisti e pianificatori sviluppano progetti incentrati sulla composizione formale e sull'arredo urbano, gli abitanti usano gli spazi in modi non previsti, spesso temporanei e, sicuramente, non pianificati. Quanto può essere ancora efficace il progetto per la gestione dell'ambito pubblico? La questione è che utenti e progettisti considerano lo spazio pubblico in modi molto diversi. Le debolezze del progetto dello spazio pubblico mi sono apparse definitivamente chiare una sera, mentre ascoltavo i commenti di alcuni visitatori ad una mostra di progetti per la ristrutturazione di alcune piazze medioevali. Al di là della ben nota difficoltà di *comunicazione del progetto* (per molti cittadini i disegni esposti risultavano poco comprensibili), emergeva quasi un rifiuto dello stesso, che non va ricondotto alla sola resistenza culturale e psicologica al cambiamento. Soprattutto nel caso delle città di provincia e dei centri storici, l'opposizione al progetto è da collegare, a mio avviso, al discorso identitario e alla paura di modificare - se non, in casi estremi, di perdere - la propria identità. Difatti, la successione di piazze e di vicoli è spesso considerata quale elemento di identità urbana e locale; la cittadinanza si riconosce nel patrimonio fisico e spaziale in cui vive e che promuove come immagine di sé. Il progetto di ristrutturazione degli spazi pubblici è quindi percepito come un possibile elemento di alterazione, in negativo, di quell'immagine². Inoltre, il numero crescente delle attività organizzate negli spazi pubblici sta dimostrando che è possibile coniugare lo spazio esistente anche con usi anomali e inattesi; di conseguenza, alcuni obiettano che se lo spazio pubblico si adatta alle diverse funzioni (e viceversa), perchè operare una trasformazione fisica permanente? In effetti, vi è una certa *resilienza dello spazio pubblico*, evidente soprattutto nei centri storici di origine medioevale e rinascimentale e, quindi, nelle città italiane di piccola e media dimensione in cui si concentrano le osservazioni alla base delle considerazioni sintetizzate, in parte, in questo testo³. Al centro dei processi recenti e ancora in atto vi sono le pratiche spaziali (che mutano significato, modi di applicazione ed effetti spaziali) e una particolare forma di spazi pubblici, entrambi connessi al concetto di creatività.

Spazi pubblici creativi

Da qualche tempo, mi capita spesso di soffermarmi al margine di una piazza o di percorrere più volte una strada per osservare la scena degli spazi pubblici. È una scena affollata, di cittadini e visitatori occasionali che richiama le immagini della tradizione culturale italiana, caratterizzata dalla vita per le strade; accanto, spazi desolati e abbandonati tra le case. Luoghi morfologicamente simili, eppure così diversi in cui cambia l'atmosfera, la cura e la vitalità, il numero di persone, ivi presenti; caratteri che si sviluppano quasi indipendentemente dal progetto, dalle sue caratteristiche e dall'arredo urbano e che determinano il *successo* - o meno - degli spazi. Perchè alcuni spazi sono preferiti ad altri? Anzitutto, dovrebbe essere considerata una questione estetica. In passato, molti hanno evidenziato le connessioni tra morfologia urbana, percezione e stato d'animo (Lynch e Alexander, ad esempio); ma la morfologia non è un elemento consciamente considerato nella scelta dei luoghi e, comunque, non è sufficiente a spiegare come uno spazio diventi *luogo*⁴. Maggiore incidenza ha, invece, l'aspetto funzionale. Tornando a osservare la scena urbana, gli spazi vitali (quelli affollati di persone in movimento e intente a svolgere molte attività diverse) e, quindi, quelli preferiti

dai cittadini sono quelli che maggiormente riescono ad adattarsi a molte attività che vi si svolgono anche contemporaneamente; sono spazi flessibili a usi diversi. Con il tempo e l'osservazione, mi sono convinta che ciò che distingue gli spazi pubblici tra loro è la tipologia di azioni in campo e, in particolare, di quelle che vedono direttamente coinvolti individui e comunità. Cittadini che usano lo spazio pubblico insieme o individualmente, se ne appropriano, lo utilizzano indipendentemente dalla funzione progettata e pianificata. Quando gli abitanti usano gli spazi – soprattutto, in modi non previsti –, applicano *pratiche spaziali legate all'uso*.

La comprensione dei modi in cui gli abitanti usano gli spazi, anche se spesso considerata in modi superficiali o riduttivi, è fondamentale per conoscere le reali necessità della cittadinanza e individuare soluzioni concrete; attraverso tale studio, emergono importanti aspetti concreti e teorici dello spazio pubblico contemporaneo. In altri termini, le pratiche spaziali legate all'uso descrivono gran parte della trasformazione dell'ambito pubblico che accompagna i processi di riscoperta dello spazio pubblico e la riqualificazione urbana tra gli anni Novanta e Duemila. Anzitutto, quando i cittadini usano lo spazio – insieme o singolarmente –, lo abitano; attuando una forma di (ri)appropriazione dello spazio – e, per esteso, dell'ambito pubblico –, sono fondamentali nel recupero delle aree degradate, soprattutto nelle aree urbane periferiche.

Essere nello spazio pubblico è, anche, un modo per conoscere la città in cui si vive. Dai situazionisti in poi, molti studi hanno affrontato il tema dell'attraversamento come forma di conoscenza; difatti, se passeggiare/camminare in città è un'attività ricreativa o funzionale per eseguire le commissioni quotidiane, è anche il modo più efficace per la formazione di quel sentimento di confidenza con i luoghi per cui, in un determinato spazio, ci *sentiamo a casa*.

A livello psicologico, attraversare lo spazio ci cambia nel senso che si instaura un rapporto dialettico corpo-spazio che muta entrambi. In questo senso, lo spazio può essere modificato dalle attività che vi si svolgono, sia fisicamente sia, soprattutto, a livello teorico e di percezione dell'ambito pubblico.

(Ri)appropriarsi, conoscenza e modifica dello spazio pubblico sono tre elementi che accompagnano la riscoperta dello spazio pubblico e, in qualche modo, la sua rinascita dopo un periodo di abbandono e degrado. Sono anche, a mio avviso, gli elementi caratterizzanti a livello teorico le attuali pratiche spaziali mediante le quali si opera la (re)invenzione dello spazio pubblico. Questa, in fondo, non può avvenire senza gli abitanti (uno spazio non abitato è uno spazio che muore, è un luogo pericoloso, insicuro e degradato). Questi intervengono come utenti agenti o spettatori attivi alla scena della strada. Le pratiche spaziali sono, quindi, sempre più spesso descritte da inventiva, partecipazione e coinvolgimento.

Una ballerina che, stretta in un nastro rosso, danza sospesa a una struttura metallica; un gruppo di adolescenti che trasporta, in una cittadina medioevale, brani di una lontana cultura *underground*; le persone che si spostano da un'installazione all'altra magari mangiando qualcosa; tutti attuano pratiche spaziali legate all'uso e utilizzano gli spazi in modo creativo. Sono, queste, pratiche spaziali creative ossia un insieme variegato di attività caratterizzate da invenzione, fantasia, espressione artistica di sé ossia un insieme di azioni nello spazio pubblico che hanno la *creatività come motore*. Pertanto, i tipi di azioni e le derivanti situazioni spaziali non possono essere direttamente

e semplicemente classificati. Le azioni creative animano spazi pubblici creativi in cui varie attività si susseguono, spesso, senza regole precise o nette differenze parcellizzando lo spazio in una serie di situazioni particolari. Sostando in questi spazi si ha l'impressione di uno spazio colorato, allegro e talvolta confuso in cui, a volte, le esigenze del privato (individuale o di gruppo) prevalgono su quelle collettive. Lo spazio pubblico creativo riflette la varietà della società e, in qualche modo, la recessione del pubblico a favore delle personalità individuali, almeno quanto l'individualismo e la voglia di emergere sulla moltitudine segnano lo sviluppo della società contemporanea. La trasformazione dello spazio pubblico procede, dunque, mediante l'adattamento del pubblico agli individui; gli spazi divengono soluzioni originali per rispondere a temporanee esigenze personali. In questi aspetti risiedono le insidie delle pratiche creative.

Allo stesso tempo, quando la creatività è applicata all'uso dello spazio, questa produce *scritture altre* rispetto a quanto previsto, pianificato e realizzato. In queste scritture, si riconoscono il ruolo e il significato della creatività applicata all'uso dello spazio e il fascino delle azioni originali e, frequentemente, innovative. Scritture altre sono, ad esempio, quelle in cui le pratiche creative costruiscono occasioni di socialità. La coltivazione di un orto condominiale, ad esempio, offre l'opportunità di incontrarsi, trascorrere del tempo insieme, crescere come comunità locale⁵. Scritture altre sono quelle in cui i cittadini sono chiamati a partecipare alla gestione del pubblico, a coinvolgersi più o meno direttamente. Un pic nic sul tratto urbano di un lungo fiume, una festa improvvisata nelle strade di quartiere, i bambini che giocano in una piazza cambiano il significato degli spazi urbani, li (re)inventano.

Riferirsi al concetto di comunità come motore delle pratiche spaziali significa richiamare quel processo proprio della natura umana e quella sensazione di benessere legata al gioco che appartengono ad ognuno di noi. È per questa ragione che, gli spazi pubblici creativi, sebbene originali e anticonvenzionali, sono spesso recepiti come luoghi familiari? Oppure, è perché le pratiche creative sono azioni quotidiane? Molti, quando pensano alla creatività, pensano all'espressione artistica e, quando applicata agli spazi pubblici, si riferiscono all'arte nello spazio pubblico che ha giocato, anche nelle città italiane, un ruolo importante nella definizione socio-culturale delle popolazioni urbane. Sebbene la dimensione artistica sia ancora presente e importante nello spazio pubblico, i modi creativi hanno a che fare con la quotidianità del vivere. Usiamo lo spazio pubblico quotidianamente, per svolgere commissioni, fare acquisti, andare a lavoro. Sono, pertanto, queste piccole attività cui spesso non si pone attenzione che potrebbero avere una forza distruttiva della cultura corrente; in questo senso, le scritture creative, lasciando trasparire l'impensabile, (re)inventano il quotidiano.

È questa la poetica delle pratiche spaziali creative: alludendo ai ricordi di infanzia, richiamano il potere dirompente della creatività come forza generatrice di cose nuove.

Oltre la creatività. Crisi delle pratiche spaziali creative

Quando, nel 2002, R. Florida pubblicò la sua ricerca, probabilmente, non aveva immaginato gli effetti che l'ascesa della classe creativa avrebbe avuto nel dibattito culturale internazionale per spiegare molte condizioni della complicata situazione socio-economica e urbana contemporanea⁶. Sebbene i discorsi sulla creatività non siano nuovi per il territorio italiano (che ha costruito parte

della propria identità sul patrimonio artistico e, quindi, creativo), gli aspetti territoriali della classe creativa, più che la dimensione socio-economica della teoria di Florida, investono pienamente i processi di riqualificazione urbana della provincia italiana. Con un processo lungo e variegato, la creatività è declinata in termini territoriali ed è applicata, più o meno, consapevolmente, alla gestione dello spazio. La questione è che, spesso, si fa un uso strumentale della creatività e, quindi, non compiutamente produttivo.

Una piccola premessa. Gli studi sulla classe creativa – identificata con l'avanguardia della società, con il gruppo di persone disposte a investire molto per un'idea, per uno stile di vita o per un'esperienza, e che richiede servizi di alta qualità – evidenziano come i suoi componenti prediligano luoghi creativi e possano contribuire in modo determinante allo sviluppo economico e culturale delle città che scelgono. Come indirizzare, quindi, le loro scelte stanziali? L'attenzione si sposta al potere attrattivo dei luoghi e, quindi, al fatto che la città sia più creativa di altre o, quantomeno, sia percepita come tale. In un momento storico in cui il rilancio dell'economia locale sembra dover necessariamente passare per il turismo e le questioni territoriali non possono prescindere dalla geografia del consumo, da quella emozionale, dalle considerazioni sul benessere, la qualità della vita, declinare la creatività a scala territoriale offre un'interessante e altrettanto insidiosa via da percorrere.

L'idea di una città creativa – così come teorizzata da Florida e da Landry prima e come poi ripresa in un programma Unesco -, rimanda a un ambiente culturale vivace, ad una comunità prospera e felice, ad una città competitiva sul mercato economico e culturale. Intorno a questa idea - e alla grande speranza per il futuro che essa contiene -, si sviluppa un modo creativo di gestire il territorio e l'economia. In prima analisi, si diffonde l'idea che investire sulla creatività possa aumentare la competitività e garantire il successo delle politiche territoriali. Questa convinzione si riflette nell'enfasi che la produzione culturale assume come strumento di riqualificazione urbana. E, tuttavia, si riducono il significato e la forza rigeneratrice della creatività. Nelle città creative, la creatività dovrebbe essere il modo fondamentale per lo sviluppo socio-culturale della realtà locale. Già per Constant, la creatività è lo strumento per trasformare lo spazio pubblico e dare vita a una visione urbana e sociale poetica, tesa a rinnovare la società e l'intero territorio abitato. Nella proliferazione di programmi ed eventi culturali, invece, la creatività diviene lo strumento di promozione turistica e commerciale; alludendo alla creatività urbana, se ne sfrutta il potere attrattivo. In altre parole, la promozione culturale diviene sinonimo di città creativa mentre una frantesa *gestione creativa* degli spazi sostituisce la gestione del territorio. Si va, quindi, *oltre* il concetto di creatività in una generale condizione di crisi sia della retorica della creatività sia delle pratiche spaziali creative. La prima, applicata ai fenomeni territoriali, spiega la definizione di nuovi quartieri e identità urbane. Consideriamo, ad esempio, il caso milanese, la densità di attività creative e la definizione dei distretti creativi; all'inizio non pianificati (quasi la conseguenza spontanea dei principali eventi creativi, ossia di design e moda), sono poi il risultato di intenzionali processi urbani fondanti, in modo strumentale, sul concetto di creatività. Trasformandosi in modalità di gestione e pianificazione territoriale, è come se la classe creativa di Florida stesse perdendo il fascinante potere modificatore dei luoghi lasciando che gli spazi pubblici pubblici diventino la semplice *location* per

eventi diversi ma con caratteristiche simili. Con il ripetersi degli eventi e delle funzioni, il carattere non convenzionale, fantasioso, socio-culturale dell'uso creativo degli spazi, diminuisce, in qualche modo, a favore della dimensione commerciale offerta dall'esperienza dell'acquisto informale⁷. Soprattutto nel periodo primaverile-estivo, i centri storici divengono mercati a cielo aperto, che si susseguono senza soluzione temporale.

In questo quadro applicativo, le azioni nello spazio pubblico si stanno attuando in modo sempre più indifferente allo spazio ed esclusivo. Qualche mese fa, mi aggiravo per le piazzelle di un festival a tema. Bancarelle, stand gastronomici, attività ludiche e promozionali erano organizzate in modo da occupare lo spazio aperto a disposizione lasciando libero il solo passaggio. Osservando le persone intorno a me, mi ha colpito non vederle intente a giocare, camminare o sostare nello spazio pubblico come nella quotidianità; intorno a me, vi erano ospiti, visitatori paganti per usufruire di un'attività privata svolta nello spazio pubblico. Per molti versi, è come se tale condizione spaziale rifletta la crisi della retorica democratica. La questione è, ovviamente, complessa e coinvolge la gestione territoriale come quella politica oltre che fattori ideologici e culturali propri della definizione dell'ambito pubblico e del ruolo che – eventualmente – gli spazi pubblici possono e dovrebbero svolgere per la vita democratica della società contemporanea. La sfida torna, a mio avviso, alla pianificazione, al progetto e alla gestione della *cosa pubblica*.

Qualche domenica fa, passeggiando per un borgo dell'Alto Lazio, mi sono accorta che spostandomi da una piazza all'altra migravo, anche, da un evento all'altro. Mentre cercavo di risolvere il senso di spaesamento e di confusione generato dal cambio di musica, colori e temi, pensavo alla responsabilità del progetto e ai limiti della gestione creativa dello spazio urbano quando diventa semplice gestione della creatività locale. Una provocazione che non vuole essere una critica distruttiva ma auspicare il ritorno a una visione urbana ossia a un complesso sistema di azioni sul territorio che siano coordinate all'interno di una condivisa immagine di futuro che, come la classe creativa, ridefinisca l'identità, rilanci l'economia e costruisca un tessuto urbano per una vibrante quotidianità.

Note

Cfr. Aprile M. (2016).

² Si tralasciano, in questa sede, le considerazioni che possono aver alimentato tali timori, tra le quali, molta responsabilità va attribuita, a mio avviso, ad alcuni interventi realizzati negli spazi pubblici e, quindi, al progetto stesso.

³ Questo articolo restituisce una sintesi di alcuni aspetti di un percorso di ricerca che, da qualche anno, mi conduce negli spazi pubblici; pertanto, gli argomenti qui trattati richiamano precedenti pubblicazioni e saranno oggetto di un prossimo libro, in corso di ultimazione. Attraverso l'osservazione di ciò che si svolge negli spazi, la ricerca tenta di definire i caratteri degli spazi pubblici contemporanei e dei processi che li investono.

⁴ Il dialogo con gli utenti degli spazi pubblici è sufficiente a verificare quanto poco gli abitanti siano consapevoli delle caratteristiche morfologiche dello spazio che abitano e dell'influenza sullo stato d'animo, la sensazione di benessere, le sensazioni, ecc.

⁵ Riferisco spesso il caso degli orti urbani come esempio di pratica socio-creativa; la costruzione di un orto richiama molti principi teorici e pratici di carattere economico, sociale, politico; la pratica della coltivazione urbana ha avuto uno sviluppo repentino e importante, sia per il recupero degli spazi aperti abbandonati, sia nella formazione di una comunità locale felice, prospera e coesa.

⁶ Da Florida in poi, il termine creatività è stato declinato in molti modi ed è associato a molte situazioni diverse, sino a diventare ambiguo ed essere spesso svuotato di significato, soprattutto quando applicato alla realtà urbana.

⁷ La dinamica dell'evento è, difatti, un meccanismo fondamentale nella Economia delle Esperienze; difatti, la possibilità di vivere un'esperienza (ricercata, appunto, dai creativi) di acquisto informale è uno degli elementi considerati maggiormente attrattivi e, quindi, più frequentemente perseguiti.

Bibliografia sintetica

Aprile M. (2015). *La dimensione locale degli spazi pubblici*. EdilStampa.

Aprile M. (2016). *Collant arancio e cultura underground. Il potenziale degli spazi pubblici urbani. Appunti da Viterbo* in Biblioteca & Società. N. 1/4 2016. Pp. 74-78

Bruzzese A. (2015). *Addensamenti creativi, trasformazioni urbane e fuorisalone*. Maggioli Editore.

Careri F. (2006). *Walkscapes. Camminare come pratica estetica*. Einaudi.

de Certeau M. (2001). *L'invenzione del quotidiano*. Edizioni Lavoro (*L'invention du quotidien. Arts de faire*, Gallimard 1990)

Florida R. (2009). *Who's Your City?: How the Creative Economy is Making Where to Live the Most Important Decision of Your Life*. The Perseus Books Group.

Florida R. (2003). *L'ascesa della nuova classe creativa*. Bruno Mondadori (*The Rise of the creative class*, 2002)

Landry C. (2006). *City making. USA*. (trad. it. *City making. L'arte di fare la città*. Torino: Codice Edizioni. 2012).

Lefavre L. (2005). *Puer Ludens*. In Lotus N. 124/2005. pp. 72-85

Pine J. B., Gillmore J. H. (2013). *L'economia delle esperienze. Oltre il servizio*. Rizzoli (*The Experience Economy*, 1974)

Pioselli A. (2015). *L'arte nello spazio urbano. L'esperienza italiana dal 1968 a oggi*. Johan & Levi.

Rodari G. (1974). *Grammatica della fantasia*. Einaudi.

Sennet R. (2006). *Il declino dell'uomo pubblico*. Bruno Mondadori (*The fall of public man*, 1974).

* Architetto

PhD in Composizione Architettonica (Teorie dell'architettura) - Docente a Contratto

IMPARARE DAI PLAYGROUND

Andrea Matteo Azzolini*

Parole chiave: Playground, Aldo Van Eyck, Giardini Condivisi, Luoghi Collettivi Diffusi, Spazio Agito

0. Introduzione

Il presente contributo sostiene come alla luce delle problematiche di conformazione fisica e sociale della città contemporanea sia possibile rileggere l'esperienza dei playground di Aldo van Eyck ad Amsterdam negli anni Cinquanta affiancandola alle attuali realizzazioni dei giardini condivisi quali strumenti per reinventare creativamente nuove possibilità di aggregazione sociale negli spazi aperti. Osservando quotidianamente lo stato di molti spazi aperti nella città contemporanea, in relazione all'effettivo uso che ne fa la cittadinanza, la forbice delle realizzazioni contemporanee varia infatti da spazi iper-progettati, che fanno sfoggio di materiali e soluzioni tecnologiche innovative, oltre che di prescrizioni e proibizioni, a spazi opposti abbandonati, *terrain vague*¹, *friches*², *délaissé*³. Proprio questi, dalla condizione di scarto e residuo vengono creativamente interpretati ed elevati a nuove risorse per nuove occasioni di aggregazione sociale. Viene messa nuovamente in discussione la visione di derivazione modernista secondo cui lo spazio pubblico per antonomasia debba essere il grande parco e, come sua estensione concettuale, qualsiasi entità *verde* informe contrapposta a un altrettanto indefinito *cemento*. E' necessario tornare a occuparsi dell'articolato sistema di spazi aperti di prossimità già presi in considerazione dai membri del Team 10 negli ultimi CIAM. Ci si vuole interrogare proprio sui caratteri dei luoghi collettivi di prossimità individuando in questi spazi un potenziale rigenerativo che potrebbe modificare la percezione e l'immagine stessa di una città. Scegliere di parlare di *città* significa richiamare ai valori di *civitas* dove i *cives* scelgono consapevolmente di abitare e di agire⁴. L'attenzione all'uso quotidiano dello spazio aperto diviene un punto di vista essenziale per comprendere molte delle attuali pratiche sociali e darne un'adeguata risposta progettuale. Per indagare la complessa e irriducibile sfera degli spazi pubblici è necessario approcciarsi e osservare il problema da diversi punti di vista in grado di raffigurarne aspetti differenti secondo una visione multidisciplinare affiancando interpretazioni di carattere prettamente architettonico, ad altre di carattere urbanistico, fino a considerazioni sui comportamenti e sulle pratiche d'uso. Il sociologo Richard Sennet⁵, ad esempio, contrappone al modello del *Plan Voisin* di Le Corbusier, una nuova *città aperta* caratterizzata da bordi attivi, in grado di promuovere l'interazione con il contesto e gli utenti, forme incomplete e narrative irrisolte in grado di ammettere le modificazioni e trasformazioni in ambito architettonico e urbanistico. Il paesaggista Gilles Clement propone invece uno sguardo attento alle esili, ma inarrestabili, piante pioniere⁶ che riconquistando per prime aree incolte riescono a predisporre il substrato per nuove, e più articolate, forme di vegetazione. Diversi studi sulla prossemica, negli ultimi trent'anni, hanno

dimostrato l'esistenza di un nesso tra le configurazioni spaziali e i comportamenti umani⁷. Non si tratta ovviamente di una correlazione diretta, ma di una capacità di influenzare tale rapporto favorendolo o inibendolo. Alcune delle problematiche attuali sono quindi interpretabili in relazione alla conformazione architettonica e urbanistica degli spazi di vita quotidiana. La degenerazione del sistema pianificatorio *top-down* derivante dal Movimento Moderno, congiuntamente ad un abuso di norme e di standard, ha promosso un appiattimento delle specificità locali. Questo processo di omologazione dell'identità urbana, fisica e sociale, dei vari territori si è configurato nelle espansioni edilizie della seconda metà del ventesimo secolo con un annullamento delle identità dei luoghi. Le *banlieu* parigine da un lato, e i *giardini condivisi* dall'altro sono gli estremi antipodi di un medesimo problema: il rapporto tra gli individui, i propri spazi dell'abitare e le Istituzioni. Da un lato si assiste a un processo di crescita di tensioni sociali legate alla totale incuria e degrado degli spazi dove gli individui non riescono ad indentificare un luogo da abitare; dall'altro si assiste, invece, a un fenomeno di riappropriazione creativa di aree trascurate, spesso realizzata ai limiti della legalità, per convertirli in spazi ad uso collettivo. Il rapporto tra le esigenze dei cittadini e la macchina amministrativa esplose in frequenti scontri che sono la caratteristica che unisce questi antipodi. I gruppi di cittadini esprimono spontaneamente le proprie esigenze di spazi di aggregazione oltre che la necessità di valorizzare il proprio territorio. La gestione di questo *conflitto* diventa una delle problematiche da affrontare nella città contemporanea.



1. I playground di Aldo van Eyck

L'esperienza dei playground di Aldo Van Eyck deve necessariamente essere considerata nel contesto della città di Amsterdam degli anni Cinquanta, ovvero nel dibattito architettonico sulla ricostruzione post-bellica e sulle sue problematiche connesse da cui è imprescindibile (baby-boom, devastazioni belliche, insalubrità e dimensione delle abitazioni).

Il primo playground, a Bertelmanplein (1947), viene presentato da Van Eyck durante il X *Congrès Internationaux d'Architecture Moderne* di Dubrovnick nel 1956, (anche se viene già citato con interesse da Giedion negli atti del VIII CIAM del 1951), dove i temi di dibattito, rispetto alla presunta compattezza iniziale, assumono una sostanziale divergenza di posizioni tanto da portare allo scioglimento stesso dei CIAM (con Hoddesdon e Aix en Provence si sviluppa l'insoddisfazione della generazione dei membri più giovani rispetto alla predominante visione meccanicista e

funzionalista dei maestri più anziani scardinando ad esempio la *Carta d'Atene* e la *Tabula rasa* di Le Corbusier). Il dibattito su come intervenire nella città storica, sul valore del passato e della memoria, sulle relazioni sociali che s'instaurano nella vitalità della strada, su come riuscire a ricostruire anche negli interventi di nuova realizzazione la vitalità presente nella stratificazione storico-sociale era uno dei nodi fondamentali del Team 10.⁸

E' in questo scenario che si può comprendere l'importanza dell'esperienza dei playground di Amsterdam di Aldo van Eyck.⁹ Egli rifletteva appunto su come costruire spazi che non negassero la città storica, ma ne fossero parte integrante, seppur con un nuovo linguaggio moderno, costruendo un nuovo spazio intermedio tra sfera pubblica e privata. Fino ad allora pochi erano stati quei progetti che si erano confrontati con il costruito esistente e con le città danneggiate; spesso era invece prevista la totale demolizione e la cancellazione di ogni pre-esistenza su cui veniva edificata un'architettura moderna considerata come portatrice di salvezza. Nei campi da gioco di van Eyck lo spazio aperto diveniva invece il tema del progetto e non il corollario dell'edificio. Veniva così scardinata l'autonomia dell'architettura riferita ai soli edifici e si dimostrava che anche gli spazi aperti potevano essere progettati con caratteri moderni al pari degli edifici. Anche dal punto di vista urbanistico il progetto dei playground presentava la grande novità di lavorare per interventi discreti che non prevedevano la demolizione di interi quartieri, ma i singoli progetti potevano essere inseriti negli interstizi esistenti (*infill*). Non era infatti previsto alcun Piano a priori, bensì i playground venivano realizzati su richiesta degli abitanti secondo un modello incrementale che ha permesso di realizzarne oltre 700 in un arco limitato di tempo. Era dunque possibile interagire con la città costruita andando ad implementare la rete di spazi aperti con nuove configurazioni attraverso un'attenta combinazione di semplici elementi di arredo e di disegni di suolo. Il progetto architettonico dei playground è stato in grado di modificare la città stessa e di costruire una nuova immagine a partire proprio da un sistema di piccoli spazi aperti diffusi. Le qualità spaziali e relazionali ne hanno fatto fin da subito luoghi apprezzati dai cittadini tanto che le richieste di questi spazi divenivano sempre più frequenti.

Cercando di capire se l'esperienza dei playground di Amsterdam potesse ancora essere utile per la città attuale è stata individuata una ricerca del 2006 svolta da Liane Lefavre, assieme ad Henk Döll¹⁰, in cui è stato sviluppato un progetto per un sistema di spazi aperti in alcuni sobborghi multiculturali di Rotterdam. Analizzando i playground di Amsterdam essi hanno formulato uno strumento di progetto nominato *P.I.P. Model: Policentrico, Interstiziale e Partecipativo* in contrasto con l'approccio *top-down* dei CIAM ante-guerra. Lefavre e Döll volevano verificare la possibilità di costruire una nuova visione di spazio pubblico: una rete policentrica in grado di mettere assieme le persone e di aprire il quartiere verso l'esterno. Il progetto voleva altresì inserirsi nel dibattito architettonico e politico circa come creare un ambiente urbano più vivibile e condiviso promuovendo un uso collettivo dello spazio aperto per favorire lo sviluppo di un senso di comunità tra persone aventi un differente *background* culturale. Gli autori hanno interpretato le possibili aree di gioco come gli spazi pubblici per eccellenza dove persone diverse per età, background e provenienza si potessero incontrare e instaurare rapporti informali. Il gioco è stato dunque interpretato come l'occasione in grado di mettere assieme persone diverse facendole interagire e collaborare. A questo

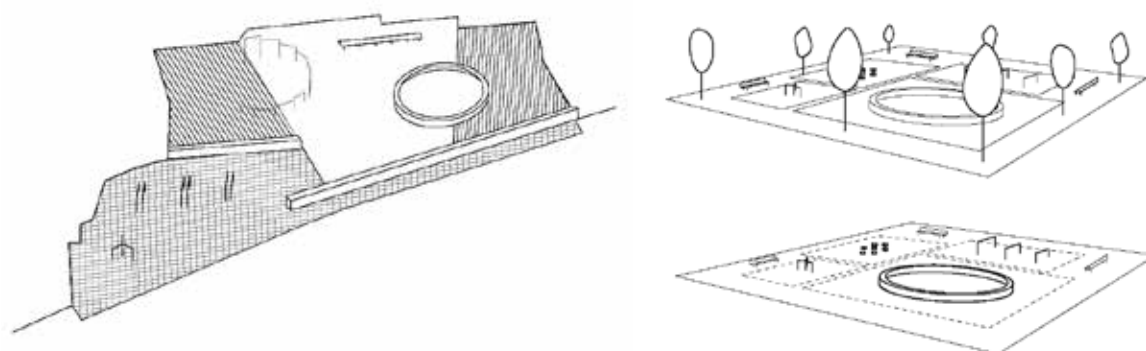
proposito non è stato imposto un modello di spazi o di giochi pre-configurati, bensì, attraverso sessioni di incontri aperti con i residenti di ogni età, si è cercato di comprendere quali fossero le loro differenti culture di gioco per configurare una rete di spazi legati alle specifiche località. In un momento in cui Rotterdam iniziava a prendere consapevolezza del fatto che la maggior parte degli abitanti di alcuni quartieri era di origini straniere, Lefaivre e Döll ritenevano che i playground potessero avere nuovamente la funzione di aggregatori sociali nella costruzione di un senso di comunità come era stato nel dopoguerra per Amsterdam.

2. *Imparare dai Playground: un sistema, una strategia e una tattica*

Lefaivre e Döll non si distanziano di molto da una trasposizione letterale dell'esperienza di Van Eyck: il loro progetto ha come obiettivo una reinterpretazione contemporanea (non una riproposizione filologica) dei playground nella volontà di configurare spazi ludici utilizzando strumenti partecipativi e progettuali differenti. Si vuole provare ulteriormente a discostarsi dalla loro reinterpretazione per astrarre invece alcuni strumenti operativi dal riferimento di Van Eyck preso in considerazione.

Indagando l'esperienza dei playground attraverso una visione multidisciplinare secondo le categorie di *forma architettonica*, *struttura urbana* e *pratiche d'uso* si vorrebbe evidenziare contemporaneamente differenti aspetti complementari che hanno garantito il funzionamento dei playground: le qualità architettoniche intrinseche dei singoli progetti, quelle urbanistiche nel ricorso a un sistema incrementale e diffuso nella città, e quelle sociali relative all'uso dello spazio da parte delle persone. Le considerazioni desunte attraverso i differenti punti di vista possono diventare concrete, e riportate all'oggi, nella definizione di uno *strumento*, di una *strategia* e di una *tattica*, utili a interpretare e modificare la città contemporanea.

L'uso dei termini di *strategie* e *tattiche* richiama volutamente le teorie di Michel de Certeau¹¹. Egli collegava le *tattiche* alle pratiche comuni come il camminare e il crearsi degli spazi propri (*bottom-up*); le arti del fare quotidiano vengono contrapposte alle *strategie* imposte dalle Istituzioni attraverso una pianificazione zenitale (*top-down*).



Analizzando i playground con un'attenzione specifica alle tematiche relative a *forma architettonica*, *struttura urbana* e *pratiche d'uso*, riferendosi alla situazione attuale, si è proposta una declinazione della tematica dell'*in-between realm* citato da Van Eyck nei suoi testi¹² attraverso

un molteplici punto di vista: spaziale, temporale e sociale. Nell'accezione spaziale, il concetto di *in-between* è stato interpretato come l'attenzione alle caratteristiche dei singoli luoghi, nella consapevolezza di intervenire *tra* altre cose già esistenti: lo spazio aperto viene pertanto inteso come luogo specifico legato alle sue peculiarità e si sottolinea la necessità di progettare anche i suoi bordi in quanto influiscono significativamente sull'interazione con gli individui e sulle loro pratiche d'uso. Da un punto di vista *temporale* si declina il tema dell'*in-between* nel considerare ogni trasformazione all'interno di un'incessante processo *in fieri* che si muove con tempi lunghi e tempi brevi, con meccanismi sincronici e diacronici contemporaneamente: la città viene interpretata come un *work in progress*. Si è provato a riflettere dunque su una strategia urbana aperta, ed estremamente flessibile nella sua evoluzione, all'interno di cui possano essere valorizzati non solo i macro-progetti urbani, bensì anche episodi discreti di microubanistica che si concretizzano puntualmente. Sempre considerando la città all'interno di una modificazione continua, in perenne movimento, in cui le trasformazioni possono essere attuate anche dalla cittadinanza, si è interpretato, in ultimo, il concetto di *in-between* in chiave sociale: ciò comporta prendere in considerazione proprio le persone che useranno quegli spazi soggettivamente e accettare le altrettanto inevitabili contraddizioni.

Per accettare il potenziale di questi micro-interventi è necessario un radicale cambiamento del punto di vista con una revisione dei propri modelli spaziali ed epistemologici. Si sostiene che gli episodi di cittadinanza urbana proattiva, come i Community Gardens, esprimono un'azione collettiva spontanea tesa a modificare l'ambiente urbano e sono dei tentativi di generare creativamente nella città esistente, quella che Richard Sennet definisce una *nuova città aperta e democratica*. La città aperta formulata dai Maestri del Movimento Moderno, e pianificata *top-down*, aveva assunto una tale volontaria distanza dalle pratiche quotidiane, da essere stata necessariamente rimessa in discussione. I più attenti osservatori pongono oggi la *nuova questione urbana* nella necessità, sempre più urgente, di tornare a progettare, nelle città, i luoghi di vita futuri in quanto negli insediamenti urbani, in pochi anni, vivrà gran parte della popolazione mondiale. Accettare il contraddittorio della vita quotidiana e gestire i conflitti dell'interazione sociale sono tematiche che emergono prepotentemente. Gli interventi di auto-trasformazione dello spazio aperto dimostrano una crisi profonda del *welfare state* e delle sue incoerenze interne: per ambire a una distribuzione il più egualitaria possibile si è finito con l'appiattare le differenze presenti tra gli individui, i gruppi sociali e gli stili di vita proponendo un concetto di *spazio standard* uniforme. In questo modo sono state a lungo negate le diversità e la possibilità di partecipare direttamente alla trasformazione della città, creando piuttosto dei pesanti e lenti apparati burocratici.

3. Su(!) Milano

Assumendo Milano come caso studio vengono presi in esame i primi giardini condivisi realizzati come esempi del processo di riappropriazione responsabile del proprio territorio da parte dei *cives*: il Giardino Lea Garofalo e Isola Pepe Verde. Nel primo caso, caratterizzato da permeabilità e apertura dei bordi, il giardino è stato realizzato come espressione dell'interesse della comunità locale di avere uno spazio aperto di quartiere riattivando un'area per anni inaccessibile e abbandonata. Nel secondo caso, invece, la richiesta del giardino è parte di un incessante conflitto tra associazioni,

residenti e amministrazione pubblica. A seguito della demolizione di alcune centralità di quartiere esistenti (demolizione della Stecca degli Artisti per lasciare posto al Bosco Verticale) si è proceduto con la ricerca di un nuovo luogo di riferimento. A differenza del Giardino Lea Garofalo, in Isola Pepe Verde il carattere maggiormente chiuso inibisce l'accesso a chi non lo conosce e sono necessari eventi attrattori per coinvolgere la cittadinanza. Il Giardino Lea Garofalo assume degli attributi più aperti, mentre Pepe Verde si allinea al modello dell'*hortus conclusus*. Entrambi hanno un'assidua frequentazione anche se alcune dotazioni (come pergolati e stanze riscaldabili) rendono Pepe Verde maggiormente utilizzato durante l'anno. A partire da queste prime esperienze realizzate a seguito dell'innovativa delibera comunale del 2013 (che concedeva annualmente in uso alle associazioni uno spazio aperto a fronte della sua gestione e cura), sono sorti decine di altri giardini condivisi in tutta la città moltiplicando e condividendo le esperienze dei singoli gruppi di cittadini che si avventurano in queste trasformazioni.



Analizzandone le qualità, e l'indotto sociale creato da questi luoghi, pare lecito considerare i giardini condivisi in qualità di una nuova possibile risorsa urbana diffusa, frutto della creatività locale, che ha tanto la possibilità di modificare l'uso degli spazi aperti attraverso microinterventi quanto lo fecero i playground di van Eyck nella Amsterdam degli anni Cinquanta.

Questo scenario può essere immaginato solo a partire dalla consapevolezza del forte potenziale ri-generativo, contenuto in queste espressioni collettive (portatrici del cosiddetto *sapere locale e quotidiano*), e dal ruolo che i professionisti (portatori dei cosiddetti *saperi esperti*) potrebbero avere in queste trasformazioni. Queste trasformazioni necessitano infatti del coinvolgimento di molteplici saperi che contribuiscono al medesimo tavolo. Tale atteggiamento si concretizza in un'azione politica individuale di co-responsabilizzazione collettiva.

L'esperienza dei playground di Amsterdam ha dimostrato le potenzialità d'integrazione sociale e culturale contenute in spazi aperti minuti di prossimità. Nei playground era il sistema dei giochi e degli arredi, così come le pavimentazioni, a definire l'immagine e il carattere dei playground. Ciò porta a riflettere sulla necessità e sul valore del progetto dello spazio aperto: si potrebbe ad esempio indagare le caratteristiche di una propria identità architettonica dei giardini condivisi attualmente basata sul riuso di materiali di recupero come la carpenteria lignea. La qualità architettonica dei playground era essenziale, in quanto consentiva usi molteplici agli spazi, così come lo era la loro diffusione numerica: se fossero stati realizzati solo in poche unità non avrebbero avuto lo stesso effetto urbano di prossimità. Il sistema dei playground di van Eyck ha creato un sistema capillare, e locale, di piccoli spazi aperti dotati di un'elevata qualità architettonica realizzati ciascuno in modo differente dall'altro adattandosi alle specificità presenti e dimostrando una grande flessibilità di adattamento. Allo stesso modo i giardini condivisi sono ad oggi caratterizzati da una

temporaneità che obbliga a utilizzare sistemi di insediamento removibili e sempre differenti. La trasformazione di spazi inutilizzati in luoghi densamente abitati, e la loro moltiplicazione in infiniti episodi e configurazioni differenti, sono state in grado di modificare significativamente l'aspetto e l'uso della città stessa garantendo un ampio spettro di modalità d'uso, di stili di vita e di culture differenti, così da promuovere una concreta integrazione sociale. Quegli spazi abbandonati, presenti all'interno della città compatta, sono divenuti nuovi fulcri di un diverso modo di interpretare e abitare l'aggregato urbano. Lo straordinario successo delle prime realizzazioni, sia dei playground sia dei giardini condivisi, ha fatto emergere una necessità latente di spazi ad uso collettivo.

Note Conclusive

Si è provato a riconsiderare, in modo progettuale e propositivo un'esperienza, tra le più fragili ed effimere della storia dell'architettura e dell'urbanistica, di cui si conosce ben poco e di cui si sottovaluta notevolmente lo spessore cercando di riportare alcuni dei temi trattati a questioni più generali: la necessità di un'attenzione al progetto del suolo nello spazio pubblico perché in esso vengono trasmessi molti significati; la visione *aperta* del progetto, caratterizzata da una molteplicità di soluzioni, che permette le modificazioni che possono occorrere nel tempo; l'associazionismo come risorsa creativa per risolvere problemi legati a spazi di prossimità per la vita quotidiana di cui pochi si occupano.

Learning from playground, richiamando la possibilità di imparare anche dalle effimere insegne pubblicitarie di Las Vegas, vuole esprimere l'importanza che potrebbe avere, alla scala locale quanto a quella urbana, un sistema diffuso di micro-luoghi collettivi, fatti di *quasi niente*, dalle dimensioni minime, ma vero e proprio supporto e risorsa per momenti di aggregazione sociale e di condivisione degli spazi aperti. Come i playground di Amsterdam individuavano la necessità di spazi di gioco per bambini, oggi è possibile individuare nei giardini condivisi l'esito di un processo di responsabilizzazione e l'indicatore di una nuova sinergia tra gli individui e i propri territori. Allo stesso tempo, questi luoghi collettivi intercettano pulsioni proattive della cittadinanza, promuovendo occasioni d'integrazione culturale e sociale, nella condivisione volontaria degli spazi che possono essere usati contemporaneamente da diverse categorie d'individui di ogni età.

E' proprio l'azione di *agire* che da' significato a questi spazi e li caratterizza come nuove categorie di luoghi collettivi. Gli individui tornano a riappropriarsi dei propri *luoghi dell'abitare* trasformandoli creativamente in prima persona. Si potrebbe ulteriormente riflettere se rinnovare il termine *playground* con il significato di *suolo agito, praticato* in quanto *play* non significa solo giocare, ma anche recitare, suonare e azionare qualcosa. Il contributo vuole suggerire l'immagine di una possibile costellazione di luoghi collettivi configurata secondo un modello diffuso, in grado di insinuarsi nei differenti contesti a disposizione, valorizzando l'associazionismo come risorsa progettuale che con la propria creatività è in grado di realizzare luoghi autentici attraverso le esperienze dei giardini condivisi.

Note

1 Solà Morales I. (1996)

2 Clément G. (2004)

3 Bailly J. (2013)

4 Cacciari M. (2004)

5 Sennet R. (2007),

6 Clément G. (1991)

7 Gehl J. (1980)

8 Risselada M., Van Den Heuvel D. a cura di (2005)

9 La ricerca si serve di fonti secondarie (Liane Lefavre, Vincent Lijgtelijn e Francis Strauven per citarne alcuni) in quanto non si propone come fonte storica, ma se ne serve in chiave progettuale per comprenderne un'utilità contemporanea.

10 Lefavre L., Doll H. (2007)

11 De Certeau M. (2001)

12 Strauven F., Ligtelijn V. a cura di (2008); Ligtelijn V., Strauven F. a cura di (2008)

Bibliografia

- Bailly J. (2013), *La phrase urbaine*, Paris: Editions du Seuil
- Cacciari M. (2004), *La Città*, Rimini: Pazzini Editore
- Clément G. (2004), *Manifeste du Tiers paysage*. Editions Sujet/Objet
- Clément G. (1991), *Le jardin en mouvement. De la vallée au Champ via le parc André-Citroen et le jardin planétaire*, Sens e Tonka
- De Certeau M. (2001), *L'invention du quotidien. I Arts de fair*, Éditions Gallimard
- Gehl J. (1980), *Livet mellem husen*, Arkitektens Forlag
- Solà Morales I. (1996), *Terrain Vagues in Quadrens*, n. 212
- Isola Arte Center a cura di (2012), *Fight Specific Isola*, Berlino: Archive Book
- Lefaivre L., De Roode I. a cura di (2002), *Aldo Van Eyck, the Playgrounds and the City*, Rotterdam: NAI Publishers
- Lefaivre L., Doll H. (2007), *Ground up. City Play as a Design Tool*, Rotterdam: OIO Publishers
- Ligtelijn V., Strauven F. a cura di (2008), *Aldo van Eyck, Collected articles and other writings 1947-1998*, Amsterdam: Sun Publisher
- Risselada M., Van Den Heuvel D. a cura di (2005). *Team10. 1953-1981. In search of a Utopia of the present*, Rotterdam: NAI Publishers
- Sennet R., *The open city*, in Burdett, R., Sudjic D. (2007), *The Endless City*, Phaidon Press
- Smithson A+P (1964), *Team 10 Primer*, Parigi
- Strauven F. (1998), *Aldo van Eyck. The shape of relativity*, Amsterdam: Architecture and Nature
- Strauven F., Ligtelijn V. a cura di (2008), *Aldo Van Eyck. The child the city and the artist: an essay on architecture, the in-between realm*, Amsterdam: Sun Publisher

* Architetto, PhD e Professore a contratto

Riappropriarsi dei luoghi dell'abbandono: la comunità creativa come epicentro della rigenerazione urbana sostenibile

Nadia Bertolino *

Parole chiave: Comunità creativa, Co-produzione, Cittadinanza attiva, Diritto alla città, Rigenerazione urbana

Il 10 giugno 2012, un gruppo di artisti e attivisti – *'i lavoratori dell'arte'* – riuniti nel collettivo 'Macao', occupa uno degli edifici ricompresi nell'area dell'ex macello comunale della città di Milano, proprietà dell'azienda municipalizzata SogeMi, in stato di abbandono dal 1996. L'edificio, localizzato in un'area strategica all'interno del tessuto edificato identificata dal recente strumento urbanistico come *epicentro* per la riqualificazione della parti degradate della città (Comune di Milano, 2010), è di particolare rilevanza architettonica. Si tratta infatti di una delle tre palazzine in stile liberty, soggette a vincolo, che fronteggiano l'asse di Viale Molise, una delle principali arterie al margine della città storica.

Dal 2012 ad oggi, il collettivo Macao ha rappresentato l'esempio milanese più rilevante di movimento sociale per il *diritto alla città* (Harvey, 2012) che, reclamando spazi appropriati e finanziariamente accessibili per lo svolgimento dell'attività creativa e della produzione culturale in città, si pone come baluardo di resistenza locale alle logiche capitaliste del mercato immobiliare. L'edificio è oggi amministrato dalla comunità stessa di artisti come *bene comune*, adottando una politica *della porta aperta* che consente di mettere in atto pratiche inclusive di co-produzione culturale coinvolgendo attivamente un pubblico proveniente da un ampio bacino e richiamando i lavoratori del settore creativo da altre parti della città (Bertolino e Haddadian, 2016).

La sostenibilità del modello organizzativo e l'innovazione del programma culturale pongono il caso-studio Macao in linea con molte altre esperienze europee di riattivazione *dal basso* degli spazi abbandonati della città, secondo pratiche eterodosse solo recentemente introdotte tra gli strumenti di pianificazione urbana. In particolare, l'esperienza di Macao a Milano ha catalizzato il dibattito sulle modalità di riuso e riassegnazione degli spazi abbandonati e coinvolge rappresentanti del settore pubblico e privato, gli attivisti e i comitati di quartiere.

Questo articolo introduce il caso studio di Macao, contestualizzandolo all'interno del dibattito sul riuso per finalità creative degli spazi abbandonati a Milano. Nella seconda parte viene presentato il risultato di un periodo di ricerca condotto nel Febbraio 2016, durante il quale sono state condotte interviste non-strutturate con gli attivisti di Macao, la mappatura *in situ* delle pratiche di produzione artistica attualmente in corso nell'edificio e la raccolta di *open-data* relativi alla programmazione culturale del collettivo. L'elaborazione di questi dati ha consentito di delineare un set di scenari alternativi sul ruolo che la comunità creativa di Macao può ricoprire nel processo di rigenerazione urbana nel quartiere Molise-Calvaireate.

A fronte di una tendenza sempre più affermata nel panorama nazionale, caratterizzata da una rinnovata attenzione verso pratiche alternative di riuso e tutela del patrimonio pubblico, si sostiene che la riqualificazione urbana oggi può essere messa in atto in via preferenziale attraverso fenomeni di partecipazione creativa, espressione libera di esigenze che altrimenti non troverebbero risposta. Si tratta di manifestazioni collettive che, in virtù di un legame radicato e intimo con gli spazi della città riescono a coglierne l'infinito potenziale, trasformando spazi dimenticati in nuclei propulsori di nuove e vivaci attività e facendosi portavoce di un cambiamento radicale della scena urbana che avviene «tra le pieghe» (Molinari, 2012:9). Questi movimenti talvolta prendono forma e generano nuove spazialità all'interno di episodi urbani di riconosciuta qualità architettonica, che costituiscono il tramite sensibile tra una vitalità di cui si è persa traccia e un presente che frequentemente si allontana dall'idea di memoria e carattere dei luoghi. Accade così che lo studio delle identità locali e la riscoperta del *genius loci* passino spesso in secondo piano rispetto alla sola ricerca dell'avanguardia tecnologica e della banalizzazione dei processi di interazione tra spazi e individui. La riqualificazione architettonica e paesaggistica non sono più sufficienti a garantire il ritorno di questi manufatti all'interno del ciclo economico e vitale di un dato territorio: ecco allora che la pratica di architettura necessita di un approccio più complesso e più concretamente multidisciplinare per la definizione consapevole di un quadro programmatico la cui riuscita andrà programmata e verificata nel tempo.

Vi è necessità di partire proprio dall'osservazione del reale, dal prendere coscienza di tutte quelle iniziative che, silenziosamente, stanno prendendo forma, dal basso e attraverso comunità consapevoli, scegliendo i luoghi della città più adatti a dare forma ad una città diversa e condivisa. All'interno di un quadro così radicalmente mutato, il progetto di architettura, rivisto nel processo dall'ideazione alla sua possibile realizzazione, diviene uno degli strumenti di partecipazione sociale volta al cambiamento e alla crescita della città, nonostante l'assenza di un programma politico. È evidente che, con queste premesse, il progetto deve essere in grado di integrare spinte e voci dal basso (De Carlo, 1980), da parte delle comunità locali, che si attivano per il riuso – anche temporaneo – di spazi e patrimoni pubblici funzionali ai bisogni e alle domande locali, relative alla dotazione di servizi, alla proposta di programmi nuovi e più articolati all'interno dello scenario attuale, al progetto di spazi pubblici di aggregazione, intesi nell'accezione di beni comuni.

Risulta particolarmente interessante a tal fine il tentativo di leggere le ricchezze e le potenzialità del paesaggio urbano che hanno perso le forme riconoscibili e condivise dei contesti originali e che, apparentemente privi di gerarchie e ordine, necessitano di azioni progettuali concrete e di obiettivi collettivi comuni. Sono territori ed edifici in cui è presente una grande diversità, tipologica e linguistica, e che definiscono sistemi ambientali e architettonici complessi. Interpretare la natura di questi fenomeni può essere utile per dare delle indicazioni sulle potenziali ricadute progettuali di questo tipo di sistemi che si propongono come nuovi modelli urbani in cui insediare programmi coerenti con il carattere complesso e mutevole della società contemporanea.

Così gli oggetti della vita quotidiana, che percepiamo con distrazione, rappresentano nodi di relazioni e scambio, sono il momento di continuità generazionale, un ponte che collega storie e memorie individuali e collettive, congiunzione tra la storia della civiltà umana e il paesaggio. Ora,

come ci insegna la storia dell'architettura e come ribadisce Ferraris, il manufatto architettonico si contraddistingue per il suo carattere di *'documentalità'* nel tempo e nello spazio che gli conferisce di conseguenza una valenza, oltre che estetica, anche etica (2012), proprio in virtù del suo essere interfaccia tra passato e presente.

In questa ottica risulta particolarmente interessante quanto accaduto a Milano ad opera di un collettivo di giovani artisti dediti a molteplici forme di espressione creativa, *i lavoratori dell'arte*, che attraverso forme di attivismo urbano sono riusciti a risvegliare l'attenzione pubblica verso il tema del riuso di una sequenza di edifici-simbolo della storia milanese. Prima, l'occupazione della Torre Galfa, proprietà privata di una società facente capo al gruppo Ligresti ed emblema dell'architettura moderna in Italia. Per circa quindici anni, lo storico grattacielo milanese tra la via Galvani e la via Fara, che l'acronimo sintetizza, è stato sottoposto a un processo costante di svuotamento funzionale e materiale. Dopo essere stata sede prima di una compagnia petrolifera e poi di una banca, la torre progettata nel 1956 da Melchiorre Bega, è stata acquistata nel 2006 da Fondiaria Sai e a oggi non si è vista ancora coinvolta in alcun tipo di ristrutturazione. Emblematica la descrizione di Giò Ponti pubblicata su Domus nel 1961 che conferisce alla torre di Bega il significato di essere simbolo di un preciso momento storico e *«di un modo di operare tutto milanese, portatrice di una bellezza che oggi rimane lì, silenziosa, ingombrante e allo stesso tempo infinitamente misurata»* (Ponti, 1961:4).

Dopo lo sgombero della Torre Galfa, il successivo approdo dei *Lavoratori dell'arte* a Palazzo Citterio in Brera, nel cuore della città cosiddetta creativa, ha risvegliato l'attenzione verso una pregevole architettura settecentesca, per la quale esiste da oltre quarant'anni un progetto di recupero mai realizzato. Via Brera 12-14, tenuta nobiliare vuota e decadente, due piani sotto terra e tre sopra, pareti affrescate, mobili di design e un parco confinante con l'Orto botanico. Il Demanio spese un miliardo e 148 milioni di lire, nel 1972, per avere accesso al palazzo. Il direttore dell'operazione fu l'allora soprintendente Franco Russoli, primo ideologo della costruzione della 'Grande Brera' lungo l'asse ideale che da Palazzo Citterio avrebbe toccato l'Accademia fino alla Pinacoteca. Dieci anni dopo, nel 1982, i lavori di ristrutturazione ad opera degli architetti Ortelli e Senesi non era ancora finita. I soldi sì. Per dirla con Aldo Bassetti, il presidente degli Amici di Brera: *«Palazzo Citterio è un simbolo di inettitudine e incapacità decisionale della pubblica amministrazione»* (Stella, 2012). A seguire, episodi sporadici, anche di interesse nel panorama culturale internazionale, si sono succeduti all'interno del Palazzo ma senza portare alla creazione dell'asse originario né all'apertura al pubblico della struttura: una personale di Alberto Burri, il restyling di James Stirling, l'affidamento di incarico subito abortito a Mario Bellini, fino all'ultimo evento, la retrospettiva di Paul McCarthy nel 2009. Da allora il silenzio, fino a quando l'arrivo del collettivo di artisti nel 2012 ha fatto tornare il caso di Palazzo Citterio sotto la luce dei riflettori.

Oggetto dell'ultima tappa della provocatoria passeggiata urbana è stato proprio il complesso dell'ex macello comunale della città, costituito da un articolato gruppo di edifici e spazi pubblici, destinati originariamente in parte alla produzione e lavorazione delle carni, in parte alle funzioni più strettamente amministrative e residenziali. Una varietà quindi tipologica, morfologica ma anche linguistica che si pone come sfondo ottimale per lo sviluppo di una proposta di trasformazione, prendendo spunto proprio dall'episodio di occupazione della Palazzina Liberty su Viale Molise, ad opera dei giovani artisti del

collettivo, che hanno fondato qui MACAO, il nuovo centro per le arti, la cultura e la ricerca di Milano.

Resta da chiedersi: perché questa azione, nata dall'iniziativa libera di un gruppo di individui portavoce del cosiddetto 'settore creativo', ha suscitato, e - a distanza di cinque anni - continua a suscitare, l'interesse e il consenso della collettività, molto più di quanto non riescano a fare i progetti dell'amministrazione che auspicavano la trasformazione degli stessi spazi per funzioni complementari a Expo 2015? Si può forse affermare che il 'fenomeno MACAO' è lo specchio di un processo di rinnovamento urbano che sta vivendo la città di Milano, parallelamente ai grandi interventi, che nasce proprio dalle *pieghe della città*, dalla sua natura instabile, dall'agitazione delle tante e diverse individualità che la animano senza sosta, risvegliando l'attenzione dei suoi abitanti? È infatti interessante osservare che, sebbene il manifesto dei *Lavoratori dell'arte* (2012) fosse incentrato su tematiche che riguardavano da vicino il settore creativo (disponibilità degli spazi, accessibilità economica, ricerca di nuovi canali di comunicazione e forme di espressione), il fenomeno Macao ha presto assunto le forme di una mobilitazione collettiva, attraendo nuovi partecipanti e simpatizzanti nell'arco di poche settimane (d'Ovidio e Cossu, 2016). Secondo Valli, il processo di formazione di identità del collettivo è avvenuto proprio attraverso la messa in atto di attività creative e artistiche: «*the process of the formation of a political subject passes through arts and creative expressions to impact and reconfigure the sensible domain*» (2015:643). Migliaia hanno assistito agli eventi organizzati e offerti dal collettivo sin dalla prima occupazione e a seguito dello sgombero dalla Torre Galfa, quando per circa una settimana le attività si sono susseguite quotidianamente nella piazza antistante l'edificio, ribattezzata 'Piazza Macao'. Proponendo un modello alternativo alla città creativa comunemente intesa (Braga, 2017), la proposta politica e culturale del collettivo Macao mette in discussione le pratiche attualmente in atto nei processi di rigenerazione urbana e ha agevolato l'inizio del dibattito sulla necessità di redigere un regolamento comunale dei beni comuni, in grado di ricomprendere le forme collettive di produzione culturale tra le azioni di trasformazione della città.



Fig. 1. Alcuni momenti della passeggiata urbana dei Lavoratori dell'arte, tra torre Galfa, Palazzo Citterio e l'ex macello comunale, 2012.

In un precedente studio, si è proposta la classificazione della storia del collettivo in due fasi distinte (Delsante e Bertolino, 2017). La prima, definita '*translocale*' ricomprende i momenti che hanno segnato il sorgere del movimento: l'occupazione della torre Galfa e a seguire il presidio in 'Piazza Macao', la passeggiata urbana verso Palazzo Citterio, il momento transitorio di svolgimento delle attività negli spazi pubblici della città (giardini pubblici, fermate della metropolitana ecc.) fino

all'approdo finale in Viale Molise 68 nella palazzina dell'ex macello. Già a partire da questa prima fase, è possibile riconoscere a Macao i caratteri del 'bene comune' che, secondo De Angelis, non necessita di un carattere stanziale: «*Communities, however, do not necessarily have to be bound to a locality, they could also operate through translocal spaces*» (2010:12). La seconda fase può invece essere definita 'stanziale' e ricomprende il processo di appropriazione dello spazio di Viale Molise, la costruzione di una forma strutturata di comunità artistica e la regolamentazione dell'uso dello spazio.

L'area dell'ex Macello Comunale, di proprietà pubblica, semicentrale e facilmente accessibile grazie al passante ferroviario (stazione di Porta Vittoria), è localizzata in prossimità del quartiere popolare Molise-Calvaire e del sito interessato dal concorso per la sede della Biblioteca Europea di Informazione Cultura, mai realizzata. Si tratta di una delle aree abbandonate più estese in Europa (Mazzitelli, 2016) che si estende per una superficie complessiva pari a sedici ettari, in posizione strategica all'interno del tessuto edificato e identificata dal recente strumento urbanistico come 'epicentro' per la riqualificazione delle parti degradate della città e come piattaforma di atterraggio dei crediti urbanistici (Comune di Milano, 2010). Il termine di 'epicentro' è una metafora utilizzata dal PGT che è utile per spiegare l'effetto 'ad eco' di una trasformazione urbana sullo spazio costruito, anche non direttamente interessato dall'intervento; pertanto gli interventi previsti nelle aree di trasformazione al loro interno dovrebbero essere in grado di innescare un processo di rivitalizzazione alla macro-scala territoriale, attraverso una efficace programmazione delle attività e degli eventi che, per la sua buona riuscita, non può prescindere dalle pratiche di pianificazione partecipata. Il comparto dell'ex macello è ricompreso all'interno del 'multicentro' dell'Ortomercato ed è tangente ad uno dei 'raggi verdi' previsti dallo strumento urbanistico, destinati a costituire una rete capillare di spazi pubblici destinati a verde in grado di riconnettere il verde puntuale interno al tessuto edificato con un sistema ambientale a più ampia scala.

L'ex macello è costituito da una sequenza molto varia di manufatti architettonici ed edifici più strettamente legati alla produzione: il fronte strada è caratterizzato da tre complessi in stile liberty (uno dei quali occupato dal collettivo), soggetto a vincolo, che fronteggia l'asse di Viale Molise, una delle principali arterie in prossimità del margine della città storica. L'area secondo i progetti del Comune, avrebbe dovuto ospitare la *Cittadella del gusto e della salute*, progetto inserito nel Dossier di Candidatura di Expo 2015 e strettamente legato al tema dell'evento *Nutrire il Pianeta. Energia per la vita*: strutture ricettive e ristoranti, scuole di alta cucina e un istituto di studi sull'alimentazione. Proposta questa, come molte altre avanzate nel momento della candidatura, che non ha mai chiarito il ruolo dell'ex macello una volta terminato l'evento e che non avrebbe in nessun modo preso in considerazione la sostenibilità sociale dell'intervento.

In particolare, la palazzina liberty che ospita Macao è costituita da circa 1.000 metri quadrati di spazio, che includono circa 15 stanze su due livelli che affacciano su di una corte centrale coperta. Sin dall'ingresso nell'edificio, il collettivo ha messo in atto pratiche inclusive di riattivazione dello spazio, adottando una politica 'della porta aperta' e consentendo ad artisti e cittadini il libero esercizio e la fruizione dell'attività culturale. Occorre inoltre sottolineare come Macao nel corso del tempo abbia investito risorse per ristrutturare parzialmente le palazzine, ad

esempio liberando gli interrati dall'amianto, riparando la copertura, attrezzando alcune stanze per ospitare temporaneamente persone, ristrutturando i servizi del primo piano e predisponendo spazi per l'ospitalità durante programmi di residenza.



Fig. 2. Atrio centrale all'interno dell'edificio che ospita il collettivo Macao, Via Molise 68. (Fonte: Nadia Bertolino, 2016).

Nel mese di Febbraio 2016, un periodo di ricerca sul campo ha consentito di mappare l'utilizzo degli spazi, le pratiche artistiche e di co-produzione in atto e di comprendere le forme di organizzazione della comunità. I dati sono stati raccolti durante una settimana di residenza negli spazi di Macao, durante la quale è stato possibile condurre una osservazione etnografica nell'arco della giornata, partecipare all'assemblea pubblica settimanale (che rappresenta il principale strumento di gestione dello spazio e delle risorse) e condurre interviste non strutturate con gli attivisti e, in un secondo momento, con gli abitanti del quartiere Molise-Calvaire. Si è pertanto osservato che l'edificio ospita al momento una molteplicità di attività legate alla sfera della produzione artistica, che spaziano dalle arti visive e performative alla produzione musicale, cinematografica e teatrale. Nel piano interrato si trova inoltre un laboratorio sperimentale di riciclo del legno. È stato rilevato che lo spazio della palazzina può essere suddiviso in una zona dalla evidente vocazione pubblica, al piano terra, in corrispondenza della corte centrale: questa area, prevalentemente destinata all'interazione artista-pubblico, ospita eventi, classi di formazione, feste e il bar. Il piano superiore ospita invece funzioni più strettamente legate alla produzione (pertanto potremmo definirli spazi

prevalentemente destinati all'interazione artista-artista) e all'ospitalità.

Durante la ricerca, sono stati analizzati dati relativi al numero di partecipanti per ciascun evento, a partire dal 2012, così come disponibili sulla pagina Facebook del collettivo (che costituisce per Macao il medium principale di comunicazione). Pur considerando variabili di approssimazione, è stato interessante osservare il costante incremento di pubblico all'interno della palazzina in occasione degli eventi pubblici, dato che suggerisce il carattere non transitorio del fenomeno.

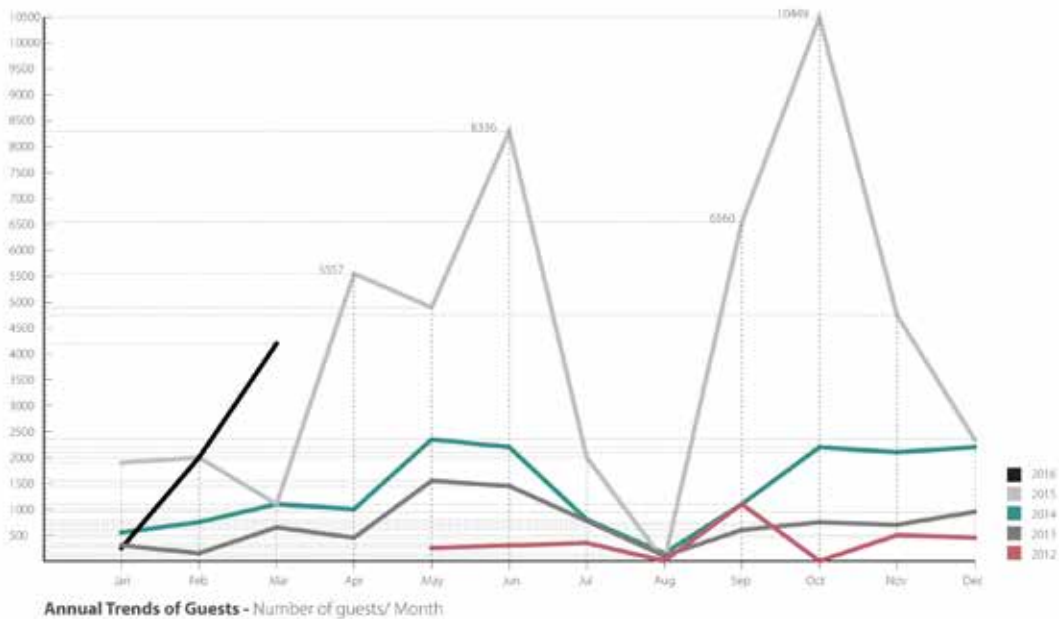


Fig. 3. Trend relativo al numero di partecipanti agli eventi pubblici organizzati dal collettivo Macao (dati riferiti al periodo Giugno 2012 – Febbraio 2016) (Fonte: Haddadian e Bertolino, 2016).

Alla luce di questi dati, abbiamo approfondito l'analisi dei fruitori dello spazio per verificare il grado di interazione tra gli artisti e la comunità di residenti del quartiere Molise-Calvaire. Infatti, questa parte della città di Milano presenta criticità rilevanti legate all'eterogeneità del suo tessuto sociale, ai problemi di integrazione delle minoranze religiose, all'elevato tasso di disoccupazione e alla scarsità delle risorse abitative. La mappatura dei rapporti tra Macao e il quartiere ha però evidenziato poche occasioni di contatto tra queste due realtà: sono solo tre, infatti, gli eventi organizzati nella palazzina di Viale Molise destinati alla discussione dei problemi del quartiere e al coinvolgimento dei suoi abitanti. A conferma di questo, una ulteriore indagine condotta attraverso questionari disseminati attraverso Facebook ha dimostrato che i partecipanti agli eventi di Macao non risiedono nel quartiere ma provengono da altre parti di Milano, da città limitrofe nel nord Italia o da altre città europee in alcuni particolari periodi dell'anno (Film Festival, Fuorisalone ecc.).

L'analisi di questo dato è particolarmente interessante perché conduce ad una riflessione più ampia sul concetto stesso di città creativa e sulla sua eventuale delimitazione geografica: il caso studio di Macao dimostra infatti che, nonostante il fenomeno scaturisca da un atto non legalizzato e non previsto negli strumenti di governo del territorio, il carattere e l'identità del progetto culturale

(messo in atto anche attraverso un processo di appropriazione dello spazio) sono in grado di garantire il successo ad una scala ben più ampia di quella locale. D'altra parte però, resta ancora aperto il dibattito sulle potenzialità della comunità creativa di interagire e mettere in atto pratiche inclusive volte al coinvolgimento della popolazione locale.

Riferimenti bibliografici

- Braga, E. (2016), *Introduzione a Macao*. In 'Operative neighbourhood: urban commons for just cities', Politecnico di Milano, Aprile 2017.
- Carozzi, I. (2012), *Macao*. Feltrinelli: Milan.
- De Angelis M. e Stavrides S. (2010), *On the Commons: A Public Interview with Massimo De Angelis and Stavros Stavrides*. In *An Architektur* n. 23 'On the Commons', pp. 3–27.
- De Carlo, G. (1980), *L'architettura della partecipazione*. In *Perspecta*, 17.
- Delsante, I. e Bertolino, N. (2017), *Urban spaces' commoning and its impact on planning: A case study of the former Slaughterhouse Exchange Building in Milan*. In *The Public Sector*, Volume 1-2017.
- D'Ovidio, M. e Cossu, A. (2016), *Culture is reclaiming the creative city: The case of Macao in Milan, Italy*. In *City, Culture and Society*, May (2016) pp. 1-6.
- Ferraris, M. (2012), *Lasciar tracce: documentalità e architettura*, Mimesis Edizioni: Milano – Udine.
- Haddadian, S. e Bertolino, N. (2016), *Nomadic Macao*, Design Studio 2 portfolio, Sheffield School of Architecture: Sheffield.
- Harvey D. (2012), *Rebel Cities: From the right to the City to the Urban Revolution*. Verso: London.
- I Lavoratori dell'Arte (2011), *Manifesto dei lavoratori dell'arte* [documento online] URL <http://1995-2015.undo.net/it/argomenti/1311856283> (Ultimo accesso: 1/11/2016).
- MACAO (2013), *Beni comuni: oltre il pubblico e il privato* [documento online] URL: <http://www.macaomilano.org/> (Ultimo accesso: 10/05/2017).
- Mazzitelli, F. (2016), *Macao e i territori assenti*. Itinerario artistico tra gli spazi abbandonati della città, Febbraio 2016.
- Molinari, L. (2012), *Milano che cambia tra le pieghe*. In Capitanucci, MV. (2012) Milano. Le nuove architetture. Skira: Milano, pp. 9-14.
- Ponti, G. (1961), *Le torri di Milano: la torre Galfa*. In *Domus* n. 377/ April 1961, pp. 3-16.
- Stella, A. (2012) *Palazzo Citterio, museo incompiuto da quarant'anni*, *Corriere della Sera* 20/05/2012.
- Valli, C. (2015), *When cultural workers become an urban social movement: political subjectification and alternative cultural production in the Macao movement, Milan*. In *Environment and Planning A 2015*, Volume 47, pp. 643 – 659.

* Architetto, Ricercatrice in Teoria e Progettazione Architettonica presso Northumbria University, Newcastle.

Il cantiere creativo.

Il caso dell'ex cantiere navale di Refshaleøen a Copenhagen come esempio di riqualificazione di aree industriale dismesse tramite l'introduzione di attività creative

Lucrezia Biasutti *

Parole chiave: dismissione, industriale, strategia temporanea, riuso creativo, Copenhagen

1 - Le politiche di dismissione e riutilizzo delle aree ex-industriali del waterfront di Copenhagen

La storia di Copenhagen è legata indissolubilmente alle vicissitudini del suo porto. Il commercio marittimo infatti rappresenta il motivo di fondazione della città, nonché la spinta alla sua crescita e prosperità nei secoli, fino alla crisi del sistema portuale tradizionale avvenuta negli anni Settanta.

Nel secolo scorso la crisi del commercio marittimo e le politiche di rilocalizzazione delle industrie hanno portato alla dismissione di vaste aree sul canale di Copenhagen con derivanti necessità di piani per la riqualificazione e il riuso. Conseguentemente, al giorno d'oggi la maggior parte delle ex aree industriali sul canale sono votate al terziario, al residenziale, alla cultura e all'intrattenimento.

Il processo di rilocalizzazione iniziò già nel Secondo Dopoguerra, con l'adozione nel 1945 di un *Havne Planen* – Piano del Porto che spostò l'espansione industriale, ancora legata al commercio marittimo, dalle zone centrali all'imbocco settentrionale del canale.

Tuttavia, fu a seguito dell'adozione del famoso *Fingerplan* nel 1947, che l'attività industriale nel porto iniziò un inesorabile declino. Il piano infatti, che definì lo sviluppo urbanistico dei decenni seguenti, indirizzò lo sviluppo urbano lungo gli assi di cinque infrastrutture di trasporto, sia ferrate che su gomma, orientate radialmente dal centro della città verso le province principali.

Il piano, sebbene rivoluzionario nella sua organizzazione non concentrica, rappresentò una svolta che influenzò pesantemente l'economia della città: le nuove industrie infatti vennero collocate nelle nuove espansioni in modo da essere accessibili dalle nuove arterie viarie e ferroviarie, rendendo dunque marginali le industrie localizzate nel centro e sul canale e contribuendone al declino.

Negli anni Sessanta la decisione del Comune di spostare anche le attività portuali dal centro a nord del canale rese vacanti vaste aree centrali che presto iniziarono ad attrarre grandi aziende private e pubbliche, interessate a localizzare sul waterfront i propri *headquarters*, sotto la spinta del crescente settore terziario.

Negli anni Ottanta, a seguito del continuo aumento della popolazione di Copenhagen che iniziò a mettere in crisi il sistema del *Fingerplan*, si iniziarono anche a ipotizzare i primi recuperi in chiave residenziale in alcune ex aree industriali dismesse.

Nel 1984 infatti la nuova consapevolezza della centralità delle ex aree portuali nel dibattito urbano fu alla base di una competizione internazionale con l'obiettivo di trarre nuove idee per la conversione di questi siti in brani urbani, con aree pubbliche, edifici residenziali, spazi ricreativi e uffici. Il concorso rappresentò il definitivo passaggio dalla economia della città a base industriale a quella postmoderna, volta non più alla produzione di beni ma di servizi.¹

Nel 1988 le ex aree portuali vennero definite "aree di interesse nazionale" e il conseguente interessamento da parte di investitori e aziende private venne incoraggiato dal Comune, che ambiva a una ristrutturazione radicale della città entro gli anni Duemila.

Tuttavia, l'assenza di un Piano Generale che controllasse lo sviluppo di queste aree, a lungo rimandato, mise la municipalità in una posizione di debolezza se confrontata con la potenza degli investitori, innescando un fenomeno di terziarizzazione delle aree dismesse e portando a una parcellizzazione della proprietà dei suoli che in seguito rese ancora più complessa la possibilità di un intervento organico da parte del Comune.¹

L'inizio degli anni Novanta vide una ripresa economica che intensificò le dinamiche della *deregulation*, taglio dei sussidi pubblici, fiducia estrema nelle forze del mercato e l'allentamento ulteriore della presenza comunale nella pianificazione dello sviluppo urbano. La conseguenza fu la diffusione incontrollata della costruzione di uffici, che divenne la principale tipologia di interventi di sviluppo del waterfront a Copenhagen fino all'avvento degli anni Duemila.

Parallelamente, la candidatura della città a Capitale Europea della Cultura nel 1996 fece emergere la consapevolezza della carica simbolica e storica che contraddistingueva il porto interno, spingendo la municipalità a investire in queste aree per l'insediamento di istituzioni culturali.

La zona di *Holmen*, ex area della marina danese, venne dunque rilanciata come distretto della cultura, mediante la ristrutturazione dei vecchi edifici militari per l'inserimento della Scuola di Architettura, il Conservatorio, la Scuola di Design e quella di Cinema, e la realizzazione *ex novo* dell'*Opera House* nel 2005. La parte più interna del canale vide il fiorire di altri iconici edifici culturali come il *Black Diamond*, ovvero l'ampliamento della *Royal Library* (1999) e il nuovo teatro *Royal Danish Playhouse* (2008).

A seguito dell'apertura del ponte dell'Øresund nel 2000, il Comune si concentrò sul rafforzamento del neonato asse con la Svezia tramite la pianificazione di *Ørestad city*, un nuovo quartiere sorto lungo la nuova linea metropolitana e basato uno standard architettonico e urbanistico elevatissimo e che punta all'insediamento di 20000 nei prossimi 20 anni.

In parallelo, la municipalità si sta attualmente concentrando sul recupero delle aree industriali più appetibili come l'area *ex-Carlsberg*, *Sydhavn* (Porto Sud), *Papirøen* e *Nordhavn* (Porto Nord), la cui pianificazione a fasi, cominciata nel 2009, prevede di portare 40000 nuovi residenti e altrettanti lavoratori sull'area entro il 2045.

2 - Il caso studio: L'ex cantiere navale di Refshaleøen

Questi fenomeni di riqualificazione hanno interessato la maggior parte delle aree dismesse al limitrofo al canale di Copenhagen, che al giorno d'oggi risultano per lo più recuperate o con piani in atto.

Un'eccezione è rappresentata dalla penisola di *Refshaleøen*, situata all'estremo Nord del canale e che presenta ancora pressochè intatte le strutture del suo glorioso passato industriale. La penisola infatti fu la sede del cantiere navale *Burmeister & Wain*, azienda storica fra le più importanti e che attualmente con i suoi 18 ettari rimane la più grande area del centro di Copenhagen non ancora riqualificata.

Refshaleøen venne creata artificialmente nel 1870 con i terreni di risulta degli scavi del canale e l'anno seguente l'azienda *Burmeister & Wain* acquisì i terreni e fondò sull'area il nucleo del primo cantiere navale. L'attività rimase sull'area per 140 anni, arrivando nel momento di massima espansione a dare lavoro a più di 8000 operai e rappresentando un'icona dell'industria danese e un'azienda leader mondiale nel settore. Negli anni Settanta la *B&W* iniziò un periodo di declino dovuto alla competizione globale, che si concluse con il definitivo tracollo nel 1996.

A seguito della bancarotta l'area venne acquisita dalla *holding Ejendomsselskabet Refshaleøen A/S*, rappresentativa di quattro fondi di pensione danesi con l'obiettivo di trasformare la penisola in un quartiere residenziale sostenibile.

Tuttavia, la posizione marginale rispetto al centro, e l'ipotesi della realizzazione di una galleria sotto il canale ne hanno posticipato i piani di sviluppo, priorizzando aree più immediatamente appetibili come *Nordhavn* e rimandando lo sviluppo di *Refshaleøen* al lungo periodo.

La *holding* ha dunque dovuto pianificare la gestione dell'area in questo lasso di tempo, e ha intrapreso una strategia volta al rilancio dell'immagine dell'area, passata da essere un centro produttivo industriale a un'area perimetrale in disuso.

Gli sforzi, in vista di uno sviluppo futuro, sono volti a riportare *Refshaleøen* all'interno dell'immaginario collettivo della città e dei potenziali investitori come un'area attiva e vivace, in linea con le tendenze economiche attuali che vedono l'industria creativa, la cultura, lo sport e l'intrattenimento i punti chiave della Copenhagen contemporanea.

La presenza di vaste aree inedificate, originariamente utilizzate per la costruzione delle navi, e la relativa distanza da aree residenziali, hanno reso l'area il teatro ideale per grandi eventi e manifestazioni, ospitando alcuni dei più grandi concerti a livello nazionale e internazionale fra i quali la kermesse musicale dell'*Eurovision* nel 2014.

Inoltre, a seguito della dismissione del cantiere navale, molte delle strutture industriali sono state mantenute pressochè intatte, favorendo negli anni l'insediamento di una moltitudine di attività variegata al loro interno.

Di fatto, oltre a gestire direttamente i grandi eventi come festival e concerti tramite una pianificazione centrale curata da un ufficio apposito, la *holding* seleziona anche il tipo di attività idonee ad affittare gli spazi sull'area, affinché siano in linea con il rilancio da quartiere industriale a quartiere creativo e informale.

I vasti spazi industriali infatti si sono rivelati ideali per l'insediamento ad esempio di attività sportive meno tradizionali, quali ad esempio *skatepark*, campi *indoor* per il *beachvolley* e un percorso avventura ad alta quota. Inoltre dal 2014, con l'apertura all'interno dell'ex officina navale della più grande palestra di arrampicata della Scandinavia *Blocs and Walls*, l'area è definitivamente diventata un punto di riferimento per lo sport nazionale ed internazionale.

Refshaleøen ospita inoltre varie attività legate al teatro. L'edificio di spina del cantiere navale chiamato *Pladehal* infatti è stato riqualificato e utilizzato fino al 2016 come laboratorio di costruzione delle scenografie per il Teatro Reale. Inoltre Refshaleøen può vantare la presenza di due compagnie sperimentali come *Teatrøen* e *Asterionhus* oltre che l'organizzazione di vari festival teatrali durante il periodo estivo.

Se i primi a insediarsi sull'area sono state le attività sportive o le piccole realtà creative, col tempo l'area ha attratto sempre di più attività affermate e che legano il proprio nome a concetti di innovazione, desiderose di rilanciarsi in spazi più informali e di frontiera, che preferiscono dunque gli spazi industriali e un'atmosfera più rilassata ai tradizionali ambienti del centro città.

Fra queste la stilista *Barbara I Gongini*, la marca di *outwear Rains*, e fino a tempi recenti anche *Iguzzini*. Anche i grandi nomi della ristorazione di Copenhagen hanno recentemente aperto sull'area ristoranti d'alta gamma come *Amass* oppure bar più informali come la nuova *brewery* di *Mikkeller* o il bar sull'ex bacino di carenaggio de *La Banchina*.

Un'altra delle peculiarità che caratterizza l'area di Refshaleøen è la vicinanza alla penisola di *Holmen*, un tempo sede della Marina Reale danese e riconvertita a partire dagli anni Novanta come area residenziale e cluster creativa. Molte delle accademie artistiche di Copenhagen vennero infatti rilocalizzate sull'isola, riconvertendo ad uso di campus i magazzini storici. Fra queste, la *Danish Film School*, la *Rhythmic Music Conservatory*, la *Theatre & Contemporary Dance School* e le Scuole di Design e Architettura della *Royal Danish Academy of Fine Arts*. Nel 2011, la Scuola di Architettura che necessitava di nuovi spazi, si è espansa su Refshaleøen a seguito della ristrutturazione di un ex-hangar per velivoli, trasformato ora in sede di un dipartimento frequentato giornalmente da circa quaranta studenti.

La realtà più interessante da analizzare su Refshaleøen tuttavia è quella della comunità creativa *Skabelonloftet* (in danese loft della sagoma), situata nell'attico dell'omonimo edificio originariamente destinato alla proiezione in scala della sagoma (*skabe* in danese) dei disegni dello scafo della nave sulle lastre di acciaio per procedere al taglio. La comunità venne fondata nel 2010 su iniziativa della gallerista Annette Holmberg che su Refshaleøen gestiva già anche la propria galleria d'arte *YARD*, aperta nel 2008.

Lo spazio della comunità è situato nel loft di 1400 mq nel nucleo più antico del cantiere. A seguito del restauro, l'open space originale è stato suddiviso in 20 studi, una grande spazio chiamato *Template Room* di 200 mq e un atelier di 120 mq, affittabili questi ultimi su base giornaliera.

L'identità dell'ambiente è dunque duplice: da un lato vi sono gli spazi destinati alla comunità creativa, dall'altro le aree comuni che possono essere utilizzati sia dagli affittuari del loft che affittati su base giornaliera ad esterni per eventi, mostre e *shooting* fotografici. Gli studi singoli a loro volta si dividono in due tipologie: alcuni sono affittabili *in toto*, altri invece sono destinati all'uso di *coworking*, all'interno dei quali è possibile affittare la singola postazione, a termini più flessibili.

3 - Il *coworking* e le comunità creative

Le dinamiche del *coworking* e delle comunità creative sono relativamente recenti, ma si stanno affermando sempre di più come alternative all'ufficio tradizionale.

Con la diffusione del computer portatile e la creazione di nuove carriere nel mondo digitale, dove l'unico attrezzo necessario è un pc e una connessione internet, si è creata un'intera categoria di lavoratori freelance autonomi, che necessitano di uno spazio di lavoro stimolante, diverso dall'ufficio tradizionale e lontano dalle distrazioni e l'isolamento sociale legati al lavoro da casa. Gli spazi di coworking si pongono infatti come una valida alternativa al "third place" definito dal sociologo Oldenburg nel 1989 come quelli spazi di incontro informale a metà strada tra la casa (definita come *first place*) e gli spazi produttivi (o *second space*). Questi terzi poli, come ad esempio bar e biblioteche, sono luoghi scelti per il valore sociale e per interfacciarsi con gli altri².

Di fatto, il coworking si basa su un *business model* dove i clienti pagano una tariffa flessibile, all inclusive e (di solito) mensile per l'accesso allo spazio e ai servizi³. Tuttavia, vi sono tre caratteristiche interconnesse che storicamente hanno definito il coworking e lo hanno distinto dalle forme di affitto di uffici precedenti. La prima è il profilo dei *coworkers*, la seconda è la centralità delle relazioni sociali e la terza è l'estetica degli spazi stessi³.

In primo luogo infatti, gli spazi di coworking attraggono i giovani all'inizio della carriera, le *startup* agli inizi, e i *freelance* spesso legati all'ambiente creativo che rifuggono gli spazi costrittivi degli uffici tradizionali.

La centralità delle relazioni sociali diventa dunque un elemento fondamentale, e la partecipazione alla comunità dello spazio viene incoraggiata mediante eventi, la creazione di piattaforme apposite sui *social media*, *newsletter* e bacheche fisiche e digitali. La volontà è quella di creare una comunità orizzontale per favorire lo scambio di idee e il *networking* fra menti simili. Per il singolo, vi è il duplice vantaggio di poter far conoscere/crescere l'impresa e di uscire dall'isolamento che il lavoro individuale può provocare.

L'estetica degli spazi gioca un ruolo predominante: i coworking sono spazi che cercano il più possibile di dissociarsi dall'idea dell'ufficio aziendale, optando per architetture e interni meno formali e più liberi.

Infatti, la relazione fra lavoro creativo e gli spazi di lavoro aperti, trasparenti e informali con caratteristiche materiali distintive è stata osservata come una caratteristica delle industrie creative in senso lato⁴. Molti degli spazi di coworking stessi sono all'interno di capannoni o fabbriche di epoca industriale precedente (di fatto il 42% esiste in edifici di almeno 50 anni o più⁵).³

A volte il precedente utilizzo industriale dell'edificio viene palesato nel nome e nella storia d'origine del nuovo spazio di coworking, posizionando l'impresa come un'espressione di una rinascita urbana creativa all'interno dell'ormai obsoleta infrastruttura industriale.³

Questo è il caso del già citato *Skabelonloftet* (loft della sagoma), il cui nome riprende appunto quello della destinazione d'uso originale dell'edificio all'interno del cantiere navale.

Vari fattori come l'aumento degli studenti delle Università, la nascita di nuove professioni legate al mondo digitale inesistenti nel passato e la volontà delle nuove generazioni di provare a lanciare nuove imprese hanno dunque portato all'apertura di una decina di spazi di coworking a Copenhagen negli ultimi anni, creando un fenomeno che sembra destinato a crescere.

4 - Il futuro dell'area

Sebbene dunque la strategia della *Holding* di rilancio di Refshaleøen in chiave creativa si sia rilevata efficace non vi è certezza il mantenimento delle attività creative nel futuro sviluppo urbanistico a lungo termine e gli affitti degli spazi sono limitati al giugno 2017.

Di fatto, la dinamica dello sviluppo di altre zone di Copenhagen dismesse in prossimità del canale in alcuni casi ha portato alla preservazione degli edifici preesistenti (come la riqualificazione delle ex aree militari di *Holmen* e di alcuni degli edifici di *Nordhavn*) ma in molti casi è stato scelto un approccio di *tabula rasa* che ha comportato la demolizione degli edifici industriali e la ricollocazione altrove delle attività, cancellando la memoria storica industriale di quei luoghi (*Christiansholm*, l'area di *Holmen* dove sorge l'*Opera House*, il futuro di *Papirøen*).

Refshaleøen in particolare rappresenta un caso emblematico nel panorama danese, con edifici e strutture che rappresentano esempi di pregio di archeologia industriale legata alla produzione delle navi che risalgono al nucleo originale del cantiere, datato 1872.

L'uso storico a cantiere navale ha anche determinato la presenza di estesi spazi aperti, originariamente destinati alla costruzione delle navi e al movimento delle gru. Di fatto, la percentuale di costruito è molto bassa rispetto all'area totale, e dunque sarebbe possibile prevedere uno sviluppo urbanistico importante senza dover necessariamente demolire gli edifici industriali.

Oltre alla memoria tangibile, è altrettanto importante sottolineare l'importanza della memoria storica dell'area legata al cantiere navale *Burmeister & Wain*, che nell'arco di 140 anni di attività ha rappresentato per lungo tempo la più grande industria danese, dando lavoro a più di 8000 operai giornalmente all'apice della propria attività. Sebbene l'azienda abbia chiuso da più di 20 anni, rimane comunque un'importante memoria collettiva essendo stata parte integrante della vita di molti abitanti di Copenhagen.

Sebbene non esplicitamente previsto dalle volontà della proprietà, ma date le qualità sia dell'archeologia industriale che delle attività creative previste al suo interno, sarebbe auspicabile una coesistenza dello sviluppo urbanistico con le realtà creative presenti al momento, preservando l'unicità dell'area ed evitando il fenomeno di *tabula rasa* che ha già caratterizzato altre aree del waterfront di Copenhagen.

6- Conclusioni

La strategia attuata sull'area di Refshaleøen rappresenta indubbiamente un caso emblematico di successo di gestione, ancora in atto, della transizione e del rilancio di un'area ex industriale dismessa in vista di una futura riqualificazione urbanistica. L'oculata strategia di *management* di questa transizione da parte della holding *Ejendomselskabet Refshaleøen A/S*, proprietaria dell'area, sta infatti risultando efficace sia nell'obiettivo di cambiare l'opinione pubblica circa la natura dell'area, passata dal binomio disuso industriale/negativo a quello di attività creative-ricreative/positivo, sia nella gestione redditizia di questa lunga fase.

Alcuni di questi fattori di successo sono indubbiamente legati alle peculiarità di quest'area specifica e dunque strettamente contestuali, altri invece potrebbero essere replicati felicemente in situazioni simili.

Per quanto riguarda i fattori del successo del caso studio particolare di Refshaleøen è rilevante sottolineare:

- la proprietà privata dell'area da parte della *Ejendomselskabet Refshaleøen A/S*
- la prossimità al quartiere delle accademie creative di *Holmen*
- la congiuntura economica favorevole a Copenhagen
- Il pregio delle strutture industriali e degli spazi fronte acqua sul canale centrale della città

Infatti, il successo è stato indubbiamente facilitato dalla proprietà privata e unica di larga parte della penisola, che ha potuto gestire l'area in maniera unitaria e con lungimiranza nella direzione di riuso creativo. In secondo luogo, sebbene forse non sia un fattore determinante, la vicinanza di Refshaleøen al quartiere di Holmen, sede destinata della maggior parte delle accademie di stampo creativo di Copenhagen, dall'architettura, alla musica e al teatro, ha portato all'effettiva espansione dell'accademie sull'area, portando gli studenti a conoscerne e frequentarne i luoghi e dunque favorirne un possibile insediamento lavorativo a seguito della laurea. Inoltre la recente fioritura delle attività creative e informali (legate anche al mondo digitale) degli ultimi anni a Copenhagen, intercettata intelligentemente dalla proprietà dell'area che ne ha fiutato il potenziale e combinata alla mancanza di edifici ed aree disponibili e a basso prezzo, hanno contribuito al successo dell'iniziativa.

I fattori di successo del caso studio di Refshaleøen a livello generale, e dunque potenzialmente replicabili sono:

- la gestione della transizione con minimo intervento
- la facilità di adattamento degli spazi industriali ad attività creative
- l'organizzazione di grandi eventi come catalizzatore di attenzione sull'area
- l'insediamento di *start-up* come calamita per l'insediamento di realtà più affermate

Gli interventi fisici da parte della Holding si sono limitati solamente all'essenziale sugli interni dei vecchi edifici amministrativi per poterli affittare come spazi per uffici. Di fatto, alle attività creative e sportive sono state accordate sia la flessibilità che la responsabilità degli interventi necessari per l'insediamento delle attività, con conseguente risparmio dell'investimento iniziale e maggiore sfruttamento delle possibilità degli spazi secondo le necessità particolari dell'attività.

La vasta capienza degli spazi disponibili sia all'aperto che all'interno, tipica delle aree industriali, ha permesso l'organizzazione di eventi e concerti su vasta scala, che hanno portato sull'area migliaia di visitatori sia locali che stranieri, pubblicizzando l'area a un pubblico vasto, con spese minime legate all'organizzazione dell'evento.

Le realtà di coworking e di comunità creative, che prediligono gli spazi alternativi all'ufficio tradizionale come edifici ex-industriali hanno contribuito a consolidare l'identità di Refshaleøen come *cluster* creativa, attirando altre attività complementari e preparando il terreno per l'insediamento di realtà più affermate.

Questi elementi, rendono Refshaleøen un caso studio ideale per affrontare il problema della transizione delle aree industriali dismesse che caratterizza l'Italia e altri Paesi, che rimangono spesso scarti inutilizzate e vuoti di un passato industriale, a costante rischio di demolizione.

Note

¹ Al Khani R. (2005) trad.

² Oldenburg (1989) trad.

³ Waters-Lynch J., Potts J., Butcher T., Dodson J., Hurley J. (2016) trad.

⁴ van Meel, Martens & van Ree 2010; Kojo & Nenonen (2014) trad.

⁵ Deskmag (2015c) trad.

Bibliografia

Hermansson J. (2000), *Greater Copenhagen. The finger plan*. Copenhagen: Socialdata

Al Khani R. (2005), *Waterfront Redevelopment and urban revitalization in the changing industrial port city, Vol 2, The Copenhagen harbourfront, a case study*, Ph.D Thesis. Copenhagen: The Royal Danish Academy of Fine Arts, School of Architecture

Brandolini S. (2006), *La rivincita di Copenhagen*. Milano: Ottagono n°191, pp 148-181

Dirckinck-Holmfeld K. (1989), *Copenhagen complications*. Londra: The Architectural Review n°1106, pp 78-83

Nielsen N.J. & Adersen T. (2005) *Sjak, mestre og skibsbyggeri. Arbejdsliv på B&W 1945-1996*.

Pedersen H.T. (1999) *Helhedsplan for Refshaleøen*. Copenhagen: Refshaleøens Ejendomsselskab

Vesterberg H. (2013) "*Ø-kuller: Hvad foregår der egentlig ude på Refshaleøen?*". Copenhagen: Politiken

Københavns Kommune (1989), *Forslag til Lokalplantillæg til Lokalplan nr. 209*. Københavns Kommune

Waters-Lynch J., Potts J., Butcher T., Dodson J., Hurley J. (2016), *Coworking: A Transdisciplinary Overview* (January 26, 2016) ssrn 2712217

Landry C. (2008), *The creative city: A toolkit for urban innovators*. London: Earthscan

Sitografia

www.refshaleoen.dk

www.skabelonloftet.dk

www.nordhavnen.dk

www.byoghavn.dk/byudvikling/planlagning

www.kk.dk

* Architetto

Barcellona e Rotterdam creative cities I casi del Pla Buits e della Child Friendly City

Gianluca Burgio*, Maurizio Francesco Errigo**

Parole chiave: Gentrification, Child-Friendly City, Living landscape, Public Spaces, Reuse.

Introduzione

La città creativa è un *living landscape*, un laboratorio innovativo che, basandosi sulle smart e resilient cities, non si confronta con i problemi urbani ma tenta di anticiparli, riconfigurando l'intero processo di conoscenza urbana con una forte connotazione conferita all'ascolto e al rilievo. Un progetto creativo è un atto di sublimazione; per redigerlo occorre la presenza di un progetto preesistente che sia conforme ed implementabile; il processo creativo è una sublimazione del progetto con una valenza a-temporale; la creatività è una estensione dell'ordinarietà. Il processo di formazione di una città creativa è contrassegnato dall'originalità dell'approccio e della metodologia di intervento, dalla fluidità concettuale, dalla sensibilità urbana e ambientale e dalla capacità di gestire i conflitti sviluppando forme di democrazia e di governance territoriale.

Lo spazio urbano moderno e contemporaneo ha subito logiche che hanno snaturato i luoghi pubblici, mutandone l'armonia compositiva che era alla base della loro realizzazione; tali luoghi hanno quindi mutato le proprie caratteristiche, le regole compositive, le dimensioni e l'equilibrio planivolumetrico con gli edifici che li delimitano e che gli conferiscono l'armonia di spazio concluso; il luogo urbano di eccezionale riconoscibilità e valore ha spesso ceduto il passo ad uno spazio marginale ed emarginato dalle regole compositive, ma anche dall'uso e dalla funzione urbana; da spazio concluso del tessuto è divenuto vuoto urbano, le regole compositive ne lambiscono i margini e spesso conserva un'attenzione che si risolve nel comporre un progetto di arredo urbano, si fa attenzione al *maquillage* quando invece occorrerebbe una rivisitazione del concetto stesso di luogo, un *restyling* nel rispetto delle regole che ne hanno determinato la composizione; oggi questi luoghi sono sempre più considerati *non luoghi*, vuoti nella densità edilizia, spazi di risulta in cui non si riescono a rintracciare le regole progettuali che li hanno configurati. Lo spazio urbano, lo spazio occupato da spazi pubblici quali piazze, strade, parchi urbani, parcheggi, edifici e centri destinati al commercio, si trasforma in continuazione poiché è uno spazio organico che muta al mutare degli elementi che lo compongono; le trasformazioni sono naturali, dettate dall'adattamento all'ambiente e possono riguardare la trasformazione degli edifici e delle componenti di arredo urbano degli spazi, o possono essere progettate e pianificate, ad opera di amministratori e tecnici, ad una scala urbana più complessiva.

In questo contributo sono trattati due casi di città creativa, relativi alle città di Barcellona e di Rotterdam con le esperienze del *Pla Buits* e della *Child friendly*. Il programma comunale *Pla*

Buīts (Piano dei vuoti urbani) ha lo scopo di rivitalizzare terreni inutilizzati nella città di Barcellona, attraverso attività provvisorie promosse entità pubbliche o private senza scopo di lucro, promuovendo il coinvolgimento della società civile nella rigenerazione e rivitalizzazione del tessuto urbano. A Rotterdam, invece, i recenti strumenti urbanistici sono orientati a trasformare la città in una “child city”; il Piano del 2010 “Building blocks for a child-friendly city” con una Vision al 2030, prevede una dettagliata strategia per la pianificazione futura basata sulla gentrificazione: edifici, spazi pubblici, servizi e infrastrutture diventano spazi di sperimentazione della creative city.

Rotterdam, Creative Child Friendly City

Maurizio Francesco Errigo

Rotterdam, la città più importante della Zuid Holland (insieme a Den Haag) si trova nella conurbazione sud della Randstad, con Den Haag e Dordrecht forma un asse urbano che delimita la *Randstad Holland* dal territorio circostante; è una città molto importante dal punto di vista architettonico, negli ultimi anni sono stati numerosi i masterplan di successo che hanno permesso uno sviluppo urbano singolare e molto interessante dal punto di vista professionale e disciplinare. Basti pensare, ad esempio, ai progetti *Maasvlakte* e *Kop Van Zuid*.

La *Kop van Zuid* è l'espansione residenziale a sud di Rotterdam che è stata implementata a partire dal masterplan di Teun Koolhaas del 1987; la caratteristica principale del progetto è di puntare alla rivitalizzazione delle aree valorizzandone le specifiche qualità attraverso una implosione del luogo, creando, cioè, una espansione all'interno della città costruita ed una modificazione delle destinazioni d'uso, fino a creare una situazione di saturazione dell'area che pone l'accento sul progetto come sistema di relazioni. In primo luogo ciò è ottenuto creando un'area facilmente accessibile a poca distanza dall'attuale centro; in secondo luogo costruendo un'immagine forte di frontalità-continuità tra nord e sud del fiume, collocando lungo il waterfront tutte quelle attività di servizio in grado di combinarsi con attività turistiche commerciali inserite in complessi residenziali. Invece di essere visto come un ostacolo tra la città e la parte sud, il fiume è percepito come il geografico e mentale centro della città. Nel Masterplan il fiume è attraversato tre volte; la prima tramite il ponte *Willem*, la seconda attraverso il nuovo ponte che collega *Coolsingel* alle nuove localizzazioni per i servizi nazionali ed internazionali; la terza connessione è nella parte est, dove un ferryboat crea il collegamento tra il distretto della città museo e la punta di *Wilhelmina Pier*. La struttura complessiva che ne deriva è coerente, non frammentaria, e dimostra un rinnovato interesse di colloquio con l'esistente, sia ambientale, che morfologico e tipologico.

Il *Maasvlakte II* è il progetto di espansione del porto di Rotterdam; i lavori si sono ultimati nel 2013 e hanno permesso la creazione di 700 ettari di nuova area portuale, con un utilizzo di 240 milioni di metri cubi di sabbia, 7 milioni di tonnellate di roccia, 20.000 blocchi di cemento ed una diga lunga 3,5 km. È un esempio di progettazione creativa, per la sua realizzazione, sono state utilizzate navi idrovore che hanno consentito un recupero di sabbia dal fondo del mare ed un'azione di ripascimento costiero senza precedenti, simile alla progettazione dell'area dell'*Haarlemmermeer* verificatasi nell'area centrale della Randstad, dove ha sede l'aeroporto di Amsterdam Schipol.



Fig. 1-2 Il progetto Maasvlakte, 2013

Rotterdam è anche l'unica città olandese rasa al suolo durante la II Guerra mondiale; il piano di ricostruzione del 1946, il *Basisplan*, aveva previsto un meccanismo creativo per la ricostruzione della città con cui si edificarono 4.500 abitazioni, a fronte delle 25.000 esistenti prima del bombardamento. Il quartiere oggetto di studio, l'area del *Bergpolder*, è proprio a ridosso delle distruzioni belliche, si trova nella parte centro-nord della città ed è delimitata a nord dall'asse autostradale A12 che collega la città alle aree urbane a nord e a sud. *Bergpolder* è un quartiere caratterizzato dalla presenza della classica edilizia olandese; il progetto edilizio, firmato dagli architetti Brinkman, Van der Vlugt, Van Tijen, è datato 1934 e prevede la realizzazione di edifici a tre livelli con alloggi tra i 50 e i 75 mq, destinati a lavoratori o piccole famiglie. Tale condizione edilizia ha portato, negli anni recenti, ad un esodo delle famiglie più numerose dal quartiere a causa delle dimensioni degli alloggi e della scarsa progettazione, cura e manutenzione degli spazi pubblici. I trend statistici individuano un numero compreso tra le 30 e le 40 famiglie che annualmente stanno abbandonando il quartiere che è sempre più frequentato da cittadini extracomunitari tra i quali i più presenti sono i turchi e gli olandesi del Suriname.

Per contrastare queste dinamiche l'Amministrazione comunale ha approvato alcuni strumenti urbanistici o visioni urbanistiche; nel 2005 è stato approvato il *Regional Spatial Plan (2005-2020)* che aveva tre obiettivi principali: il miglioramento della qualità dei quartieri residenziali, il rafforzamento e la diversificazione dell'economia urbana, l'aumento della coesione urbana; nel 2007 è stata approvata la *Urban Vision 2030* e nel 2010 il Piano *Building blocks for a child friendly city*. I recenti strumenti urbanistici sono orientati a trasformare la città in una "child city" (città a misura di bambino); il Piano del 2010 *Building blocks for a child-friendly city*, con una Vision al 2030, prevede una dettagliata strategia per la pianificazione future basata sulla *gentrification*: edifici, spazi pubblici, servizi e infrastrutture diventano spazi di sperimentazione della creative city; la città sta iniziando ad attrarre famiglie e giovani della classe media proprio per il fatto che l'amministrazione sta prendendo le distanze dalla pianificazione modernista basata sullo zoning e sta incoraggiando il mix urbano funzionale; una particolare enfasi a questa fase della pianificazione e progettazione urbana è data dallo "statement" dell' *Urban Vision Rotterdam 2030*, approvato nel 2007, che cerca di favorire la creazione di un ambiente urbano attraente. Il *Building blocks for a child-friendly city* prevede alcune azioni progettuali da attuarsi su abitazioni, spazi pubblici e servizi; per le residenze prevede la creazione di alloggi ad uso di famiglie con bambini, con una superficie minima di

almeno 85 mq, una diretta correlazione tra strada pubblica ed ingresso privato, la presenza di un ascensore, di almeno una camera per ogni bambino presente e di aree per il gioco all'esterno. Per lo spazio pubblico è auspicata la creazione di *playgrounds* per il gioco all'aperto con una consona pavimentazione, da localizzare soprattutto nelle adiacenze di edifici sprovvisti di giardini o spazi aperti privati e la piantumazione di essenze arboree ed arbustive che possano essere utilizzate in sicurezza dai bambini. Per ciò che concerne le *facilities*, è necessaria la presenza di almeno una scuola per quartiere, che permetta di consentire l'ingresso anche nelle ore pomeridiane per attività integrative (sportive, ludiche...), che sia caratterizzata dalla presenza di un ambiente scolastico sicuro sia per l'accessibilità che nella fruizione e che preveda la presenza di aree verdi per almeno la metà della superficie costruita.



Fig. 3 Creative Child-Friendly Urban Thinking

Queste azioni, rivolte principalmente allo stock materiale del quartiere, hanno permesso in pochi anni di riqualificare ampie porzioni urbane della città di Rotterdam, incoraggiando le famiglie con bambini e le giovani coppie a ritornare ad abitare quei luoghi che, fin dal secondo dopoguerra, erano stati man mano abbandonati. Il centro di Rotterdam è sempre più vitale ma anche alcuni quartieri semicentrali, come il *Bergpolder*, o periferici, come *Hoogvliet*, sono stati negli ultimi anni rivitalizzati dalle politiche comunali e da *vision* tese a ricreare quel senso di città che ha permesso la riappropriazione urbana da parte di fasce di popolazione strategiche per favorire la rigenerazione sociale ed urbana dell'intera città.

Il caso del Pla BUIITS a Barcellona

Gianluca Burgio

Da tempo immemore e in forme assai diverse, lo spazio pubblico urbano è stato, per definizione, luogo dell'intervento della pubblica amministrazione che ha provveduto a organizzare il vuoto del non edificato (le piazze, le strade, i giardini, etc.) a beneficio del cittadino. L'idea che il pubblico provvedesse al benessere sociale attraverso l'intervento nello spazio urbano, inteso come

luogo della socialità e non solo della mobilità e dell'accessibilità, ha trovato attuazione per lungo tempo nelle nostre città, attraverso le azioni urbane di quello che si definisce il *Welfare State*. In effetti, le città europee e potremmo dire, più in generale, quelle occidentali hanno agito sull'ambiente urbano organizzando lo spazio della vita sociale degli abitanti, attraverso interventi che potevano essere gestiti e progettati direttamente dalla mano pubblica, anche in virtù della disponibilità di risorse finanziarie. Esempi chiarissimi di queste politiche urbane sono forniti da quanto accadde in Europa nell'immediato secondo dopoguerra. In Olanda, con Aldo van Eyck e altri professionisti, dal 1947 si cominciò a intervenire nello spazio pubblico, con piccoli progetti destinati a riqualificare l'ambiente urbano in modo da destinare porzioni di città alla socializzazione e alle attività ludiche *en plein air*.

L'ultimo decennio di crisi economica che ha colpito le società occidentali, in molti casi mettendo in ginocchio intere nazioni e il loro sistema di *welfare*, ha obbligato a ripensare la gestione del denaro e pubblico e di *governance* delle città e quindi, ovviamente, dello spazio pubblico. La progettazione dello spazio pubblico, in alcune occasioni, si è progressivamente spostata verso una condizione nuova di sussidiarietà, che permette una maggiore partecipazione cittadina. Di fatto, assistiamo già da qualche tempo ad azioni sulla città in cui il pubblico si ritrae dall'azione diretta e cede il passo ad associazioni di cittadini, istituzioni culturali, cooperative etc., le quali si fanno carico della progettazione (o, in molti casi, ri-progettazione) dei luoghi, della cura e della gestione dello spazio pubblico che viene vissuto come spazio ri-conquistato dalle comunità. In quest'ottica, la sussidiarietà che vede la fattiva collaborazione tra entità costituite di cittadini e la pubblica amministrazione, ha consentito a quest'ultima di delegare alcune operazioni sulla città alla collettività, con l'obiettivo di ottenere due risultati: da un lato, sgravare il pubblico da impegni economici e finanziari spesso non più sostenibili; dall'altro, 'restituire' lo spazio urbano ai cittadini i quali, sentendosi 'progettisti' e contemporaneamente 'proprietari' dei luoghi nei quali agiscono, sviluppano un senso di comunità e di identità che favorisce le reti sociali e il mantenimento dello spazio pubblico; questo viene, dunque, percepito realmente come luogo della cittadinanza, in cui essa stessa si mette alla prova costruendo o riusando il proprio spazio.

Il *Pla BUIITS* (Piano dei vuoti urbani) di Barcellona è interessante da analizzare in quanto è un caso in cui la municipalità della capitale catalana, con lo scopo di rivitalizzare terreni inutilizzati soprattutto in aree urbane marginali, ha promosso attività provvisorie sviluppate di entità pubbliche o private senza scopo di lucro, incoraggiando e fomentando il coinvolgimento della società civile nella rigenerazione e rivitalizzazione del tessuto urbano (fig. 1).



Fig. 4: Un estratto de *La Vanguardia* che racconta dell'iniziativa barcellonese

L'osservazione di base è che nella città esistono molti luoghi interstiziali e abbandonati: *in-between spaces* (Ford, 2000) collocati tra edifici o ai margini di infrastrutture di trasporto, la cui esistenza provoca un senso di desolazione urbana e spesso accentua le condizioni di disagio ambientale e sociale. A valle di questa considerazione nasce l'iniziativa della città catalana che è partita per la prima volta nell'ottobre 2012. Pla BUIITS si configura come un concorso aperto ad associazioni ed entità che decidono di proporre un progetto di rivitalizzazione e riuso di uno dei luoghi messo a disposizione dal municipio.

Le proposte progettuali devono prevedere attività di tipo educativo, ludico o ricreativo, culturale e/o artistico, o ancora ambientale e paesaggistico. In ogni caso, i progetti, che passano al vaglio di una commissione di valutazione, devono dimostrare di essere in grado di coinvolgere il proprio intorno e di essere sostenibili dal punto di vista economico ma anche ambientale; inoltre essi dovranno dimostrare un certo grado di innovazione e creatività, in modo da avere un forte impatto e rendimento nel tessuto sociale nel quale operano. In definitiva, si tratta di affidare temporaneamente a entità costituite da cittadini la gestione 'creativa' di uno spazio urbano che viene messo a disposizione della comunitàⁱ.

In realtà, la gestione cittadina dello spazio urbano non è una novità assoluta; anzi, nella storia delle città sono presenti molti esempi di comunità che hanno preso a organizzare e gestire luoghi abbandonati, siano stati essi edifici o porzioni di terreni; un esempio abbastanza recente, sempre spagnolo, è quello del Campo de Cebadaⁱⁱ a Madrid: un terreno destinato ad essere costruito viene improvvisamente abbandonato a causa della crisi. I cittadini del quartiere prendono in autogestione e riprogettano quel vuoto urbano – lasciato libero da un cantiere che non è mai diventato un edificio – il quale viene messo al servizio degli abitanti del quartiere.

Ma nel caso barcellonese, ciò che rende interessante Pla BUIITS è il processo che regola questo meccanismo di 'riappropriazione' della città; infatti, le pratiche di auto-organizzate che potrebbero sorgere spontaneamente, in questo caso sono guidate dalle istituzioni che ne controllano i processi i quali sono pensati, progettati e realizzati dal basso e non imposti dalla municipalità.

Le associazioni create dai cittadini, tuttavia, non sono sole nell'avanzare le proposte progettuali: infatti, in molti casi gruppi di architetti, che a causa della crisi hanno profondamente ripensato il loro lavoro, accompagnano nella progettazione degli spazi le entità che si presentano alla municipalità per la gestione degli spazi vuoti. Pla BUIITS si presenta, dunque, come occasione per i cittadini di riprendere in mano consapevolmente lo spazio pubblico; ma è esso è anche occasione perché categorie professionali come quella degli architetti riflettano sulle nuove possibilità che, nonostante tutto, la crisi ha generato (fig. 2).



Fig.5: Un esempio di riuso del Pla Buits: l'*Espai Germanetes*

Esistono da qualche tempo dei collettivi di architetti, come *Re-cooperar* o *Espaisatge*, che lavorano nell'ambito sociale e pensano che il progetto di architettura e il progetto della città sia strettamente vincolato alle esigenze reali della cittadinanza e non solo agli interessi del mondo dell'edilizia. Spesso, infatti, i vuoti urbani sui quali essi lavorano rappresentano residui non urbanizzati, margini non costruiti, o meglio non progettati, abbandonati dopo l'esecuzione di opere edilizie o infrastrutturali. In quei margini è necessario quello che Renzo Piano definisce un rammendoⁱⁱⁱ: è indispensabile, nella città contemporanea, che i luoghi dell'abbandono vengano in qualche modo curati e riportati all'interno di una grammatica urbana dotata di senso. I luoghi abbandonati sono, non a caso, anche i luoghi dell'abbandono sociale; in questo senso, il progetto d'architettura può recuperare la sua dimensione civile, perdendo forse parte della dimensione utopica che ha lo ha caratterizzato durante la modernità, ma operando con la consapevolezza che il proprio agire probabilmente non riuscirà a cambiare il mondo, ma almeno potrà favorire il convivere civile all'interno dello spazio della città.

Come accennavamo, Pla BUIITS ha offerto la possibilità di formare delle alleanze interessanti tra diverse entità: in alcuni casi, infatti, le associazioni di abitanti del quartiere si sono costituite in gruppi d'azione insieme a collettivi di architetti e anche le scuole d'architettura. La Scuola di Architettura La Salle di Barcellona, insieme al collettivo *Re-cooperar* ha organizzato un laboratorio verticale di progettazione, dove per verticale s'intende un laboratorio aperto a tutti gli studenti dal primo al quinto anno, i quali collaborano apportando al progetto le proprie conoscenze.

Gli studenti d'architettura hanno avuto modo di lavorare a stretto contatto con gli abitanti dei quartieri che avevano avuto in gestione uno spazio vuoto.

La vicenda del programma denominato Pla BUIITS (fig. 3), che vede la città di Barcellona pioniera in Europa rispetto alle politiche urbane, può permetterci di aprire una riflessione necessaria sulla partecipazione dei cittadini nell'organizzazione dello spazio pubblico, sulle possibilità di una città realmente creativa, ma anche sulle frontiere attuali del mestiere di architetto e sulle condizioni contemporanee del progetto architettonico degli spazi urbani.

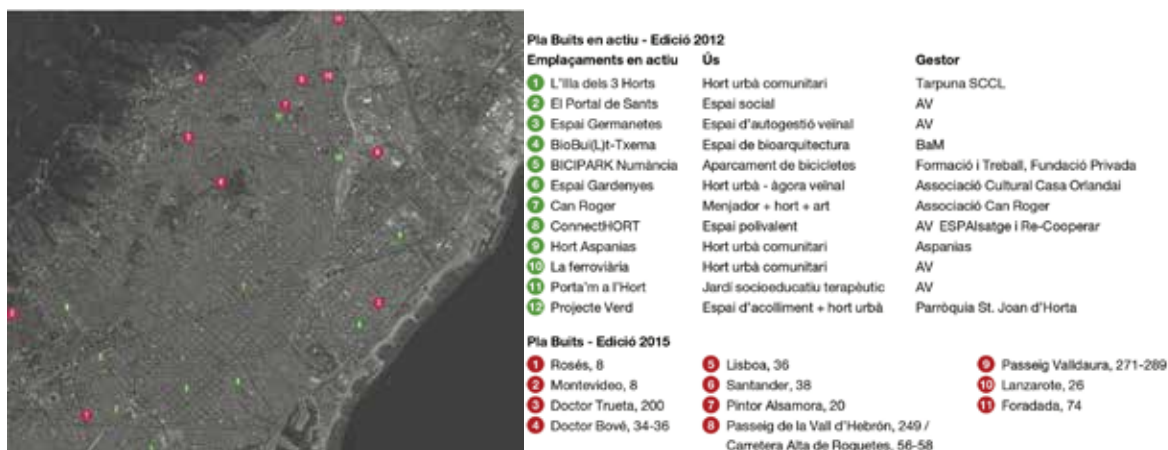


Fig. 6: I luoghi del *Pla Buits* (Fonte: Diputació de Barcelona)

L'azione del programma municipale barcellonese agisce in definitiva su tre ambiti: quello sociale, in cui sono direttamente coinvolti i cittadini con le loro esigenze e con le loro capacità di immaginare i luoghi della loro vita quotidiana; l'ambito professionale, fatto per la maggior parte da giovani professionisti che tentano di ricostruire, in questo particolare momento storico post-crisi, la città ma anche il mestiere dell'architetto; e infine, ma non meno importante, viene coinvolto anche l'ambito accademico con le scuole di architettura, le quali in virtù di un sapere disciplinare – che non può essere né derogato né abbandonato – si aprono verso le nuove condizioni dell'azione progettuale in città, cercando di comprendere quali siano le esigenze dei cittadini e delle comunità, affinché il progetto d'architettura abbia senso nell'attuale città creativa.

Note

ⁱ Per una maggiore e più dettagliata comprensione del funzionamento di Pla BUIITS è utile rimandare ai seguenti due siti internet: <http://ajuntament.barcelona.cat/ecologiaurbana/ca/pla-buits>; <http://www.diba.cat/web/espais-buits>.

ⁱⁱ <http://elcampodecebada.org/>; <http://www.publicspace.org/es/obras/g362-el-campo-de-cebada>.

ⁱⁱⁱ Piano, R. (2014), *Periferie. Diario del rammendo delle nostre città. Report 2013-2014 sul G124, il gruppo di lavoro creato dal senatore Renzo Piano*, supplemento all'edizione del 27 novembre 2014 del quotidiano Il Sole 24 Ore.

Bibliografia

Borja-Villel M., a cura di (2014), *Playgrounds. Reinventar la plaza*, Siruela, Madrid.

City of Rotterdam (2010), Rotterdam, city with a future. How to build a Child Friendly City.

Ford L. R. (2000), *The Spaces between Buildings*, The John Hopkins University Press, Baltimora and London.

Gemeente Rotterdam, (2011), Masterplan Bergpolder Zuid Rotterdam.

Hertzberger, H. (2000), *Space and the architect. Lessons in Achitecture 2*; 010 Publisher, Rotterdam.

Sennett R. (2014), *L'espai públic. Un sistema obert, un procés inacabat*, Arcàdia, Barcelona.

* Gianluca Burgio, Ricercatore in Progettazione Architettonica, ICAR/14

** Maurizio Francesco Errigo, Ricercatore in Urbanistica, ICAR/21

Facoltà di Ingegneria e Architettura, Università di Enna Kore – Gruppo di ricerca “Healing the City”

Generare identità

La città creativa come strumento di riappropriazione e identificazione nelle trasformazioni urbane

Francesco Camilli*, Andrea De Sanctis**

Parole chiave: Identity, Collective Memory, Community, Public space, Involvement

Creative thinking involves imagining familiar things in a new light, digging below the surface to find previously undetected patterns, and finding connections among unrelated phenomena.

Roger von Oech

Thirteen ways of looking at a blackbird.

Wallace Stevens

Associare il concetto di creatività alla città è un'operazione che può aprire numerose strade di indagine: la creatività si esprime in campi anche del tutto estranei a quello tradizionale dell'arte e può portare a soluzioni innovative di ogni genere. Tuttavia qui ci interessa restringere il campo all'ambito della trasformazione della città, nelle diverse accezioni con cui la questione può essere interpretata, e per questo è necessario stabilire cosa intendiamo per città e come questa definizione possa rapportarsi a quella di creatività.

Per questa riflessione è utile pensare la città come il prodotto dell'interazione tra una realtà materiale, quella dell'ambiente costruito e dello spazio urbano, e una realtà sociale, quella delle comunità che vivono questi spazi. Questo approccio si rifà al pensiero di Luisa Bonesio che così definisce cosa sia un luogo:

«In senso generale, luogo è un concetto qualitativo e individuato, concreto e relazionale - *un insieme identitario dotato di confini certi*¹; mentre spazio è un concetto di ordine generale e quantitativo, bianco, astratto e vuoto. Così il luogo rimanda all'attività che un individuo o una comunità vi compiono, alla coappartenenza di entrambi; è l'ambito dell'appartenenza, dell'identificazione, le quali, secondo Daniela Poli, costituiscono le sue condizioni di possibilità.»²

Il luogo *esiste* quindi nel momento in cui una comunità si riconosce in uno spazio della città, lo riconosce come spazio della rappresentazione delle vicende che la identificano in quanto gruppo sociale. La città può appunto essere concepita come un luogo, cioè il prodotto dell'identificazione tra una comunità e i suoi spazi, dovuta a diversi eventi che possono aver generato un senso di appartenenza e una memoria legata ai diversi ambiti urbani. L'identità a cui si fa riferimento va oltre il semplice uso: essa implica una sedimentazione di esperienze e sensazioni che i diversi individui consolidano negli spazi e permette al gruppo di individuare nella memoria collettiva un efficace

strumento di condivisione: questo rapporto è alla base di quell'ecologia urbana che può garantire trasformazioni condivise della città e la cura necessaria a preservare la qualità dei luoghi.

Questa identificazione, però, non è una dinamica scontata e automatica e talvolta i fattori che legano gli abitanti ai luoghi sono deboli se non del tutto assenti: da un lato, la mancanza di spazi condivisi, di punti di aggregazione, di attività diversificate e di elementi che possono creare qualità urbana genera quelli che chiamiamo superficialmente *quartieri dormitorio*, luoghi in cui non c'è vita comunitaria e in cui mancano occasioni di incontro che favoriscano la coesione sociale. Dall'altro, in ambiti in cui un rapido sviluppo edilizio non ha consentito una contemporanea costruzione sociale, dove mancano i segni del tempo e le tracce della *vita tra gli edifici*, per dirla con Jan Gehl, può non essersi sviluppato ancora un sentimento di identificazione collettiva nei nuovi spazi. Nel primo caso, la sedimentazione di una memoria collettiva è ostacolata dalla carenza di spazi comunitari che la accolgano mentre nel secondo le nuove parti di città, concepite secondo logiche meramente economico-speculative, nonostante abbiano previsto la presenza di spazi pubblici, generano un sentimento di distacco tra gli abitanti e il quartiere poiché questi spazi sono stati realizzati non seguendo una spinta sociale di occupazione del territorio.

In entrambe le situazioni il problema da affrontare è quindi il mancato incontro tra spazio e società.

Il modo in cui questo incontro possa contribuire a risolvere i problemi di identità degli spazi urbani emerge se si prende come esempio la situazione abitativa nei quartieri di edilizia pubblica, dalle Borgate di Roma degli anni '30 ai quartieri IACP e INCIS realizzati in tutta Italia nel secondo dopoguerra. Questi tessuti, in virtù delle stratificazioni immateriali che vi si sono depositate e grazie alla concezione unitaria dei progetti e alla qualità dei loro spazi, godono oggi di una rinnovata percezione da parte dei loro abitanti e dei cittadini in generale. In questo processo si innescano dinamiche che inducono una nuova domanda abitativa nel quartiere che favorisce nuovi scenari di evoluzione della città. La vitalità urbana si autosostiene.

Questi esempi ci aiutano inoltre a definire quale sia il rapporto tra città creativa e identità urbana: ancora le Borgate e i quartieri di edilizia pubblica, sulla scia di interventi simili realizzati in Europa già dalla fine degli anni '80³, sono sempre più spesso scenario di interventi di *street art* che permettono, senza grandi finanziamenti, di generare coesione sociale e identificazione collettiva.

La città creativa, così come descritta fin qui, non è però semplicemente intesa come una serie di manifestazioni che abbiano il semplice scopo di consentire l'espressione degli artisti. Al contrario essa è vista come uno strumento in grado di contribuire al consolidamento o in alcuni casi alla stessa formazione della *memoria collettiva* degli spazi che, in questo modo, possono diventare luoghi. Maurice Halbwachs scrive che «è sullo spazio sul nostro spazio -quello che occupiamo, dove passiamo e ripassiamo, a cui abbiamo sempre accesso, e che in ogni caso la nostra immaginazione o il nostro pensiero potrebbero ricostruire in ogni momento- che dobbiamo rivolgere la nostra attenzione: è su di lui che il nostro pensiero deve fissarsi perché questa o quella categoria di ricordi possa riapparire. [...] Lo spazio contiene tutti i ricordi degli avvenimenti e delle forme che vi hanno preso posto»⁴. È quindi in questo senso evidente quanto sia importante (ri)stabilire il legame tra persone e luoghi, abitanti e spazi della città, attraverso manifestazioni urbane collettive, in qualche

modo extra-ordinarie, che possano *fissare i ricordi* nello spazio e nel tempo e favorire la formazione di un'identità condivisa a cui fare riferimento.

A questo punto è necessario definire più esattamente cosa si intende qui per creatività. Bruno Munari, nel paragonare il processo progettuale alla preparazione di un piatto di riso verde⁵, teorizza che la creatività sia il mettere assieme tutti i dati di un problema nel modo più giusto per arrivare alla sua soluzione. Questa definizione, in apparenza liminare alle questioni qui affrontate, ci permette di stabilire un aspetto cruciale: l'approccio creativo non va inteso come una questione limitatamente espressiva ma va considerato come problema di metodo. In questo senso la città creativa non è il luogo in cui favorire l'espressione individuale dell'estro creativo ma piuttosto uno strumento progettuale applicato in situazioni diversificate per la riscoperta o la sedimentazione dell'identità negli spazi urbani.

La creatività interviene quindi come risposta a problematiche urbane irrisolte, siano queste dettate da necessità inascoltate derivate dal modo in cui il vivere contemporaneo modifica le dinamiche in atto nei sistemi urbani, siano diversamente dovute a trasformazioni della città che non hanno saputo gestire il rapporto tra soggetto, collettività e spazio.

Per questo motivo la città creativa può manifestarsi in molteplici forme. Può essere strumento di denuncia o manifestazione effimera di riscoperta dei luoghi, può ancora manifestarsi come atto spontaneo e necessario di autoaffermazione o come evento per l'avvio di strumenti di dialogo tra cittadini e istituzioni.

Quello che ricongiunge queste differenti manifestazioni della creatività è la capacità di sintesi e per certi versi di semplificazione che queste sono in grado di offrire nel momento in cui si affronta un problema complesso. Un processo di semplificazione che tuttavia può portare con sé in modo unitario tutti gli aspetti che definiscono il problema con cui ci si confronta.

La forza di questo approccio è data dalla capacità di affrontare la complessità *in toto* e si contrappone all'approccio specialistico dove la semplificazione si fa analitica e riduce la soluzione del problema alla soluzione delle sue minime parti.

Nel tentativo di pensare alla creatività come strumento metodologico attraverso cui lavorare alla soluzione dei problemi agendo sull'identità collettiva, non bisogna limitarsi allo strumento e alle azioni: agire non è una soluzione di per sé. Quello che si propone è una progettualità che si focalizzi principalmente sull'individuazione dei problemi da risolvere, senza ricorrere necessariamente a trasformazioni fisiche radicali del costruito. In questo senso la città creativa può svolgere un ruolo investigativo, di prefigurazione o di interpretazione. Le iniziative creative nella città possono inoltre costituire un canale di comunicazione tra gli attori della trasformazione: da un lato i cittadini, tramite iniziative creative nate dal basso e fuori da una pianificazione istituzionale, possono porre all'attenzione generale, e quindi anche dell'amministrazione, delle problematiche che altrimenti non sarebbero prese in considerazione; dall'altro le istituzioni, attraverso la promozione di iniziative non convenzionali e "extra-ordinarie", possono creare consapevolezza nelle comunità che amministrano su tematiche di più ampio respiro e di più complessa comunicazione dando vita a un dialogo partecipativo che, se coltivato, può diventare esso stesso uno strumento meta-progettuale.



Fig. 1a – Il cubo di asfalto di fronte alla Galleria Nazionale di Roma il 10 aprile 2017



Fig. 2b – Evoluzione del cubo al 19 aprile 2017



Fig. 3c – Situazione al 5 maggio 2017

Gli esempi sono innumerevoli: dalla “buca” col profilo Facebook alla finta stazione Metro di San Basilio realizzata dal collettivo Orizzontale, arrivando a un piccolo oggetto cubico (Fig.1) apparso nell’aprile di quest’anno sulla scalea Bruno Zevi di fronte alla Galleria Nazionale di Roma. Questo piccolo volume di circa mezzo metro di lato, costruito coi frammenti dell’asfalto degradato della spianata intermedia, è stato realizzato più o meno al centro dell’ultimo gradino della prima serie di rampe, quello che arriva sullo spiazzo che ospita le fontane delle tartarughe. Ciò che colpisce di questa opera anonima è come la sproporzione tra la sua piccola dimensione e la vastità dello spazio urbano in cui è inserito dia un nuovo significato al luogo e metta in evidenza il contrasto tra la vastità di quest’ultimo e la sua scarsa valorizzazione.

Anche i materiali di cui è costruito danno a quest’oggetto un valore che va oltre la sua presenza fisica: i frammenti di asfalto provenienti dalla vicina spianata denunciano infatti efficacemente il degrado in cui è lasciata un’area di grande qualità.

Posizionato in un luogo di passaggio e realizzato con una tecnica elementare, l’oggetto ha subito modificazioni col passare dei giorni: non sappiamo se queste modifiche siano state realizzate dall’anonimo ideatore o se siano state apportate da qualche passante, tuttavia questo tumulto metropolitano si offre con immediatezza ai passanti e può certamente invitare chi lo osserva a contribuire col suo personale mattone all’evoluzione dell’opera che in questo modo acquista un valore sociale ancora maggiore. La creatività di questo intervento sta quindi tutta nella sua elementarità e immediatezza che fanno in modo che, con la sua sola presenza, questo elemento alieno riesca a un tempo a ridefinire uno spazio debolmente qualificato e a denunciarne il degrado: l’ideatore di questo intervento ha quindi ottenuto un grande risultato comunicativo con degli strumenti minimi, derivanti dalla stessa problematica che voleva forse denunciare, dandoci una dimostrazione pratica della capacità di sintesi dell’atto creativo.



Fig. 4 - La ville éphémère, Marsiglia, 2013, per gentile concessione di Olivier Grossetête e Vincent Lucas

Le manifestazioni della creatività urbana non sono però solamente spontanee ed episodiche ma possono anche derivare da una strategia culturale portata avanti da realtà istituzionali: ne è un esempio l'iniziativa *La ville éphémère - Metamorphose - Acte trois* realizzata nell'ambito delle manifestazioni per Marsiglia Capitale Europea della Cultura 2013 (Lieux Publics) nella *place Bargemon* che per l'occasione si è trasformata in *place de Ville à Marseille*. Questo progetto, curato dall'artista francese Olivier Grossetête, autore di diversi altri simili interventi, ha coinvolto centinaia di persone nella costruzione di veri e propri edifici realizzati assemblando scatole di cartone e nastro da imballo, che sono poi stati demoliti dagli stessi partecipanti alla fine della manifestazione.



Fig. 5- La ville éphémère demolita, Marsiglia, 2013, per gentile concessione di Olivier Grossetête e Vincent Lucas.

L'organizzazione degli eventi legati al suo status di capitale europea della cultura ha permesso a Marsiglia di innescare il processo che ha portato alla rigenerazione del suo centro storico: in questo contesto, le iniziative effimere come quella di Grossetête si sono affiancate a interventi architettonici ormai famosi come il MuCeM di Rudy Ricciotti o la riqualificazione del Vieux Port di Foster + Partners. Tuttavia, mentre questi ultimi hanno cambiato per sempre il volto della città, l'apparizione momentanea di grandi oggetti alla scala architettonica ha permesso ai cittadini, seppur per un breve tempo, di vedere gli spazi della loro quotidianità fisicamente trasformati dandogli quindi la possibilità di osservarli da un nuovo punto di vista; la successiva demolizione di questi oggetti, operata dagli stessi cittadini che li avevano costruiti, ha infine contribuito a fissare nella loro memoria un momento in cui è stata la collettività ad agire direttamente nel trasformare la città dando perciò consapevolezza alla comunità della sua esistenza e della sua capacità di influenzare l'ambiente che la circonda.



Fig. 6 - AZUL SOBRE BLANCO, Córdoba, España. 2013. BoaMistura (CC).

Un esempio differente in cui l'atto creativo partecipa alla costruzione del rapporto tra persone e spazio costruito è il lavoro del gruppo BoaMistura (Fig. 4). Una serie di installazioni anamorfiche che sfruttano la prospettiva per apparire e dissolversi con il movimento del soggetto.

A parte l'interessante effetto ottico e i forti cromatismi, questi interventi sono emblema di un atto di apertura e rappresentano uno strumento per offrire un nuovo punto di vista rispetto a una realtà urbana il cui carattere sembra incontrovertibile. Le serie di installazioni, realizzate anche in contesti sociali problematici, è però citata per la sua portata immaginifica più generale: infatti il nuovo *strato* che questi interventi aggiungono allo spazio urbano, per quanto superficiale, contribuisce alla formazione di una identità più complessa del luogo suggerendo nuovi *punti di vista*, sia materiali che metaforici.

Questi esempi servono a dimostrare come la creatività applicata alla città possa costituire un metodo per ristabilire il contatto tra le comunità e gli spazi del loro vivere quotidiano: il cubo di asfalto di villa Borghese, le installazioni di Olivier Grossetête, i lavori del gruppo BoaMistura sono tre diverse manifestazioni della necessità di passare a un nuovo punto di vista sulla città in cui gli abitanti possano essere coinvolti nella sua trasformazione, innescando quei processi di stratificazione di memorie e di identificazione collettiva che tramutano gli spazi in luoghi. Umberto Eco definiva la creatività come *combinatoria inedita di elementi preesistenti*⁶: agire sulla città secondo questo principio permette di vederla sotto delle prospettive nuove che suggeriscano nuove possibilità di trasformazioni future.

Note

¹ Poli D. (2000), *il cartografo-biografo come attore della rappresentazione dello spazio in comune*, in Castelnovi P. a cura di (2000) *Il senso del paesaggio*, Torino: Ires, p. 205.

² Bonesio L. (2007), *Paesaggio, identità e comunità tra locale e globale*. Parma: Diabasis.

³ Si pensi agli interventi per la riqualificazione del quartiere *Etats-Unis* di Lione, opera di Tony Garnier, realizzati a partire dal 1988 dal gruppo *Cité de la Création*.

⁴ Halbwachs M. (1968), *La mémoire collective*. Paris: Presses Universitaires de France. Traduzione: Jedlowski P., Grande T. a cura di (1987), *La memoria collettiva*, Milano: Edizioni Unicopli, p. 232.

⁵ Munari B. (1981), *Da cosa nasce cosa. Appunti per una metodologia progettuale*. Bari: Laterza. Pp. 35-62

⁶ in Eco U. (2004), *Combinatoria della creatività*, dalla conferenza tenuta a Firenze per la Nobel Foundation il 15 settembre 2004.

Bibliografia

Bonesio L. (2007), *Paesaggio, identità e comunità tra locale e globale*. Parma: Diabasis.

Halbwachs M. (1968), *La mémoire collective*. Paris: Presses Universitaires de France.

Jedlowski P., Grande T., a cura di (2001), *Halbwachs M., La memoria collettiva*. Milano: Edizioni Unicopli.

Munari B. (1981), *Da cosa nasce cosa. Appunti per una metodologia progettuale*. Bari: Laterza.

Luoghi dell'abbandono tra arte architettura e paesaggio.

Come il concetto di spazio impreciso può rilanciare la creatività della città contemporanea

Eride Caramia*

Parole chiave: rigenerazione, abbandono, spazio impreciso, exaptation, contaminazione

Come l'uomo, in quanto essere vivente, è soggetto a un processo evolutivo fatto di modificazioni, così la città, in quanto suo prodotto, non ne resta immune. Infatti, ad oggi, sono molte le definizioni attribuite ai comportamenti di mutazione della città: partendo dalla condizione di entropia e passando per quella di nonluogo, lo spazio antropizzato viene identificato con nomi che ne descrivono lo stato di abbandono o di spaesamento, riferendosi a particolari ambiti rimasti intrappolati nel processo evolutivo. Attraverso questi termini risulta evidente come la critica contemporanea interpreti le trasformazioni urbane, d'epoca moderna, come azioni che sottomettono l'uomo rendendolo vittima del progresso.

In realtà la metropoli permette un assoluto paradosso che è insito nel suo processo sviluppo: proprio perché il territorio non può più essere concepito nel suo insieme, ci si appropria dei vuoti, di aree interstiziali e spazi di risulta, cercando di rendere intime porzioni di spazio pubblico attraverso riappropriazioni creative. In questi contesti, non è solo l'uomo a modificare e personalizzare lo spazio che costruisce, interessanti contaminazioni provengono anche da processi autonomi in cui una natura interstiziale investe spazi e oggetti riappropriandosi nel contesto cittadino.

In sostanza ciò che la metropoli impone urbanisticamente, viene decostruito e riconvertito in luoghi flessibili e a dimensione umana. In questo senso uomo e natura impongono, allo spazio che abitano, un cambio di rotta, sovvertendo quei condizionamenti proposti da una rigida visione del territorio per avviare un processo di ricucitura col contesto urbano.

La trasformabilità dei luoghi è dunque legata a modificazioni culturali e processi temporali che interessano sia lo spazio fisico che i suoi abitanti, ma che non sempre rispecchiano reali esigenze abitative quando queste vengono imposte da una pianificazione "dall'alto". A questo punto, osservare il territorio con uno sguardo più attento e meno convenzionale diventa fondamentale per poter individuare, nell'intero spazio costruito, quegli elementi di trasformazione già presenti e le loro possibili reinterpretazioni. Perché ciò avvenga bisogna fare un passo indietro e porre nuovamente al centro della progettazione territoriale l'uomo e le risorse che ogni singolo luogo propone, riconoscendo negli interventi di riappropriazione dello spazio urbano la necessità di abitarlo.

Attraverso una ricerca avviata in ambito dottorale, si è notato come questi processi di rigenerazione autonoma del territorio si sviluppino principalmente in condizioni di abbandono, sia fisico che istituzionale, mostrandosi come attivatori di un nuovo tipo di paesaggio.

Spesso, infatti, sotto una condizione negletta si celano nuovi segni, azioni, gesti di rottura verso una progettazione consolidata in grado di generare nuove identità, nate proprio dalla stratificazione di più eventi: In questi spazi, l'interessante interazione che prende forma dallo stato di abbandono si somma al tentativo di riappropriazione da parte di una natura interstiziale e da interventi umani di aspirazione artistica, generando un luogo dall'identità plurima, uno *spazio impreciso* che si muove tra causa ed effetto. Qui, il processo di trasformazione che si innesca mette in gioco diversi agenti in grado di modificare il carattere primordiale del luogo attraverso contaminazioni avanzate in particolare da due tipi di elementi, che possono coesistere o agire singolarmente all'interno dello spazio: il primo è quello teorizzato da Gilles Clément, costituito da una natura interstiziale e autonoma; il secondo è quello dell'arte, che potrebbe essere considerato come un nuovo tipo di terzo paesaggio, poiché anch'esso autonomo e per certi versi interstiziale. Entrambi gli elementi ne descrivono la condizione imprecisa e al medesimo tempo ne dichiarano le potenzialità. L'imprecisione, dunque, oltre ad identificare una particolare condizione dei luoghi, ne propone una strategia di rigenerazione che è insita nel suo stesso processo di sviluppo e che permette di rendere potenziale quello spazio *in-between* formato dalla stratificazione di più identità. Per la città ciò vuol dire accogliere elementi di modificazione spontanea che hanno autonomamente anticipato un "recupero" dei luoghi, portando natura e cittadino ad intervenire sugli spazi urbani tanto quanto l'architetto.

Il concetto di imprecisione, qui proposto, parte dall'interpretazione che ne fa l'architetto Giovanni Garroni che lo utilizza come strumento cognitivo, individuando nel suo stato di indeterminatezza una possibilità di manovra della realtà. Il termine viene dunque interpretato attraverso una visione possibilista che ritrova nell'imprecisione, nella sfumatura dei contorni di un'immagine o nell'interazione che avviene tra più oggetti, un ampliamento di significato degli oggetti stessi e delle loro rappresentazioni. Lui stesso scrive:

«É proprio vero che per capire un'architettura, ma anche un oggetto qualsiasi, una forma, la precisione descrittiva è l'elemento determinante? La risposta più intuitiva è: sì, la precisione è la condizione per capire il senso delle cose. Eppure la sola precisione, una volta realizzata, non ci spalanca le porte del significato, che resta in parte celato dentro le cose e le rappresentazioni delle cose»¹.

Quello che Garroni propone, è lo spingersi oltre la semplice percezione oggettiva di una forma o di un luogo, facendoci riflettere sull'abitudine che abbiamo a muoverci in un territorio definito, fatto di elementi riconoscibili, che presuppone l'interazione tra diversi ambiti. Ed è proprio l'interazione tra le diverse situazioni presenti in uno spazio ad amplificare la potenzialità di percezione della realtà, ampliando il raggio d'azione di un'esperienza e modificandone i confini. In questo senso il confronto tra le parti genererà un cambiamento, col risultato che la diversità sarà accolta come possibilità di miglioramento.

Nello spazio impreciso questa diversità è rappresentata dalla contaminazione, una caratteristica che può essere considerata come "nuovo" materiale attraverso il quale incrementare la possibilità di trasformazione ed evoluzione dei luoghi. La dimensione aperta che questi spazi contengono, la molteplice lettura che suggeriscono, rappresenta una forma alternativa e creativa di

recupero, capace di proporre un risarcimento ambientale di cooperazione con l'esistente.

Nasce dunque l'esigenza di coniare la specifica definizione di *spazi imprecisi* utile non solo ad evidenziare le particolari caratteristiche di questi luoghi, ma anche a segnalarli come strumento di rigenerazione e integrazione.



Selezione di immagini che identificano l'imprecisione

Negli ultimi decenni è stato largamente dimostrato come la rigenerazione dei paesaggi di scarto rappresenti una strategia per uno sviluppo sostenibile della città, orientato verso il recupero dell'esistente piuttosto che verso la sua continua espansione. Non si discute, quindi, sul grande potenziale di queste aree, ma sulla modalità di riconversione. I "nuovi" materiali di cui sono costituite incitano a fare dello spazio che contaminano il proprio spazio, a non accettare l'idea che il recupero appartenga a un unico modo di agire, ma piuttosto ad un'azione legata al contesto più immediatamente vicino. La riattivazione di questi luoghi sospesi non intende promuovere una rivincita delle rovine come simbolo di una modernità intrappolata dal tempo, ma intende utilizzare le sue nuove configurazioni come materiale di costruzione e coesione sociale, restituendo al territorio e all'uomo un luogo di incontro, da poter condividere.

La teoria evuzionistica può aiutare nella comprensione di questi spazi suggerendoci sia i motivi che hanno portato a simili trasformazioni, sia a considerarne le possibili rigenerazioni.

Infatti, se si analizza la capacità di uno spazio di superare una crisi e metabolizzare un errore, in questo caso rappresentato dall'abbandono, si potrà notare la sua predisposizione a creare un equilibrio differente rispetto a quello inizialmente stabilito, che è in grado di innescare nuove ed impreviste configurazioni spaziali con un conseguente cambio di potenziale.

Attraverso gli occhi della scienza evuzionistica è possibile accorgersi di come le azioni messe in atto da natura e uomo non siano altro che adattamenti in grado di collaborare con le strutture già esistenti, rappresentati da luoghi in stato di abbandono sia fisico che sociale, avanzando un tipo di rigenerazione che procede attraverso un metodo integrativo. Questa teoria fa seguito a quello che in natura già esiste e che in biologia viene chiamata *exaptation*ⁱⁱ: un particolare processo evolutivo attraverso il quale gli organismi spesso riadattano, in modo opportunistico, strutture già esistenti per funzioni inediteⁱⁱⁱ. Uno degli esempi più noti è quello riferito al mondo animale, dove le piume, inizialmente nate per l'isolamento termico divengono poi strumenti per il volo.

Questo caso sintetizza bene quei meccanismi che possono portare gli spazi imprecisi a diventare dei possibili modelli di trasformazione del territorio: identificando le contaminazioni come futuri materiali per la progettazione. Ciò significa prendere nuovamente possesso dello spazio, restituendo un senso al paesaggio che viviamo e riconoscendogli due aspetti fondamentali che vanno letti contemporaneamente: uno stato di crisi, oggettivo, al quale si giunge quasi inconsapevolmente;

e una dimensione di possibilità, capace di riorganizzare positivamente quello stesso stato di crisi, vedendo in esso un'opportunità di cambiamento, o meglio di exattamento. Il termine crisi deriva, infatti, dalla parola greca *krino* cioè separare, cernere o in senso più ampio valutare, discernere, giudicare. La crisi impone quindi una riflessione, una valutazione, che possa essere il preludio di una rinascita, dove necessità e opportunità si fondono, innescando progettualità positive sul territorio.

Non si tratta perciò di aggiungere o trasformare, ma di stratificare e risignificare gli spazi. L'imprecisione propone, quindi, un metodo che procede con il riconoscimento dell'identità molteplice dei luoghi, per poi tentare di accogliere quel processo di modificazione spontanea che ha avanzato una rigenerazione autarchica degli spazi: un tipo di trasformazione che in realtà già esiste, ma che non viene riconosciuta e della quale l'architettura dovrebbe occuparsi.

Questa proposta trasla le dinamiche di pianificazione da un atteggiamento settoriale ad uno territoriale, rispondendo in maniera attiva e partecipata alle necessità e agli interessi in mutamento. Spesso i soli strumenti dell'architettura non sono sufficienti a rendere visibili le diverse realtà e i nuovi scenari che emergono dal paesaggio e dal territorio. Un certo tipo di sguardo diventa perciò fondamentale per poter individuare quegli elementi di trasformazione autonoma che hanno già avviato nuove configurazioni urbane. Da qui proviene il contributo che l'artista può apportare al progetto di riqualificazione, gli artisti infatti hanno sempre avuto la capacità di rendere visibili particolari dinamiche e di evidenziarle mostrandone alcune specifiche caratteristiche.

A partire dagli inizi del Novecento il territorio costruito è stato indagato attraverso una deriva che ne esplorava l'inconscio, proposta dai Surrealisti, per poi arrivare, negli anni Settanta, ad una riflessione più critica sugli spazi, concretizzata in azioni di decostruzione sperimentate da Gordon Matta-Clark, o di denuncia, proposte dal Land Artist Robert Smithson.



Matta-Clark G., *Conical intersect*, 1975.



Smithson R., *Monument of Paissac*, 1976

In tutte queste sperimentazioni, in queste derive nella città e nei suoi oggetti, si riconosce una volontà comune, quella che l'artista ha di interpretare la società nella quale vive trasformando i simboli e gli oggetti che questa produce, anche involontariamente, in altri oggetti, traducendo l'invisibile ordinario in straordinario e in questo modo liberando lo sguardo all'immaginazione.

Se, dunque, la vocazione dell'arte è quella di rivelare condizioni sociali e trasformare

oggetti, l'azione congiunta tra artista e dell'architetto può dar vita a un nuovo linguaggio capace di non dominare il territorio, ma di riscoprirne il valore senza per forza cancellarne la spontaneità. Il controllo dello spazio diventa dunque, per entrambi, il tema del progetto, esplorato attraverso la comune capacità di osservare ed entrare in contatto con ciò che si guarda, rivelando le relazioni tra le cose. Risulta perciò evidente come soluzioni interdisciplinari possano contribuire alla pianificazione di un territorio culturalmente attivo, affrontando dinamiche politiche tese a valorizzare risorse e creatività, elementi fino ad oggi esclusi dai piani economici, ma in grado di mettere in circolo ricchezza unita alla qualità della vita.

Dagli spazi residuali al patrimonio edilizio in abbandono sino al non finito, la filosofia del riciclo dei luoghi è intenta a tracciare metodologie di rivalse che restituiscano nuova vita a questi spazi dormienti, avviando una totale trasformazione del paesaggio.

Esistono, tuttavia, esempi di recupero non convenzionale che propongono un particolare uso del territorio, spingendosi a volte nella provocazione, altre volte nella denuncia. Sono luoghi, azioni, progetti e iniziative che portano avanti idee di appropriazione dello spazio o fanno di un unico elemento, caratteristico del luogo, il motore della loro intera rigenerazione. Anche se, nella maggior parte dei casi, non affrontano in maniera diretta la questione dell'imprecisione qui proposta, il loro approccio accoglie più identità, rendendo potenziali gli elementi apparentemente meno significativi, proprio come un atteggiamento che rivaluta l'imprecisione suggerisce di fare.

Si pensi ad alcuni quartieri di Roma come Tor Marancia, San Basilio o ancora il Trullo, dove iniziative private di trasformazione dello spazio pubblico hanno utilizzato l'arte come strumento di espiazione e metamorfosi dei luoghi, rigenerando interi quartieri anche da un punto di vista sociale; oppure azioni più progettuali, proposte dal gruppo di architetti e paesaggisti francesi Coloco che recuperano alcune porzioni della ex area portuale di Saint Nazaire in Francia, attraverso un terzo paesaggio che si genererà spontaneamente col tempo, progettando il giardino chiamato delle etichette; o si pensi ancora a vere e proprie opere manifesto, destinate a sensibilizzare l'uomo sul perenne conflitto tra architettura e natura che partono dalle sperimentazioni di Gianni Pettea, con la costruzione del *Tumbleweed Catcher*, per arrivare alle agopunture biourbane di Marco Casagrande, che mirano a stabilire un contatto tra la coscienza collettiva della città e i sistemi vitali della natura. All'interno di questi contesti è spesso difficile individuare con precisione quanto, in un processo di riqualificazione o di denuncia dello stato di un luogo, sia da attribuirsi ad un'azione artistica e quanto di questo, invece, ricada su sperimentazioni architettoniche. In questi progetti i due aspetti vanno sommandosi, intersecando spazi disciplinari dell'uno e dell'altro tipo sino a raggiungere delicati equilibri. Proprio questa capacità di collaborazione che agisce tra due aspetti dello stesso ambito, cioè quello del paesaggio contemporaneo, porta allo sviluppo di progetti sensibili sia alle problematiche sociali che alle loro ripercussioni negli spazi oggettivi della città. Motivo per il quale, se il paesaggio contemporaneo è costituito da azioni architettoniche e artistiche, tutti gli interventi che si riferiscono a questo campo dovrebbero essere affrontati attraverso quella visione che fa dell'arte l'occhio attento dell'architettura e viceversa.

«Se il paesaggio contemporaneo è il luogo dove arte e architettura si scambiano reciprocamente idee, concetti e suggestioni, allora è necessario che attraverso l'arte si riesca a

delimitare un campo in cui i fruitori possano comprendere l'importanza del lavoro di chi progetta lo spazio per vivere. Di conseguenza l'architettura restituisce all'arte il campo arricchito dal valore della negoziazione tra soggetto e oggetto. Questa negoziazione investe più campi: il sociale, il corpo della geografia dei luoghi, l'interdisciplinarietà e lo scambio di ruoli sono una prassi della produzione contemporanea.»^{iv}



Pettina G., *Tumbelweed Catcher*, 1972



Casagrande M., *Bug Dome*, 2009



Coloco, *Giardino delle etichette*, 2009-2011

Questi esempi mostrano come, un cambio di prospettiva verso questi luoghi possa attivare un processo di mutazione del contesto sociale ed economico dando un nuovo valore e significato a ciò che nel tempo si è radicato. Proprio nell'ottica del riciclo del costruito, l'inclusione delle contaminazioni presenti il loco può essere considerata come un processo a ciclo doppiamente chiuso, poiché oltre

a recuperare gli ambiti dimenticati dalla città, ne recupera anche le trasformazioni. Quest'azione rende dunque partecipe alla rigenerazione sia il cittadino, per il quale la città è costruita, che la natura, ormai elemento imprescindibile di ogni nuova riqualificazione, e in molti di questi contesti, peraltro, già presente.

La proposta dell'imprecisione è chiara: accogliere, e prima di tutto riconoscere, quell'auto recupero che i luoghi comunicano facendolo entrare di diritto del progetto di rigenerazione. Accogliere queste azioni significa anche cooperare nella definizione dei luoghi. Significa permettere a natura e cittadino di diventare in qualche modo artefici degli spazi che abitano, contribuendo all'architettura della città. In questo modo la metropoli non verrà più letta come lo spazio della cancellazione dell'individuo, ma come il territorio della molteplicità, riscoprendo nell'architetto quella figura in grado di proporre soluzioni qualitativamente valide per il contesto urbano, costruite attraverso collaborazioni interdisciplinari e negoziazioni con l'esistente.

Note

ⁱ Garroni G. (2005), *Elogio dell'imprecisione. Percezione e rappresentazione*, Bollati Boringhieri, Torino.

ⁱⁱ Nel 1982 i paleontologi Stephen J. Gould ed Elisabeth S. Vrba propongono il nuovo toponimo di *exaptation* (in italiano *exattamento*) per sopperire ad un problema di imprecisione nella definizione di "adattamento".

ⁱⁱⁱ Il concetto di *exaptation* è stato precedentemente utilizzato dall'architetto Alain Berger per descrivere la potenzialità dei *terrain vague*, processo che si avvicina estremamente al concetto di imprecisione e alla sua potenzialità.

^{iv} Garofalo L. (2007), *Artscape. L'arte come approccio al paesaggio contemporaneo*, posmediabooks, Milano.

Bibliografia

Augé, M. (2004), *Rovine e macerie. Il senso del tempo*, Torino: Bollati Boringhieri.

Berger A. (2006), *Drosscape: wasting land in urban America*, New York: Princeton Architectural Press.

Caramia E. (2016), *Spazi Imprecisi nel processo di riattivazione della metropoli contemporanea. Luoghi dell'abbandono tra arte, architettura e paesaggio*, Testo non pubblicato.

Garavano V. (2012), *Paesaggi attivi. Saggio contro la contemplazione*, Milano-Udine: Mimesis Edizioni.

Garroni G. (2005), *Elogio dell'imprecisione. Percezione e rappresentazione*, Torino: Bollati Boringhieri.

Garofalo L. (2007), *Artscape. L'arte come approccio al paesaggio contemporaneo*, Milano: posmediabooks.

Gould S. J., Vrba E. S. (2008), *Exaptation. Il bricolage dell'evoluzione*, Torino: Bollati Boringhieri

* Architetto, PHD

AGRIGENTOSMART - Integration and sustainability in the regeneration of an urban public space. A case study.

Teresa Cilona*

Keywords: unauthorised construction, public space, urban regeneration, citizenship, economic and social development.

Italian urban planning for the last twenty years has used new ways to intervene in the areas of planning and territorial policies, focusing primarily on *governance*, environmental sustainability, and city and territory development following pre-established international urban participation experiences. Participatory practices, supported by several organizations and promoted by many programs for sustainable development (such as the CITIES OF SERVICE¹ initiative and the URBAN and URBACT programs), have also been incorporated into Italian legislation. Particularly in the fields of urban regeneration, social policies and local development interventions, in order to improve the quality of life, promote solidarity, protect health and increase the well-being of citizens. It deals with new forms of participatory collaboration and shared management of common goods (materials and immaterial) where citizens and administrations work together for individual and collective well-being, according to the principle of horizontal subsidiarity, as defined by our Constitution (Article 114 paragraph 2, 117 paragraph 6 and 118).

The main objective is to facilitate the relationship and collaboration between citizens and the public administration in the care of the city through simple and practical rules that can be adopted by all municipalities. Unfortunately, however, urban settlement policies, together with the need for economic revival and modernization have transformed urban structures over the years. The traditional city - «due in part to a bankrupt territorial management policy that is no stranger to personal and private interests» [Cilona, 2015] - «is no longer the container or attractor of social and economic processes» [Indovina, 2005]. Conurbation phenomena have taken upper hand: leaving local places and identities to disintegrate, marking a clear break between community and settlement, erasing its sign of belonging, and throwing the concept of common good and the enjoyment of public spaces in crisis. In particular, there has been a progressive deterioration in the layout and physical appearance of public spaces and a worrying loss of functionality. This degradation is due to the gradual disaffection and inattention of citizens towards these places and services of common interest, which fail to acknowledge these areas as public services of and for all and that serve to meet common needs. It is therefore necessary to return to the concept of «public space as a result of social action» [Crosta, 2000] in order «to return to us citizenship thought of not only as client users but as active citizens and people» [Vitiello, 2005]. In our country, forms of collaboration, active citizenship and civic participation between citizens and administrations are increasingly spreading. The inhabitants provide their abilities and skills for the care and co-management of common goods

(public parks, refurbishment of buildings and abandoned spaces), for the resolution of problems in the general interest, and for the building of public policies - particularly in urban planning - as well as being the main recipients of such.

In this respect, we mention some organizations that operate in the national territory such as the Florentine Association of Urban Volunteers called *Angels of the Beautiful*, which take care of the green spaces and decor of the city of Florence. The *Reggia Carditello Foundation* and *Regi Lagni* in Caserta, which aim at the recovery of sites and their development. The *House of Volunteering* in the city of Gela, in the province of Caltanissetta, which has given way to a true permanent education center for active citizenship and solidarity, promoting the revival of the territory. The *Farm Cultural Park* in Favara, a town in the province of Agrigento. «The *Farm* is a workshop, a construction site for social innovation, in a small portion of the historic center where a community of citizens and creatives process develop intervention strategies, trying to maximize resources, to reuse, regenerate, re-interpret, revitalize» [Cilona, 2017]. And finally, the city of Bologna, which in February 2014 adopted new rules for a shared management: sort of agreement or *pact of cooperation between citizens and local government* inspired by the principles of mutual trust, transparency, accountability, sustainability, proportionality, and civic autonomy. It is an organizational tool, useful for recognizing and organizing the resources and social capital present in the community, whose goal is to facilitate the relationship and collaboration between citizens and the public administration in the care of the city through practical and simple rules. In this scenario, it is indispensable to start from the *cultural factor* to finally build a sense of belonging to an open and inclusive community that knows not only how to adapt itself, but manage the complexity of change, as well as technological and cultural evolution.

One has to put People at the center of the development model, not the technique, the market or consumption. In order for this to happen, shared policies and designs from a systemic perspective are necessary: to preserve, promote and share territorial resources to reaffirm the richness, variety and multiplicity of cultures as well as social and cultural landscapes, in order to create a public, social and communicative space capable of clearly reaffirming the value of being citizens where globalization has highlighted inequalities at the local and global level. According to a 2016 study (ANCE-CENSIS) - regarding interventions on the existing city in relation to three fundamental dimensions: building heritage, urban mobility networks and collective space - the development of cities has followed a wrong direction over the years that has caused uncontrolled soil consumption, a waste of energy, an increase in vehicle congestion and pollution, and a reduction in public space. This survey also reported discomfoting data. Italy is a country that does not invest in the future of its cities and its inhabitants. Though the cities are rich in history and an excellent patrimony inherited from the past, they are unable to provide to the majority of their own users adequate *standards* in terms of habitability, quality of urban services, aggregation sites, and living spaces. Neither is their attractiveness linked to the ability to renew themselves. For this it is necessary to focus on the development of existing assets through re-use as the best strategy for restoring form and function to obsolete, degraded public spaces, but also to create different meanings and to promote new ways of use.

Public spaces, the primary resource available to administrations for implementing integrated policies and urban regeneration, should be properly designed as continuous, articulated and integrated systems, also through the development of participatory processes that represent a real right of citizenship². That is why local governments should adopt specific strategies for redeveloping public spaces, a useful tool for relaunching the city and suburban areas and reducing the phenomena of social exclusion and marginalization. The issue of integration is, in fact, one of the issues that public administrators cannot afford to ignore, especially considering the many abandoned and crumbling urban areas where social exclusion phenomena are persistent and connected to the presence of diffuse Immigrant communities. In the context of urban regeneration of degraded neighborhoods - from an environmental, social and economic point of view - and populated by a large number of foreigners it is useful to adopt strategic urban regeneration procedures or *smart governance*. Among the virtuous cities we recall Malmö, Sweden, and the city of Turin [A. Boeri, C. Testoni, 2015]. The *intelligent* aspect of the operations consists in adopting policies for functional integration to promote social cohesion, to foster local economic development by strengthening the same immigrant communities. The scope is to delineate shared strategies of neighborhood redevelopment, consolidate a sense of belonging to the site, promote forms of resilience and self-sufficiency in the community, promote initiatives aimed at combating socio-cultural discrimination, activate synergies between local municipal representations and immigrant associations.

The following study proposed, of multidisciplinary approach, points to the southern part of Agrigento's historic city center and aims to redevelop a large, open public space (fig. 1). An area where municipal planning in 2010 expected to implement an Integrated Urban Redevelopment Program³, later approved in 2012.



Fig. 1 - The location of Agrigento in Italy (a); Aerial photo of the historical center (b), the considered area is highlighted in red.

This program is intended to be an effective integrated strategic planning approach in which an essential part is dedicated to policies for integrating the vast multiethnic community that has been living in the neighborhood for decades (fig. 2). The peculiarity of the intervention is the recognition of the immigrant community as a local economic development strategy, enabling immigrants to become the primary protagonists in the socio-economic processes of the place, through the formation of a more competitive and structured professional *background*. The design solution refers to an exercise conducted within the teaching activity of the Urbanistica II course, a. a. 2014-2015, at the university campus of Agrigento and foresees the creation of a multiethnic market⁴.

Agrigento, located on the southwest Sicilian coast, is known by many for its history and for the Valley of the Temples Archaeological and Landscape Park (UNESCO site, Italian Landscape Award 2017, ranked first place in the Agri Gentium project: landscape regeneration and Italian candidate at the Council of Europe Landscape Award). In the past, the city was a national and international trading center, a destination of great travelers, inspirational muse of writers, poets and painters of every age, and underwent a number of transformations, especially between the '50s and '70s. In particular, we refer to the calamitous event of July 19, 1966. A landslide phenomenon of disproportionate dimensions, caused by construction sector speculation from that period, indelibly scarred the territory and the historic center. Since then not much has changed. Many areas affected by the landslide, along with the ancient center of the city, are still waiting for serious redevelopment. Meanwhile, the historic core, while possessing a great historical, architectural, monumental, cultural and social heritage, continues to depopulate. Additionally, «the open spaces have lost their identity because they haven't been able to create a connection between the citizen and the place, and where interventions have been attempted, they've failed due to lack of maintenance or bad project choices» [T. Cilona, M. F. Granata, 2014].

The city, is today struggling to regain possession of those urban spaces taken from senseless speculation; assigning to them a renewed urban and social connotation capable of marrying beauty with utility and trying to heal some of the major wounds of the past, with the awareness that it is not an easy, nor immediate path. The issue of public space and its renewed use indeed assumes a crucial role in the process of urban regeneration. That is why, in rethinking the future development of the city, it is necessary to start from the recovery of its historic center. Urban culture should be promoted where the urban redevelopment project aims to enhance the local landscape heritage by identifying areas for leisure, recreation and socialization. A project that promotes civil and cultural growth and contributes to the improvement of the psycho-physical health and of the life of its inhabitants. The Bourbon Cartographic maps describe an Agrigento surrounded by medieval walls with 206 blocks and 5 neighborhoods: 1- San Michele, 2- San Gerlando, 3- Vallicaldi or San Pietro, 4- Borgata del Molo, and 5- Borgata di Montaperto. The historic urban settlement of about 80 hectares, located on the highest part of the hills of Girgenti, follows the orography of the place according to the terraced, south-facing slopes. The blocks of irregular perimeter, have buildings with two or three floors from the ground divided by roads, steep stairs, courtyards, hanging gardens, lanes and open spaces. The road system – characterized by east-west routes (Atenea street, Garibaldi street), and north-south (Matteotti street) - follows the progression of the level curves and is characterized by steep slopes, long stairways, cordoned and turning passages.

As said previously, our focus is aimed at the southern edge of the old city, on the neighborhood Vallicaldi San Pietro, which over time took the name of Ravanusella [C. Miccichè, 2006], consolidated between the thirteenth and sixteenth centuries, historically linked to crafts and commercial activities - with its epicenter centered exactly in Ravanusella square. The public space examined, about 5,000 square meters, used as a market until the first half of the last century, and for this called «*scaro vecchio*» in the dialect or market for fruit and vegetables, is one of the largest squares of the historic center (fig. 2).



Fig. 2 - Ravanusella Square in some historic photos.

From late nineteenth-century cartography, the area consisted of small and sparse residential buildings, nestled between gardens and orchards. Today it is between Empedocle street (on the south), Vallicaldi street (to the east), Bagli street (to the west) and the historic buildings preserved from the building speculation of the '60s, and by newer ones (to the north). Of particular value are: the traces of the medieval walls demolished to make way for the railway tracks in 1933; the presence of several city gates – the Panitteri Gate to the east and the Gate of the Saccajuoli to the west; the Church of Santa Lucia; and the system of hypogea⁵.

The texture of the built fabric was changed between the '60s and' 70s from multi-story buildings - to a terrible city skyline seen from the sea and the Valley of the Temples - which, together with areas improperly used for parking, have transformed the urban landscape. Currently, it is largely inhabited by a large community of immigrants (fig. 3) from Senegal, the Maghreb, Tunisia, and Morocco, that are so integrated with the city that in March 2015 they purchased a building for use as a mosque, a place of worship and a center of prayer. The square is in a state of neglect, deteriorated and relegated to a single function, that of parking lot (fig. 4), with but a few, timely business activities including a pizzeria, a car wash, a gas station and an immigration center (called Agrigento Services).

The same instead could be an important meeting place, given its central position, restoring to it the original urban role favoring the whole city and territory. The design solutions proposed, through a participatory management of the common heritage, aim at the aesthetic, functional and technological recovery of the site, following a precise technical and cultural path of socio-economic integration, dedicated to *beauty*, but also useful, *functional* and for everyone, in accordance with the 2007 Leipzig Charter on Sustainable European Cities⁶, the provisions of the Detailed Plan, approved in 2007⁷, and the 2012 Integrated Program of Action (fig. 5).



Fig. 3 - The immigrant community - Convivial moments.



Fig. 4 - Ravanusella Square - The Place as It Is.



Fig. 5 - Aerial photo, Ravanusella square (a) and Integrated Urban Redevelopment Program, municipal project (b).

In this sense, they want to engage and configure certain receptive/commercial services, car parks and public transport, for a multi-ethnic citizenship with complex and differentiated needs in an area that is severely degraded and underutilized. The indispensable interventions (fig. 6) for the reorganization and redevelopment of the area, unfortunately the object of recent collapses, aim at the following objectives:

- a- Symbolic recognition of the historic market square, with valued urban centrality;
- b- Creating an attractive and user oriented public space;
- c- Involving citizens in the recovery process;

- d- Strengthening the local economy as well as integration and social support policies;
- e- Environmental sustainability of existing buildings, avoiding the consumption of other spaces;
- f- Improve the road, accessibility and mobility system (pedestrian walkways, caravans, car parks, shuttle buses, mechanized systems, escalators);
- g- Insertion of furnishings and green spaces.



Fig. 6 - The design solutions proposed. Some views of the square.

All this is good urban planning practice that is advisable and replicable in other experiences regarding policy programming for a smart city. It is therefore necessary to encourage and stimulate the ability to re-invent the patrimony - material and immaterial - through participatory processes that are not just re-appropriation by part of the local society but new opportunities to design the city's development centered around the cultural resources of the territory. After all historical centers have millennia of history, visible by reading the road system, the knowledge of the architectural heritage, the recognition of the stratified stylistic testimony. But if they were once the heart of the city, today, they witness the depopulation along with a rarefaction of productive activities and the gradual loss of business and crafts. That is why immediate action is needed to ensure that recovery is begun effectively to achieve an optimal quality of life starting from the redevelopment of public spaces.

Public spaces are potentially multifunctional areas, places of collective memory, host to commercial activities, offer education and culture opportunities, and are an integral part of the urban architecture and landscape. This helps to counteract isolation by fostering new social ties and

opportunities for encounter and assimilation, not only between the local residents but also in the sense of tourist accommodation. One of the challenges for Agrigento is to push cultural differences to excel in contributing to smart, sustainable, and inclusive growth. We are convinced that the value of foreign communities can contribute, in the same way as social cohesion, to local economic development as set out in the Europe 2020 strategy, where recognition of cultural identity and diversity is the basis for building more integrated societies, but also the starting point for concrete economic and social development processes.

Notes

In New York, in September 2009, a group of 17 American mayors, with the support of the Bloomberg Philanthropy and the Rockefeller Foundation, launched the Cities of Service initiative, a project aimed at converging citizens' energies into initiatives for the sustainable development of its own city.

Public Space Charter, Public Space Biennial, 2013.

3. Integrated Intervention Program for the renovation of Ravanusella square in Agrigento, Delta Engineering SRL company, financial commitment of € 9,230,200.00 by private individuals, of which € 1,470,000, for the renovation works of Piazza Ravanusella in Project Financing, with the procedures set forth in art. 153 of DLgs 163/2006.

4. The multiethnic market project was drafted by student architect Davide Palumbo.

5. Map of the Hypogea of the territory of Agrigento, published by the Sicilian Region - Office of Civil Engineering (Genio Civile) of Agrigento - ARTA - Superintendence to the BB.CC.AA. of Agrigento.

6. Leipzig Charter: EU 2007 DE_ FINAL DRAFT, 02 May 2007 - Leipzig Charter on Sustainable European Cities.

7. The intended use of PPCS for Ravanusella square is *Pedestrian Square with green furnishings*, with the following vegetative recovery indicated - Conditions of vegetation: Areas of neglect susceptible to improvements (see Table 5.6 of PPCS).

Bibliography

- Balducci A. (2013), *What planning for Smart Cities*, intervento al convegno Human Smart Cities: La visione, Roma, 29 maggio, available at: <http://saperi.forumpa.it/relazione/what-planning-smart-cities>.
- Boeri A. Testoni C. (2015), *Rigenerazione urbana e società multietnica. Torino e Malmo a confronto*, available at: <http://www.forumpa.it/citta-e-territorio/rigenerazione-urbana-e-societa-multietnica-torino-e-malmo-a-confronto>
- Caragliu A., Del Bo C., Nijkamp P. (2009), *Smart cities in Europe*, Series Research Memoranda 0048, VU University Amsterdam, Faculty of Economics, Business Administration and Econometrics.
- Cilona T., Granata M. F., (2014), *Riqualificazione urbana di aree incolte e edificate: un modello di aiuto alla decisione basato sulle misure fuzzy*. Analisi Multicriteri Valutazione, Processi Decisionali, Siti – Istituto Superiore Sui Sistemi Territoriali per l’Innovazione, Torino.
- Cilona T. (2015), *Gestione partecipata, integrazione sociale e rigenerazione urbana. Un caso studio*. Urbanistica Informazioni n. 263, Special Issue, 9° INU, Study Day Green and Blue Infrastructures, Virtual, Cultural and Social Networks. Anno XXXII, Settembre-Ottobre, 2015.
- Cilona T. (2017), *The promotion of the historical, cultural and landscape heritage. Active citizenship*. XV International Forum - World Heritage and Disaster - Knowledge, Culture and Representation (in press).
- Coe A., Paquet G., Roy J. (2001), *E-governance and smart communities: a social learning challenge*, Social Science Computer Review, vol. 19, n. 1, pp. 80-93.
- Commissione Europea (2003), *Il partenariato con le città. L’iniziativa comunitaria URBAN*, Unione europea, Politica regionale, Lussemburgo 2003.
- COM (2012) 4701 - Smart cities and communities - European innovation partnership.
- COM (2014) 477 - Verso un approccio integrato al patrimonio culturale per l’Europa.
- Crosta P.L. (2000), *Società e territorio, al plurale. Lo spazio pubblico - quale bene pubblico - come esito eventuale dell’interazione sociale*, Foedus, n. 1, pp. 42-43.
- European Foundation for the Improvement of Living and Working Conditions, Diversity policy in employment and service provision. Case study: Malmö, Sweden, CLIP, Cities for Local Integration Policies.
- Farioli C. (2013), *Human Smart Cities: la visione*, Roma, 29 maggio, available at: <http://saperi.forumpa.it/relazione/what-planning-smart-cities>, consultato il 01.03.2015.
- Franz G. (2012), *Smart City Versus Città Creativa? Una via italiana all’innovazione della città*, Lulù press.
- Giffinger R., Kraman H., Fertner C., Kalasek R., Pichler-Milanovic N., Meijers E. (2007), *Smart Cities - Ranking of European medium-sized cities* Vienna: Centre of Regional Science.
- Graneli A. (2012), *Città Intelligenti? Per una via italiana alle Smart Cities*, Luca Sossella editore, Bologna.
- Iacono N. (2012), *Progettare la smart city: dai concetti di base ad uno schema per lo sviluppo della smartness*, EGov Magazine, Special Issue, pp. 10-11; Harrison C., Abbott Donnelly I., “A theory of smart cities” (2011), paper presented at the 5th Annual Meeting of the ISSS, Hull, UK;
- Miccichè C. (2006), *Agrigento le pietre delle meraviglie cadute*. Arcigraf, Agrigento.
- Mighton L. (2010), *Immigrant integration conflicts in Malmö through a development communication lens*, Thesis Submission for Graduate Degree - Master of Arts Communication for Development, Malmö University, Malmö available at: <http://dSPACE.mah.se/bitstream/handle/2043/11753>.
- Moss Kanter R., Litow S.S. (2009), *Informed and Interconnected: A Manifesto for Smarter Cities*, Working Paper 09-141, Harvard Business School.
- Programma integrato di Sviluppo Urbano Urban Barriera di Milano, available at: http://www.comune.torino.it/geoportale/prg/cms/media/files/ALBO_PRETORIO/VARIANTI
- Program UrbAct. *Driving change for better cities*. Available at <http://urbact.eu>
- Sassen S. (2011), *Who needs to become smart in tomorrow’s cities*, intervento alla LIFT Conference, Marsiglia, available at: <http://videos.liftconference.com/video/2895375/saskia-sassen-the-future>.
- Vitellio I. (2005), *Spazi pubblici come beni comuni*, in Critica della Razionalità Urbanistica, n. 17, part. 12.

*Architect

Researcher in Urban Planning - University of Palermo, Italy - Polytechnic School, Department of Architecture

Creatività e arte nei progetti di sviluppo urbano

Massimo Cosenza *

Parole chiave: creatività, rigenerazione, beni comuni, arte, riuso

Il concetto di città creativa ha registrato un'enorme diffusione non solo in ambito accademico ma anche presso le amministrazioni e le istituzioni politiche. La definizione stessa rimane aperta a molteplici interpretazioni: si tende ad usare questo concetto come un paradigma generale che caratterizza una città futura, integrata, attraente, in cui economia, stili di vita, commercio, turismo, rappresentano i principali motori di cambiamento per attivare politiche urbane innovative. In passato, facendo leva sul discorso della riconversione delle economie, molta enfasi è stata posta sul ruolo delle industrie culturali e creative e sugli assetti materiali e professionali necessari per lo sviluppo delle città. Proprio dallo studio sulla rigenerazione di Glasgow (Landry, 1991), in concomitanza con la sua nomina a città Europea della cultura nel 1990, si diffonde l'idea che per favorire nuove strategie di rilancio, la città ha bisogno di diventare oggetto di interesse e di consumo, capace di attrarre e di generare nuove esperienze. Sempre più spesso nelle politiche urbane si fa riferimento alla creatività come strumento in grado di supportare la competizione urbana e attrarre *Creative Industries* e *Creative Class* (Florida, 2002) ritenute cruciali per dare un impulso al cambiamento e allo sviluppo economico. Dal punto di vista analitico diverse ricerche hanno concentrato l'attenzione oltre che sulle performance economiche di varie città, sulla capacità attrattiva e sul grado di accettazione locale delle innovazioni. Nonostante la produzione immateriale diventi sempre più rilevante per le città che si pongono come centri nevralgici per la produzione e distribuzione di informazioni, immagini e simboli, diverse analisi hanno rilevato una mancanza di causalità diretta nella relazione tra cultura e sviluppo. Anche se le istituzioni hanno avuto rilevanti benefici dall'attrarre risorse, quando le politiche sono focalizzate solo sullo sviluppo della cultura c'è il rischio di assistere ad uno svuotamento di significato della produzione e del consumo culturale. Spesso lo svuotamento è accompagnato da un ulteriore fattore critico, relativo alla mancanza di qualità di progetti e iniziative, letti positivamente solo perché orientati dalla creatività e dalla cultura (Caust, 2003). Tale problematica è strettamente legata al fatto di ragionare come se vi fosse una via unica per le politiche urbane adatta per tutti i luoghi. La fattibilità dipende dal sistema complesso di attori e dagli equilibri sociali necessari per benefici di ampia portata (Landry *et al.*, 1996). Dal momento che le politiche orientate alla creatività possono anche essere responsabili di processi di espulsione e *gentrification*, analizzare e distinguere i benefici tra lo sforzo di attrarre popolazione creativa e il consolidamento dello sviluppo sociale, in termini di inclusione, dialogo e promozione dei diritti, risulta di fondamentale importanza. L'attenzione verso tali dimensioni dovrebbe coincidere con un mutamento nelle strategie di rigenerazione e con la messa al centro degli individui che rappresentano la base unica da cui poter partire per raggiungere un reale rinnovamento.

Le problematiche connesse alla relazione tra istanze economiche ed esigenze sociali suscitano sia diverse approvazioni che controversie. L'esigenza sembra essere quella di misurare politiche e investimenti non solo economicamente ma anche in relazione alla capacità di valorizzare identità e rilevanza dei progetti in termini locali. Le industrie culturali o creative rappresentano ad ogni modo un'alternativa valida ai fenomeni di declino urbano e uno stimolo per attrarre nuova occupazione attraverso gli indotti anche di altri settori produttivi. Alcune interessanti ricerche condotte nel contesto milanese permettono di riflettere sul legame tra arte, creatività e riuso. L'esperienza di Tortona o Ventura Lambrate, ad esempio, testimoniano come grazie al recupero di ex aree industriali e all'insediamento di economie legate al design, alla fotografia, alla moda, si siano prodotti dei processi di accentramento e specializzazione urbana. Questa evoluzione è frutto di elementi diversi che vanno da fattori legati alle scelte localizzative a processi di creazione di immagini e marchi territoriali attraverso specifiche politiche di *branding*. La concentrazione delle attività legate all'industria creativa trae origine da alcuni fattori che riguardano principalmente la presenza di opportunità spaziali in particolari zone del passato produttivo e il ruolo svolto dalle *élites* culturali ed economiche, capaci di avviare un processo di attrazione nei confronti di altri operatori (Bruzzese, 2015).

Gli spazi dismessi da poter destinare alle attività immateriali rappresentano punto di partenza importante per lo sviluppo dell'offerta culturale di una città. Questo è visibile, ad esempio, con le operazioni volte allo sviluppo di particolari settori creativi che necessitano di spazi flessibili, adatti ad una produzione personalizzata, esclusiva e non standardizzata. Numerosi studi concordano nel riconoscere che la localizzazione privilegiata di questo tipo di economie avviene in specifiche zone della città che si pongono come base per la creazione di distretti culturali. Il tipo di polarizzazione che spesso si viene a creare e l'insediamento di popolazioni accomunate da determinati status, stili di vita e consumo, caratterizzano la morfologia dei quartieri coinvolti e producono effetti rilevanti anche dal punto di vista simbolico e architettonico (Vicari Haddock, 2004).

Anche se creatività e spazi dismessi sono, soprattutto oggi, un binomio ricorrente, la loro relazione si ritrova anche nel passato e nel rapporto tra arte e spazi urbani alternativi. Oltre alla flessibilità, sempre più richiesta dall'evoluzione dell'arte, elementi che possono favorire il riuso creativo degli spazi sono l'accessibilità in termini economici e la possibilità di espressione civica. L'ascesa di New York come centro artistico mondiale rappresenta, ad esempio, un contesto in cui fioriscono esperienze di questo tipo poiché molti spazi sono stati riusati da artisti come risposta a una radicale necessità d'indipendenza e di sperimentazione, fuori dai luoghi convenzionali dell'arte. Il forte senso di appartenenza sociale e la possibilità di creare qualcosa di diverso rispetto al potere delle lobby museali e alla mercificazione artistica, ha portato ad interpretare la crescita e l'affermazione di tali spazi come esito di un movimento sociale e non solo estetico/artistico (Ault, 2002).

Le città, oggi come in passato, continuano ad investire in progetti per valorizzare e promuovere nuove identità. Dal punto di vista teorico, il richiamo alla creatività coinvolge non solo le città che diventano laboratorio di cambiamento in risposta alle crisi, ma anche quelle che guardano al futuro, per anticipare e riformulare problemi, per reinterpretare territori, nuove immagini,

nuove configurazioni dello spazio (Bobbio, 2008). Le analisi però sollecitano la considerazione delle attività svolte nei contesti urbani, legate alla vita degli abitanti, al consumo e al loro rapporto con lo spazio che diventa oggetto di pratiche quotidiane (Amin, Thrift, 2005). Arte e cultura anche se ritenuti importanti per avviare nuovi percorsi di sviluppo spesso nascondono delle criticità legate soprattutto all'isolamento della popolazione locale dai benefici che la riqualificazione comporta. Se da una parte si possono avere risultati in termini fisici e architettonici, dall'altra è opportuno riflettere sul fatto che diversi progetti possono avere una scarsa relazione con la realtà in cui sono inseriti tanto da rappresentare un confine e una nuova area distinta rispetto al proprio ambiente di riferimento.

Anche se nel corso degli ultimi anni si mette in risalto la rilevanza delle pratiche creative soprattutto in termini di innovazione e competitività, le potenzialità possono essere diverse. Nelle politiche urbane, ad esempio, la creatività è valutata in senso ampio, come strumento per risolvere problemi relativi al disagio sociale o per dare risposta alla domanda di spazio e di espressione culturale dei cittadini. Per evitare di limitare il discorso dell'interazione tra riuso e sviluppo urbano in termini economici e imprenditoriali è opportuno, infatti, considerare il processo come una pratica dinamica, capace di coinvolgere soggetti diversi. L'attenzione sui luoghi urbani intesi come spazi progettuali alternativi capaci di fornire apprendimento, comunicazione, innovazione, può fornire un contributo utile a tale scopo. Il ruolo svolto dalla componente locale può essere letto secondo due dimensioni principali in cui le comunità possono assumere o un ruolo strumentale e di *input* ai progetti o un ruolo attivo, come avviene, ad esempio, per i processi di auto-recupero (Oswalt et al., 2013). Nella città di Berlino le politiche per lo sviluppo urbano sono legate a tali logiche e attuate attraverso pratiche di *place-branding*, messe a punto da agenzie di marketing per promuovere l'idea della creatività e attrarre nuove risorse. Nelle campagne pubblicitarie ad essere messe in rilievo non sono più solo le costruzioni iconiche o i luoghi del consumo culturale ma anche nuovi spazi capaci di esprimere specificità e caratteristiche locali. Un esempio tipico nella città di Berlino è rappresentato dal riuso di vecchi magazzini riqualificati lungo il fiume *Spree*. Il progetto di trasformazione dell'area, volto a favorire la localizzazione di imprese internazionali del settore dei media e della comunicazione, ha acquisito vigore grazie all'immagine alternativa, temporanea e informale e grazie ai processi di riuso autonomo degli stessi cittadini. La campagna di marketing *Be Berlin*, ad esempio, corrisponde in pieno a questa strategia e, come afferma Colomb (2012), testimonia un passaggio da una politica sui luoghi ad una costruita sulla rappresentazione degli individui. Nonostante vi siano degli aspetti positivi, soprattutto dal punto di vista economico e competitivo, attorno a tali strategie si sono riscontrate diverse criticità legate soprattutto alle proteste della cittadinanza e di attivisti, contrari alla trasformazione delle rive fluviali in quanto causa di fenomeni di *gentrification*. Se tali strategie, che rispecchiano i progetti tipici del marketing, possono presentare degli aspetti problematici, l'esito può essere diverso quando a guidare e orientare i processi di mutamento è l'azione stessa dei cittadini. Tale approccio, utile a leggere la relazione tra progetti di sviluppo creativi e contesti locali, è presente nei risultati di un'indagine condotta su un caso di riuso a Berlino nel quartiere di *Friedrichshain*, oggi conosciuto come *Raw-Temple*. Ciò che caratterizza questa esperienza è il ruolo delle subculture e dei gruppi creativi che, proprio attraverso il riuso di vecchie officine per

le riparazioni ferroviarie, la condivisione di passioni e stili di vita simili, sono divenuti partner e interlocutori attivi nella governance urbana. Diversamente dal caso precedente la municipalità ha infatti riconosciuto in tale pratica di riappropriazione un'occasione per rigenerare e rinforzare il capitale sociale e relazionale. Il *Raw* svolge oggi un ruolo attivo nella struttura urbana grazie alle azioni stesse della cittadinanza che, attraverso la costituzione di un'associazione è riuscita ad ottenere delle concessioni per riutilizzare le strutture abbandonate. L'area, per lungo tempo rimasta fuori dai circuiti convenzionali della pianificazione interessata soprattutto alle aree centrali della città, è diventata un laboratorio di sperimentazione, un luogo d'incontro e condivisione di interessi capace di offrire importanti spunti sulle attività urbane che riguardano la creatività. Il successo potenziale del riuso è legato alla sua offerta in termini sociali e culturali e alla capacità del progetto di catalizzare l'adesione sempre più ampia di soggetti diversi, interessati a prendersi cura dei beni in comune. L'esperienza del *Raw Temple* può essere considerata come un processo di rigenerazione sociale collocato in un più ampio e generale processo di trasformazione urbana in cui gli spazi dismessi della città diventano beni pubblici condivisi oltre che strumento di espressione artistica e culturale. Dalla ricerca emerge in modo chiaro come i momenti di socialità continuino a rappresentare un qualcosa di importante per gli abitanti e per la costruzione delle loro identità sia individuali che collettive. Nonostante le potenzialità sociali, economiche, civiche, il *Raw* è sottoposto da anni alle pressioni di investitori attirati dalle possibilità finanziarie e dalla centralità delle sue strutture. La particolare attenzione alla preservazione storica del complesso edilizio e le leggi sulla conservazione del patrimonio, utilizzate per ottenere l'appoggio dell'amministrazione, costituiscono gli unici strumenti in grado di preservare tale progetto.

Gli spazi riusati possono offrire un'occasione di scambio e condivisione, di fiducia e reciprocità che, come indica Bagnasco (1999), rappresentano delle tracce di comunità visibili nelle nuove traiettorie sociali. La novità è rappresentata dai desideri e dalle nuove domande sociali che non possono essere definiti a priori e valutati deduttivamente poiché necessitano di ascolto e di rilevazione (Amendola, 2000). Creatività e cultura costituiscono certamente fattori cruciali per lo sviluppo urbano. Se da un lato però si può considerare tale approccio come un'opportunità per il miglioramento dell'immagine della città e per legittimare e promuovere nuove occasioni di sviluppo, dall'altro una comprensione superficiale può determinare una perdita di significato della connessione tra siti, luoghi della città e popolazione che li utilizza. La sfida crescente è rappresentata dalla possibile relazione tra queste componenti e dalla costruzione di un terreno comune capace di risolvere il conflitto fra obiettivi di sviluppo economico ed esigenze di coesione. I progetti di riqualificazione creativa possono essere letti in questo senso come possibili strumenti capaci di influire sull'identità urbana e sul clima culturale della città soprattutto in relazione a pratiche e attività informali e bottom up che vanno acquisendo una sempre maggiore rilevanza.

Bibliografia

- Amendola G., (2000), *La città postmoderna. Magie e paure della metropoli contemporanea*, Roma-Bari: Laterza.
- Amin A., Thrift N. (2005), *Città. Ripensare la dimensione urbana*. Bologna: Il Mulino.
- Ault J., a cura di (2002), *Alternative Art New York, 1965-1985*, Minnesota: University Press.
- Bagnasco A. (1999), *Tracce di comunità*, Bologna: Il Mulino.
- Bobbio R., a cura di (2008), *Urbanistica creativa. Progettare l'innovazione nelle città*. Milano: Maggioli.
- Bruzzese A. (2015), *Addensamenti creativi, trasformazioni urbane e fuori salone: casi milanesi tra riqualificazione fisica e ricostruzione di immagine*. Santarcangelo di Romagna: Maggioli Editore.
- Caust J. (2010), *Putting the 'art' back into arts policy making: how arts policy has been 'captured' by the economists and the marketers*. International Journal of Cultural Policy, 9 (1). Pp.51-63.
- Colomb C. (2012). *Pushing the urban frontier: temporary uses of space, city marketing, and the creative city discourse in 2000s Berlin*. Journal of urban affairs, 34 (2). Pp. 131–152.
- Florida R. (2002), *The rise of the creative class: and how it's transforming work, leisure, community and everyday life*, New York: Basic Books.
- Landry C. (1991). *Making the most of Glasgow's cultural assets, The creative city and its cultural economy*. Report to Glasgow Development Agency. London: Comedia.
- Landry C., Matarasso F., Greene L., Bianchini F. (1996), *The art of regeneration: Urban renewal through cultural activity*. London: Comedia.
- Oswalt P., Overmeyer K., Misselwitz P. (2013). *Urban catalyst, the power of temporary use*. Berlin: Dom Publisher.
- Vicari Haddock S. (2004), *La città contemporanea*. Bologna: Il Mulino.

* Dottore di ricerca in sociologia e scienze sociali applicate

Attorno al cohousing: l'abitare collaborativo

Jacopo Gresleri *

Parole chiave: cohousing, abitare collaborativo, baugruppe, bottom-up, condivisione

Key words: cohousing, collaborative housing, baugruppe, bottom-up, sharing

In concomitanza con la svolta del millennio, la condizione della città contemporanea – e nello specifico di quella europea – sembra essersi caratterizzata da un crescente fermento di iniziative progettuali che vedono il coinvolgimento diretto di nuovi attori, non sempre legati alla sfera professionale. Da alcuni anni, infatti, nelle aree urbane si moltiplicano azioni autonome e spontanee in cui i cittadini sono al contempo fruitori e creatori degli spazi nei quali vivono o intendono abitare. Quale sia il futuro di una simile condizione non è ancora dato sapere, ma mi pare interessante soffermarsi sulle implicazioni che questo fermento genera nei confronti delle modalità abitative e di convivenza tradizionali, le cui espressioni più classiche – rimaste pressoché immutate fino alla fine del XX secolo – vengono ora messe ampiamente in discussione dall'interesse rivolto a realtà progettuali diverse.

Nelle cosiddette “città creative”, cioè quelle in cui questo fermento produttivo appare con più evidenza (ad esempio Berlino, Copenaghen, Rotterdam, Londra ecc.), sorgono numerose azioni di occupazione, progettazione (Ring 2013) e autogestione di spazi abbandonati, di aree verdi e di edifici dismessi, mediante interventi rapidi, realizzati per lo più in economia, dagli esiti però spesso limitati, talvolta fallimentari. Le esperienze di *community garden*, *social street* e numerose altre forme di iniziativa condivisa e spontanea di cui i media danno notizia ormai quotidianamente, lasciano intravedere un modello alternativo di società e di urbanità, per ora decisamente agli albori ma già supportato dal materializzarsi di una puntuale teoria di *sharing economy* (Rifkin 2014, Sundararayan 2016), contrastata da un'altrettanto precisa lettura antitetica della realtà (Reich 2002). Le suddette iniziative spontanee esprimono, tra l'altro, un bisogno più ampio di socialità e di soluzioni personalizzate nella condizione di progressivo individualismo e impoverimento economico che caratterizza questi anni. In tale contingenza – seppure a tutt'altra scala – ritengo si possano fare rientrare anche i più strutturati e complessi esempi di *abitare collaborativo*. Essi sorgono numerosi e in contesti spesso differenti fra loro, ma accomunati da azioni sviluppate da soggetti attivi che si muovono in maniera autonoma, senza intermediazioni istituzionali, in un'ottica di ricomposizione delle frammentate sfere sociale e dell'abitare i cui antichi (ma evidentemente non perduti) valori di comunità e mutualità sembrano ritrovare corpo e concretezza.

Il modello più noto di tali forme residenziali alternative è senz'altro il cohousing, di cui negli ultimi anni si è parlato molto, confondendolo spesso con realtà più “leggere” prive della struttura gestionale, valoriale e di regolamentazione che caratterizza il modello nordeuropeo. Sulla nascita del cohousing si è scritto ampiamente (McCamant & Durrett 1988, Fromm 1991, Caldenby 1992, Vestbro 1992, Lietaert 2007, Gresleri 2015) e, ormai, se ne conoscono bene le caratteristiche costitutive (Berg 1982, Lundahl & Sangregorio 1992), i processi di autoprogettazione e partecipazione e le modalità operative, ampiamente dibattute in contesti disciplinari distinti seppur prossimi (Sapio 2010).

Le finalità di questo modello si distinguono a seconda del Paese in cui esso è realizzato: in Svezia nasce come risposta pragmatica al bisogno di maggiore autonomia della donna, nell'ambito della società industriale del XX secolo a cui essa si avvicinava con un ruolo attivo; in Danimarca, invece, viene concepito con il preciso intento di costruire una comunità di soggetti accomunati da un forte senso di appartenenza al luogo e al gruppo (il nome danese è *bofælleskab*, che significa "comunità vivente"). Il cohousing nordeuropeo si pone, quindi, come un piccolo organismo sociale attivo, gestito attraverso un regolamento scritto e sottoscritto dai residenti, in grado di auto generare risposte a bisogni interni concreti mediante la costituzione di una comunità ristretta di individui. Partecipazione, vicinato elettivo, condivisione di valori e di regole, spazi comuni e appartamenti privati, autogestione e collaborazione, assenza di gerarchia, risorse distinte, sono le parole chiave per comprendere la specificità del modello in oggetto. Il carattere sociale di questa forma abitativa appare evidente e, nonostante le derive elitarie che esso sembra aver assunto negli anni più recenti della sua formazione, in questa direzione esso lascia intravedere ampie possibilità di sviluppo e di interazione con il contesto. Per comprendere l'influenza che questi modelli possono esercitare nell'ambito urbano in cui si strutturano, bisogna però descriverne gli aspetti più propriamente costruttivi, verificarne l'eventuale impatto nel contesto e le possibili ricadute rispetto a quanto le singole comunità riescono o vogliono gestire.

Esistono degli archetipi di cohousing a cui si rifanno tutte le realizzazioni fino a oggi censite. Non si tratta di tipologie, ma di modelli insediativi con caratteristiche comuni e riconoscibili che impiegano tipi differenti in contesti distinti. Infatti, da parte dei cohousers non c'è una scelta tipologica a priori, ma una concomitanza di fattori, requisiti, elementi favorevoli e contingenze sociali, storiche, economiche e urbanistiche che orientano le scelte dei futuri residenti verso alcune soluzioni piuttosto che altre. Questo meccanismo (in larga parte spontaneo) ha generato soluzioni progettuali che tendono a riproporsi nel momento in cui si verificano i medesimi requisiti, determinando di volta in volta relazioni differenti con l'intorno. Il ripetersi delle soluzioni in contesti sociali simili, ha a sua volta determinato un orientamento verso alcune profili piuttosto che altri, così che oggi si può formulare una classificazione mediante la qual è possibile collocare a grandi linee le varie esperienze internazionali in un quadro di riferimento relativamente omogeneo.

Ciò detto, i tre archetipi a cui si fa riferimento sono: danese, svedese e olandese. Il primo è in genere dimensionalmente contenuto, fra le 12 e le 36 unità abitative di due o tre piani al massimo, distribuite nell'area dell'insediamento ma sufficientemente raccolte per mantenere un senso comunitario. La collocazione degli alloggi sul lotto segue due schemi ricorrenti: uno apparentemente spontaneo, secondo una pianta "organica" (come a Munksøgård), dove le unità residenziali sono dislocate nell'area assecondando la morfologia del terreno con la *Common House* (l'edificio che raccoglie le funzioni e le attrezzature a uso collettivo) collocata in posizione centrale e separata dalle residenze. Gli alloggi si dispongono lungo le strade pedonali o in maniera raccolta, formando in questo caso patii o corti per lo più aperte. I riferimenti progettuali sono quelli vernacolari degli insediamenti rurali danesi, a cui si riferiscono nelle scelte tecnico-costruttive e nei materiali. Lo spazio fra gli edifici e quello al centro dell'area di pertinenza sono destinati ad accogliere varie funzioni e attrezzature collettive, oppure la coltivazione orticola.

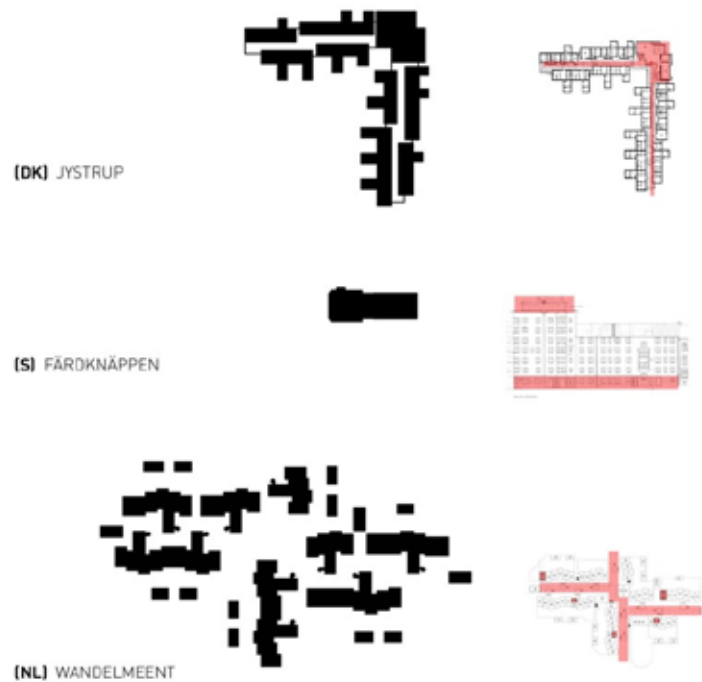
Altro schema compositivo, invece, è quello che potremmo definire “strutturato”, quasi sempre secondo un impianto a “L” (con la Common House in posizione di cerniera fra i due bracci, come in Jystrup). In questo caso l’elemento distributivo assume distinte configurazioni: concepito come strada privata su cui si aprono gli ingressi delle singole unità, esso è coperto da un’ampia vetrata che trasforma uno spazio connettivo esterno in un ambiente interno fruibile durante tutto l’arco dell’anno, anche quando le condizioni climatiche risultano essere particolarmente rigide. Un *buffer* che assolve tecnicamente la funzione compositiva di spazio intermedio (*in-between*) teorizzato da Hertzberger (1991). A causa della bassa densità insediativa, il modello danese richiede lotti edificabili piuttosto estesi e perciò è adottato prevalentemente in zone rurali o periferiche della città.

In entrambi gli schemi compositivi, il *bofælleskab* prevede una progettazione particolarmente dettagliata della comunità, non solo nella scelta di chi vi abiterà in qualità di vicino, ma anche di come verranno vissuti gli spazi esterni all’alloggio privato (ignorando tuttavia quasi totalmente il rapporto con ciò che esiste *fuori* dalla comunità stessa). Tale processo avviene principalmente nel controllo di quattro ambiti, di cui mi interessa ricordare quello relativo all’estensione del complesso. Al di là del numero di alloggi e residenti presenti nei cohousing, la dimensione varia anche in relazione all’ampiezza dei singoli appartamenti e della Common House. ScottHanson (2005, 128-129) ha documentato una progressiva diminuzione dell’estensione dei singoli appartamenti (-50% negli anni a seguire le prime realizzazioni) a favore di un aumento dell’ampiezza degli spazi collettivi (+660%). Il notevole implemento di superficie destinata alle attività comuni ha permesso anche un relativo incremento nel numero di servizi e funzioni disponibili (cfr. anche McCamant & Durrett 1988, 188). ScottHanson individua poi una quarta generazione, coincidente con una tale crescita dei cohousing da sfociare in una realtà differente: piccoli villaggi con negozi e servizi commerciali detti eco-villaggi.

Nelle comunità fin qui descritte la circolazione esterna avviene principalmente lungo una strada privata e pedonale, confinando le vetture ai margini del lotto ed evitando accuratamente sovrapposizioni di percorsi. Questo sistema viene adottato con l’esplicita intenzione di favorire l’interazione dei residenti nell’ambito ristretto del cohousing fornendo loro un luogo di aggregazione comunitario del tutto pedonale, un surrogato privato di una piazza urbana pubblica dove transitare necessariamente per giungere agli alloggi privati o alla Common House. Vengono anche adottati alcuni accorgimenti allo scopo di ridurre l’isolamento fra la comunità e il quartiere in cui si insedia: spazi di transizione detti *soft edges* (Gehl 1987) diminuiscono le recinzioni fisiche mettendo in comune aree ricreative, percorsi o piazze pedonali.

Pur mantenendo molte caratteristiche simili al modello appena descritto, il cohousing svedese (*kollektivhus*) si differenzia principalmente per il tipo abitativo impiegato (in genere in linea, a torre o a galleria), essendo esso costituito da un edificio più o meno esteso, talvolta articolato in diversi corpi di fabbrica, sviluppato su più piani. La forma compatta e lo sviluppo verticale di questa variante determina una compressione degli spazi interni, in particolare di quelli destinati agli alloggi – notevolmente meno ampi rispetto al modello danese – quasi sempre collocati ai livelli superiori, lasciando i piani terra e primo alle funzioni collettive. La scelta di disporre le funzioni e gli spazi collettivi al piano d’ingresso dipende in parte da questioni funzionali e distributive (ad esempio la

possibilità di svolgere mansioni di carico/scarico delle merci), in parte dall'esigenza di facilitare gli aspetti relazionali fra cohousers moltiplicando le opportunità di socializzazione. Per questa ragione gli ambienti principali (zona pranzo, cucina, soggiorno) risultano essere visibili fin dall'ingresso dell'edificio. Inoltre, il rapporto visivo diretto fra interno ed esterno mira a costituirsi "strumento" per favorire l'inserimento della comunità nell'ambito della vita di quartiere, permettendo una reciproca interazione fra cittadini e residenti ed evitando l'effetto "ghetto" che talvolta si verifica in soluzioni più riservate e "protette".



Schemi di impronte a terra e distribuzione degli spazi collettivi (in rosso) nei tre archetipi di cohousing (illustrazione di Jacopo Gresleri).

Infine la terza soluzione, il "modello olandese" (*centraal wonen*), costituisce un caso intermedio fra le prime due. Del modello danese assume l'ampia dimensione della comunità (qui più estesa, fino a 50 unità), la ridotta altezza degli edifici e l'autonomia della Common House dalle unità abitative. Peculiarità di questi insediamenti è la distribuzione degli alloggi in nuclei di 4-8 residenze detti *cluster*, che condividono soggiorno, camera da pranzo e cucina. Ne consegue una superficie destinata alle funzioni per tutta la comunità mediamente inferiore al modello danese e quasi mai provvista di ambienti per il pranzo collettivo. Del modello svedese, invece, ripropone l'organizzazione dei singoli cluster secondo microcomunità compatte, dotate di servizi autonomi e regole di gestione personalizzate, e una tendenza gestionale degli alloggi prevalentemente di proprietà pubblica o di organizzazioni no-profit finanziati dallo Stato. Ne consegue una realtà ancora più isolata dal contesto urbano in cui si inserisce, un piccolo villaggio autonomo dotato di regole proprie, all'interno del quale si sviluppano relazioni personali sempre più mirate all'equilibrio fra i pochi membri del singolo cluster.

In conclusione, ricordando quanto scritto da Bernardo Secchi (1986) a proposito delle soluzioni urbane elaborate nei centri storici, il cohousing ha in sé tutte le potenzialità per essere inteso come un nuovo «progetto di suolo», una superficie appositamente concepita per accogliere numerose azioni, attuate mediante meccanismi specifici, volti a fornire distinte opportunità relazionali fra i membri della comunità in un'articolata differenziazione di spazi collettivi e privati, di percorsi, gerarchie e regole. È al piano terra che si concentrano le funzioni (nella stragrande maggioranza dei casi) e di conseguenza le relazioni, le attività collettive, le occasioni di scambio e di rafforzamento della struttura sociale del cohousing, ed è qui che si *potrebbe* concretizzare il delicato rapporto con ciò che vi è al di fuori della comunità, con il quartiere, il vicinato, la città "tradizionale". Tuttavia, al momento i modelli sopra descritti sembrano ignorare tale potenzialità, o comunque non preoccuparsi di affrontare questo aspetto, proiettati in modo centripeto verso una lettura elitaria, per certi versi egocentrica, dei rapporti fra individui residenti.

Ciò che costituisce l'elemento caratterizzante di questo modello – la collaborazione – è la chiave di lettura di un emergente fenomeno abitativo che supera il cohousing, e apre a nuove forme residenziali che pongono al centro dell'attenzione – ancora una volta – partecipazione e condivisione. Nel modello di città contemporaneo che si va costituendo, dettato dalla crisi economica del decennio appena trascorso, iniziative spontanee di cittadini tendono a generare spazi alternativi a quelli tradizionalmente pianificati mediante trasformazioni e pratiche urbane e molteplici forme di partecipazione (Bianchetti 2015). Tale fenomeno, in costante evoluzione, ha prodotto o rafforzato una serie di esempi ampiamente sperimentati e diffusi, caratterizzati dalla ridotta regolamentazione e dalla più elastica fruizione, ponendosi come possibili alternative alle più impegnative forme residenziali di coabitazione di origine nordeuropea.

Per comprendere meglio il quadro in questione vorrei introdurre due modalità abitative "altre" o che parzialmente possono definirsi derivazioni del cohousing tradizionale. Esse, per le caratteristiche costitutive e i meccanismi che ne regolano il funzionamento, sembrano potenzialmente in grado di esprimere più compiutamente quel legame fra abitazione e quartiere storicamente sperimentato nei centri urbani europei e che le "città creative" sembrano ampiamente rilanciare mediante fenomeni spontanei, veloci e dalla ridotta necessità gestionale.

In Germania, a partire dalla seconda metà del XX secolo si sono sviluppate varie forme di abitare collettivo volte alla ricerca di modalità di auto-aiuto orientate al superamento del concetto di "abitare" (*housing*) in favore di quello di "vivere" (*living*): uno stile di vita che oltrepassa i confini del singolo edificio e si estende alla piccola comunità di quartiere. L'importanza e la diffusione di questo fenomeno è testimoniata dalla costituzione del *Forum Gemeinschaftliches Wohnen*, un'organizzazione che supporta progetti di abitare collaborativo di varia natura.

In questo filone di sperimentazioni abitative si inserisce anche il modello *baugruppe*, caratterizzato da un'impronta decisamente più liberista rispetto al cohousing, il cui obiettivo principale non è l'integrazione sociale – come avviene ad esempio nelle *viviendas dotacionales* catalane (Cocco & Pibiri 2011) –, ma il forte risparmio economico rispetto al mercato immobiliare privato. Infatti, i futuri residenti si riuniscono in gruppi o cooperative affidando la realizzazione delle residenze all'impresa edile, talvolta sviluppando in prima persona i progetti e perfino costruendoli in autorecupero (Chan 2010, Ring 2013), eliminando in questo modo i costi di mediazione e

diventando essi stessi interlocutori diretti del costruttore. Il (considerevole) risparmio economico che ne consegue consente la realizzazione di ulteriori locali destinati a un possibile uso collettivo: lavanderia, solarium, sale polifunzionali, deposito e officina di riparazione per biciclette ecc., diventano il corredo di servizi di queste residenze. Le residenze baugruppe non presentano caratteristiche comuni tali da poterli definire dal punto di vista costruttivo, perché esse rispondono in gran parte alle esigenze dei singoli residenti-costruttori, alla loro spontanea iniziativa edificatoria, alla rapidità dei tempi di realizzazione e al rispetto della normativa edilizia locale. La varietà di soluzioni funzionali e architettoniche impiegata è dunque davvero ampia.

La seconda alternativa qui proposta al cohousing scandinavo è il “cohousing italiano”. In realtà non esiste alcuna definizione di genere, ma le caratteristiche dell’adattamento mediterraneo del modello nordeuropeo sembrano tratteggiare una modalità abitativa differente rispetto a quella scandinava sopra descritta. Sviluppatesi in tempi decisamente più recenti, le residenze collaborative italiane sono il risultato ibrido dei modelli di cohousing tradizionali (per lo più svedese) rielaborati secondo nuove caratteristiche fisiche e di gestione: localizzazione, dimensione, orientamento ideologico, offerta di servizi, bisogni dell’utenza e composizione demografica dei residenti costituiscono gli elementi principali che concorrono a definirlo. Realizzato frequentemente in aree periferiche, esso non fa dell’integrazione con il tessuto delle città un suo obiettivo identitario e funzionale. Costituito da un numero molto ristretto di famiglie (mediamente una decina), e un numero di individui che raramente raggiunge le trenta unità, esso evidenzia la scelta di una modalità abitativa fortemente impregnata di ideologie ambientaliste e sociali che spesso si sovrappongono a quelle degli ecovillaggi. Non a caso proliferano orti biologici, forme alternative di riscaldamento e di approvvigionamento energetico, scambio di competenze mediante banche del tempo, allevamento di animali ecc.

Nello stereotipo abitativo del borgo, della comunità agricola e montana, della *domus solidale* in cui i residenti si prendono cura l’uno dell’altro, della micro società ideale, il cohouser italiano si dimostra attento ai bisogni collettivi anche all’esterno dello stretto contesto residenziale realizzato: sfalcio di prati comunali limitrofi, locali per persone in temporanea difficoltà non facenti parte della comunità, micronidi ecc. Il modello mediterraneo nasce quindi – in genere – dall’idea di comunità intesa come possibile risposta al disagio sociale, anche esterno alla propria casa, mediante risposte concrete presenti nel filone della solidarietà e del rapporto di buon vicinato, interventi occasionali ed estemporanei, capaci di convogliare energie e molteplici manifestazioni di interesse verso un abitare che si definisce sempre per iniziativa personale.

È del tutto evidente ormai un fenomeno ampio e diversificato che esprime un orientamento crescente verso un’iniziativa individuale che non può essere incanalata nella direzione dell’economia liberista, quanto piuttosto nel desiderio e nella necessità di concorrere in prima persona al soddisfacimento di esigenze sociali e comunitarie mediante interventi che spaziano dalla scala minima fino a quella più ampia di rigenerazione urbana di aree dismesse. In questo contesto, le molteplici forme di abitare collaborativo che sembrano prendere progressivamente consistenza nel panorama urbano delle città europee richiedono attenzione e impegno analitico, per le implicazioni che investono il rapporto fra individui e spazi abitativi e il contributo che possono dare all’assetto urbano futuro.

Bibliografia

- Berg E. et al. (1982), *Det lilla kollektivhuset. En modell för praktisk tillämpning*. Stockholm: T14, Byggeforskningsrådet.
- Bianchetti C. et al., eds (2015), *Territories in Crisis*. Berlin: Jovis.
- Caldenby C. (1992), *Vad är ett kollektivhus?*. Göteborg: CTH.
- Chan W. y-p (2010), *The Phenomenon of Building Group (Baugruppe) in Berlin*. Tesi di Master in Architettura, Dessau Institute of Architecture (DIA), a.a. 2009/10. <http://issuu.com/winnie/docs/thesis_book>, [cons. 05/2017].
- Cocco F. & Pibiri R. (2011). *La "vivienda dotacional": residenze sociali con servizi a Barcellona*. River Press Group: In *AeA Informa*. N. 2/2011. Pp. 78-81.
- Fromm D. (1991), *Collaborative communities: cohousing, central living, and other new forms of housing with shared facilities*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Gresleri J. (2015), *Cohousing. Esperienze internazionali di abitare condiviso*. Busalla: Plug in.
- Hertzberger H. (1991), *Lesson for Students in Architecture*. The Netherland (trad. it. *Lezioni di architettura*. Bari: Laterza. 1966).
- Lietaert M., a cura di (2007), *Cohousing e condomini solidali*. Firenze: AAM Terranova.
- Lundahl G. & Sangregorio I. (1992), *Femton kollektivhus. En idé förvärkligas*. Stockholm: Byggeforskningsrådet.
- McCamant K. & Durrett C. (1988), *Cohousing: a contemporary approach to housing ourselves*. Berkeley: Habitat Press.
- Reich R. (2002), *The Future of Success. Working and Living in the New Economy*. New York: Vintage.
- Ring K., a cura di (2013). *Selfmade City*. Berlin: Jovis.
- Rifkin J. (2014), *The Zero Marginal Cost Society*. London: Palgrave Macmillan.
- Sapio A., a cura di (2010), *Famiglie, reti familiari e cohousing*. Milano: FrancoAngeli.
- ScottHanson C. & ScottHanson K. (2005), *The CoHousing Handbook: Building a Place for Community*. Gabriola Island: New Society Publisher.
- Secchi B. (1986), *Progetto di suolo*. Electa: In *Casabella*. N. 520-521/1986. Pp. 19-23.
- Sundararayan A. (2016), *The Sharing Economy*. Cambridge: MIT Press.
- Vestbro D. U. (1992), *From Central Kitchen to Community Cooperation: Development of Collective Housing in Sweden*. Gateshead: In *Open House International*. N. 17(2)/1992. Pp. 30-38.

* Architetto

PhD in "Architettura, Urbanistica, Conservazione dei luoghi dell'abitare e del paesaggio"

Professore a contratto di Progettazione architettonica, Politecnico di Torino

Professore a contratto di Analisi della morfologia urbana e delle tipologie edilizie, Università di Ferrara

La costruzione condivisa dello spazio pubblico Architettura e programmi sociali per Zingonia

Serena Indaco*

Parole chiave: spazio pubblico, rigenerazione urbana, democrazia del paesaggio, progetto come processo, Zingonia

La volontà di ricercare la realizzazione di luoghi eticamente e socialmente più umani è presente in moltissimi progetti di riqualificazione e rigenerazione urbana. Spesso, però, è più facile dichiarare cosa non vogliamo che succeda rispetto che immaginare e articolare positive *vision*. L'innovazione non è solamente l'applicazione e l'uso di nuovi *device* tecnologici, ma anche, un nuovo approccio capace di gestire le sfide sociali delle nostre città. In esse i luoghi pubblici sono gli spazi che per primi possono essere portatori di nuovi valori, nuovi modi di vivere e di agire sulle città. Questi rappresentano, infatti, una risorsa fisica e ideale dove negoziamo i nostri interessi comuni ed esprimiamo le nostre differenze, dove celebriamo la creatività e mostriamo il nostro dissenso. I "vuoti" tra gli edifici vengono riempiti dalla trame delle storie di vita quotidiana e dalle relazioni tra diverse comunità. Vengono, perciò, continuamente ridefiniti nelle funzioni e negli usi dalle comunità che gli attraversano e che cambiano molto più velocemente rispetto alle regole urbanistiche e alle politiche intraprese per quel territorio. La compresenza di molteplici popolazioni (famiglie, singles, immigrati, homeless, diversi) si differenziano principalmente in base alle pratiche abitative, lavorative, di consumo, entrando in competizione tra loro per l'accesso e il controllo dello spazio urbano. Ognuno vorrebbe addomesticare l'ambiente che lo circonda, cioè creare le condizioni per "*sentirsi a casa*". Addomesticare lo spazio urbano significa trasformare frammenti di città in un luoghi familiari, in posti in cui ci si sente a nostro agio e a cui ci si sente legati. Riconoscendo l'ambiente del quotidiano come uno spazio sicuro, in cui ci si sente responsabili della cura, l'abitante si trasforma in un attivo partecipante alla vita del luogo. Si inizia così ad instaurare un legame e un radicamento emotivo con gli spazi della quotidianità che conservano i nostri ricordi. Queste azioni sono da considerarsi positive e accoglibili solo se rispondono al necessario continuo riequilibrio dei rapporti di forza tra le comunità che coesistono su un territorio. Affermare questo significa credere che il paesaggio è un diritto umano dato che, oltre ad essere lo spazio dove quotidianamente ci incontriamo, prendiamo decisioni e diventiamo una comunità, è sicuramente un bene comune da salvaguardare per una vita sana. Oggi il tema della democrazia del paesaggio può essere declinato sulla possibilità e capacità di scelta che gli abitanti hanno sul territorio che vivono. In questo senso è molto interessante comprendere come sia cambiato il ruolo del progettista e della stessa architettura: si è passati dalla pianificazione di una struttura fisica imposta dall'alto, ad un approccio basato sul "place-making" che vuole assecondare ed esaltare le potenzialità locali. Il cittadino si è scoperto essere un attivo protagonista e le sue attività quotidiane appaiono centrali

per la realizzazione di possibili mondi. Il progettista, perciò, si deve destreggiare tra più ruoli: deve essere un osservatore della realtà quotidiana e traduttore di idee, deve agire come mediatore tra stakeholder e coreografare gli aspetti e gli attori protagonisti del “place-making”. Tutto questo porta alla luce l’importanza della progettazione partecipata e dello sviluppo di iniziative spontanee di tipo bottom up.

Applicare queste chiavi di lettura ad una *new town* come Zingonia, pianificata su carta da un ricco imprenditore, appare molto interessante. Zingonia si trova nella Lombardia centro-settentrionale, all’interno del triangolo industriale Milano-Bergamo-Brescia. La sua è sicuramente una posizione strategica per i rapporti con queste città e per la localizzazione in un territorio molto ben servito dai sistemi di trasporto. Ci troviamo in un territorio legato all’industria, infatti dai primi del 900’ sono sorte qui importanti realtà, ma è anche, ancora, tradizionalmente dedito alla coltivazione agricola.

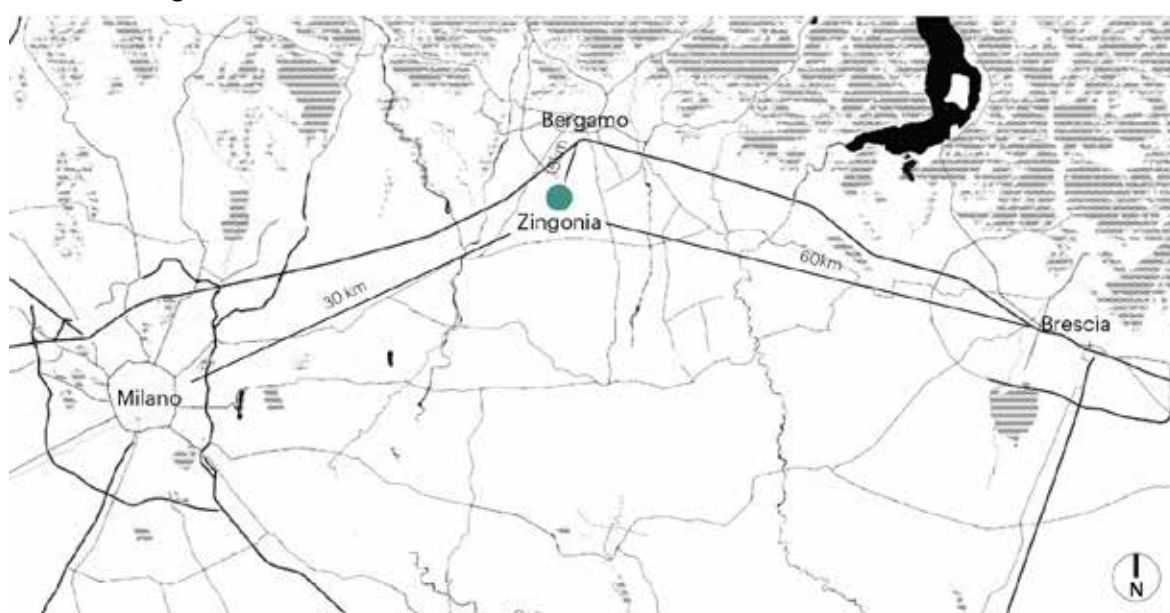


Figura 1, Localizzazione di Zingonia.

Nel 1964 in questa tranquilla campagna bergamasca arrivò Renzo Zingone che progettò e realizzò (in parte) la sua modernissima città. I 50.000 abitanti e i 1000 stabilimenti industriali previsti furono un sogno che sfumò molto presto. Il progetto si ridimensionò, ma la città industriale visse comunque alcuni primi anni felici. Gli abitanti erano in maggior parte immigrati dal sud Italia o emigranti italiani che ritornavano in patria vista la promessa di lavoro. Qui vissero anni intensi, ma non riuscirono mai del tutto ad affondare le radici nel territorio: una volta migliorata la condizione economica le famiglie meridionali preferivano trasferirsi nei comuni limitrofi che offrivano uno stile di vita più umano. Zingonia era un approdo ma non un porto. La prima crisi economica del 73/74 e la fine degli incentivi dovuti alla legge 1169/65, che dichiarava questi territori come zona depressa, iniziarono a portare alla luce dei problemi. Zingone, nel frattempo, si era trasferito in Costa Rica dove morì nel 1981. La città, ridimensionata a circa 5.000 abitanti, disponeva di industrie attive che richiamavano lavoratori e la contestuale disponibilità di alloggi la trasformò nel luogo privilegiato

per la nuova immigrazione, quella dall'Africa e dai paesi meno sviluppati. Nuove abitudini, nuovi modi di vivere la città iniziarono a coesistere negli edifici a torre della città e negli spazi urbani. Zingonia si trasformò in quella che vediamo oggi: un luogo complesso e pieno di contraddizioni dove convivono gravi condizioni di disagio abitativo e sociale insieme a realtà industriali o sportive di estremo successo. Per molti Zingonia è ancora oggi una città in divenire, una città che verrà.

Per parlare di Zingonia bisogna far riferimento a dati visibili e invisibili. Dal punto di vista amministrativo, è un territorio facente parte di 5 municipalità differenti. Inoltre è un luogo legato all'immigrazione clandestina invisibile che occupa gli interstizi liberi dei palazzi degradati. Se ci si documenta in modo superficiale, Zingonia appare come «il Bronx del Nord»¹, un luogo estremamente pericoloso e senza alcuna speranza nel futuro. È raro che qualcuno, senza un motivo preciso, si rechi qui. Questo è uno di quei luoghi da cui ci si tiene preventivamente alla larga e, se si deve, lo si attraversa in macchina percependo solo attraverso i finestrini la multiculturalità che la abita: visi, persone, profumi e colori provenienti da tutto il mondo sono concentrati in questa terra di frontiera. In questo territorio segnato da notevoli emergenze scopriamo un grande potenziale umano che fronteggia ogni giorno le difficoltà. *Orizzonte Zingonia* è il progetto di riqualificazione sociale e di sviluppo di comunità sostenuto dalla fondazione Cariplo che, attraverso azioni incentrate sull'abitare sociale, sull'integrazione linguistica e culturale, sull'evoluzione di un'identità radicata al territorio e sulla promozione della comunicazione, inizia a piantare dei possibili semi di cambiamento. L'organizzazione lavora a stretto contatto con le municipalità e con le forze dell'ordine, instaurando comunicazione e fiducia con gli abitanti più fragili. I primi risultati sono apparsi incoraggianti: partecipazione alle assemblee condominiali, riqualificazione di spazi comuni delle "4 Torri", dotazione di un'illuminazione notturna per il cortile delle "4 Torri", realizzazione di orti sociali con la comunità di ortaioli, collaborazione con i gruppi di scout della Lombardia e molte altri piccoli interventi, molto più invisibili, che lavorano sui rapporti interpersonali. Anche l'oratorio della Parrocchia di Zingonia con i C.R.E (Centro Ricreativo Estivo) e altre attività annuali opera creando integrazione e coesione indipendentemente dalla fede delle persone.

Considerando gli attori presenti nel territorio come i principali protagonisti del processo di rigenerazione urbana del territorio, l'intervento progettuale è stato applicato sugli spazi della parte più a nord-ovest di Zingonia.

Questo frammento del tessuto urbano è caratterizzato dalla presenza di una delle principali porte d'ingresso di questa *new town*, Piazza Affari. Questo spazio, nonostante confini con territori ancora destinati all'agricoltura, è densamente popolato con residenze organizzate in edifici a torre di media altezza. La presenza della strada, caratterizzata da una sezione importante, crea una barriera visiva e spaziale con tutto quello che si trova al di là. I parcheggi all'interno della piazza costituiscono un ulteriore ostacolo che va a limitare la visuale, nascondendo i negozi e le attività illecite che avvengono sotto la pensilina. Lo spazio pubblico appare, così, degradato e non correttamente mantenuto. La presenza di gruppi di immigrati stranieri, le attività commerciali etniche e le pratiche d'uso illecite vanno a limitare la libertà di azione di questo ambito pubblico. Gli italiani cercano di evitare di frequentarlo, compiendo qui solo le attività necessarie. Nonostante questo, la strutturazione degli spazi e la pensilina creano un ambiente percepito come gradevole

e a misura umana. Lo spazio pubblico che troviamo a Zingonia è principalmente dedicato alle auto, infatti dietro a Piazza Affari, abbiamo ancora una strada interna per parcheggi. La zona della piazze è collegata poi, tramite un piccolo giardinetto attrezzato, con gli edifici residenziali delle "4 torri". Questo è uno spazio dove si respira il degrado fisico e sociale, la difficoltà di coesistenza e la mancanza di cura dell'ambiente. Lo spazio semipubblico raccolto all'interno delle 4 torri si presenta in una situazione di disordine e disorganizzazione. Ad un primo sguardo sembra un parcheggio dove non vi è una gestione chiara dei posteggi; le auto costituiscono degli ostacoli e frammentano la percezione dell'ambiente. Nella parte centrale, su cui si affacciano gli ingressi delle torri, si trovano alcune panchine, alcuni alberi (in parte secchi) e alcuni giochi pubblici in ferro che testimoniano un passato lontano. Recentemente è stato reintrodotta un sistema di illuminazione notturna. Nella zona nord è presente una barriera metallica che separa il cortile da un parco pubblico non sempre curato.



Figura 2, Criteri progettuali.

E' uno spazio pubblico conteso, pericoloso e allo stesso tempo dotato della capacità (o potenzialità) di radunare le persone della comunità. E' uno spazio di frontiera che subisce quotidianamente le difficoltà della coesistenza tra immigrati e italiani e può essere descritto come un luogo degradato dove la criminalità ha il sopravvento. Il godimento dello spazio, però, è un diritto che dovrebbe essere garantito a tutti e richiede (contemporaneamente) un coinvolgimento democratico nella cura del paesaggio. Questi luoghi *in between* sono fondamentali perchè

rappresentano fin dall'antichità il luogo della cittadinanza attiva, un ambito accessibile e fruibile da chiunque, portatore dell'espressione delle diversità delle culture che vi coesistono. E' chiaramente l'essenza della città e mostra direttamente la qualità della vita degli abitanti.

Per la riqualificazione dello spazio fra gli edifici di questa zona di Zingonia è stata adottata una *strategia urbanistica a sviluppo graduale*. L'obiettivo principale è l'attivazione di un *processo*, in quanto oggi conosciamo le condizioni di partenza ma non sappiamo come si evolverà la situazione anche a causa dei cambiamenti introdotti dai nostri interventi. L'idea è quella di realizzare azioni socialmente sostenibili attraverso la partecipazione degli *user* alla costruzione/modifica degli spazi, promuovendo un senso di responsabilità verso le situazioni che si sono autoconstruite. Oggi pensiamo ad «*un'architettura al servizio dei beni comuni e capace soprattutto di incrementare quel capitale umano, sociale e ambientale che agisce da baluardo contro la marginalità e l'esclusione*»². Il processo che sta alla base di questo progetto nasce dall'ascolto delle necessità e dei problemi della comunità locale che sarà poi attivamente coinvolta negli interventi fisici dello spazio.

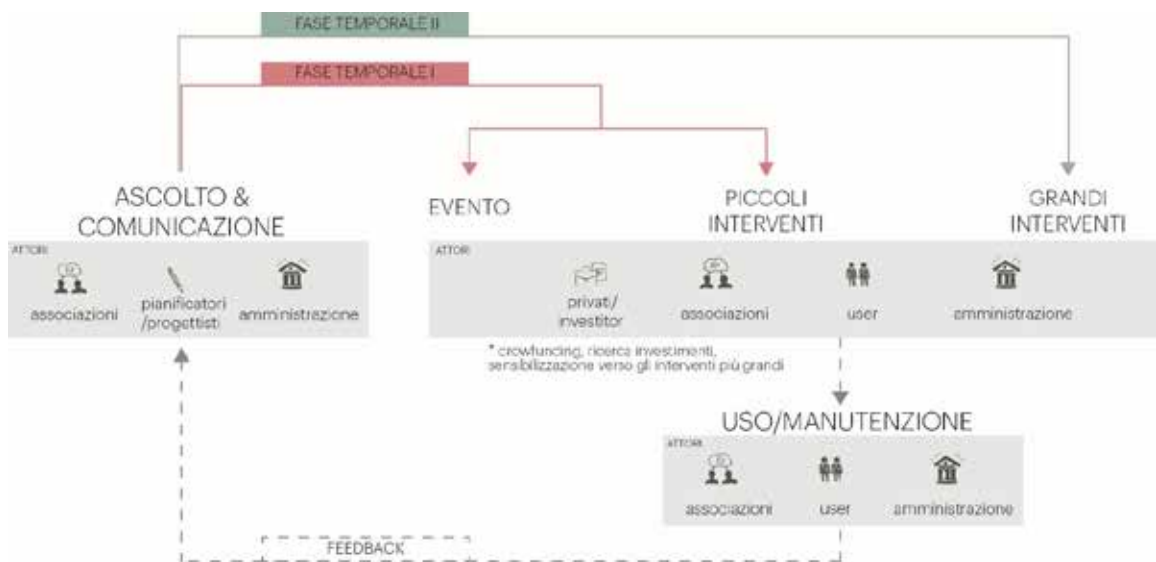


Figura 3, Il processo e gli attori.

Il processo si sviluppa in *tre fasi* che avvengono in tempi diversi e che, a seconda delle condizioni al contorno e dei risultati parziali, si possono aprire per ulteriori iniziative. L'attivazione dello spazio nasce dalla proposta di *eventi temporanei* che coinvolgano, soprattutto, i possibili attori dei cambiamenti futuri. Queste feste, manifestazioni, semplici mercatini dell'usato o occupazioni temporanee pacifiche del suolo, sono principalmente rivolte alla crescita del senso di comunità e di coesione sociale tra le parti. Vogliono accendere il dialogo tra i soggetti partecipanti stimolando nuove relazioni e reazioni. E' bene che gli eventi siano quanto più connessi con la realtà e singolarità locale, in modo da non risultare dei "copia e incolla" privi di utilità futura. In questo modo si va a preparare il terreno per i successivi interventi fisici, creando una migliore fiducia e partecipazione degli attori nelle successive modifiche del paesaggio. A questo punto possono prendere avvio i *piccoli interventi* che sono delle azioni applicabili facilmente, in modo veloce ed economico, negli

spazi che necessitano di riqualificazione. Si possono considerare come *tools*, strumenti fisici introdotti nel luogo che portano a dei cambiamenti spaziali e di esperienza del paesaggio. Sono azioni che possono essere svolte dall'amministrazione o dai vari attori in gioco e che prevedono l'autocostruzione e la partecipazione attiva dei soggetti nell'adattamento dello spazio alle esigenze della comunità. Da questi interventi si possono raccogliere dati e *feedback* per riconoscere l'interesse e l'affezione della comunità e degli *user* verso le novità introdotte. Si può valutare se c'è stata un'evoluzione della sensazione di "essere parte di una comunità" o di un radicamento dell'identità con il luogo. Inoltre il coinvolgimento pratico delle persone nella realizzazione concreta degli spazi vuole proporre un'educazione "al saper fare" e all'estetica dello spazio urbano. A questo punto, in base ai dati raccolti e ai fondi economici a disposizione, si possono investire le forze congiunte dei locali e dell'amministrazione nei *grandi interventi*, ossia nelle azioni che richiedono maggior tempo, maggiori costi e una gestione integrata dello spazio. Questi si dovrebbero realizzare quando la consapevolezza e la responsabilità degli attori per la cura dello spazio si sia evoluta in una realtà concreta. Lo spazio deve essere trattato come un elemento vivo, in continuo mutamento sia per le caratteristiche intrinseche sia per le pratiche d'uso delle comunità. Il processo non termina con la realizzazione degli interventi ma si prevede la continua raccolta di *feedback* (che sono facili da reperire quando si ha agito direttamente sullo spazio perché gli *user* reagiscono concretamente con esso nella loro dimensione quotidiana) e prevede le fasi di manutenzione e riprogrammazione/rivitalizzazione continua degli spazi. Per ogni azione proposta si sono individuati i soggetti direttamente coinvolti nelle fasi di promozione dell'intervento, realizzazione e successiva cura/manutenzione del luogo. Oggi è molto importante trasmettere un senso di responsabilità verso lo spazio pubblico che è un bene primario, la cui qualità influisce ed è influenzato dai modi di vivere e dal comportamento degli *user*. Non si può fare affidamento all'amministrazione pubblica come unico agente addetto alla cura dei luoghi, anche perché così si favorirebbe un approccio spaziale da "turisti/ospiti" piuttosto che da abitanti consapevoli la cui identità è coinvolta negli spazi che frequentano quotidianamente. Uno degli elementi fondamentali per avviare il progetto è il coordinamento e la collaborazione tra le amministrazioni, le associazioni e i privati. Molto spesso la risorsa più scarsa da reperire in tali processi non è il denaro, ma la voglia di mettersi in gioco e costruire insieme, in modi e tempi non sempre regolamentati dai piani classici.

Il processo *Eventi-Piccoli interventi-Grandi interventi* è stato proposto per tre aree che si trovano a stretto contatto tra loro ma che presentano delle peculiari differenze. L'area del cortile delle 4 Torri è un ambiente più intimo e legato al vissuto quotidiano e familiare perciò gli interventi si sono declinati nell'ottica di uno spazio domestico urbano. Concretamente qui sono già stati promossi eventi organizzati dall'associazione Orizzonte Zingonia volti all'attivazione del dialogo tra gli abitanti delle torri e al riconoscimento dei vicini come persone da rispettare. La riqualificazione dello spazio può poi svilupparsi attraverso la progettazione e autocostruzione di arredi multifunzionali capaci di rendere confortevole questo spazio. Il giardinetto che fa da collegamento pedonale tra l'area residenziale delle torri e Piazza Affari è stato migliorato trasformandolo in uno spazio urbano per giovani. Questo può rivelarsi come un utile connettore tra gli abitanti della zona che lo attraversano ogni giorno. Un piccolo intervento capace di modificare completamente la percezione dello spazio è

la realizzazione di una rete wi-fi pubblica. Le persone, oltre che sostare per utilizzare questo servizio, possono iniziare a riconoscersi nello spazio pubblico condividendo l'immagine e l'esperienza dello spazio tramite *social network*. La connessione può diventare motivo per far nascere moltissime nuove relazioni. Inoltre, la possibilità di trasformare un piccolo spazio di cemento totalmente inutilizzato in un piccolo *skate urban park*, gestito e realizzato in maniera partecipata, potrebbe accrescere il legame con l'ambiente da parte dei giovani. Interventi di *street art*, arredi urbani e nuovi servizi possono trasformare anche la stessa Piazza Affari, da parcheggio e mercato dello spaccio di droga, in un ambiente più frequentabile e sicuro, un luogo sociale attivo, cuore della vita pubblica della città.

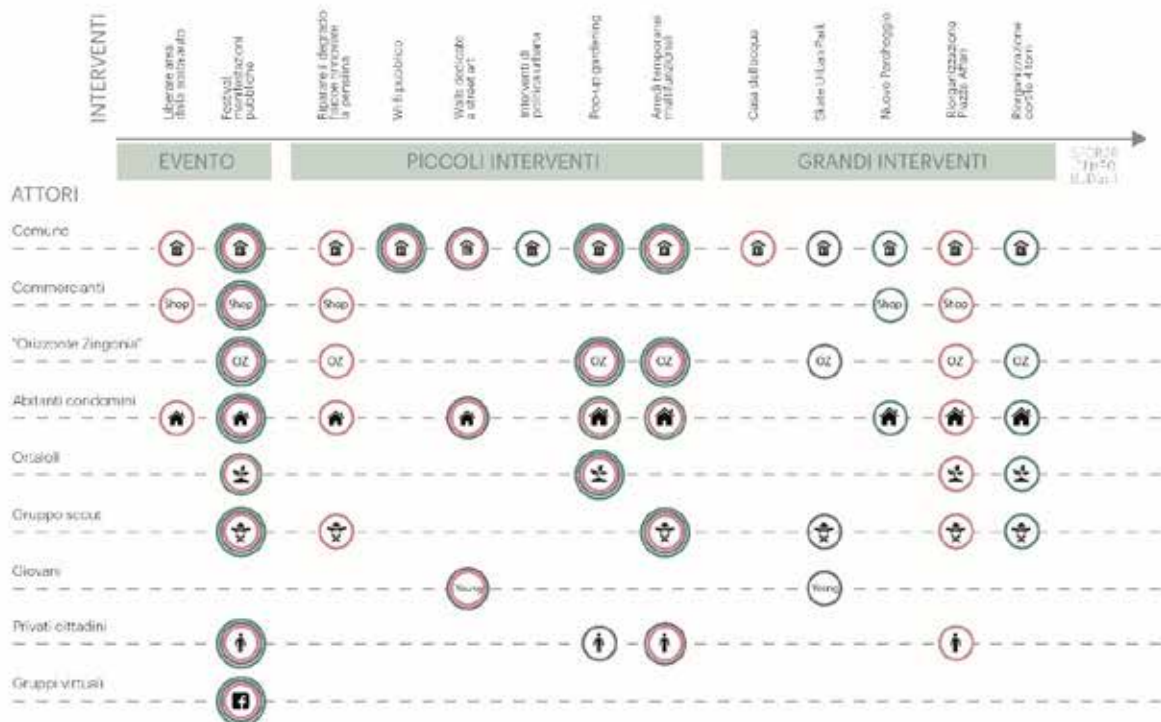


Figura 4, Matrice Attori-Interventi

Le strade, le piazze, gli spazi residuali, i vuoti tra gli edifici sono l'orditura principale del tessuto urbano, costituiscono il sostegno fisico e materiale a qualsiasi situazione che può accadere. Sono la base della vita pubblica ma, è solo grazie alle persone che attraversano questi spazi, che questi stessi luoghi possono assumere spessore e valore. Lo spazio pubblico di Zingonia, in particolare, è il terreno dove si trasmette la paura e l'insicurezza verso l'altro, ma è anche un potenziale luogo d'integrazione, democrazia e inclusione. Questo progetto, attivando gli spazi in un processo multifase, vuole addomesticare l'ostilità che oggi si percepisce, lavorando sulla qualità dell'ambiente, promuovendo l'educazione ad un paesaggio democratico e la partecipazione alla costruzione dello spazio della quotidianità. La strategia, inizialmente, utilizza modalità temporanee d'investigazione delle potenzialità locali, eventi e manifestazioni, volti alla sensibilizzazione sociale e spaziale. In un secondo momento si articola nella realizzazione, riparazione, trasformazione di alcuni oggetti e spazi coinvolgendo i frequentatori abituali e chiunque voglia partecipare. L'obiettivo

è far percepire ai soggetti, che solitamente subiscono in maniera passiva lo spazio, che i principali agenti del cambiamento sono proprio loro. L'attiva partecipazione alla cura del luogo diventa così la base per la promozione della qualità e del benessere dell'individuo e della comunità. Il processo rimane aperto ad ulteriori iniziative che possono nascere spontaneamente durante la conoscenza e la collaborazione tra i vari attori che si sentono responsabili dello spazio.

Zingonia è stata una città progettata sulla carta, oggi è ancora un'ipotesi incerta raccontata dalla pluralità di persone che hanno a che fare con essa. La speranza è che la possibilità di cambiare ciò che in negativo l'ha investita possa divenire l'attivatore delle scelte e delle azioni di tutti, trasformando così l'idea in una realtà concreta.

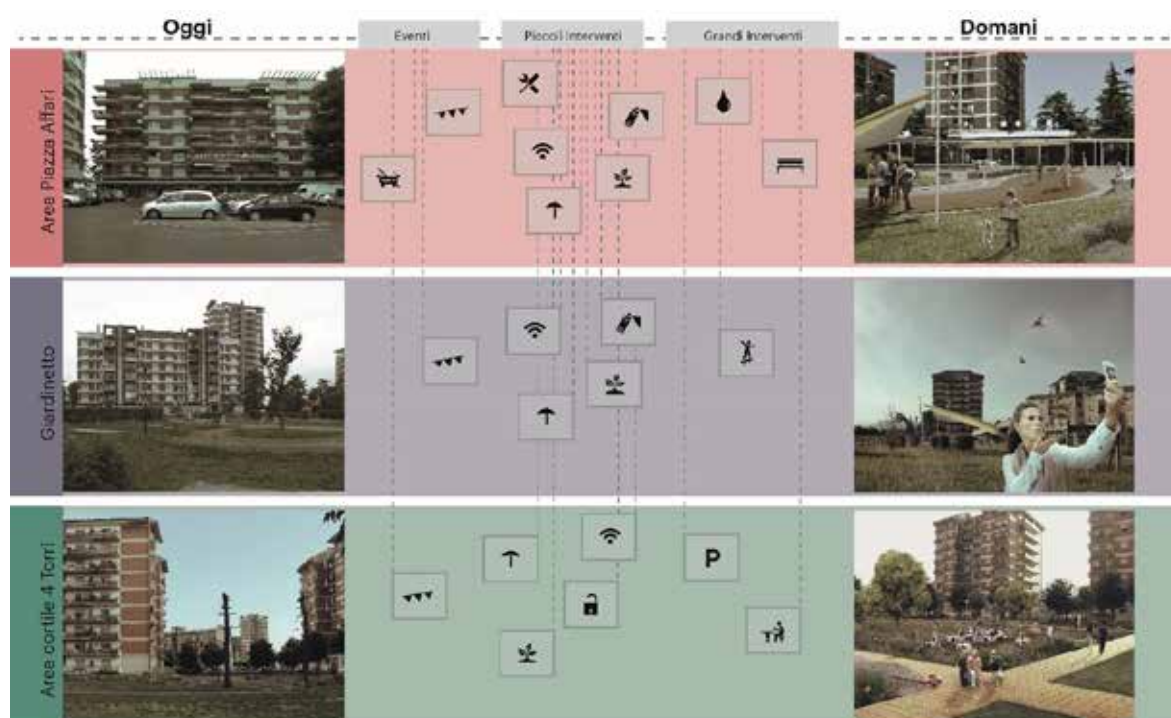


Figura 5, La riqualificazione urbana.

Note

1 <http://www.ilgiornale.it/news/nel-bronx-zingonia-dove-abitante-su-due-ha-l-accento.html> (consultato 5 luglio 2016)

2 Parole raccolte nel Padiglione Italia "Taking care" curata da Tamassociati alla Biennale di Architettura di Venezia del 2016

Bibliografia

Bergamaschi M. Castrignanò M.(2014), *La città contesa. Popolazioni urbane e spazio pubblico tra coesistenza e conflitto*, Milano: Franco Angeli.

Gehl J.(1980), *Life between buildings.Using public space*, Island Press.

<http://www.bergamonews.it/2016/01/12/orizzonte-zingonia-la-rinascita-si-costruisce-con-associazioni-e-reti-sociali/213030/> (consultato 25 luglio 2016).

Mandich G. e Rampazi M.(2009), *Domesticità e addomesticamento. La costruzione della sfera domestica nella vita quotidiana*. Quaderni di ricerca.

s.a.(1965), *Zingonia...la nuova città. Opuscolo a cura della Z.I.F. S.p.A.* Milano.

s.a.(1968), *Zingonia – anno 2. Opuscolo a cura della Zingone Iniziative Fondiarie S.p.a.* Milano.

Sinatti, G. (2006), *Zingonia: vecchi e nuovi abitanti, vecchie e nuove questioni*, Bergamo: Provincia di Bergamo.

Whyte W.H. (1980), *The social life of small urban places*, Project for Public Space.

*Neolaureata in Ingegneria Edile-Architettura all'Università di Bologna. Questo progetto è frutto delle ricerche compiute per la redazione della mia tesi di laurea condotta sotto la supervisione del relatore Prof. Matteo Agnoletto e dei correlatori Prof. Luigi Bartolomei e Prof. Deni Ruggeri. Questo progetto di tesi è stato svolto all'interno di un programma Erasmus + che ha coinvolto cinque università europee (Norwegian University of Life Sciences, l'Università di Bologna, l'Università di Nürtingen-Geislingen, l'Università di Kassel, la Szent István University di Budapest) e la partecipazione di LE:NOTRE Institute. Queste istituzioni hanno collaborato nella realizzazione del corso teorico/pratico LED (Landscape Education for Democracy) che si è svolto attraverso una serie di lezioni ed esercitazioni on-line e si è concluso, per l'anno 2016, con un workshop intensivo a Zingonia.

Creatività e pratiche di riuso degli spazi urbani

Aleda Kosova*

Parole chiave: riuso, creatività, spazio pubblico, partecipazione, innovazione.

La rivitalizzazione, la rigenerazione, il riuso degli spazi vuoti attraverso l'arte, la cultura, la creatività hanno assunto una rilevanza e un'attenzione critica notevole data l'eterogeneità degli interventi, degli attori, dei beneficiari e dei contesti coinvolti. Le implicazioni diverse, a volte a forte connotazione pubblica e collettiva altre volte di natura immobiliare, spingono ad approfondire il legame tra creatività e spazi urbani e in particolare l'evoluzione della domanda ed offerta di spazi a vocazione artistica e culturale. La riflessione che si propone è focalizzata sulle azioni di riuso sociale e creativo¹ degli spazi dismessi che spesso diventano, grazie a pratiche e progetti ispirati al tema della creatività, occasione concreta per il ri-disegno dello spazio urbano. Le esperienze legate a tale pratica si sviluppano in particolare grazie alla presenza/opportunità di un determinato spazio fisico da poter recuperare e gestire in cui singole o collettive domande di luoghi assumono una dimensione progettuale. L'impressione generale è che, nonostante gli interventi ispirati alla creatività rappresentino una risposta a molte domande di cambiamento oltre che uno strumento per le politiche urbane, permanga una situazione di fragilità legata alle contingenze istituzionali e normative o alla mancanza di progetti in grado di avviare processi ampi di rigenerazione. L'innovazione costituisce un aspetto chiave, in grado di esplorare le potenzialità del riuso e comprendere quando si fa leva sull'interesse collettivo e sulla capacità di produrre nuove forme di collaborazione (Haddock Vicari, Moulaert, 2009).

Molti processi di riconversione delle aree inutilizzate sono collocabili oltre che nel più generale processo di trasformazione e creazione di beni pubblici, nelle interpretazioni sulle innovazioni sociali intese come cambiamento nel modo di percepire e intendere il patrimonio urbano dismesso. Il profondo mutamento delle forme urbane, oltre a questioni che coinvolgono direttamente le istituzioni, ha favorito lo sviluppo di saperi disciplinari articolati e la formulazione di nuovi quadri interpretativi. Dalle politiche espansive si è passati ad azioni volte a riconsiderare modelli insediativi basati soprattutto sul riuso, sul riciclo e sullo sviluppo di economie creative. I vuoti urbani possono rendere pratica la partecipazione dei cittadini intesi come co-autori degli spazi e dei luoghi che essi stessi abitano. Al fine di esplorare ed evidenziare le possibilità offerte, è fondamentale orientare gli sforzi in particolari contesti sociali e prestare attenzione alle agende politiche ed economiche che possono favorirne lo sviluppo. Molti contesti periferici rappresentano, ad esempio, dei luoghi privilegiati per tentare di realizzare obiettivi di coesione sociale e per mettere in pratica politiche di partecipazione e di riappropriazione degli spazi.

I processi legati alle pratiche auto-organizzate dello spazio urbano rappresentano una possibilità sempre più perseguita anche a livello istituzionale attraverso agenzie ed enti strumentali

impegnati a legare domanda e offerta di spazi. La capacità di occupare e utilizzare tali spazi per diversi tipi di attività offre la possibilità agli individui e alle comunità di elevare la loro qualità di vita e affermare il diritto di partecipare alla città attraverso quello che viene definito un “attivismo di prossimità” (Harvey, 2012). Tale diritto trova applicazione nella volontà delle persone di scegliere i rapporti sociali, gli stili di vita e le relazioni con lo spazio. Più che su una dimensione individuale si fa riferimento a una questione comune intesa come possibilità di trasformare e reinventare la città secondo propri desideri e attraverso forme di attivismo sociale e civico (Scandurra, Attili, 2013).

Il riuso e la partecipazione della comunità trovano una connessione a livello teorico-interpretativo con il tema della creatività grazie all’evidenza posta in essere dai diversi progetti che si sviluppano nelle città. Molti spazi urbani periferici riescono a trovare un ruolo significativo soprattutto attraverso l’attivazione creativa dei cittadini che si prendono cura degli spazi urbani. Le azioni sia volontarie che sostenute da soggetti istituzionali, oltre a sperimentare in maniera diretta ostacoli e soluzioni, permettono ai progetti di essere compresi e condivisi. In tali pratiche risiedono nuovi modi di abitare e costruire la città che spingono ad un ripensamento del modo di affrontare la complessa relazione tra spazi e abitanti. Gli usi alternativi si mostrano capaci di accrescere e articolare la sfera delle politiche urbane poiché, alla creazione dei servizi pianificati, si affiancano processi legati a motivazioni e scelte che provengono direttamente dai cittadini e dalle loro esigenze. La crescita di processi innovativi e la produzione di servizi non convenzionali (Cottino, Zeppetella, 2009), ovvero organizzati secondo logiche di sussidiarietà orizzontale, rappresentano una sfida indispensabile e complessa. La collaborazione sociale e istituzionale che negli ultimi anni si è formata intorno alle esperienze di riuso suggerisce nuovi modi di organizzare lo spazio urbano che, da ambito realizzato attraverso competenze prestabilite, si trasforma in campo di sperimentazione e progettualità suggerito e indirizzato dalla popolazione stessa. Ciò che contraddistingue tale approccio è l’innovazione nelle modalità di riproduzione di beni e servizi per la città e la capacità di avvicinarsi ai problemi della collettività. I vuoti urbani possono rappresentare, seguendo questa prospettiva, degli strumenti per la città, utilizzabili per sviluppare capacità, risorse ed energie.

Nel restituire alla città gli spazi obsoleti, i modelli di riuso si fanno carico di competenze, saperi, esperienze che mescolano in maniera efficiente gradi diversi di autogoverno e di coinvolgimento degli utenti. In una condizione di scarsità di risorse le azioni creative che seguono un approccio *community-led*, ovvero orientato sulle e dalle pratiche di comunità e cittadini, possono rappresentare un obiettivo a lungo termine verso cui tendere. Al centro dell’attenzione è la possibilità di tenere assieme due dimensioni principali: l’immagine di una connessione reale tra spazi urbani e cittadini e l’orizzonte temporale racchiuso nelle normative che segnano i confini tra la successione degli usi degli spazi urbani. L’analisi critica di queste dimensioni può essere utile per comprendere le pratiche di riuso creativo e le sue implicazioni rispetto alle concezioni basilari della progettazione degli spazi urbani. Oltre ad affrontare le cause della scarsità degli spazi a disposizione e le condizioni socio-economiche che causano i vuoti, questione spesso affrontata attraverso spiegazioni teoriche macroeconomiche, la necessità sembra essere quella di affrontare il problema attraverso un approccio amministrativo e gestionale nuovo, volto a collegare in maniera efficiente, nel tempo che intercorre tra una vecchia e una nuova destinazione d’uso, gli spazi vuoti con coloro che ne hanno bisogno.

La connessione tra domanda ed offerta di spazi rappresenta una necessità oltre che una possibilità sempre più perseguita anche a livello istituzionale attraverso l'azione di agenzie ed enti strumentali creati ad hoc. Un presupposto importante è la flessibilità di operatori e coordinatori dei progetti che presuppone l'esistenza di reti sociali da mobilitare anche in un breve periodo (Inti et al., 2014). La flessibilità, però, deve fare i conti con questioni tecniche importanti come la preparazione dei siti, le regole di accesso, il reperimento di risorse e fondi. Se questa prima dimensione si riferisce ai professionisti e ai soggetti coinvolti nei progetti di riuso, una seconda riguarda il rapporto tra i progetti temporanei, interessi e visioni delle agende politiche e urbanistiche.

Nonostante il livello di diffusione delle politiche urbane rivolte al riuso non è ancora possibile effettuare riflessioni generali slegate dagli esempi concreti. Per questo motivo le pratiche hanno assunto declinazioni diverse passando dai temi dell'housing alla cultura, dal welfare urbano a questioni di ordine economico e di giustizia sociale. In diverse città si sono moltiplicate le esperienze connesse alla gestione dei vuoti e dei beni comuni grazie a forme di cittadinanza attiva che per rispondere ai fenomeni di abbandono e degrado agiscono in maniera diretta con azioni capaci di sollecitare intere comunità. In alcuni casi si implementano vere e proprie sinergie con le amministrazioni pubbliche sempre più attente all'ascolto di cittadini e gruppi sociali. Le esperienze condotte nei paesi europei di più consolidata tradizione sul riuso come Gran Bretagna, Olanda e Germania forniscono spunti interessanti in questo senso poiché negli anni lo sforzo è stato quello di creare dalle situazioni problematiche nuove opportunità e nuovi strumenti per favorire progetti collettivi con dichiarate finalità sociali.

Nel contesto britannico l'abbandono da parte delle imprese di diversi spazi soprattutto nei centri urbani, ha spinto le autorità locali a stanziare diversi fondi per consentire la conversione dei locali vuoti anche attraverso usi temporanei e contratti di locazione a breve termine. Un progetto interessante dal punto di vista della cooperazione tra vari enti economici, amministrativi e associativi è quello del *Marsh Farm* di Luton che rappresenta una *community hub*² dove cittadini e organizzazioni cooperano nell'uso dello spazio e nell'organizzazione di servizi locali per il quartiere. Il riuso degli spazi vuoti ha fornito un'occasione importante per superare la forte crisi della zona poiché priva di servizi e abitata, in prevalenza, da popolazione giovane e disoccupata. La progettazione di questo *hub* creativo prova a declinare in modo originale le indicazioni strategiche proposte dai programmi di rigenerazione urbana soprattutto per quanto riguarda la riorganizzazione del sistema dei servizi locali e di prossimità (Cottino, 2009). La visione *community-based*, che caratterizza tale progetto, oltre a prendere in considerazione il punto di vista dei cittadini, mira a sostenere e consolidare lo sviluppo delle potenzialità del contesto locale.

In Germania i progetti di riuso sociale e creativo sono considerati strumenti importanti per lo sviluppo urbano. Diffusi grazie al lavoro dall'agenzia *Zwischennutzungsagentur* (agenzia di riuso temporaneo oggi conosciuta come Coopolis) che si occupa di favorire l'incontro tra domanda e offerta di spazi abbandonati, le sperimentazioni e gli usi temporanei dello spazio urbano rappresentano oggi strumenti privilegiati sempre più utilizzati nelle politiche per la città (Oswalt et al., 2013). Nella città di Brema l'agenzia *ZwischenZeitZentrale* è da anni impegnata nel dare una sempre maggiore efficacia alle pratiche di riuso creativo. La logica sottostante all'implementazione dei progetti è quella

di rendere disponibile gli spazi per le proposte di utenti che, per la loro condizione economica, non risultano in grado di affrontare i costi del mercato. Gli spazi vuoti oltre che occasione di sviluppo economico e imprenditoriale, rappresentano il luogo privilegiato per la creazione di attività legate alla cultura e al tempo libero. Uno degli obiettivi principali è anche quello di fornire una mediazione tra i diversi *stakeholders* e cercare di connettere utenti, proprietari degli spazi vuoti e pubblica amministrazione.

Come nel caso tedesco, anche in Olanda tali pratiche nascono da esigenze della società e dalla necessità di spazi per cittadini. L'attenzione istituzionale si è da diverso tempo concentrata su quegli spazi definiti *breeding places*³, che possono diventare uno strumento per nuove strategie di sviluppo urbano. Un esempio molto noto che segue tale strategia è legato all'esperienza sviluppata ad Amsterdam con le occupazioni delle aree del vecchio porto della città. Grazie al lavoro svolto negli anni dalle istituzioni, che sulla scena dei movimenti di occupazione hanno costruito veri e propri piani di riqualificazione, oggi l'area rappresenta un modello per molti altri contesti europei. La riqualificazione, avvenuta attraverso la suddivisione delle banchine in aree destinate ad attrezzature per laboratori e diverse attività sportive, artistiche e creative, ha dato vita ad un polo culturale di riferimento per l'intera città.

E' soprattutto nel nord Europa che sempre più si sperimentano modelli avanzati di governance capaci di valorizzare il capitale sociale e la competenza organizzativa della società. I processi di riappropriazione degli spazi e le esperienze di rigenerazione vengono disposti attraverso iniziative attente alle domande delle comunità. Le esperienze e i significati dei risultati raggiunti implicano la necessità di andare oltre le categorie rappresentate dai termini formalità/permanenza/legalità per arrivare a strutturare indagini sulla capacità di sostenere i progetti di riuso sociale e creativo. Se gli interventi e le trasformazioni *bottom-up* dello spazio urbano sono intesi come espressioni dei diritti di partecipazione, comprendere il loro significato effettivo può contribuire a migliorare le politiche per la città. Nel caso dei progetti di riuso è importante studiare l'influenza degli attori informali nel determinare lo spazio urbano. Anche se diverse iniziative sono state anche criticate, in quanto considerate strumenti per difendere interessi particolaristici, esaminare le prerogative delle parti interessate permette di avvicinare spazi e cittadini. Le politiche e le pratiche legate al riuso rappresentano strumenti per confrontarsi con il rinnovo dello spazio (in particolare di quello pubblico) e per integrare progettazione, forme di partecipazione e politiche sociali. Numerosi sono i casi in cui gli spazi pubblici in disuso vengono messi a disposizione per progetti di associazioni e cittadini che li trasformano in contenitori di nuove funzioni temporanee (Foster, 2012).

Le reti di soggetti, le associazioni e il supporto delle istituzioni creano proposte interessanti nella città, che ritorna ad acquisire un ruolo centrale nella produzione di domande sociali. Le azioni stesse dei cittadini che spesso anticipano i progetti di riuso formale contribuiscono alla creazione di spazi in cui prendono forma pratiche innovative grazie a progetti condivisi, guidati da un principio di auto-determinazione. Per integrare i progetti di riuso sociale nel campo d'azione della sfera pubblica appare fondamentale un cambiamento culturale e un superamento della visione che vede lo spazio solo come luogo dell'interazione o come strumento per affrontare bisogni definiti. Come dimostrano molti progetti di riuso il potenziale creativo dei cittadini apre un campo di sperimentazione capace

di trasformare una situazione di crisi in opportunità. Riformulare il senso dello spazio urbano come occasione di dialogo significa anche rivedere norme e regole, diritti e doveri dei diversi soggetti posti a confronto. Una possibilità è data dall'opportunità di considerarlo come un processo atto a ridefinire i ruoli coinvolti nella trasformazione della città con un'attenzione particolare ai movimenti di individui o gruppi (Bianchetti, 2014). Per motivi diversi la città contemporanea è sempre più soggetta a trasformazioni che continuano a produrre spazi vuoti e anche quando non è la città fisica a trasformarsi è il modo di abitarla che cambia. Il riuso in questo contesto è chiamato non solo a recuperare fisicamente gli spazi della città ma anche a rispondere alle diffuse e mutevoli esigenze sociali.

Note

¹ Con il termine riuso sociale si fa riferimento a quell'insieme di pratiche di recupero degli spazi vuoti della città attuate in maniera informale o in collaborazione con le istituzioni.

² Con il termine *community hub* si indicano l'insieme delle pratiche innovative di co-progettazione degli spazi urbani. Tali pratiche sono caratterizzate da approcci relazionali e processi decisionali collaborativi allo scopo di far emergere bisogni, creare le condizioni per agire, generare *empowerment*.

³ Il termine *breeding places* viene utilizzato per descrivere il passaggio da una concezione dei vuoti urbani come spazi di opposizione sociale a spazi intesi come incubatori di creatività e come strumenti per lo sviluppo socio-economico della città.

Riferimenti bibliografici

- Bianchetti C., a cura di (2014). *Territori della condivisione. Una nuova città*. Macerata: Quodlibet.
- Cottino P. (2009). *Competenze possibili. Sfera pubblica e potenziali sociali nella città*. Milano: Jaca book.
- Cottino P., Zeppetella P. (2009). *Creatività, sfera pubblica e riuso sociale degli spazi. Forme di sussidiarietà orizzontale per la produzione di servizi non convenzionali*. Roma: Cittalia - Fondazione Anci Ricerche, n.4.
- Foster S. R. (2012). *Collective Action and the Urban Commons*. Notre Dame Law Review.Vol. 87. Pp. 57-133.
- Haddock V.S., Moulaert F. (2009). *Rigenerare la città: pratiche di innovazione sociale nelle città europee*. Bologna: Il Mulino.
- Harvey D. (2012). *Il capitalismo contro il diritto alla città: neoliberalismo, urbanizzazione, resistenze*. Verona: Ombre corte.
- Inti I., Cantaluppi G., Persichino M., a cura di (2014). *Temporioso: manuale per il riuso temporaneo di spazi in abbandono in Italia*. Milano: Altra economia.
- Oswalt P., Overmeyer K., Misselwitz P. (2013). *Urban catalyst, the power of temporary use*, Berlin: Dom Publisher.
- Scandurra E., Attili G. (2013). *Pratiche di trasformazione dell'urbano*. Milano: Franco Angeli. Pp. 63-67.

* Dottore di ricerca in Sociologia e Scienze Sociali Applicate

A morphological and sustainable approach to open space design The case study of Viterbo historical centre

Marco Maretto*, Barbara Gherri**, Anthea Chiovitti***

Nicolò Boggio, Cherrie Cabrera, Federico Catalano, Greta Pitanti, Francesco Scattino, Chiara Vincenti****

Keywords: Urban Morphology, Urban Design, outdoor comfort, multidisciplinary, methodology.

Abstract. The project proposal is based on the idea that a city is, first of all, a body made out of “fabrics”. Social, economic and cultural fabrics that in the physical form of the built city are the direct and dynamic expression of its vitality over time.

The Morphological analysis of Viterbo urban fabric has therefore constituted the first step of the project while the second step has been to focus on daily use of urban spaces, in order to make the center of Viterbo an accessible, pedestrian and child-friendly neighbourhood. But to talk about a shared, efficient, citizen-friendly city, means, at the end of the day, to tell of a sustainable city where Morphology and Sustainability can be part of a unique creative process. That has been our main goal from a methodological point of view. The city is in fact a key resource for the environmental control. The scale of microclimate come into play tighter interactions between design and climate data, improving context environmental conditions, promoting social relations between users and enabling energy-saving-strategies for the creation of a healthy and comfortable urban environment.

The joint use of Urban Morphology together with an accurate environmental analysis by GIS Environmental maps and a parametric costs control of design choices for the Economic and Financial sustainability has made possible the design of living spaces, aware and respectful from the identity point of view, efficient from the energetic point of view, but also open and flexible to the changing use conditions of city-life.

Introduzione

La proposta progettuale nasce dall’idea che una città è, anzitutto, un organismo fatto di “tessuti”. Tessuti sociali, economici e culturali che trovano nella forma fisica della città costruita, delle sue strade, delle sue piazze, espressione diretta e dinamica della sua vitalità nel tempo.

L’analisi morfologica del tessuto urbano di Viterbo e dei suoi spazi pubblici ha costituito quindi il primo passo dell’azione progettuale. Un’analisi che partendo dalla comprensione storico-morfologica della città murata si è concentrata poi sull’uso quotidiano degli spazi urbani e sulle loro potenzialità di sviluppo e utilizzo futuro per fare del centro di Viterbo una città sostenibile, a misura di pedone e di bambino. Sono i cittadini, infatti, in ultima analisi, a trasformare quotidianamente la città attraverso le loro azioni e sono sempre i cittadini a garantirne la continuità nel tempo attraverso la loro capacità di “fare comunità” e di riconoscersi in un’identità condivisa. Riuscire a definire spazi

pubblici adeguati, capaci di generare un uso virtuoso della città e insieme, rispondere alle esigenze di chi la vive è stata così una delle sfide e degli obiettivi principali che ci siamo posti. Parlare di una città condivisa, efficiente, a misura di cittadino, significa anche però parlare di una città sostenibile, laddove il concetto di sostenibilità s'intende nella sua accezione più ampia e completa e non come mero compendio a processi e strategie di altra natura. Progettare una città di qualità, vivibile e sostenibile, allora, non solo è possibile ma può e deve far parte di un unico processo creativo: la città non è, infatti, una "macchina insediativa a zero emissioni", al contrario è una realtà molto più complessa e vitale non riducibile a semplici performance prestazionali. Da qui la metodologia adottata per questo progetto che unendo i temi della *morfologia urbana*, dell'idea di piazza come spazio, insieme, sociale e architettonico, «vissuto e sognato» (C. Levi-Strauss), con quelli della *sostenibilità* ha cercato di dare una risposta organica e per quanto possibile, completa al progetto di riqualificazione delle piazze oggetto del bando pubblicato dal Comune di Viterbo nel 2016.

Il progetto della Sostenibilità

La città costituisce una fondamentale risorsa per la valorizzazione e mitigazione delle prestazioni luminose, termo-igrometriche, acustiche e della qualità dell'aria, contenendo in sé gran parte degli elementi in grado di generare e controllare i principali aspetti climatici e ambientali. Alla scala del microclima entrano, infatti, in campo le interazioni più strette tra forma, materiali e dati climatici, da cui è possibile definire e individuare i maggiori elementi di comfort e dis-comfort ambientale. Una corretta progettazione degli spazi aperti, assieme a specifiche e "mirate" operazioni di riqualificazione urbana costituisce, dunque, un'occasione fondamentale per raggiungere l'obiettivo di una città sostenibile e ambientalmente vivibile.



L'attenzione crescente per il tema del risparmio energetico ha valicato ormai i tradizionali confini che relegavano l'analisi al solo involucro edilizio, spostando l'attenzione verso la sistematizzazione di parametri e indici da tradurre alla scala dell'isolato urbano, dello spazio pubblico e degli spazi di transizione. La progettazione e la riqualificazione dello spazio pubblico urbano, inteso come strada, piazza o semplice luogo di sosta, consentono, infatti, di migliorare le condizioni ambientali del contesto e del suo intorno, favorendo le relazioni sociali tra i fruitori e promuovendo strategie di risparmio energetico per la creazione di un ambiente urbano salubre e accogliente. Il protocollo di verifica adottato per le piazze di Viterbo prevede una lettura dello stato di fatto attraverso alcuni fondamentali dati climatici locali quali: temperature, umidità, piovosità, venti, radiazione solare. A questi si aggiungono: i rilievi sulla morfologia del luogo e sui fattori di forma e porosità degli isolati; analisi dell'apporto luminoso in relazione al profilo altimetrico delle sezioni coinvolte; analisi dei materiali di finitura e relativi valori di albedo. Conclude quest'analisi preliminare la redazione dell'assonometrie solari riferite a particolari giorni ritenuti "periodo di soglia", dall'alba al tramonto, da cui ricavare la mappa di ombreggiamento dell'intero anno solare.

Le fasi del protocollo di analisi possono essere così sintetizzate:

- Analisi della morfologia urbana (altezze e densità degli isolati)
- Analisi degli apporti luminosi e distribuzione dei valori di albedo attraverso il ricorso ad assonometrie solari e schemi tridimensionali dell'isolato
- Analisi climatica e microclimatica della zona (temperature medie e profili del vento)
- Analisi dei profili d'irraggiamento e assonometrie solari.

Più precisamente si può parlare di analisi del microclima attuabile attraverso l'indagine puntuale di ciascuna piazza riguardo:

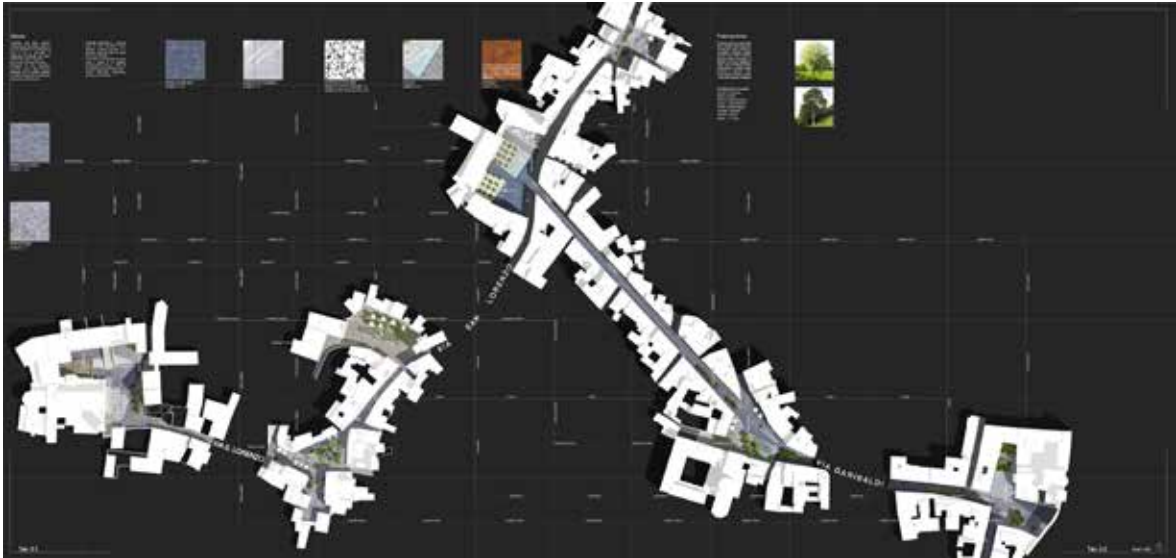
- Analisi del comfort termico,
- Analisi delle componenti radianti
- Analisi della componente del vento
- Analisi del comfort visivo.

Per realizzare questo tipo d'indagini si è fatto ricorso a software climatici specifici per ottenere dati quali: Temperature medie, Umidità relativa, Percentuale di precipitazioni, Valori medi e valori di picchi sull'irraggiamento. Questi dati hanno condotto all'elaborazione di mappature solari e *shading path* ed altre carte tematiche utili per determinare quali fossero le zone più colpite da irradiazione solare diretto, quali interessate da un maggior numero di ore di ombra durante la stagione estiva e quella invernale, in modo da disporre dispositivi bioclimatici di mitigazione, quali alberature, siepi o elementi ombreggianti e schermanti nella piazza. Elemento fondamentale nel tracciamento di queste mappe tematiche geo-referenziate è stato l'utilizzo di software GIS (Geographical Information System) attraverso operazioni di geoprocessing al fine di localizzare in un sistema di coordinate di riferimento le componenti ambientali su cui fondare le scelte progettuali. La progettazione degli spazi esterni risulta in questo modo guidata da una consapevolezza ambientale precisa, legata allo spazio specifico e alle condizioni locali di tipo urbano e microclimatico, intendendo quindi una progettazione calibrata sulle specifiche esigenze della piazza.

Allo stesso modo l'analisi della componente vento è stata realizzata attraverso la lettura comparata dei seguenti parametri:

- Dimensione dello spazio outdoor
- Velocità del vento a 2 m di altezza
- Altezza edifici limitrofi
- Direzione del vento, ampiezza e ubicazione dei fronti aperti della piazza-strada canyon urbano.

Sebbene l'accettabilità della condizione di vento sia soggettiva e dipenda da una serie di fattori, attraverso l'applicazione dei criteri di Lawson sono stati quindi valutati gli ambienti della piazza più idonei ad essere destinati a spazi di sosta e quelli che invece richiedevano la predisposizione di alberature per schermare o fermare venti fastidiosi, sia nella stagione estiva sia nella invernale, attraverso dunque una valutazione quantitativa di accettabilità. Particolare attenzione è stata inoltre riservata alla presenza della vegetazione e dell'acqua come importanti dispositivi bioclimatici per la regolazione delle temperature favorendo, in particolare, il raffrescamento passivo nella stagione calda. Non è stato nemmeno tralasciato il fatto che la vegetazione e l'acqua hanno la capacità di favorire la formazione di brezze notturne e mattutine (simili a quelle delle zone costiere) con grande guadagno per la qualità dell'aria e il confort outdoor. La presenza, infine, di alberi a foglia caduca permette un contenimento della radiazione solare nella stagione calda e la possibilità di ottenere dei guadagni solari nella stagione fredda. Infine la valutazione dei materiali di finitura attraverso la scelta della loro compatibilità ambientale e del loro valore di albedo completa l'analisi ambientale a sostegno della progettazione urbana sostenibile. La quota della radiazione solare (diretta e diffusa) che viene riflessa dal terreno e dagli oggetti circostanti (*albedo*) può essere, infatti, incrementata o ridotta attraverso l'uso di materiali idonei, incoraggiando l'uso di spazi aperti che altrimenti risulterebbero eccessivamente esposti alla radiazione solare o troppo bui e freddi per ospitare spazi di relazione outdoor. A completamento della valutazione ambientale è stata quindi dedicata attenzione alla scelta dei corpi illuminanti, sia per ottenere diversi effetti luminosi, ovvero scenari differenziati in relazione all'uso prevalente notturno delle piazze, sia per contenere i consumi energetici. La scelta di corpi a LED è stata combinata assieme al ricorso di dispositivi di rilevamento della presenza di soggetti in movimento in modo da differenziare su due livelli l'illuminazione pubblica. Da un lato sono stati predisposti corpi illuminanti che garantiscano l'illuminamento notturno minimo, dall'altro si è progettato un secondo livello di corpi illuminanti posizionati a quote più basse che si attivano in presenza di corpi in movimento e che assicurano scenari luminosi sempre diversificati nella piazza, a vantaggio di un risparmio considerevole nell'illuminazione pubblica e che scongiurano in tal modo un sovra illuminamento notturno, evitando il cosiddetto inquinamento luminoso della città storica.



Il Progetto architettonico

Il progetto delle sette piazze segue, evidentemente, i risultati delle analisi svolte a livello morfologico-ambientale. Su questa base sono state scelte alcune linee guida per la progettazione delle piazze da declinarsi a seconda del carattere specifico di ciascuno spazio pubblico.

Massimamente importante ci è sembrato, infatti, dover garantire l'identità delle singole piazze all'interno però di un disegno organico unitario. Comune a tutti i progetti è, così, una distinzione dello spazio pubblico in aree preferenziali di percorrenza e zone di sosta. Queste ultime, in particolare, sono poi state gerarchizzate e differenziate a seconda delle esigenze riscontrate nelle diverse piazze. Così delle soste più "strutturate" sono state pensate in corrispondenza dei principali monumenti attraverso una pavimentazione in lastre di basalto chiaro, la realizzazione di sedute fisse sagomate in cemento chiaro e ove non presente una fontana storica, dotate di uno specchio d'acqua. La presenza dell'acqua ci è parsa da subito, infatti, un importante elemento identitario da valorizzare oltre che un efficace strumento di controllo ambientale. Un secondo livello di sosta riguarda quelle aree dotate di un particolare ruolo urbano ma non interessate direttamente da edifici di rilevanza pubblica. Anche qui l'uso di un basalto chiaro ne denota il loro eminente ruolo di sosta, ma il progetto di sedute fisse più semplici, a forma di parallelepipedo e l'assenza dello specchio d'acqua, le gerarchizza chiaramente rispetto alle precedenti. In questi casi sarà frequente l'inserimento di linee di zolle erbose, tra le fughe del basalto, a sottolineare il carattere più "locale" dello spazio pubblico (ad es. Piazza del Gesù).

Infine delle soste speciali per i dehors sono state pensate inserendo degli elementi longitudinali in Cor-ten all'interno della pavimentazione in basalto (tra una lastra e l'altra) al fine di individuare, in modo visibile ma non preponderante, le aree destinate agli spazi commerciali (bar, ristoranti ecc.). Si tratta di ambiti che partecipando al disegno d'insieme della piazza s'integrano perfettamente con le qualità architettoniche e funzionali dello spazio pubblico anche in eventuale, temporanea, assenza di dehors. Le percorrenze pedonali principali sono invece progettate utilizzando lastre in basalto scuro così da facilitarne la percezione visiva ma senza entrare in contrasto con il resto della pavimentazione. Di regola la direzione di tessitura delle lastre (sia dei percorsi che delle

piazze) è posta a favorire l'accessibilità e l'uso della piazza e quando necessario, è ulteriormente rafforzata dalla presenza di sottili linee di Cort-ten (ad es. in Piazza San Lorenzo e Piazza delle Erbe).



Al fine di evitare quanto più possibile il taglio delle lastre, facilitarne la posa in opera e contenere i relativi costi, i punti di convergenza fra tessiture differenti sono stati trattati con l'inserimento di piccoli ciottoli in pietra (non stabilizzati).

Queste aree oltre a contribuire a incrementare il coefficiente di permeabilità della piazza corrispondono, normalmente, agli ambiti d'inserimento delle specie arboree generando sistemi "naturali" di controllo ambientale perfettamente inseriti nel disegno urbano complessivo. Le alberature infine (prevalentemente *Fraxinus Onus* e *Tilia platyphyllos*) se, da un lato, seguono le esigenze bioclimatiche e di vivibilità dello spazio pubblico, dall'altro, esaltano la murarietà storica delle pareti edilizie. Come avviene per molti mirabili centri storici francesi e spagnoli (da Avignone ad Arles, da Barcellona a Valencia) l'elemento arboreo è scelto e posizionato accuratamente in modo da non prevaricare la vista dei fronti urbani ma, al contrario, esaltare il valore della piazza come spazio civile per eccellenza. La diversa combinazione di tutti questi elementi, nelle diverse piazze, dipende dalla morfologia, dall'uso e dal ruolo urbano che ogni spazio pubblico esplica, evidentemente, all'interno della città oltre che dalle esigenze ambientali riscontrate caso per caso. Così se per Piazza San Lorenzo si è ritenuto di dover intervenire il meno possibile, limitando il progetto all'approdo degli ascensori ed alla collocazione di una fontana a spruzzi artistici controllati al centro dello spazio pubblico, per Piazza del Plebiscito l'intervento è stato più consistente, sia per la dimensione notevole dello spazio urbano, sia per il suo fondamentale ruolo civico, sia perché costituisce il più importante

polo urbano del centro storico. Il risultato è una pluralità di soluzioni all'interno di una sostanziale unitarietà progettuale in grado di restituire, di volta in volta, l'individualità di uno specifico luogo urbano senza perdere mai il senso di appartenenza alla comune identità storica viterbese.



Dal punto di vista della viabilità carrabile si suggerisce l'adozione di una ZTL per tutto il centro storico, utilizzando (e nel caso implementando) le ampie aree a parcheggio presenti all'esterno delle mura. In ogni caso tutte le strade percorribili dalle automobili sono mantenute in blocchetti di basalto la cui tessitura varia, da diagonale a ortogonale, a seconda dell'importanza della strada. Solo alcune aree di sosta di "servizio" sono state previste in corrispondenza di Piazza San Sisto, Via Garibaldi e Via Cavour (presso piazza fontana Grande), Piazza del Plebiscito e Piazza della Morte al fine di rispondere alle necessità di sosta rapida per usi specifici dello spazio pubblico. Tutte le barriere architettoniche sono state eliminate consentendo un uso ed una percezione unitaria dello spazio pubblico che ben si presta a funzioni diversificate, inclusa anche, ad esempio, la possibile pedonalizzazione dell'asse Piazza delle Erbe-Piazza della Morte in particolari periodi dell'anno (ipoteticamente estendibile fino a Piazza Fontana Grande). Per quanto riguarda l'illuminazione è stato studiato un sistema illuminotecnico su tre livelli. Uno direttamente funzionale alla vivibilità dello spazio pubblico, ponendo particolare attenzione ad una sua gradualità diffusa e non preponderante. Uno volto all'illuminazione calibrata (laddove necessario) dei principali monumenti, palazzi, fontane ecc. Un terzo livello mirato alla leggibilità del nuovo ambiente urbano attraverso "segna passi" (in corrispondenza dei dehors), led sotto-panchina, illuminazioni radenti per acqua e alberature ecc. Complessivamente così ogni piazza presenta, nel suo utilizzo notturno, diverse possibilità di



fruizione percettiva dell'ambiente urbano tra loro coordinate in modo organico e dinamico. Per i dehors, infine, la scelta è stata quella di minimizzarne l'impatto visivo utilizzando elementi leggeri in Cor-ten lavorato (per sedie e tavolini) e sagomato (per gli elementi di arredo, i pannelli informativi e gli elementi schermanti in tessuto), completamente e facilmente spostabili e adattabili alle diverse esigenze d'uso, pur nell'ambito degli spazi a loro destinati.

Conclusion

L'utilizzo congiunto degli strumenti della morfologia urbana, al fine di comprendere il ruolo e il potenziale degli spazi pubblici del centro storico di Viterbo, insieme con un'accurata analisi ambientale ha reso possibile, a nostro parere, la progettazione di spazi vivibili, consapevoli e rispettosi dal punto di vista identitario, efficienti da un punto di vista energetico, ma anche aperti e massimamente flessibili all'evolversi delle condizioni d'uso della città. La città come i suoi spazi pubblici, infatti, è un organismo complesso fatto di livelli diversi di relazioni, dinamiche e mutevoli nel tempo, materiali e immateriali. Compito principale dell'architettura è allora quello di comprendere questi processi predisponendo le condizioni fisiche al loro svolgimento all'interno di un sistema di valori condivisi.

Bibliografia

Bahrtdt, H. P., (1966) *Lineamenti di sociologia della società*, Marsilio Editori, Venezia.

Gherri, B. (2016) 'Environmental Analysis Towards Low Carbon Urban Retrofitting For Public Spaces', *Proceedings of HERITAGE 2016 – 5th International Conference on Heritage and Sustainable Development*, Vol. 1, p. 499-508.

Gherri, B. (2016) 'Environmental Assessment method for Decarbonised Urban renewal', *NewDist: SBE16 Towards Post-Carbon Cities*, vol. 2, p. 114-122.

Gherri B. (2015) *Assessment of Daylight Performance in Buildings: Methods and Design Strategies*, (WIT Press, Boston).

Marat-Mendes, T. (2013) 'Sustainability and the study of urban form', *Urban Morphology* 17, 123-4.

Maretto, M. (2015) 'Polarities, Paths, Fabrics. The role of urban morphology in contemporary Urban Design', *U+D urbanform and design* 03/04, 46-65.

Maretto, M. (2014) 'Sustainable Urbanism: the role of urban morphology', *Urban Morphology* 18(2), 163-74.

Maretto, M. (2013) *Ecocities. Il progetto urbano tra morfologia e sostenibilità* (Franco Angeli, Roma).

Maretto, M. (2008) *Il Paesaggio delle differenze* (ETS Edizioni, Pisa).

Maretto, M., Scardigno, N., (2016) "Muratorian urban morphology: the walled city of Ahmedabad", *Urban Morphology*, Vol. 1, No. 20.

* Architetto, Professore Associato in Progettazione Architettonica e Urbana, Università degli Studi di Parma.

** Architetto, Ricercatore in Tecnologie Innovative per l'Architettura, Università degli Studi di Parma.

*** Architetto, Dottore di Ricerca in Estimo e Valutazione Economica, Università degli Studi di Roma La Sapienza.

**** Dott. Arch., Università degli Studi di Parma.

Gender mainstreaming: mobilità urbana, risorse energetiche e impatti

Lucia Martincigh*, Marina Di Guida**

Parole chiave: gender mainstreaming, inclusività, partecipazione, mobilità, sostenibilità

Sempre più il progetto urbano si orienta verso un modello di città inclusiva e partecipata, dove gli spazi sono ripensati in base alle esigenze degli utenti e ai principi dello sviluppo sostenibile, al fine di migliorare la qualità della vita. Per tale approccio progettuale è necessaria una spiccata sensibilità, che è propria della cultura della progettazione di genere. Il rispetto per i modi di svolgere la vita quotidiana di uomini e donne e di persone di tutte le età e condizioni, e il conseguimento dell'uguaglianza e delle uguali opportunità sono i principi basilari del *gender mainstreaming*, che pone questa strategia al centro di tutte le decisioni politiche e progettuali.

L'ottica femminile, incline all'accudimento e alla cura degli altri, caratterizzata da una visione più umanistica e olistica della città e da un approccio di tipo trasversale, mostra una maggiore attenzione al particolare, all'organizzazione della struttura urbana congruente con i diversi usi (Jarvis et al., 2009), al disegno degli spazi pubblici appropriato anche alle richieste essenziali delle categorie più deboli e a specifiche tematiche come: accessibilità, mobilità, sicurezza, comfort ambientale, uso oculato delle risorse, energetiche e non, e controllo degli impatti, che portano a conseguire una maggiore qualità della vita e una maggior sostenibilità ambientale. Questo approccio di genere favorisce una visione più articolata delle problematiche di una comunità e, al tempo stesso, facilita una nuova impostazione del vivere comune, in quanto le donne, alla ricerca costante di mediare tra soggettività e oggettività, rappresentano i soggetti principali delle relazioni intersoggettive (Di Biagi e Renzoni, 2014).

E' proprio questa propensione a non trascurare la diversità, accogliendo la complessità, che consente di cogliere le sfaccettature anche di una certa creatività, intendendo la creatività alla maniera del matematico francese Henri Poincaré, che l'ha definita come «l'attitudine a trovare connessioni nuove, e utili, tra elementi distanti tra loro» (Poincaré, 1997). Attraverso la creatività, da intendere come «combinatoria inedita di elementi preesistenti» (Eco, 2004), i legami sociali interni alla comunità e l'attaccamento al territorio si traducono in azioni combinate che contribuiscono allo sviluppo sostenibile, generando valori economici, sociali e culturali. Mettendo in sinergia queste iniziative si produce una sorta di creatività "collettiva", strettamente interconnessa con la resilienza dei sistemi urbani (Fusco Girard, 2012).

L'ottica di genere e l'approccio partecipativo caratterizzano l'impostazione del Laboratorio Permanente di Progettazione Partecipata 2La Città Storica da un punto di vista di genere"¹; in questo testo si tratta di uno dei tre macro settori di studio individuati, descrivendo prima, brevemente, l'apporto di uno dei tre gruppi in cui il Laboratorio si è articolato: Gruppo di Lavoro "Mobilità e spazi pubblici: accessibilità, sostenibilità e vivibilità"² e successivamente l'approfondimento di alcune tematiche svolto, in base a ricerche pregresse, dagli autori.

Il gruppo ha avuto il compito di approfondire le problematiche emerse dal convegno/workshop “La Città Storica di Roma: vivere tra passato e futuro”³, documento fondativo del Laboratorio Permanente, svolgere attività di studio e ricerca, e fare proposte da discutere poi nell’ambito allargato del Laboratorio, con l’obiettivo di riorganizzare la mobilità in chiave sostenibile, al fine di migliorare l’ambiente urbano per quanto concerne: accessibilità, sicurezza, vivibilità e comfort degli utenti. Il tema della mobilità, infatti, ben si presta ad essere affrontato secondo un’ottica di genere: le donne sono ritenute interlocutrici interessanti per la specificità dei loro movimenti nel contesto urbano. La mobilità femminile è, infatti, caratterizzata da numerosi spostamenti correlati alla complessità di una giornata tipo; le donne tendono a: utilizzare mezzi di trasporto pubblici, viaggiare sull’auto come passeggiare, andare in bicicletta e a piedi; combinare più mezzi di trasporto e percorrere tragitti brevi e complessi, «a zig zag» o con andamento ondivago, cercando di coniugare in un’unica soluzione le esigenze di trasporto connesse alle molteplici attività; muoversi in orari diversi dagli uomini, per lavoro con orari flessibili o part-time; sono spesso condizionate dal livello di sicurezza dell’ambiente (del Vecchio e Squillante, 2008).

In una prima fase del lavoro, sono stati considerati i problemi e le proposte ritenuti più rilevanti o più valide, e più condivisi, dalle partecipanti al workshop. Per quanto riguarda gli interventi da proporre all’Amministrazione, il gruppo ha condiviso l’idea di adottare la strategia di micro interventi diffusi. Su questa base quindi ha definito alcuni criteri per individuare le azioni da proporre al Comune di Roma per lo studio e la realizzazione: le azioni più importanti ma anche più accettabili, facilmente condivisibili e congeniali; l’ordine di priorità delle azioni stesse, anche se con diversi livelli di accettabilità, stabilito in base ai risultati del workshop; le azioni atte a risolvere allo stesso tempo più problematiche, ritenute importanti sia come quantità che come qualità; gli eventuali ostacoli all’adozione e successiva realizzazione delle azioni proposte.

In base alla metodologia utilizzata si sono quindi scelte alcune azioni, ampiamente condivise nell’ambito del Laboratorio, che, pur avendo un impatto notevole sulla qualità della vita degli utenti, possono essere intraprese soprattutto attraverso l’adozione di sistemi tesi a far rispettare le leggi esistenti, provvedimenti o revisioni normative, la promozione di comportamenti appropriati e senza grandi costi. Le proposte presentate nella «Scheda di presentazione dei progetti» in occasione della Conferenza indetta dal Municipio Roma I Centro⁴, riguardano quindi alcuni interventi pilota immediatamente attuabili, a costi contenuti o attraverso sistemi di *enforcement*, che possono essere reiterati e messi a sistema. Esse sono raggruppate in sei temi di intervento: proposte per il trasporto pubblico, proposte per la mobilità pedonale, accessibilità dei percorsi pedonali, comfort ambientale degli spazi pubblici, interventi di completamento per la mobilità ciclabile, riorganizzazione del sistema di mezzi di trasporto turistici. Per ogni tema sono stati considerati i problemi da risolvere e le aspettative da soddisfare; la metodologia di analisi e valutazione da adottare; inoltre sono stati fatti alcuni accenni a realtà diverse, a possibili strategie, soluzioni e misure da adottare ed a possibili approfondimenti da sviluppare successivamente.

Per il primo tema, quello del trasporto pubblico, è stato approfondito il ridisegno delle fermate dei mezzi pubblici al fine di farle diventare: accessibili a tutti ed in particolare alle PMR⁵, sicure, illuminandole e rendendole vitali anche nelle ore dopo il crepuscolo, e confortevoli,

attrezzandole per l'attesa, l'orientamento e l'informazione. La tecnica principale suggerita si focalizza sull'avanzamento della banchina che risolve la maggior parte dei problemi rilevati.

Per quanto concerne il secondo tema, quello della mobilità pedonale, sono state approfondite le modalità per dare alla rete pedonale una dignità superiore a quella della rete veicolare: il reale riconoscimento della priorità pedonale; la riconsegna degli spazi pedonali, abusivamente occupati, ai loro destinatari e la loro riqualificazione; la creazione di una rete pedonale continua con attraversamenti adeguati e ubicati in modo appropriato. Le tecniche principali suggerite riguardano l'articolazione dei marciapiedi in fasce funzionali e degli attraversamenti in tipologie diverse congruenti con la domanda.

Per quanto riguarda il terzo tema, l'accessibilità dei percorsi pedonali, si è proposta l'elaborazione di un Piano dell'Accessibilità Municipale per le PMR, particolarmente necessario in una città come Roma, dove l'invecchiamento della popolazione è notevole⁶.

I temi elencati di seguito sono stati solo delineati e richiedono ulteriori approfondimenti. Per il comfort ambientale, si sono proposti interventi di: riduzione dell'inquinamento atmosferico, mitigazione della temperatura nel periodo estivo, protezione dagli agenti atmosferici nel periodo invernale; per la mobilità ciclabile, si è proposta, a completamento della rete ciclabile, la progettazione di aree di parcheggio e rifornimento per le biciclette a pedalata assistita; per quanto concerne il problema dei mezzi di trasporto per il turismo, si è proposto uno studio in relazione all'accesso e alla sosta al fine di riorganizzare il sistema e renderlo congruente con il delicato ambiente del Municipio Roma I Centro, dato il loro forte contributo al già alto inquinamento, alla congestione del traffico e all'isola di calore urbana.

Successivamente il gruppo ha espresso l'intenzione di proseguire il lavoro focalizzando l'attenzione, a breve termine, su alcune tematiche puntuali, le fermate dei mezzi di trasporto pubblico urbano, e a lungo termine su temi più vasti, che concernono l'applicazione di strumenti prescrittivi che rispondono alle domande emerse e mettono a sistema le diverse azioni proposte.

Le esperienze maturate sin dalla fine degli anni '90 con la partecipazione ad alcune ricerche nazionali ed europee, che avevano come tema le problematiche connesse alla riprogettazione della città come spazio di relazioni quotidiane, alle categorie più deboli, alle ricadute delle scelte decisionali sulla qualità della vita delle persone, hanno portato ad adottare un approccio interdisciplinare, che vede insieme progettazione urbana e dei trasporti, scienze sociali, comportamentali e ambientali, con il fine di creare strutture urbane compatte e resilienti, basate sull'organizzazione di una mobilità sostenibile e di spazi urbani appropriati a tutti gli utenti, aperti a molteplici usi quotidiani, definiti con il contributo degli abitanti.

In Italia, le Direttive del Piano Urbano del Traffico⁷, prevedono uno strumento che sembra appropriato al raggiungimento di tali finalità: l'Isola Ambientale, cioè «una singola zona urbana delimitata dalla rete delle strade principali, finalizzata al recupero della vivibilità degli spazi urbani», adottabile nelle zone residenziali delle città caratterizzate da strade locali; le caratteristiche principali che concernono la riorganizzazione della mobilità in modo appropriato sono la priorità ai pedoni, il limite della velocità a 30 km/h, l'eliminazione del traffico parassitario di attraversamento, il controllo dei flussi, il recupero di spazi di parcheggio.

Nelle ricerche svolte, il portato del concetto di Isola Ambientale è stato approfondito e sono stati maggiormente articolati i criteri per la sua individuazione e delimitazione, prendendo in considerazione aspetti funzionali, quali la presenza dei servizi di uso quotidiano e un raggio di percorrenza appropriato ad ogni classe di utenza, e aspetti percettivi che permettono la riconoscibilità di un luogo e suscitano il senso di identità e di appartenenza. Elemento principale per la sua strutturazione è la riorganizzazione di una rete continua di percorsi pedonali e ciclabili, punteggiata da luoghi di sosta e fermate del trasporto pubblico, che offre le prestazioni richieste: accessibilità, sicurezza, comfort e attrattiva, grazie ad un ridisegno dell'invaso stradale atto ad alloggiare le funzioni specifiche, a mitigare i fattori ambientali negativi, e a rendere le strade autoesplicative (Martincigh e Di Guida, 2016); altro aspetto è la variazione di prevalenza tra il modo pedonale e veicolare, che porta ad avere spazi totalmente pedonali, spazi di coesistenza, le soft zone, a 15-20 km/h, marciapiedi più o meno ampi.

L'approccio metodologico utilizzato è quello esigenziale-prestazionale, tipico della disciplina della Tecnologia dell'Architettura, che è teso alla definizione della fattibilità dell'intervento, alla sua valutazione e rispondenza agli scopi prefissati; esso è articolato in tre fasi: l'analisi di suscettività, in cui si effettua la valutazione della configurazione degli spazi urbani e delle loro prestazioni, che delinea la "offerta"; l'analisi di appetività, in cui si vagliano le esigenze degli utenti e le loro aspettative, che delinea la "domanda"; l'analisi di compatibilità, infine, tesa ad individuare i problemi, le potenzialità e gli interventi di adeguamento mediante la verifica dell'interfaccia tra la domanda e l'offerta. Questo approccio metodologico sistematico, definendo appropriati interventi, contribuisce alla garanzia di qualità e al successo del progetto nonché ad evitare che le scelte operate possano influire in modo negativo su alcuni gruppi. Questa metodologia è affine con l'ottica del gender mainstreaming già menzionato.

Un primo approfondimento riguarda quindi il confronto tra la metodologia ora brevemente descritta e gli approcci utilizzati nelle ricerche e nei progetti sperimentali più innovativi realizzati in altri contesti europei, più sensibili a questo tipo di problematiche; lo scopo è arricchirla con la parte di *know how* relativo soprattutto all'implementazione, per riportarlo nel Laboratorio di Progettazione Partecipata per la città storica di Roma, dal punto di vista di genere.

La città europea che è più rappresentativa in questo senso è la città di Vienna, che già dai primi anni '90 affronta, con l'istituzione del Women's Office of the City of Vien, a livello di ricerca e attuativo, il tema della partecipazione nella riqualificazione urbana, dimostrando una grande attenzione all'*empowerment* delle donne, all'eliminazione degli stereotipi di genere e della violenza sulle donne, alla codificazione di un equilibrio tra lavoro e vita privata e soprattutto all'attivazione di politiche di genere per la città. Dal 1998, con la fondazione del *Co-ordination Office for Planning and Construction Geared to the Requirements of Daily Life and the Specific Needs of Women of the Executive Group for Construction and Technology*, che ha il ruolo di supporto e coordinamento, sono stati avviati 50 progetti modello che attuano processi pilota e sperimentano nuovi metodi (City of Vienna, 2013). A seguito di queste esperienze, l'approccio del *gender mainstreaming* è stato usato nel Piano Strategico per Vienna, nel Piano dello Sviluppo Urbano come pure in piani settoriali, in master plan e concept di progetto urbano.

L'Amministrazione di Vienna nelle sue attività di progettazione urbana si è posta diversi obiettivi che tengono conto di varie fasi generazionali e diverse condizioni di vita:

1. Facilitare il duplice assolvimento quotidiano delle attività legate alla famiglia e al lavoro grazie alla "città delle brevi distanze", dove le destinazioni prioritarie sono vicine alle residenze.
2. Fornire varie opzioni spaziali, flessibili e adattabili, che soddisfino i diversi bisogni rilevati e che, generando potenzialità di appropriazione ed identificazione, invitino gli abitanti anche a nuove utilizzazioni; distribuire in modo equo il limitato spazio urbano e i fondi erogati per gli interventi.
3. Rendere possibile ad uomini e donne di ogni età di muoversi nel vicinato, ad ogni ora; in autonomia e sicurezza, oggettiva e percepita, con illuminazione adeguata e segnaletica chiara.
4. Dare a tutti le stesse opportunità di partecipazione e di espressione delle proprie realtà di vita nel processo decisionale e progettuale, rappresentativo degli interessi di tutte le classi di utenza.

Di particolare interesse è l'approccio metodologico utilizzato nel processo di riqualificazione dell'area pilota di Mariahilf, un quartiere molto compatto che gravita intorno alla Mariahilfer Strasse, con molte strade strette residenziali e poco verde, dove gli interventi principali sono la costituzione di una *Tempo-30-Zone* in tutta l'area e di strade residenziali con velocità 10 km/h.

Grazie alla presenza di un comitato femminile di quartiere, e alla mediazione di un *Ombudsfrau*, che si occupa degli interessi dei pedoni, si sono potuti studiare i percorsi fatti da diverse classi di utenti per raggiungere i servizi e si sono potute evidenziare le problematiche ricorrenti.

Tale approccio è confrontabile con quelli empirici e teorici già sperimentati nelle precedenti ricerche svolte nel dipartimento: metodo empirico, simile a quello dell'area di Mariahilf, consistente in un'indagine sulla base di questionari con domande sul percorso effettuato per raggiungere un determinato servizio⁸; metodo teorico che costruisce i percorsi più brevi origine/destinazione per raggiungere i principali servizi locali presenti, la cui sommatoria consente di definire il percorso più battuto dai residenti nell'area; questo metodo teorico può essere suffragato da: osservazioni e rilievi dei flussi pedonali in punti specifici dell'area in relazione all'ubicazione dei servizi; oppure organizzando un incontro/confronto in cui sono coinvolti, oltre che i tecnici, diverse classi di utenza, che sono invitate a disegnare l'itinerario percorso per raggiungere determinati poli scelti e ad evidenziarne gli aspetti positivi e negativi, utilizzando lo strumento della "mappa mentale", al fine di individuare, grazie a successivi momenti di discussione, le problematiche da risolvere e le relative idee di soluzioni, condivise⁹.

La differenza principale tra l'approccio sopra descritto, adottato nelle ricerche e nei progetti pilota portati avanti dagli autori, e quello adottato dall'Amministrazione viennese sta nella possibilità di tradurre metodi/modelli/scenari in pratiche realizzative. Infatti, a partire dall'applicazione dell'ottica di genere e dal processo di partecipazione la città di Vienna ha attuato una serie di azioni, che hanno riguardato le seguenti categorie di intervento: attraversamenti e tempi semaforici; allargamento marciapiedi; eliminazione barriere architettoniche; migliore illuminazione e aumento della sicurezza; qualità dei dettagli e sedute (Fig.01).

Mariahilfer Strasse, Vienna (A)

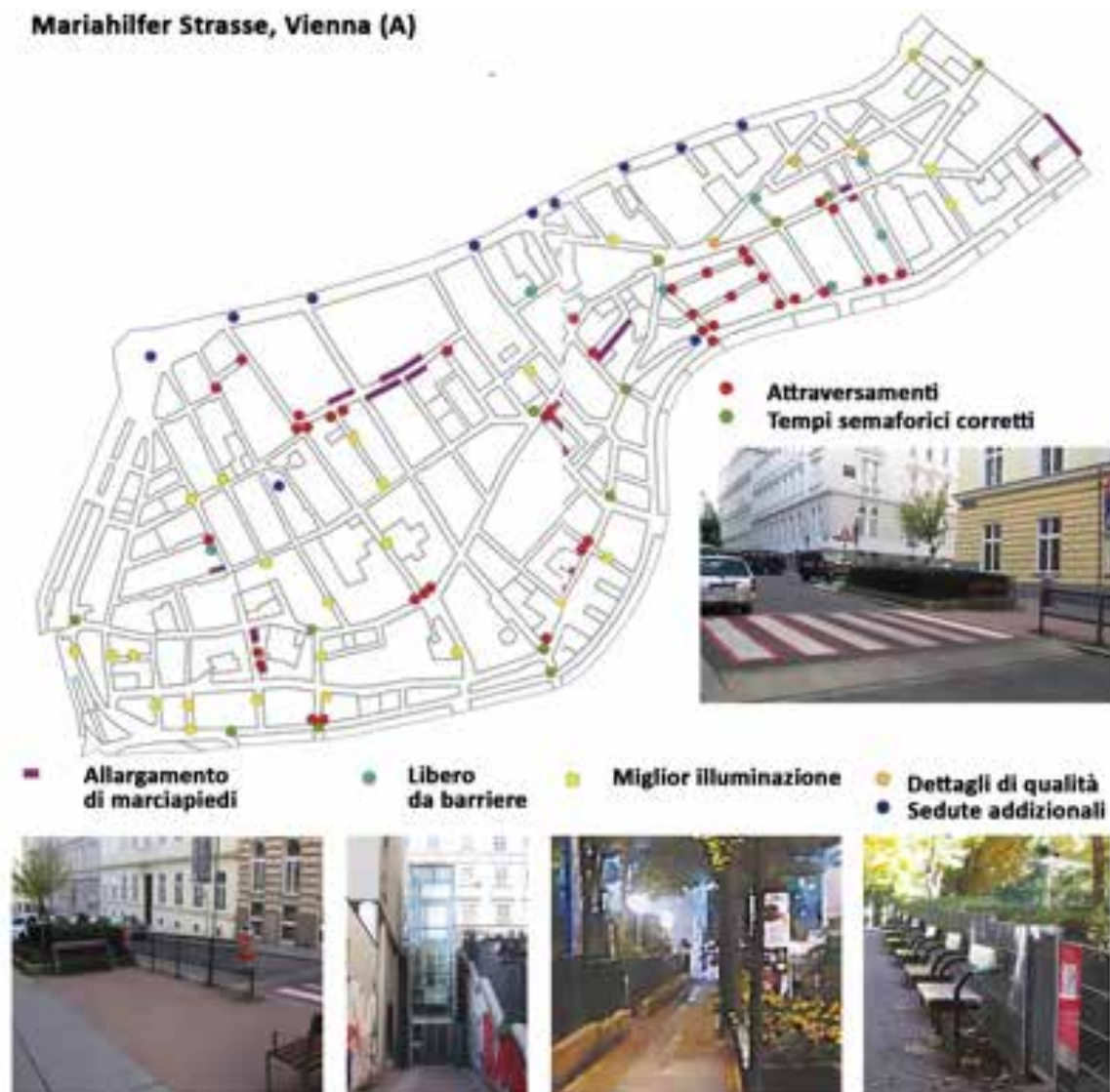


Fig. 01 - Area pilota di Mariahilf, Vienna (A)

Queste categorie d'intervento sono studiate e approfondite anche nelle ricerche di base ed applicate menzionate; in esse però, all'importante tema della mobilità, sono state collegate anche alcune tematiche relative, oltre che al miglioramento del comfort nello spazio urbano, alla sostenibilità, al risparmio energetico, alla riduzione degli impatti (a cui, come evidenziato precedentemente, le donne sono particolarmente sensibili). In tal senso la mobilità non è limitata all'aspetto trasportistico o della sicurezza fisica delle persone e d'uso dello spazio (numero di incidenti), ma si amplia allo studio del rapporto causa/effetti analizzando gli impatti sull'ambiente urbano e sul benessere dei cittadini. Quindi, oltre alla sicurezza, legata principalmente alla velocità del traffico veicolare, vengono anche analizzati gli inquinamenti prodotti (dell'aria, olfattivo, acustico, visivo); la sovrapposizione delle valutazioni effettuate a seguito delle analisi con il rilevamento del flusso pedonale, permette di capire dove è prioritario intervenire (Fig. 02).

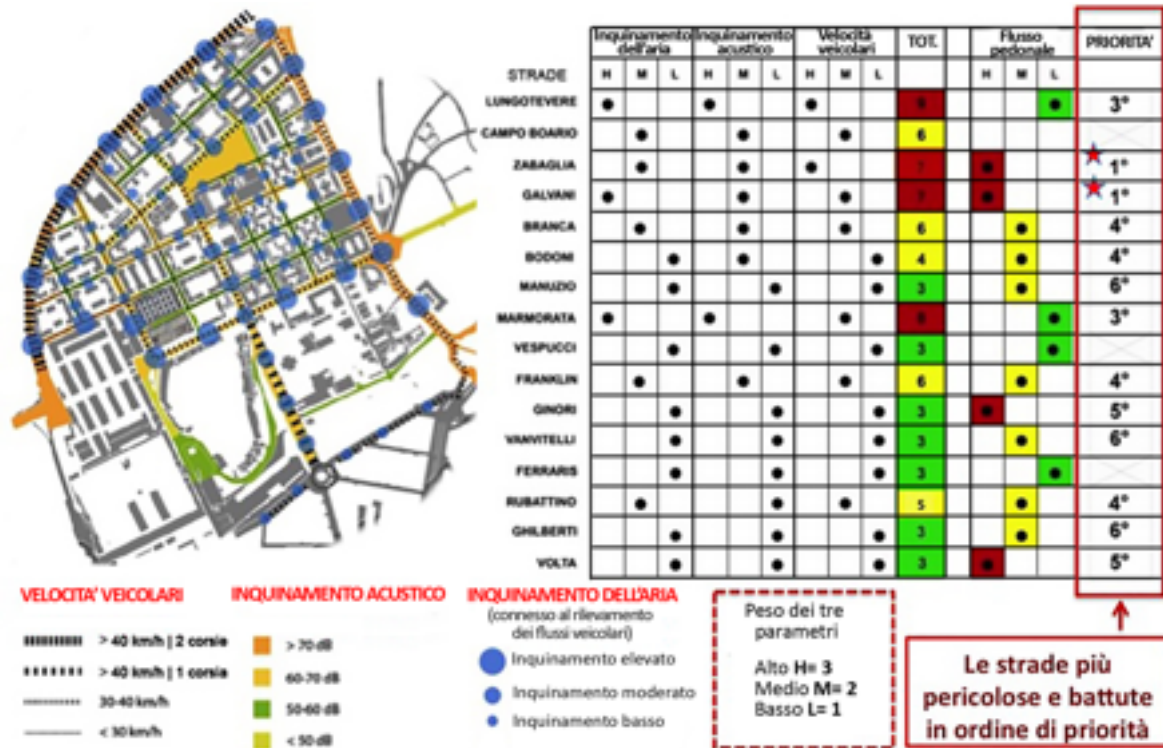


Fig. 02 - La definizione delle priorità di intervento attraverso la sommatoria delle valutazioni dei risultati di diverse analisi e rilevamenti¹⁰. Caso di studio: Quartiere Testaccio (Roma, I).

Questo metodo è stato già utilizzato nell'ambito del dipartimento di Architettura per uno studio pilota sul quartiere Testaccio a Roma; potrebbe essere messo a punto e applicato nell'ambito del Laboratorio Permanente di Progettazione Partecipata per studiare altri quartieri ricadenti nella Città storica, considerando che il Comune di Roma, nel PGTU del 16 aprile 2015, l'ha già suddivisa in Isole ambientali di futura attuazione; in tal senso è importante aggiungere all'inquinamento dell'aria dedotto dai flussi veicolari, alle velocità veicolari e all'inquinamento acustico, già menzionati, anche altri aspetti che limitano il comfort e che aumentano il fenomeno dell'isola di calore: il surriscaldamento dovuto alla quantità di irraggiamento solare e all'albedo dei materiali utilizzati, alla morfologia tridimensionale dell'invaso stradale legata al rapporto altezza e larghezza della sezione stradale, (strettamente connesso al surriscaldamento e all'inquinamento dell'aria), all'andamento dei venti dominanti, analizzato attraverso la valutazione della quantità di vento che penetra nel tessuto urbano e alla velocità prevalente.

Le basi su cui poggiare una strategia inclusiva e sostenibile per le città non possono che essere, quindi, l'ascolto e il coinvolgimento attivo di tutta la cittadinanza, senza differenze di genere né di altri discriminanti, per concordare, decidere e costruire insieme percorsi che consentano di migliorare la qualità della vita dell'intera comunità. Il *gender mainstreaming* può orientare questo processo perché fondato sul riconoscimento del diritto di veder rispettati i valori di genere grazie a una cultura diffusa rispettosa di tutte le differenze (Moser, 2016); d'altro canto, l'attenzione alla sostenibilità, da intendere non più come un campo specifico ma come parte intrinseca della progettazione, contribuisce a perfezionare quest'approccio, perché il suo obiettivo di fondo è

garantire il soddisfacimento dei bisogni della generazione attuale, con un minore utilizzo delle risorse così da lasciare alle generazioni future una scorta immutata o addirittura valorizzata di risorse naturali e di altri beni (Munasinghe e Luiz, 2002).

Nell'ambito specifico della pianificazione questi temi si traducono e si riallacciano alle riflessioni sul diritto alla città, una città pensata e rappresentata come spazio delle relazioni sociali quotidiane (de Certeau, 2010). Infatti, la città non può più essere considerata come un supporto spaziale e atemporale alla vita degli individui; le scelte urbane e urbanistiche influenzano la vita quotidiana di ogni individuo ed è necessario comprendere e valutare su chi, quando e quanto queste scelte influiscono negativamente, ostacolando la qualità della vita individuale e collettiva.

Note

1: Il laboratorio, istituito ufficialmente il 9.05.2014 dal Dipartimento Beni Culturali dell'Ordine degli Architetti PPC di Roma e provincia, è presenziato dall'arch. Virginia Rossini e coordinato dalla Prof. Elena Mortola.

2: Il gruppo di lavoro "Mobilità e spazi pubblici: accessibilità, sostenibilità e vivibilità", è coordinato dalla Prof. Lucia Martincigh e composto da: Maria Donatella Aiello, Gabriella Anselmi, Margherita Carè, Mauro Della Casa, Enrico Fattinanzi, Fausta Franchi, Paolo Magrini, Vittorio Sartogo, Silvana Schipani.

3: Il Convegno/Workshop si è svolto il 15 aprile 2013 alla Casa dell'Architettura a Roma. Durante il workshop le partecipanti, appartenenti ad Enti e Associazioni, hanno elaborato alcuni scenari futuri per la Città Storica, applicando i principi propri del metodo Costruzione di scenari futuri. L'analisi degli scenari ha permesso al Laboratorio d'identificare alcuni problemi della Città Storica e le relative proposte progettuali.

4: Le Conferenze Urbanistiche Municipali sono state organizzate nell'autunno 2014; i gruppi del Laboratorio Permanente di Progettazione Partecipata hanno presentato le schede elaborate al loro interno.

5: La definizione di PMR (Persone a Mobilità Ridotta) è stata introdotta dal Parlamento Europeo con Direttiva 2003/24/CE, che all'art.1 definisce "persone a mobilità ridotta" come "persone che abbiano una particolare difficoltà nell'uso degli spazi, compresi gli anziani, i disabili, le persone con disturbi sensoriali e quanti impiegano sedie a rotelle, le gestanti e chi accompagna bambini piccoli".

6. L'Italia, rispetto ad altri paesi europei, presenta un crescente fenomeno di invecchiamento della popolazione ed è il secondo paese, dopo la Germania, per indice di invecchiamento; dalla consultazione dei dati statistici dal 1961 ad oggi, l'indice è passato dal 38,9 al 151, 4 (Fonte: ISTAT, 2014).

7. "Direttive per la redazione adozione ed attuazione dei Piani urbani del traffico, Art.36 del Decreto legislativo 30 aprile 1992, n.285 Nuovo codice della strada", comunicato del 12/04/1995, Ministero LL.PP.

8. Questo metodo è stato utilizzato nell'ambito della "Redazione della Proposta di Intervento" per la realizzazione di un'Isola Ambientale a Pietra Papa, Roma; un progetto pilota del DiPSA per l'Assessorato ai lavori Pubblici del Comune di Roma, coordinatore: prof. arch. Lucia Martincigh

9. Questo metodo, mutuato dallo *Scenario Awareness Workshop*, e adattato allo scopo, è stato utilizzato nella ricerca *PROMPT: "new means to PROMote Pedestrian Traffic in cities"*, finanziata nell'ambito del V Programma Quadro dalla Commissione Europea, coordinatore internazionale del progetto: Kari Rauhala, responsabile scientifico nazionale: Lucia Martincigh.

10. La tabella della Fig.02 è stata elaborata da L. Martincigh, C. De Marinis, J. Hetman per la presentazione della relazione: "An application of the "environmental island": a prescriptive tool to create healthier urban environments" al convegno P&T 2015 "KEEPING UP WITH TECHNOLOGIES TO MAKE HEALTHY PLACES"

Bibliografia

- City of Vienna (2013). *Manual for Gender Mainstreaming in Urban Planning and Urban Development*. Vienna: Urban Development and Planning
- de Certeau, M. (2010) *L'invenzione del quotidiano* (trad. Baccianini, M.). Roma: Edizioni Lavoro
- del Vecchio, M., Squillante, D. (a cura di), (2008) *Studio propedeutico al bilancio di genere della Provincia di Roma*. Disponibile all'indirizzo <http://www.capp.unimore.it/site/home/ben-essere/progetti/bilancio-di-genere/articolo720025271.html> (accesso del 03/05/2017)
- Di Biagi, P., Renzoni, C. (2014) "Domande di genere, domande di spazi: donne e culture dell'abitare", *Territorio*, n. 69 p. 18-19.
- Eco, U., a cura di (2004), *Combinatoria della creatività*, Conferenza tenuta a Firenze per la Nobel Foundation il 15 Settembre 2004. Web <http://www.umbertoeco.it/>
- Fusco Girard, L. (2012) *Creativity and The Human Sustainable City: Principles and Approaches for Nurturing City Resilience*: In Fusco Girard L., Baycan T. (a cura di), *Sustainable City and Creativity. Promoting Creative Urban Initiatives*, pp. 55-96.
- Martincigh, L., Di Guida, M. (2016) "La mobilità sostenibile come strumento di riqualificazione delle infrastrutture stradali urbane: un approccio metodologico" in *TECHNE*, n.11/2016, pp. 180-187. Firenze: University Press
- Jarvis, H., Kantor, P., Cloke, J. (2009) *Cities and gender*, London: Routledge
- Moser, Caroline O. N. (2016) *Gender, asset accumulation and just cities: pathways to transformation*, London, New York, Routledge.
- Munasinghe, M., Luiz, P., R. (2002) *Ethics, equity and international negotiations on climate change*, Cheltenham; Northampton: E. Elgar.
- Poincaré H. (1997), *Scienza e metodo* (trad. Bartocci). Milano: Giulio Einaudi Editore

* Professore associato, Dipartimento di Architettura, Università Roma Tre, Coordinatore del Gruppo di lavoro "Mobilità e spazi pubblici: accessibilità, sostenibilità e vivibilità"

** Assegnista di ricerca, Dipartimento di Architettura, Università Roma Tre

Scarti e rifiuti urbani come nuova sostanza dello spazio pubblico contemporaneo: esperienze a confronto tra architettura, arte e attivismo civico

Gaetano De Francesco*, Saverio Massaro**

Parole chiave: scarti, metabolismo urbano, architettura temporanea, spazio pubblico, city-making.

Abstract

Il rapporto tra città e scarti è sempre stato al centro del fenomeno urbano ed ha caratterizzato storicamente tanto gli spazi privati quanto quelli pubblici. Una città come Roma ce lo insegna: i mosaici *asarotos oikos* ritraevano gli scarti di cibo per ornare le domus romane; i depositi di anfore diedero vita al Monte Testaccio; i detriti del Colosseo furono riutilizzati per realizzare nuove opere. Oggi le previsioni di una crescita demografica preannunciata e il conseguente aumento della produzione di scarti e rifiuti impongono l'adozione di accurate strategie progettuali che attraverso queste sostanze - gli scarti - possano attivare nuove circolarità urbane, stimolando al contempo il coinvolgimento attivo degli abitanti.

In che modo il processo creativo-progettuale contemporaneo attribuisce valore agli scarti per la generazione di spazio pubblico? Il presente scritto intende sottolineare il ruolo chiave degli scarti nelle pratiche di city-making. La riflessione, che interseca architettura, arte e pratiche civiche, si articola attraverso l'indagine di tre condizioni urbane: la piazza, che rinnova il proprio status intercettando e reificando nuovi flussi metabolici; il drosscape, come network potenziale di spazi pubblici diffusi; il cantiere, spazio della metamorfosi urbana, come nuova tipologia di spazio pubblico temporaneo. In questi ambiti è possibile sperimentare modelli innovativi di ecologia urbana localizzata. Tale indagine è supportata da alcune esperienze emblematiche che vanno ben oltre operazioni dalla valenza puramente comunicativa, per esprimere un'azione civile di riappropriazione, di cura e di trasformazione, rivelando il potenziale creativo-progettuale e rigenerativo dei flussi di scarti, intesi come nuova sostanza dello spazio urbano contemporaneo.

Introduzione

Lo stretto e insostenibile connubio tra società dei consumi, erosione delle risorse naturali e aumento di scarti ha indotto a riconsiderare il "residuale" come punto di partenza per una revisione radicale delle categorie di senso e di azione della civiltà contemporanea. A partire dagli anni Settanta i rifiuti sono diventati un campo di ricerca definito Garbologia, che ha avuto un impatto non di poco conto sulle altre discipline e che ha visto tra i suoi protagonisti la figura del professor William Rathje¹. In ambito architettonico e urbano l'aumento della produzione di scarti che ha interessato l'ultimo secolo ha imposto l'adozione di accurate strategie di attuazione e tecniche progettuali che non solo riducono la produzione dello scarto, ma lo integrano nel processo progettuale.

La considerazione dei luoghi dello scarto come condensatori di tracce e di informazioni preziose, frutto dell'entropia scaturita dall'intreccio dei processi di urbanizzazione, induce a ritenere che l'utilità di questo bagaglio di sedimenti ereditato debba poter emergere e avere una formalizzazione specifica al fine di poter essere non solo divulgato e raccontato per una nuova coscienza dei rifiuti, ma anche essere volano di nuovi processi progettuali nella città contemporanea che considerino lo scarto come strumento del progetto. L'enorme patrimonio invisibile e oscuro che giace sotto i cumuli costituisce in primis una base di informazioni per lo studio dell'evoluzione della città e del territorio²; l'analisi dei rifiuti e la loro gestione istruisce il progetto architettonico-urbano e fornisce indicazioni per una sua innovazione³; l'utilizzo degli scarti come materiale da costruzione e come strumento di progetto sublima lo scarto fino a renderlo oggetto di trasformazione della città contemporanea.

Da un punto di vista urbano-territoriale, la storia documenta come il rapporto tra scarti e agglomerato urbano si sia continuamente riformulato attraverso un equilibrio dinamico ad andamento circolare⁴. Ciò che è stato espulso in un'epoca diventa un tassello integrato nel mosaico urbano di un'epoca successiva, ne diviene materia costruttiva. Costruire la città con i materiali di scarto disponibili è pratica antica e una città come Roma ne è l'emblema. Essa fu costruita su successive stratificazioni di resti e detriti: il riutilizzo degli scarti solidi contribuiva a rideterminare l'altezza delle strade e colmarne i dislivelli⁵; il riuso dei vecchi marmi di Roma antica a rivestire e ornare gli edifici e i monumenti delle epoche successive; è nota poi come la collina artificiale nel cuore di Trastevere, oggi comunemente chiamata Monte dei Cocci e simbolo del quartiere, sia il risultato del cumulo di vecchie anfore dismesse in epoca romana in quella che era una discarica urbana a cielo aperto.

Tradizionalmente lo scarto, considerato scoria del metabolismo dei processi antropici, da localizzare lontano dai nostri sensi, viene metabolizzato ed assume una nuova natura: da entità autonoma esso diviene risultante di un processo trasformativo e rigenerativo di creazione socio-tecnica. Nella storia dell'architettura contemporanea differenti figure si sono confrontate con il tema degli scarti. Architetti del calibro di Frank Gehry, Lucien Kroll, Rural Studio, ma anche diversi gruppi radicali dell'attivismo degli anni '70, hanno fatto del rifiuto uno dei principali protagonisti della loro tecnica compositiva e dei soggetti della loro ricerca.

Negli ultimi decenni diverse esperienze si confrontano in particolare col tema dello spazio pubblico. Nel riutilizzare gli scarti, questi progetti, in cui l'arte risulta spesso centrale e che utilizzano budget generalmente limitati, riescono a generare nuovo spazio pubblico o rigenerare quello esistente, stimolando al contempo il coinvolgimento attivo degli abitanti.

Il ruolo dell'arte

Vi sono tracce storiche antiche del legame tra rifiuti e arte, basti pensare ai pavimenti in mosaico *asarotos oikos* - letteralmente "stanza non spazzata" - che ornavano le domus romane. Essi raffiguravano avanzi di cibo lasciati sul pavimento, per evidenziare l'opulenza del proprietario. Se in epoca romana lo scarto è simbolo della ricchezza delle classi abbienti, in epoca moderna, in seguito alla Rivoluzione Industriale, i rifiuti assumono un significato differente: da *status symbol* essi divengono un problema. Durante tutto l'arco del Novecento, l'arte mette al centro del proprio

sentire l'eccesso di produzione e i temi del consumismo, ponendo l'attenzione sulla relazione tra scarto, spazio pubblico e comportamenti sociali. Nella *Trash Art* – come l'ha definita la critica d'arte Lea Vergine - nell'opera di Arman, rappresentate di spicco del movimento *Nouveau réalisme*, e più in generale nell'arte concettuale di matrice europea vi è una evidente denuncia delle logiche di consumo e dell'usa-e-getta perpetrate dalla società che si contraddistingue dal Pop Art statunitense, che conserva uno spirito fiducioso e ottimistico, credendo nella ricchezza, nel consumismo, nella crescita e nell'espansione continua. Negli anni '70 in particolare l'arte riflette sulla relazione tra scarto, spazio pubblico e comportamenti sociali. All'interno di un decennio segnato dalla crisi energetica e dalla pubblicazione del report del Club di Roma, l'attenzione si sposta dall'oggetto al processo, in particolare all'azione e alla *performance*, con esperienze che vanno ben oltre operazioni dalla valenza puramente comunicativa, per esprimere un'azione civile di riappropriazione, di cura e di trasformazione. Le figure di Joseph Beuys e HA Schult, insieme ad altri, segneranno quel momento: se il primo accentua il dato esperienziale e la drammaturgia umana che si rapporta al tema dello scarto, per Ha Schult l'uomo e i rifiuti sono la medesima cosa.

Un cantiere aperto al quartiere

Oggi le previsioni di una crescita demografica preannunciata - tanto per le metropoli quanto per le città medie - e il conseguente aumento della produzione di scarti e rifiuti impongono l'adozione di accurate strategie progettuali che siano in grado di attivare nuove circolarità urbane e di stimolare pratiche di cittadinanza attiva. Considerare il ruolo degli scarti come sostanza generativa per nuove condizioni di spazio pubblico è stato il tema oggetto della ricerca dell'artista francese Stefan Shankland, incaricato nel 2012 dalla Sycotom, l'Agenzia metropolitana per la gestione dei rifiuti domestici di Parigi, a seguito di un concorso, di sviluppare un progetto di ricerca artistica che accompagnasse la fase di ampliamento dell'impianto di trattamento dei rifiuti di Ivry-sur-Seine (Parigi), previsto entro il 2025. L'edificio situato al confine con il 13mo arrondissement di Parigi, nel cuore del tessuto urbano, tra i fasci ferroviari e i blocchi residenziali, è stato la sede di un doppio cantiere: a quello dell'impresa costruttrice per il nuovo ampliamento si è affiancato il cantiere parallelo diretto dall'artista, un laboratorio temporaneo dove i rifiuti e i loro processi trasformativi hanno rappresentato la materia prima per un insieme di progetti artistici, culturali e pedagogici. Il cantiere è divenuto un pretesto per fare esperienza del metabolismo della città e si è trasformato da spazio dequalificante passivo e inaccessibile, in luogo attivo, aggregante e qualificante, in altre parole in una nuova tipologia di spazio pubblico temporaneo. Dal punto di vista metodologico si è preferito optare per un processo inclusivo e partecipativo che coinvolgesse gli abitanti e gli *stakeholder* locali in workshop e incontri in loco. La proposta di un *Musée du Monde en Mutation (MMM)*⁶ si inserisce in un percorso di ricerca avviato anni prima e basato sull'adozione di un protocollo, messo a punto dallo stesso Shankland, denominato *HQAC – Haute qualité artistique et culturelle*⁷, sotto il quale sono riuniti una serie di progetti incentrati sul tema dello scarto e dei rifiuti e radicati in contesti atipici come cantieri, discariche, luoghi abbandonati. I suoi progetti mettono l'arte al servizio della città e della coscienza civica, andando ad evidenziare il rapporto tra materia e trasformazione e al contempo la possibilità di qualificare, le aree dismesse, sottoutilizzate e più in generale i vuoti della città. Il progetto MMM propone di esplorare inedite modalità con cui la creazione artistica

si integra ai fenomeni di mutazione dell'ambiente urbano e di trasformazione della materia. Esso attua una traslazione di senso e di immaginario: il cantiere di un'opera così complessa – quello dell'impianto di trattamento dei rifiuti – diventa un'occasione di riflessione corale e luogo della collettività, un'opera manifesto che ambisce a sintetizzare emblematicamente l'evoluzione della metropoli francese e, secondo l'artista, della città del 21° secolo in senso generale. Nulla viene "musealizzato" e ritrasmesso all'esterno come materia inerte, oggetto in sé, avulso dal contesto e dai flussi; viene bensì mostrato un processo, un costante divenire tanto del corpo urbano quanto dei flussi di materia che lo attraversano.

L'operazione artistica qui presentata è letteralmente "messa in campo", radicata sul sito di progetto, agita ed esperita dalla materia fisica e antropologica che abita il luogo. Shankland realizza un dispositivo performativo che agisce come simulatore dei processi di trasformazione che avvengono all'interno dell'impianto stesso e genera nuovi spazi aperti alla città come gli atelier e la terrazza. Il padiglione temporaneo Trans305⁸ è costituito da un volume a base rettangolare (10x15mt) alto 10 metri, posto su una piattaforma in cemento e realizzato attraverso il riuso e l'assemblaggio di diversi elementi: dai containers marittimi per gli spazi atelier al legno per la realizzazione della terrazza panoramica. Il rivestimento policromo è realizzato con pannelli in lamiera metallica ondulata verniciati, agganciati ad un'intelaiatura metallica autoportante che consente l'esposizione dei materiali pervenuti in loco.



Figura 1: il padiglione mobile 'Trans305'. Figura 2: Place du Général de Gaulle a Ivry-sur-Seine. Fonte: www.stefanshankland.com

Dal cantiere alla piazza

Il programma HQAC - *Heute qualité artistique et culturelle* non è fatto solo di performance e processi effimeri, ma lascia anche tracce permanenti sul territorio. Il progetto contempla una azione dal titolo *Marbre d'Ici* che, dal recupero degli scarti di costruzione e demolizione prelevati dal cantiere, realizza nuovi tasselli da incastonare nel tessuto urbano esistente, quali tracce di un metabolismo in corso. Le polveri ricavate dagli inerti, mescolate con cemento e acqua danno vita a un nuovo materiale da rivestimento con cui riqualificare gli spazi della città. È il caso della grande lastra installata nel cuore di Place de Gaulle, proprio a Ivry, che rivitalizza lo spazio pubblico con più

di dieci tonnellate di mattoni, tegole, pietre calcari e altri detriti provenienti dalla demolizione di vecchi immobili, o del Salon d'Ornaison del castello di Chamarande che alla pavimentazione fluida della piazza sostituisce invece tessere geometriche.

Recentemente anche un'altra piazza della capitale francese è stata oggetto di un intervento incentrato sul reimpiego degli scarti. Si tratta del *Pavillon Circulaire*, realizzato dagli architetti Encore Heureux in occasione della Conferenza Mondiale delle Nazioni Unite sui Cambiamenti Climatici COP21, tenutasi a Parigi nel 2015. L'intervento è stato collocato nella centralissima Place de l'Hôtel-de-Ville da ottobre 2015 a gennaio 2016, dove è diventato un *community hub* temporaneo in grado di ospitare seminari, workshop e incontri pubblici per poi essere in seguito smantellato e ricostruito nel 15mo arrondissement come sede di un'associazione sportiva.

L'approccio progettuale votato al reimpiego di elementi sostanza un intervento sobrio ed equilibrato ed è in grado di produrre esiti inaspettati. Il reimpiego di 180 porte in disuso diventa l'occasione per determinare un volume dinamico e dal forte impatto iconico. Nella parte bassa del volume le porte sono adoperate come pannelli scorrevoli, per gestire in maniera flessibile l'illuminazione naturale dello spazio interno. Nella parte alta la posa "a spina" delle porte determina un pattern astratto, nel quale l'elemento "porta" perde la sua riconoscibilità immediata. L'andamento geometrico del prospetto sul lato d'ingresso coniuga il montaggio degli elementi con l'articolazione a falde inclinate della copertura, che integra dei lucernari. Oltre alle porte, sono stati recuperati e reimpiegati gli altri materiali necessari: la lana di roccia per isolare le pareti è stata rimediata dalla copertura di un supermercato; gli arredi interni e gli apparecchi illuminanti sono stati recuperati dai centri di riuso parigini. Il legname per la pavimentazione e le rifiniture è stato fornito dall'organizzazione Paris Plage. L'opera di Encore Heureux mette in campo un'azione che ridefinisce l'identità della piazza, intesa come riattivatore di flussi urbani e sociali. Questi interventi, in linea con altri interventi attuati da alcuni collettivi romani come Orizzontale, Studio Superfluo e nITro Group, evidenziano come sia ormai necessario applicare il *principio di cura* ai beni e alle materie temporaneamente inutili, estendendolo di fatto ai luoghi e alle comunità che sono direttamente legati ai processi di gestione degli scarti.



Figura 3: vista esterna del Pavillon Circulaire.
(Ph: Massaro S.).



Figura 4: vista dell'interno luminoso.
(Fonte: www.encoreheureux.org).

I drosscape come rete potenziale di spazi pubblici

In epoca contemporanea, i sedimenti della civiltà industriale, dislocati normalmente al di fuori dei limiti urbani, sono progressivamente inglobati, attraverso processi pianificati e non, nel tessuto edificato dal rapido processo di espansione che interessa la città contemporanea. Topografie e morfologie che normalmente osserviamo e riteniamo “naturali” sono piuttosto il frutto di processi artificiali⁹, derivanti da attività antropiche che si sono susseguite nel tempo. L’attenzione del progetto contemporaneo si concentra sul residuale, sugli spazi dello scarto e dell’abbandono, una condizione spaziale pluridimensionale e complessa che Alan Berger ha saputo identificare con il concetto di *drosscape*¹⁰. A dispetto del cantiere, uno spazio che per definizione è inaccessibile e costantemente in mutazione, dove un’operazione circolare sugli scarti crea i presupposti per la definizione di uno spazio pubblico temporaneo, come abbiamo visto in precedenza, nel caso dei *drosscape* lo spazio pubblico esiste ma è spesso negato. Lo scarto in tale occasione si configura dunque come un elemento catalizzatore per forme di riattivazione e di riappropriazione dello spazio urbano. In tal senso il collettivo francese Bellastock da oltre dieci anni adopera il reimpiego e il riciclo dei materiali da costruzione e degli scarti derivanti dalle demolizioni di edifici come un’occasione per sperimentare processi integrati di riattivazione urbana mediante il coinvolgimento dei *policy makers*, della cittadinanza e delle istituzioni universitarie.



Il padiglione temporaneo realizzato per Superstock a Bobigny. Fonte: www.hyperville.fr

Gli interventi prevedono architetture temporanee *site-specific*, realizzate con tecniche di auto-costruzione, volte ad ospitare una serie di attività (workshop, attività culturali, tavole rotonde, ecc) a servizio del quartiere, che rappresentano in genere un primo passo verso veri e propri progetti di riqualificazione urbana.

Nel più recente progetto “Friche Miko” a Bobigny (Parigi, 2016) il collettivo ha realizzato un edificio manifesto come simbolo dell’occupazione temporanea dell’ex area industriale abbandonata di proprietà della Miko, società produttrice di gelati. L’area è oggetto di futuro recupero e trasformazione secondo la strategia della ZAC¹¹ “Ecocité”, che punta alla riappropriazione delle sponde del fiume mediante l’attuazione di un programma funzionale misto. Il padiglione temporaneo è l’esito di un processo di ricerca a scala territoriale attraverso cui il collettivo Bellastock ha effettuato ricerche e sondaggi al fine di identificare le aziende locali e i rifiuti da loro prodotti insieme con gli scarti delle demolizioni previste dal programma urbano. La realizzazione della struttura e la programmazione delle iniziative coinvolge attivamente gli studenti delle università, che hanno così la possibilità di apprendere e arricchire la loro formazione attraverso un’esperienza pratica. Il coinvolgimento e la sensibilizzazione della cittadinanza avviene mediante iniziative partecipate e le attività previste dal Festival Superstock.

Bellastock propone modalità di colonizzazione temporanea, lasciando tracce reversibili e allo stesso tempo creando situazioni abilitanti per l’avvio di processi di partecipazione e di cooperazione a scala locale, i cui esiti sono spesso alla base di successivi progetti urbani. Il processo civico innescato si muove in modo circolare, attribuendo forma e sostanza al complesso sistema di relazioni tra la comunità insediata e i flussi di materiali a disposizione nel territorio. Il progetto, a prescindere dalla scala, assume il registro di piattaforma riprogrammabile, tanto nella definizione del programma, quanto nelle scelte espressive. Si tratta di un’esperienza connotata da un forte apporto metodologico, dal valore politico, dalla sistemicità dell’azione e dalla replicabilità del modello. Un sistema aperto ed inclusivo che vede l’architettura, nella sua veste temporanea, il miglior emblema di un percorso ciclico che può ripetersi rizomaticamente ed esprimere così un’intelligenza progettuale duplice: come esportazione e disseminazione di buone pratiche, e come estensione del ciclo di vita di materiali, riadoperati prima ancora che possano definirsi rifiuti.

Conclusioni

Come afferma Guido Viale «questa “gentilezza” verso le cose è una forma di sensibilità individuale e sociale che presuppone una collocazione dell’uomo nel mondo radicalmente diversa da quella che domina la nostra epoca». Ecco allora che, nell’idea di una società circolare, improntata al riuso e al riciclo, alcuni verbi come selezionare, disassemblare, scambiare, depositare, conferire, mescolare, fondere, trasformare, smontare, rimontare risulteranno sempre più familiari, anche nella disciplina architettonico-urbana.

Le esperienze emblematiche fin qui citate, soltanto alcune di una casistica ben più numerosa, dimostrano la loro efficacia se inquadrare in contesti strategici di più ampie vedute e combinati con opportuni strumenti urbanistici. Esse svolgono il ruolo determinante di attivatori, rivelando il potenziale creativo-progettuale e rigenerativo dei flussi di scarti, su di cui è possibile innestare progettualità permanenti a scala urbana e paesaggistica. Si guardi ad esempio ai progetti di paesaggio dei West 8, abili ad utilizzare scarti per creare arredi urbani o addirittura adoperare gusci di mitili per dar vita ad un paesaggio costiero che diviene habitat per gli uccelli; oppure si pensi a come Turenscape rigenera suoli contaminati in paesaggi dalla struggente bellezza, adoperando tecniche

naturali per trasformare le scorie e i liquami del metabolismo urbano in paesaggi polifunzionali che fungono da infrastrutture ecologiche.

La seguente riflessione intende sottolineare dunque il ruolo delle architetture effimere nell'attivare e indirizzare progetti incentrati sulla reciprocità e la responsabilità, adoperandole come strumenti per la valutazione e il test di operazioni urbane più complesse e a lungo termine.

Note

¹ The Garbage Project ha determinato, durante i suoi 30 anni di attività, un impatto sugli altri ambiti disciplinari altri rispetto all'archeologia, tra cui l'alimentazione, la disciplina dei rifiuti pericolosi, compreso lo smaltimento dei materiali nucleari, il riciclaggio e la gestione della discarica.

² Dinanzi al consumo e allo scartare compulsivo e automatizzato della società dei consumi il valore del rifiuto risiede anche nella sua capacità pedagogica di saper produrre conoscenza, la quale è il frutto di un saper scartare.

³ Attraverso l'indagine archeologica sui rifiuti, il progetto si fa metodo di dispiegamento delle informazioni attraverso cui si ricostruisce la vita sociale, culturale e produttiva in un dato periodo, se ne rintracciano i mutamenti nell'arco del tempo.

⁴ La circolarità è una caratteristica che caratterizza la fase di progettazione e le modalità di uso di materie, beni e prodotti. Essa sottende una capacità di utilizzare in modo efficiente le risorse, modificando i rapporti tra produzione e consumo. Si tratta di, transitando da un modello cognitivo ed economico lineare input-output ad uno di tipo circolare, in cui ogni elemento ha ciò che non viene consumato è assimilato in un altro processo.

⁵ Contino Alessia, D'Alessandro Lucilla, *I rifiuti nel mondo romano*, in Pavia Rosario (a cura di), *No Waste, Piano Progetto Città*, n. 27-28, 2011, pp.243-255.

⁶ *Musée du Monde en Mutation - Pour une approche esthétique du métabolisme urbain* è il titolo della pubblicazione che riassume i tre anni di residenza artistica che Shankland ha condotto in collaborazione con la Syctom.

⁷ Il protocollo per "l'alta qualità artistica e culturale" prevede un programma interdisciplinare di attività volte a trasformare un comune sito di cantiere in un luogo di relazione aperto al pubblico, un presidio per la sperimentazione collettiva di attività espositive, culturali e di ricerca.

⁸ Dopo i 18 mesi di utilizzo, il padiglione è stato smontato a fine 2011. I materiali utilizzati (ponteggi, contenitori, cartelloni, casseforme, detriti, ecc) sono stati riutilizzati per realizzare in seguito un nuovo progetto nello stesso quartiere.

⁹ Alba Ramis Israel, *Los paisajes del desecho: reactivación de los lugares del deterioro*, Tesi di Dottorato, Universidad Politécnica de Madrid, Escuela Técnica Superior de Arquitectura, 2015, pag. 357.

¹⁰ Berger Alan, *Drosscape. Wasting Land in Urban America*, Princeton Architectural Press, 2007. Berger indaga scarti e rifiuti secondo tre modalità: come oggetti fisici, come sottoprodotto industriale quantificabile e infine come una forma di inefficienza. Cfr. Arici Francesca, *Conversazione con Alan Berger*, in *Piano Progetto Città*, n. 27-28, 2013, pp.104-111.

¹¹ Le ZAC - Zone d'Aménagement Concerté (Zona ad Amministrazione Concertata) costituiscono uno strumento attuativo all'interno del quale l'autorità competente si assicura il controllo dei terreni e dispone di una serie di strumenti per dirigere, direttamente o per intermediario di un promotore pubblico o privato, la loro edificazione.

Bibliografia

- Alba Ramis I. (2015), *Los paisajes del desecho*, Tesi di dottorato, Universidad Politecnica de Madrid.
- Berger A. (2007), *Drosscape: Wasting Land in Urban America*, New York, Princeton Architectural Press.
- De Francesco G. (2013), *Foreste Urbane. Strategie per la riqualificazione delle aree estrattive*, Raleigh, Lulu.com.
- De Francesco G., Massaro S. (2015), *Paesaggi infrastrutturali. Strategie di rigenerazione urbana per una città adattiva*, «L'ambiente antropico: territori, città, architetture», n. 7, gennaio-giugno, pp. 56-75.
- Lynch K., Southworth M., a cura di (1992), *Deperire. Rifiuti e spreco nella vita di uomini e città*, trad. it. di Andriello Vincenzo, CUEN.
- Manzini E. (2015), *Design, when everybody designs*, The MIT Press.
- Massaro S. (2015), *Nuovi spazi dell'economia circolare, il Riciclo conquista l'architettura. In che modo il mondo della progettazione architettonica sta rispondendo al problema dei rifiuti urbani? Esperienze a confronto e virtuose strategie di "rinascita"*, «Recycling_Reuse_Restart, Lab 2.0 Magazine», n. 07.
- Pavia R., a cura di (2011), *Piano Progetto Città*, n. 27-28.
- Sennett, R. (2006), *The Open City*, "www.richardsennett.com".
- Venegoni C., Venturini G. (2016), *Re-act: tools for urban reactivation*, D Editore & New Generations.
- Vergine L. (2016), *Quando i rifiuti diventano arte: trash, rubbish, mongo*, Milano, Skira.
- Viale G. (2000), *Un mondo usa e getta. La civiltà dei rifiuti e i rifiuti della civiltà*, Feltrinelli.

Sitografia

- www.bellastock.com
- www.encoreheureux.org
- www.pavilloncirculaire.com
- www.stefanshankland.com

* Architetto, PhD candidate in Architettura Teorie e Progetto presso il Dipartimento di Architettura e Progetto dell'Università Sapienza di Roma.

** Architetto, PhD candidate in Architettura Teorie e Progetto presso il Dipartimento di Architettura e Progetto dell'Università Sapienza di Roma.

Dalla Do It Yourself (DIY) alla Do It Together (DIT) Strategy: la campagna di crowdfunding “I Make Rotterdam” per la realizzazione del ponte Luchtsingel a Rotterdam in Olanda

Laura Pavia*

Parole chiave: sharing - digital platform - crowdfunding - permanent temporality - city making.

Negli anni Ottanta si diffonde all'interno della cultura musicale punk l'etica *DIY* (*Do It Yourself*), che si opponeva al monopolio di alcune etichette musicali in favore della creazione di etichette indipendenti, con cui incidere e pubblicare album musicali. Tale etica si è poi diffusa in altri settori della vita quotidiana, tra cui anche l'architettura e il design. Nasce principalmente come risposta alla crisi economica e ai nuovi bisogni degli utilizzatori/consumatori e considera la limitatezza di risorse come una sfida e un'opportunità per trovare creativamente nuove soluzioni.

In Olanda la strategia *DIY* si afferma dalla metà degli anni Ottanta con i primi progetti di residenze auto-costruite del 1984 per opera dell'architetto M. L. A. Crijus, che progetta n. 28 case a patio a graticcio di legno per il quartiere Zevenkamp di Rotterdam: gli auto-costruttori firmano un contratto con l'amministrazione locale, che affida loro il lavoro, riservandosi il controllo durante l'esecuzione. In realtà, sin dal 1970 una serie di ricercatori avvia indagini nel campo delle attività *DIY* nel settore immobiliare, come nel caso del complesso di appartamenti *Era* in Zoetermeer, costituito da n. 288 unità residenziali con pareti interne mobili, la cui disposizione è affidata agli abitanti. Nel 1983 i proprietari di n. 104 abitazioni tra queste compilano un questionario sulle loro abilità nel mettere in pratica attività *DIY*. Nel progetto per Zevenkamp a Rotterdam, al termine della costruzione, i proprietari ricevono anch'essi un questionario sulle loro abilità nel mettere in pratica attività *DIY*.

Il progetto del 1985 per Jubileumplan in Huizen, invece, prevede che l'impresa costruisca la struttura di n. 93 residenze, completate in seguito dai nuovi proprietari. Nel corso del progetto è chiesto loro di compilare n. 2 questionari per monitorare le loro preferenze ed esperienze nel campo delle attività *DIY*. Con il progetto *Build-It-Yourself* in Amsterdam, infine, n. 19 nuovi proprietari-occupanti completano le strutture costruite dall'impresa. Le attività *DIY* sono completate nel 1986, e anch'essi ricevono un questionario sulle loro esperienze, attività e abilità.

Tale strategia, che ha interessato la pratica architettonica olandese degli ultimi decenni, accanto evidentemente ad altre forme di politiche abitative, oggi sta cedendo il passo a una nuova strategia: l'etica *DIY* (*Do It Yourself*) si sta trasformando nell'etica *DIT* (*Do It Together*). Il suo emergere è favorito da un'altra strategia, quella della condivisione (*sharing*), che grazie alle tecnologie digitali sta favorendo l'esplorazione della condivisione del *tempo* e della *conoscenza*, con il fine di smantellare i vari monopoli e riportare l'attenzione sul concetto di *bene comune*.

In passato, la strategia della condivisione ha portato a diverse soluzioni progettuali in Olanda. Negli anni successivi alla fine del secondo conflitto mondiale, il governo olandese introduce la tipologia dell'abitazione duplex, con il fine di realizzare abitazioni per ospitare più persone contemporaneamente e più velocemente. Gerrit Rietveld progetta la *Duplex Residence* (1948), sulla cui base case monofamiliari e appartamenti furono suddivisi per l'occupazione temporanea da parte di due famiglie. Al loro interno, furono utilizzati alcuni divisori scorrevoli per l'ottimizzazione dello spazio. Risale al 1972-78, invece, il progetto *Wandelmeent* a Hilversum di Leo de Jonge, primo progetto di residenze d'iniziativa privata sviluppato in accordo con l'idea di *centraal wonen* (vita comune) e tutt'oggi considerato come uno dei più riusciti esempi di co-housing. Il complesso è costituito da n. 50 residenze in affitto molto diverse tra loro e divise in dieci gruppi, ognuno dei quali ha dei servizi condivisi: cucina, lavanderia, deposito e giardino. Vi sono anche dei servizi condivisi da tutti i gruppi di abitazioni, come uno spazio per socializzare, una stanza per lavorare, una stanza per gli ospiti, una sauna e un club giovanile. Le unità sono basate su un modulo di n. 23 mq che si ripete, definito *vlakje* (piccolo segmento), e il complesso è dotato di unità che vanno dai due ai cinque segmenti. I residenti non hanno la possibilità di ampliare tali moduli, ma solo di spostarsi in un'unità più grande o più piccola secondo le necessità. La costruzione delle abitazioni consentirebbe una loro veloce riconversione in abitazioni monofamiliari standard, ma questo non è ancora accaduto.¹ In tempi più recenti, il progetto *Co-Housing Neighbourship Hoogvliet* (2010) di Van Bergen Kolpa comprende una serie di comunità di quartiere. Il progetto *Freehouse/Wijkcooperatie Afrikaanderwijk* (2008-2013), invece, rappresenta un'esperienza di auto-organizzazione, che crea apertura e condivisione.

Oggi, grazie alla strategia della condivisione, numerose comunità di progettazione *open source* come l'emergente *WikiHouse*,² basate sulla collaborazione tra più soggetti, stanno creando piattaforme democratiche, che consentono il flusso di concetti ed esperienze. Nuove relazioni tra le città e i fornitori di servizi creano soluzioni flessibili, che incontrano le esigenze di entrambe le parti e favoriscono il sorgere di *partnerships* pubblico-private. Si creano così azioni a più breve termine, collaborazioni tra istituzioni e soggetti insoliti, con risultati spesso sorprendenti. Le alleanze a breve termine nei progetti favoriscono una progettazione più responsabile, che riconosce i bisogni della popolazione, creando una realtà urbana più personalizzata e inclusiva per tutti³. Prodotti della nuova etica *Do It Together* possono essere considerati, pertanto, le nuove esperienze in seno al *social housing* e alle tecnologie *open source* e la nuova strategia del *crowdfunding*.

Il *crowdfunding* rappresenta un approccio innovativo alla pianificazione urbana e alla fornitura di servizi. Attraverso l'uso di piattaforme online e il coinvolgimento diretto dei cittadini consente ad architetti e city-makers di recuperare fondi per la realizzazione di progetti pubblici a piccola e grande scala, aggirando in tal modo gli effetti della crisi economica e edilizia. Apparse come strumenti per un *crowdfunding* generico, le piattaforme *Kickstarter* e *Indiegogo* hanno acquisito grande popolarità nel tempo, anche se ne sono nate di più consone a progetti urbani, come *Neighbor.ly* negli Usa, *Peoplefund.it* e *Space-hive* nel Regno Unito, *Brickstarter* in India e *Voor Je Buurt* in Olanda. Sempre in Olanda, per la realizzazione del ponte Luchtsingel a Rotterdam, su progetto di ZUS Architecten, è stata avviata una campagna di *crowdfunding* dal nome *I Make Rotterdam*, grazie alla quale è stato possibile finanziare e costruire in pochi anni un ponte pedonale di legno, che avrebbe altrimenti richiesto molto più tempo.⁴

Appare evidente come si stia rafforzando sempre più, in Olanda e nel resto del mondo, una nuova dimensione dell'agire collettivo, più collaborativa e creativa, che può essere espressa dal nuovo motto *WE is the new ME (NOI è il nuovo ME)*.⁵ Il motto esprime la presa d'atto di un nuovo legame tra gli individui, grazie al quale un architetto può costruire, insieme con altri professionisti e ai futuri utenti, edifici e spazi urbani più corrispondenti ai bisogni dei cittadini.

Nel 2009 George Brugmans, direttore dell'*International Architecture Biennial Rotterdam* (IABR), nomina Elma van Boxel e Kristian Koreman di ZUS Architecten [Zones Urbaines Sensibles] curatori della sezione olandese della *5th IABR 2012 Making City*, chiedendo loro di lavorare sul Rotterdam Central District (RCD), uno dei tre *Test Sites* scelto per la Biennale, insieme alle città di São Paulo e Istanbul. Il gruppo ZUS stava lavorando già dal 2001 allo sviluppo del Rotterdam Central District, una volta cuore pulsante della città, divenuto nel tempo uno spazio congestionato, dominato dalle infrastrutture stradali e ferroviarie. ZUS ha dato un contributo importante, spesso di tipo *unsolicited*⁶ (non richiesto), a quest'area, che si estende dalla Rotterdam Central Station al quartiere Hofbogen.

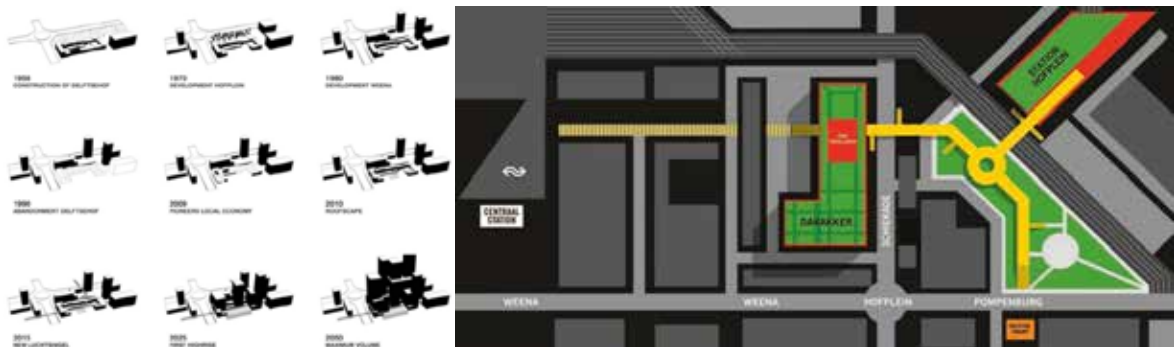


Fig. 1-2: sviluppo storico del Test Site Rotterdam e planimetria del progetto di ZUS (ph. courtesy of ZUS)

L'approccio adottato da ZUS, basato sulla creazione di alleanze tra vari soggetti, sull'individuazione del target, di uno specifico progetto di ricerca e sullo sviluppo di nuovi strumenti progettuali e strategie di finanziamento, ha fornito un diverso punto di osservazione su quest'area centrale della città di Rotterdam. Il suo carattere, attraverso quattro fasi temporali, ha così acquisito uno stato di *transizione permanente*.

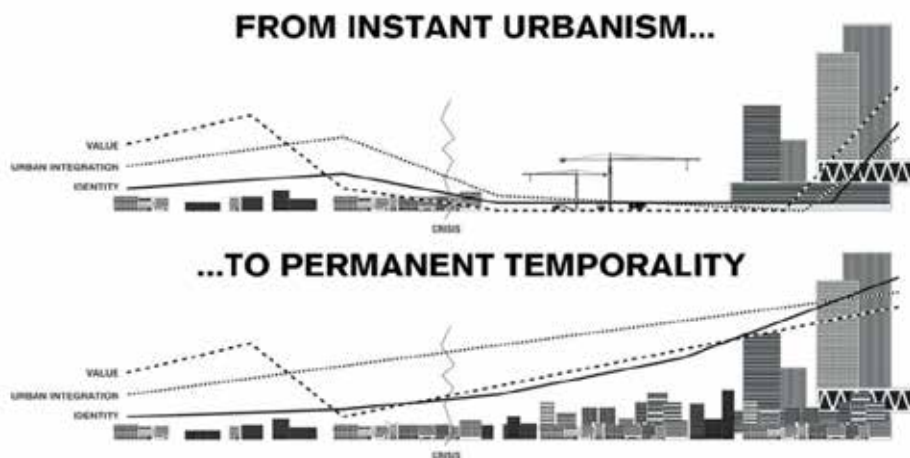


Fig. 3: passaggio dal concetto di urbanizzazione immediata a quello di temporalità permanente (ph. courtesy of ZUS)

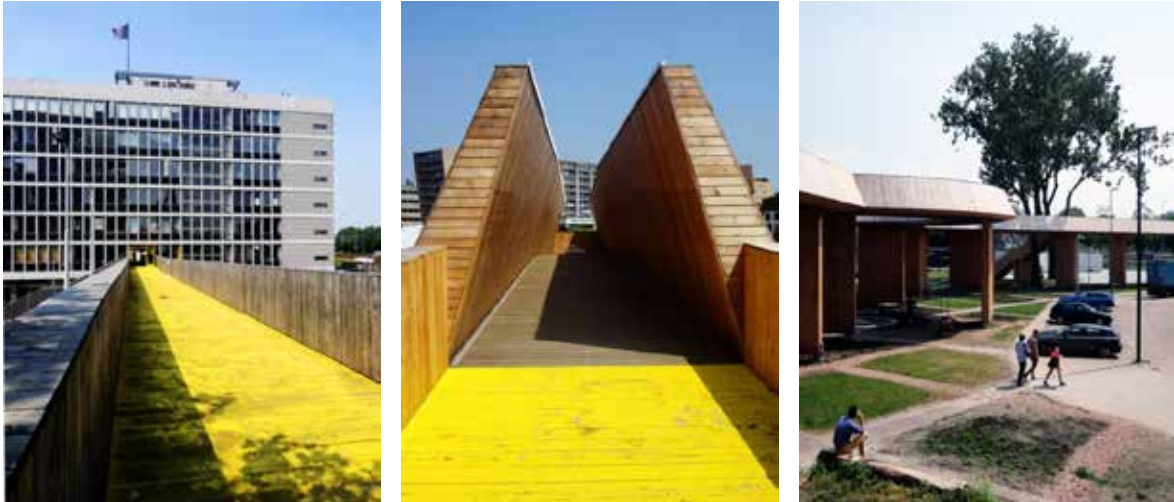
La prima fase (2001-2008) prende avvio da un episodio di cronaca nera⁷ e dai numerosi problemi dell'area, dalla criminalità, alla forte speculazione edilizia, dal fallimento del master plan *Global City District*, con cui si pensava che l'area potesse diventare nell'arco di vent'anni una zona attrattiva e vitale della città, al conseguente problema degli edifici vuoti e abbandonati. Durante la seconda fase (2008-2010), l'impegno di ZUS è decisivo per il futuro dell'area. Contro la crescente politica di demolizione degli edifici vuoti e abbandonati, che avrebbero favorito ulteriori speculazioni edilizie, ZUS attua tre azioni. Nel 2008 concepisce *De Dépendance – Podium for City Culture*, un podio culturale collocato nel basamento di Het Schieblock, uno degli edifici da demolire, con la collaborazione dei proprietari dell'edificio (LSI Project Investment) e della città di Rotterdam (Bureau Binnenstad). Nel 2009 ZUS è invitato a partecipare al progetto *Makeability* curato da Crimson, parte della principale mostra della *4th IABR 2010 Open city*, in cui esplora nuove strategie per connettere l'area del Rotterdam Central District alle zone circostanti e formula il *Plans des Circuits*, che sarà la base per il successivo piano connettivo delle aree. Infine, ZUS si associa con CODUM, un giovane imprenditore edile, con cui lavora a un alternativo business plan per riportare in vita l'edificio per uffici vacante Het Schieblock, il cui carattere di riuso temporaneo ha consentito di sperimentare nuovi modi d'intervento sulla città.

La terza fase (2010-2012) vede la nomina della zona del Rotterdam Central District a *Test Site* per la *5th IABR 2012 Making City*. Il lavoro successivo si è basato sullo sviluppo di tre temi (temporalità permanente, tessuto urbano e nuova economia), elaborati grazie alla creazione della piattaforma digitale *I We You Make Rotterdam*, che ha riunito insieme cittadini, imprenditori, aziende e istituzioni che potevano contribuire a creare la nuova Rotterdam. L'ideazione di cinque strategie (*Routing, Making Places, Transformation, Densification, Local Economy*) ha portato, invece, alla concezione di venti progetti⁸ e a nuove alleanze, con cui è stato dimostrato come le strategie a lungo termine possano essere temporaneamente implementate nel breve periodo.



Fig. 4-5: Strategie dei progetti da realizzare e progetti completati nell'area del Test Site (ph. courtesy of ZUS)

Con l'ultima fase (2012-2014), infatti, il lavoro degli anni precedenti si è tradotto nei progetti di riuso temporaneo dell'intero edificio Het Schieblock (2009-2019), della costruzione del ponte di legno temporaneo Luchtsingel (2015), grazie al metodo di finanziamento del *crowdfunding*, e della rigenerazione urbana dell'intera area con il Pompenburg Park (2009-2019).



Figg. 6-7-8: l'edificio Het Schieblock, il ponte Luchtsingel e il Pompenburg Park (ph. Laura Pavia)

L'intero processo ha dimostrato come per una città sia possibile lavorare alle proprie migliori pratiche senza necessariamente chiamare in causa la pianificazione tradizionale, e quanto fruttuose possano essere le alleanze con progettisti e università nel trovare soluzioni alternative ai problemi della città stessa, favorendo anche il diretto coinvolgimento di politici, pianificatori e cittadini. Grazie alla collaborazione di tutti i soggetti coinvolti, è stato possibile riattivare un'intera area urbana, che è così tornata a nuova vita, insieme alla sua economia.

Con il motto "*I Make Rotterdam: we are building a bridge and we need your help!*", lanciata da ZUS nel contesto della *5th IABR 2012 Making City*, parte nel 2012 la campagna di *crowdfunding* per la costruzione del ponte pedonale di legno Luchtsingel.



Figg. 9-10: serie di manifesti per la comunicazione della campagna di crowdfunding I Make Rotterdam (ph. Laura Pavia)

E' stata creata una piattaforma di sviluppo e di scambio in modalità *offline* e *online*. La prima modalità ha attivato la riapertura di luoghi abbandonati, negozi temporanei, tour, conferenze, mostre, ricerche, eventi culturali, affissione di manifesti. La seconda modalità ha consentito alla comunità di cittadini nata attorno al progetto Luchtsingel di condividerlo e sostenerlo con donazioni in denaro, investendo fundamentalmente in un'idea progettuale per un'area pubblica non ancora realizzata e priva di un finanziamento pubblico o privato.

I Make Rotterdam è un nuovo modo di generare creativamente qualità urbana in un'economia in tempi di crisi: attraverso le applicazioni digitali, ai cittadini è data la possibilità di avviare iniziative di sviluppo privato, di piccola scala, senza troppa burocrazia e a costi ridotti.

I Make Rotterdam sarà sviluppata nei prossimi anni come un'alternativa alla pianificazione urbana a grande scala, le cui strategie di sviluppo tradizionale sono fallite nell'attuale mercato economico. La campagna di raccolta fondi è stata, così, lanciata per aumentare il coinvolgimento della società civile: il ponte temporaneo Luchtsingel, finanziato dal *crowdfunding*, è diventato il simbolo del superamento di barriere economiche e spaziali.



Figg. 11-12: logo della campagna di crowdfunding e home page della piattaforma online (www.imakerotterdam.nl)

Il ponte pedonale è lungo 390 metri e connette l'area del Rotterdam Central District con il quartiere Hofbogen. L'area circostante Hofplein, un tempo piena di vita e attività, è adesso invasa da auto e manca di controllo pubblico. Il ponte ha, dunque, lo scopo di consentire ai pedoni di attraversare senza pericolo un'arteria stradale piena di traffico e di generare nuova qualità urbana nell'area, introducendo nel tessuto urbano interventi a piccola scala. Snodandosi negli interstizi tra il fascio infrastrutturale e il tessuto urbano, infatti, il ponte connette lo spazio del Biergarten, nuovamente animato con strutture temporanee che ospitano locali notturni e in cui ha inizio con una grande scala gialla, con l'edificio Het Schieblock, temporaneamente in uso sino al 2019 per uffici e atelier, con il Pompenburg Park, attrezzato con orti urbani e giochi per bambini, e con la stazione Hofplein e il suo tetto giardino, con un nuovo centro culturale, in fase di completamento.

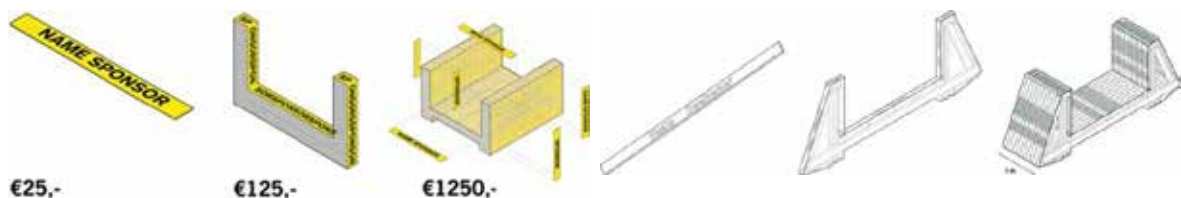


Figg. 13-14: il Biergarten e la scala di accesso al ponte Luchtsingel con l'edificio Het Schieblock (ph. Laura Pavia)



Fig. 15: il Pompenburg Park e la stazione Hofplein (ph. courtesy of ZUS)

L'idea di un ponte in quest'area nasce con il *Central District Masterplan*, redatto dalla Città di Rotterdam e Maxwan Architecten. Il piano, tuttavia, prevedeva la costruzione del ponte nell'arco di trent'anni, un tempo che i sostenitori di *I Make Rotterdam* non erano disposti ad attendere. ZUS decide di tralasciare i tradizionali metodi di finanziamento e di tentare un'azione di *crowdfunding* sul web. La costruzione comincia, così, grazie alle donazioni dei cittadini: più di 100.000,00 euro sono stati raccolti attraverso la piattaforma online dall'inizio del 2012. Il *crowdfunding* prevedeva tre forme di finanziamento: 25 euro per un singolo listone di legno, 125 euro per una sezione minima del ponte, 1.250,00 euro per una sezione massima del ponte. Su ciascuno dei n. 17.000 listoni donati, tutti i donatori (cittadini, compagnie, istituzioni) hanno avuto la possibilità di vedere inciso il proprio nome, un messaggio personale o pubblicitario, determinando in tal modo il disegno dello stesso ponte.



Figg. 16-17: elementi dei percorsi e dei ponti del Luchtsingel finanziabili con il crowdfunding (www.imakerotterdam.nl)



Figg. 18-19: viste del Luchtsingel con i nomi dei donatori incisi sui listoni di legno (ph. Laura Pavia)

Il ponte Luchtsingel, in realtà, è molto più di un tratto di infrastruttura o di un'icona urbana. Si configurerà sempre più come un catalizzatore di sviluppo urbano temporaneo e funzionerà come asse portante di futuri sviluppi sopra, accanto e sotto di esso. Il ponte, l'edificio Het Schieblock, il tetto della stazione Hofplein e tutti gli altri progetti renderanno il Test Site Rotterdam un posto in cui potranno essere testati nuovi modi di *creare* la città. Ogni progetto affronta una questione rilevante per il nostro ambiente di vita odierno, come per esempio la Fabrique Urbaine, un workshop semipubblico che realizza modelli, mobili e interni urbani con materiale riciclato, per reintegrare la produzione nella città e riconnettere le funzioni del vivere, del lavorare e del produrre, che rendono *vera* una città. O come DakAkker, la più grande fattoria urbana d'Europa sul tetto di Het Schieblock, che produce frutta, verdure e erbe varie, vendute a bar e ristoranti locali, al contempo dotata di sala riunioni, centro educativo e sala tè, per combinare insieme un esempio di economia sostenibile con un bel progetto paesaggistico. Per agire negli attuali contesti economici è necessario, dunque, individuare nuove strategie di sviluppo urbano. A fronte delle difficoltà di soggetti pubblici e privati nell'affrontare investimenti per progetti a grande scala, appare evidente come l'unica strada percorribile sia quella di azioni alla piccola scala, a carattere temporaneo, progressivo e collaborativo. Fondamentale sarà anche il ruolo dell'architetto, che non può più considerarsi solo progettista, ma dovrà sempre più adoperarsi come avviatore e coordinatore di processi urbani.

L'esperienza in corso a Rotterdam rappresenta un modo di testare nuove idee per lo sviluppo creativo delle città e, come gli stessi progettisti hanno affermato: «*With the construction of Luchtsingel, I Make Rotterdam wants to test the policy framework and design visions for the city of Rotterdam and to experiment with alternative development strategies for the city*».

Note

- ¹ AA.VV. *Building together. The Architecture of Collective Private Commissions*. DASH, N. 8/2013. Pp. 11-12.
- ² *WikiHouse* (www.wikihouse.cc) è una piattaforma *online aperta*, fondata da A. Parvin. Progetti creati dagli utenti con il software 3D *SketchUp* possono essere stampati tridimensionalmente in scala 1:1 e montati.
- ³ Beekmans J., De Boer J. (2014). *Pop-up City. City making in a fluid world*. Amsterdam: BIS Publisher. Pp. 268-269.
- ⁴ J. Beekmans, J. De Boer. Op. cit. Pp. 249-260.
- ⁵ E' il titolo dell'intervento di Martijn Pod di Space&Matter per la conferenza "*SUPER HUMBLE: lectures and debate*", organizzata da The Berlage Institute presso la TU Delft University (22.04.2014).
- ⁶ Il termine *Unsolicited Architecture* (architettura non richiesta) è coniato nel n. 4/2007 della rivista *Volume*. Definisce una nuova pratica progettuale e sociale, che pro-attivamente indaga nuovi territori, incanala le pressanti istanze sociali e si avvantaggia delle opportunità emergenti per l'architettura.
- ⁷ Dopo la terza sparatoria in un mese, la città di Rotterdam dichiara l'area circostante la stazione centrale zona a tolleranza zero, installando ovunque telecamere di videosorveglianza.
- ⁸ Insieme ai progetti, sono stati attivati n. 10 workshop, n. 15 café, n. 8 conferenze, mostre, tour, mini festival e proiezioni di film per animare il dibattito e riflettere sulle future azioni urbane.

Bibliografia

- AA.VV. *Building together. The Architecture of Collective Private Commissions*. DASH, N. 8/2013. Rotterdam: NAI010 Publisher.
- Beekmans J., De Boer J. (2014). *Pop-up City. City making in a fluid world*. Amsterdam: BIS Publisher.
- Brugmans G., Petersen J. W. (2012). *Making City. 5th IABR 2012 Catalogue*. Rotterdam: IABR.
- Kee T., Miazzo F. (2014). *We own the city, Enabling Community Practice in Architecture and Urban Planning*. Haarlem: Trancity Valiz.
- Legge K. (2012). *Doing it differently. Urban trends*. Paddington: Kylie Legge.
- Rietveld R., Rietveld E. (2010). *Dutch Atlas of Vacancy studies*. Rotterdam: NAI010 Publisher.
- Van't Klooster I. (2013). *Reactivate! Responsive Innovators of Dutch Architecture*. Haarlem: Trancity Valiz.
- ZUS (2015). *Eindverantwoording Stadsinitiatief Luchtsingel*. Rotterdam.

Quale Habitat per la città creativa

Leonardo Pugin*

Parole chiave: diaframma, architettura interstiziale, evento, habitat, habitus.

La "città creativa" è un fenomeno urbano e di mercato sia fisico che virtuale attraverso il quale la città investe in servizi per attrarre e concentrare talenti (classi creative) operanti in settori strategici per lo sviluppo di nuovi progetti e tecnologie.

La classe creativa rimodella localmente il paesaggio urbano per le proprie esigenze di consumo di prodotti e di luoghi, di conseguenza, i quartieri creativi sono spazi privilegiati nei quali pratiche culturali e controculturali convivono in un pluralismo nel quale mostrarsi per ottenere consensi e accoglimento assecondando l'esigenza degli spazi urbani contemporanei di riposizionarsi nel quadro del mercato globale per essere maggiormente competitivi. Le grandi città si ridefiniscono per la loro capacità di importare o esportare esseri umani, prodotti, immagini, messaggi.

Occorre interrogarsi su quali esternalità produce la relazione tra il *campo globale* che struttura ampiamente questi processi di rigenerazione e gli spazi fisici della città e sulla relazione tra la contemporanea visione mitica del mondo (*Habitus*) e la struttura dello spazio urbano e domestico (*Habitat*).

L'*habitus* contemporaneo sembra non credere nel valore del tempo e quindi di un progetto del futuro dell'*habitat* locale e a lungo termine con pesanti ricadute sul piano dell'esclusione sociale e sull'approccio alla pianificazione della città.

Il tempo presente e il vissuto della città creativa: da fatto ad evento a forma

Da un paio di decenni il presente è diventato egemonico, e si impone come autosufficiente e autoreferenziale. Alla complessità, specificità e stratificazione temporale, necessaria all'esperienza e allo sviluppo del contesto urbano, si è sostituita una superficiale e ludica istantaneità dell'esperienza fondata sull'*ideologia del presente* e sull'esplicita appartenenza della città (in questo contesto "meta-città") alle varie reti mondiali per poter offrire un'immagine prestigiosa di se concepita per l'esterno, per attirare capitali, investimenti e turisti che ne sanzioneranno il successo.

Parlare di ideologia rispetto al tempo presente significa riconoscere che questa agisce come una nuova *frontiera* della percezione temporale, dell'avvenire e della speranza con pesanti ripercussioni nella lettura dei contesti entro i quali lo sviluppo urbano si colloca e, di conseguenza, nella pianificazione della città. La meta-città virtuale è una ricapitolazione che accoglie e divide tutte le varietà e le disuguaglianze del mondo e le omogenizza tramite un'*estetica della distanza* che tende a farci ignorare gli effetti di rottura, discontinuità e divieto che emergono dal cuore della città, da una lettura immergente e dettagliata della stessa.

La realizzazione del binomio apparentemente insuperabile democrazia rappresentativa/economia liberale sancisce, secondo Francis Fukuyama, la "fine della storia" immobilizzandoci nella

“grande narrazione” del tempo presente.

L'ideale del tempo presente porta a una fuorviante sopravvalutazione dell'esistente, cosicché la città nel suo insieme accetta visioni prima di poterle condividere semplicemente costruendole in una sorta di “esistenzialismo pratico” che cambia il mondo prima di immaginarlo ampliando il divario tra espressione (dell'arte, architettura e strumenti urbanistici) e riflessione.

E' necessaria una prima distinzione. L'esistenzialismo pratico della città che non lascia spazio e tempo alla riflessione produce opere *attuali*, destinate a un consumo immediato, ma non per questo *contemporanee*. Un'opera non è pienamente contemporanea se non è al tempo stesso originale nella sua epoca e unica, riferita ad un arco di tempo tra il passato e il futuro.

Il contemporaneo, in quanto *fatto* urbano, è soggetto alla misura della propria *pertinenza* nel suo contesto secondo una *storia interna*, una *storia esterna* (e quindi contestuale) e la *capacità simbolica*. Cercare di valutare la pertinenza di un progetto esclusivamente nel tempo presente rappresenta di per se un paradosso in quanto il progetto ha sempre una storia interna e una *pertinenza implicita* data dal contesto, dunque una storia esterna. Non è possibile, se non nella totale irrazionalità, operare modificazioni fisiche della città che siano esclusivamente attuali. L'ideale del tempo presente e la sua traduzione fisica (l'attuale) non sembra trovare un campo di possibile applicazione nella città se non accettando che quanto si realizzi non sia pertinente. Storia interna, ovvero l'esprimersi di un progetto nel tempo e storia esterna in quanto in relazione fisica con un contesto specifico, sembrano essere categorie a priori della città: fattori impliciti che informano il progetto con i quali si possono stabilire diversi gradi di reciproca approssimazione, relazione, interpretazione ma mai negazione. Pena: la non pertinenza, il fallimento, l'isolamento del progetto, l'essere fuori luogo e fuori dal tempo.

Qual è l'idea di contesto nella città contemporanea? E' l'idea di contesto stesso ad essere messa in discussione, a decentrarsi, stratificarsi e a rendersi parzialmente virtuale ampliandosi verso nuove frontiere ancora indefinite. Perché possa realizzarsi un evento nella città un fatto urbano deve diventare un *vissuto* della città con una propria storia interna, storia esterna e capacità simbolica.

La capacità simbolica che si esprime attraverso la forma è l'unico elemento a-temporale che può operare esclusivamente nel campo del pensato anziché del vissuto. La *forma* opera una rottura con il tempo e un'apertura allo spazio, dunque la capacità simbolica si può esprimere anche nell'attuale e nella non pertinenza. In questo caso, proprio del linguaggio globale, la forma diventa *figura* sottraendosi alla sua universalità.

Queste considerazioni sul tempo ci portano a una prima conclusione:

Un evento urbano è un bene se posto in relazione ad altri, è un fatto che attraverso una storia interna e una storia esterna diventa contemporaneo e non esclusivamente attuale. La città come manufatto si compie necessariamente tramite la forma esprimendo una propria capacità simbolica che può essere pertinente solo attraverso un corretto vissuto che la sottrae all'attualità'.

La città creativa è una opportunità educativa per insegnare ai propri cittadini a *far muovere il tempo* e uscire da questo eterno presente, far muovere lo spazio, muoversi nello spazio ed andare a vedere da vicino, a toccare con mano, a frequentarne gli spazi in modo trasversale attuando dinamiche transculturali, a generare un vissuto quale strumento di lettura e interiorizzazione

soggettiva e collettiva dei fatti urbani. L'immagine globale della città creativa si trasforma, tramite la soggettività collettiva, in un *evento* e, a seguito di una comprovata pertinenza del fatto, in *forma della città*, parte del suo linguaggio. Il vissuto trasforma dunque, in termini Aristotelici il particolare, lo specifico dell'intervento della città creativa in una forma della città di carattere e valore universale.

Habitus

La fine delle grandi ideologie del '900 ha sancito la "fine della storia" e del senso di appartenenza di ogni singolo individuo, a gruppi organizzati caratterizzati per omogeneità sociale. La frammentazione sociale conseguente ha lasciato spazio ad un individualismo più accentuato che non consente il riconoscimento *nell'altro* della propria condizione, cosicché i singoli faticano, rispetto al passato, ad individuare i tratti omologanti della propria condizione sociale. Al concetto di "classe sociale", si è sostituito il concetto di *campo*, entità dinamica, dai confini incerti e spesso trasversale rispetto a fasce di reddito diverse, dinamica ma anche instabile. Globalizzazione, libero mercato e meta-città (città collegata alla rete delle altre città), diffusione mezzi di comunicazione, rendono il mondo una città. Il "mondo-città" della globalizzazione nel quale le relazioni dal globale al locale sono univoche è in contrasto con la "città-mondo" (il locale) nella quale emergono le contraddizioni e le tensioni provocate da questo sistema. *Il rapporto tra globale e locale non sembra operare tramite un paritario e democratico rapporto biunivoco* tale da rendere la globalizzazione un fenomeno realmente transculturale e terreno di costruzione di traiettorie di sviluppo per un futuro a lungo termine.

La città, quale *luogo per eccellenza* nel quale i fatti (i manufatti) e le figure (i linguaggi visivi) si trasformano attraverso i vissuti cittadini in eventi in seguito interiorizzati dalla collettività come forma, si trova in ritardo nei processi di accettazione e declinazione in diverse specificità locali di contenuti globali. I vissuti collettivi sono spontanei momenti di partecipazione e condivisione transculturale e transideologica in grado di relativizzare valori, speranze, progetti. Il paradosso nella città è che queste nuove dinamiche che la investono ne dissolvono il contesto rendendolo multistrato e multiscale, globale e nebuloso. L'idea stessa di città ci sfugge di mano proprio quando non rimane che essa sottoforma di mondo-città.

Da sempre la relazione con l'altro avviene nella città tramite l'evento, il vissuto, il *rito* quali momenti di negoziazione di identità e di conservazione e divulgazione di miti collettivi (Habitus). Progressivamente si assiste alla rimozione dell'abitudine alla negoziazione, fattore implicito nella relazione con la città come luogo in nome di *confort* e *piacere*. Confort come nuova giustizia, diritto, anestesia alla defocalizzazione dal consumo insieme promiscuo e repressivo. Piacere come intensificazione dell'esperienza emotiva della città, esperienza iper-reale, vissuto come intrattenimento e parte di uno spettacolo il cui accesso si identifica con il massimo del consumo. La socializzazione diventa uniforme, superficiale e prosaica, priva della necessità di tradurre fra universi di significato differenti. In tale contesto è probabile che si disimpari l'arte del negoziare significati condivisi e un piacevole *modus cum-vivendi*. E' di prioritaria importanza che questo aspetto sia parte integrante del quartiere creativo in quanto si tratta di uno *strumento di inclusione di classi povere e deboli* sulla soglia dell'esclusione che agisce come stimolo a un impegno partecipativo nella città evitando che il "sentimento comune" unisca senza che si verifichi "l'esperienza comune",

deteriorando la vita pubblica e isolando la classe creativa e i cittadini negli spazi dell'interdizione della città generica quali spazi pungenti, sfuggenti, stressanti, esclusivi. Ci troviamo in quella che Ulrich Beck definisce "società del rischio" nella quale le opportunità generate dal rischio possono trasformarsi in fallimentari progetti per la città, principio di esclusione, incertezza e instabilità. Nella definizione del programma della città creativa è *necessario individuare l'entità di questi rischi e la loro eventuale redistribuzione in ambiti sufficientemente ampi e resilienti da poterli assorbire*.

Da questo quadro emerge come, nel rapporto con il mondo globale, la città creativa nella sua dimensione locale abbia a disposizione strumenti di *addomesticazione* di fenomeni globali che sono deregolati. La crisi della socialità nella città necessita di strumenti di attuazione specifici, locali e condivisi che possano *filtrare* istanze di mercato internazionali al fine di trasformarle in opportunità limitandone i rischi impliciti. In questo senso le amministrazioni locali hanno il dovere di operare come entità sovrane.

La città creativa può operare come un condensatore di vissuti collettivi di qualsiasi natura e può essere pensata come l'anello di connessione tra una sovrastruttura economica e comunicativa globale, anonima e generica e una entità locale con necessità specifiche che si trova a rimodellare. Se la globalizzazione, il mondo-città, è un fatto innegabile e inarrestabile, *la città creativa è potenzialmente lo strumento di adattamento di valori propri della globalizzazione in contesti differenziati e specifici. L'attuarsi di vissuti collettivi necessari a sancire il successo delle opere e l'attrattività globale che la città creativa si prefigge di ottenere restituiscono alla relazione globale-locale un proficuo rapporto biunivoco di scambio economico e culturale* e una stabilità in grado di sostenere la mobilità associata agli aspetti più dinamici e destabilizzanti dell'economia.

Habitat

Tra le *esternalità della globalizzazione* assistiamo a un progressivo impoverimento culturale delle classi deboli che, esposte alle pressioni del mercato globale, vengono private dei saperi tradizionali senza avere, per contrappeso, un sistematico accesso ai sistemi di conoscenza moderni. Tra le responsabilità della città creativa c'è la necessità di offrire questi strumenti rendendoli disponibili, accessibili e interpretabili. La città creativa sancisce il suo successo nella città quando raggiunge una certa "porosità", ovvero, quando le dinamiche di accesso alla stessa garantiscono la *mixité* sociale e intellettuale che alimentano positivamente la relazione tra le funzioni che si insediano nel quartiere creativo e i cittadini. La città creativa può comprendere la realtà nella quale si colloca solo riconoscendo il posto che quella realtà le assegna e a sua volta la città nel suo insieme può comprendere e accettare il quartiere creativo se quest'ultimo ne diventa parte integrante offrendo opportunità in senso lato, mettendo la propria identità alla prova degli altri per poter essere modellata da questi ultimi.

Cosa succede nell'operazione di passaggio dalla città creativa come evento e quindi come propulsore di nuovi sistemi funzionali per la città alla città come struttura spaziale, manufatto, architettura? Funzioni e opportunità possono essere indipendenti dalla forma con la quale si definiscono, sono *programmi*.

La città creativa si introduce nelle dinamiche di sviluppo della città come una nuova funzione complessa e in quanto tale non rinnova necessariamente manufatti urbani o parti di città esistenti

che, per loro natura, possono essere formalmente indipendenti dalla funzione che vi si insedia. Il problema ha dunque una *dimensione a-funzionale e a-scalare* che non muta la sua complessità all'aumentare della dimensione dell'intervento urbano. *La funzione del quartiere creativo va intesa come relazione, non come schema di organizzazione*, dunque non ha senso definire un modello tipologico di riferimento per la città creativa. I suoi contenuti e le relazioni che si instaurano con la città sono molteplici e specifici del contesto, variabili di progetto con caratteristiche a-scalari e a-funzionali finalizzate a contrastare la superficiale estetica della distanza (globale) a favore di un'approccio al progetto *multiscalare* (globale-locale). Di conseguenza si può affermare che, *il carattere di permanenza oltre le funzioni e pratiche proprie del manufatto urbano, giustifica la progettazione della città creativa in relazione all'ambito locale* rimodellando la città secondo un intenzionalità estetica non necessariamente globalizzata. Questo processo garantisce la biunivocità nel rapporto globale-locale auspicabile per il successo del progetto. Da qui il paradosso riguardo l'attrattività e la visibilità che la città può offrire nel mercato dell'immagine globale che sembra necessitare un proprio linguaggio architettonico, espressione di un evento e spesso limitato alla figura, e lo specifico linguaggio della città'. L'architettura e la città nel contesto del linguaggio globale non sembrano essere lo strumento più appropriato per rispondere a questo tipo di esigenza se non accettando il presupposto di realizzare edifici-evento tramite forme effimere e temporanee o di trasformare l'immagine dei centri storici in pura figura. In questo caso l'architettura sarebbe scenografia, sfondo di una pierce teatrale cittadina in cui il regno dell'immagine, rafforzato dalle reti di comunicazione, accentua il carattere iper-reale della dimensione globale e rafforza la sopravvalutazione dell'esistente e la sua conseguente accettazione non riflessiva e antidemocratica. Questo è accettabile come uno degli aspetti posto in relazione al quartiere creativo come un *volano* per la rigenerazione urbana in un arco temporale che fruisce anche di edifici per i quali la loro primaria funzione è andata perduta. Il valore di questi edifici risiede nella loro forma in relazione all'evento e dunque al vissuto cittadino.

Le scelte formali deliberate in questa complessità difficilmente riescono a prendere le distanze. Il sistema globale è adatto a interiorizzare e metabolizzare tutte le dichiarazioni di indipendenza e le ricerche di originalità banalizzandole e appiattendole in una noia variegata. Il globale è il sistema considerato dal punto di vista del sistema stesso: è l'interno, il locale è l'esterno. Nel mondo globale la forma che disegna una storia in relazione biunivoca con il sistema, può arrivare solamente dall'esterno, dal locale. Rem Koolhaas si è espresso in una formula icastica: "Fuck the context" ma non è più possibile non considerare il contesto perchè questo, globalizzandosi e moltiplicandosi nella meta-città, è ovunque ed è tangente ai contesti locali.

I confini, le frontiere tra interno ed esterno, tra l'altrove e il qui diventano sempre più indistinguibili, la compresenza di strati di contesto globali e locali genera incertezza negli strumenti di analisi della città e l'espressione volontaria della forma dell'architettura diventa spesso passiva, un qualsiasi aspetto o frammento del sistema globale. Lo scarto tra espressione dell'architettura e riflessione si assottiglia. La città creativa potrebbe quindi ispirarsi a *un'estetica del discreto* quale strumento di analisi e progetto trasversale al multi-contesto della città contemporanea e di completamento alla carente estetica della distanza.

La città creativa nel rapporto tra pubblico e privato, luogo e nonluogo

Il rapporto che intercorre tra lo spazio pubblico e lo spazio privato, in tutti i suoi possibili gradi di reciproca relazione è un fattore che delinea un tratto fondamentale della città, basti ricordare che presso gli antichi greci, Hestia veniva riconosciuta come dea del focolare e dello spazio privato mentre Hermes il Dio della soglia, del limite e dello spazio pubblico. La natura mercantile, industriale, culturale, militare di diverse città ha portato all'interno delle stesse diverse funzioni e quindi relazioni tra pubblico e privato determinando, in larga misura le istanze formali che rappresentano la città nella sua concretezza, costruzione fisica ed elementi di permanenza.

La città creativa, in quanto fenomeno reale ma anche virtuale, finalizzato al rinnovamento urbano tramite il rilancio mediatico della città, ricalca modalità comunicative proprie della globalizzazione che portano lo spazio pubblico virtuale (principalmente il mercato) a insinuarsi nel privato attuando strategie finalizzate alla "non defocalizzazione" dal consumo. Le pratiche quotidiane strumento di questa strategia sono strutturate secondo la logica del "decentramento". Si può parlare di "decentramento" della città che si focalizza verso ciò che le è esterno e di decentramento della casa e dell'individuo. Questo fenomeno, non nuovo, ha subito con la globalizzazione cambiamenti di enorme portata. Siamo lontani dalla dolce vita di Fellini e dalla città moderna (vile Radieuse) che esprimono un ideale di città autocentrata, un quadro di vita in cui tutte le risorse erano a portata di mano. La casa e la città autocentrate, luogo della memoria in cui il soggetto si circonda di tutto ciò che gli è familiare si dissolve. *Il decentramento assume caratteristiche di stile di vita*, una qualità dell'uomo contemporaneo che non può venire meno, pena l'esclusione dal mondo delle opportunità. *Il principio di decentramento* sembra operare con le stesse modalità alla scala urbana e planetaria (a-scalare) ridefinendo e in certi casi dissolvendo l'idea stessa di luogo e di città come luogo per eccellenza.

Questo è il campo di maggior interesse per il successo della città creativa in quanto le modalità con le quali si operano strategie di decentramento necessarie a dare visibilità e riconoscibilità all'esterno della città creativa possono sancire la riuscita di un progetto a lungo termine per la città come entità locale evitando fenomeni di consumo e abbandono propri della città generica e la concentrazione di sapere e scienza esclusivamente nei medesimi poli in cui si coagulano il potere e la ricchezza. La città creativa è all'incrocio delle reti globali, ne è margine, diaframma, frontiera superficie di contatto e di scambio di contesti globali e virtuali con quelli locali.

Questa analisi colloca qualsiasi progetto per un quartiere creativo all'interno di *due sfondi o contesti (globale-locale) e di due tempi (presente egemonico e tempo della memoria)* per i quali possono trovare spazio sviluppi e strategie insediative differenziate pur conviventi nello stesso progetto. *L'opposizione luogo/nonluogo* posta in relazione ai due sfondi di riferimento è uno strumento di misura del grado di socialità e simbolizzazione di un dato spazio e ci può offrire una concreta visione sulla riuscita del progetto.

Se da un lato, la richiesta del mercato globale rende indispensabile per la città creativa, produrre edifici icona, immagini architettoniche di consumo (figure) della città da proiettare all'esterno di essa, dall'altro non richiede necessariamente localizzazioni specifiche o fisicamente prossime ai luoghi della memoria e dell'immagine della città in quanto luogo. La città creativa può essere un'*architettura*

interstiziale che pone in convivenza luoghi consolidati eventi urbani e nonluoghi.

Il carattere temporaneo degli edifici concepiti come evento e la loro autoreferenzialità consente una loro localizzazione anonima, in luoghi marginali o in zone residue dei processi speculativi di trasformazione della città fungendo da volani economici per il rilancio di queste aree.

Il maggior potenziale di progetto si gioca nella relazione tra edificio come identità, espressione in un contesto globale-locale e la città creativa come sistema ovvero entità. Il progetto si attua come programma che prevede la rifunzionalizzazione degli edifici in archi temporali predeterminati o flessibili concependo l'edificio quale oggetto resiliente non assoggettato alla risposta a programmi funzionali specifici e contestuali. Ecco che, l'edificio come permanenza della città ospita funzioni diverse in tempi diversi avvalorando il principio dell'autonomia della sua forma rispetto agli eventi, qualsiasi essi siano e nei tempi che li attuano. La città creativa, nel suo funzionamento non sembra portare nuovi tipi di funzioni né di necessitare di spazi fisici specifici e non usuali. La città creativa è un evento che richiede spazi "normali" che generano relazioni nuove, non il contrario.

La città creativa: diaframma tra globale e locale

Qual è il significato della città creativa nella globalizzazione? Può essere uno strumento per perseguire l'ideale umanista dell'universalismo? L'ideale di un mondo egualitario non passa attraverso la retorica globale dell'abolizione di tutte le frontiere ma dal loro riconoscimento. Il nostro ideale non dovrebbe perciò essere quello di un mondo senza frontiere, ma di un mondo nel quale tutte le frontiere siano riconosciute, rispettate e attraversabili. La città creativa è un progetto di frontiera, di margine, un *diaframma* posto all'interno della città finalizzato ad intercalare tramite i suoi dispositivi formali, le pressioni globali che agiscono sul locale e le potenzialità del locale sulla meta-città globale.

Bibliografia

- Diano C. (1952), *Forma ed evento*. Vicenza: Neri Pozza Editore.
Lynch K. (1960), *The image of the city*. Cambridge: Mit Press.
Auge' M. (2007), *Pour une anthropologie de la mobilite'*. Barcelona: Editorial Gedisa S.A.
Auge' M. (1992), *Non-lieux*. Edition du Seuil.
Auge' M. (2010), *Ou' est passe' l'avenir?* Edition du Seuil.
Secchi B. (2005), *La città del ventesimo secolo*. Roma-Bari: Gius. Laterza & Figli S.p.A.
Secchi B. (2013), *La città dei ricchi e la città dei poveri*. Roma-Bari: Gius. Laterza & Figli Spa.
Secchi B. (2011), *tra letteratura e urbanistica*. Pordenone: Giavedoni Editore.
Thoreau. (2009), *Camminare*. Milano: Arnoldo Mondadori Editore S.p.A.
Heidegger M. (1976), *Lettera sull' "umanismo"* Milano: Adelphi Edizioni S.p.A.
Moneo R. (2012), *L'altra modernità*. Milano: Christian Marinotti Edizioni s.r.l.
Inaki Abalos. (2000), *Il buon abitare*. Milano: Christian Marinotti Edizioni s.r.l.
Virilio P. (1998), *La bomba informatica*. Milano: Raffaello Cortina Editore.
Koolhaas R. (1995), *Junkspace*. Macerata: Quodlibet s.r.l.
Rossi A. (1966), *L'architettura della città*. Macerata: Quodlibet s.r.l.

* Architetto

Spazi urbani d'apprendimento

Massimo Faiferri*, Samanta Bartocci**, Fabrizio Pusceddu***

Parole chiave: spazi di apprendimento, conoscenza, innovative learning spaces, spazi di invito all'azione, space to call action.

È matura, oggi, la consapevolezza di quanto possa essere importante un'architettura per gli ambienti di apprendimento che favorisca i processi di condivisione e cooperazione, verso il benessere psicofisico dei soggetti coinvolti. Gli studi pedagogici confermano tale necessità, riconoscendo lo spazio come dimensione esistenziale e vissuta, tale da diventare un punto di riferimento identitario della esperienza umana (Hillman), e addirittura gli studi sulla prossemica confermano la forte influenza dello spazio sul comportamento delle persone (Costa), fino a determinarne i processi cognitivi (Rizzolatti). Grazie alle recenti scoperte in campo neuroscientifico, abbiamo dimostrazione di un legame di reciproca corrispondenza tra schemi motori e funzioni cognitive superiori. Lo spazio fornisce *affordances* e il soggetto, tramite il funzionamento del proprio sistema cognitivo, coglie opportunità in base ad una forma di scommessa, su come sarà quello stesso spazio nel futuro.

Allo stesso tempo i mutamenti sociali, l'innovazione tecnologica, un più facile, rapido e massivo accesso alle informazioni, recepiscono i luoghi dell'educazione come spazi della quotidianità, non solo ambienti dedicati e confinati -Scuole-, ma spazi capaci di generare legami più stretti con il mondo esterno, secondo modelli basati sulla genesi di interazioni complesse.

Esiste però una sostanziale differenza tra la quantità di dotazioni urbane e la loro concreta capacità di accogliere i progetti di azione reclamati da ogni singolo abitante o da gruppi di abitanti. Intervenire sul progetto dello spazio urbano significa responsabilmente ripensare al ruolo che lo spazio stesso ricopre nella dinamica dei processi d'uso e di appropriazione della città, intesi come personali percorsi di azione e conoscenza. Obiettivo applicativo della ricerca qui proposta, della quale si presenta la struttura teorica e metodologica, è l'individuazione di uno o più spazi all'interno della città che conservino tali potenzialità latenti, e, tramite il progetto, rivelarle e rafforzarle riconoscendone il ruolo di spazio pubblico come spazio urbano d'apprendimento. Un teatro, un giardino, una piazza, una chiesa, un museo (solo a titolo esemplificativo), conservano in sé dei caratteri che, se opportunamente riletti in chiave progettuale, possono trasformare luoghi della quotidianità in dispositivi di crescita della conoscenza, ognuno rispetto a specifiche qualità spesso non immediatamente o spontaneamente leggibili.

Il risultato sarà una rete di "*spazi attivi*", investiti da livelli più o meno importanti d'intervento progettuale (dalla semplice apertura e messa in rete, alla minima modifica per garantirne la fruibilità, fino all'intervento strutturato e permanente). Eventualmente collegati anche virtualmente, per lo scambio di esperienze. In questo senso possiamo rileggere la città come un grande, potenziale, spazio urbano d'apprendimento. Uno spazio di stimolo all'azione e portatore di conoscenza, nella definizione di una "piattaforma urbana di apprendimento connettivo".

La conoscenza come processo di appropriazione dello spazio urbano: lo spazio di invito all'azione

La necessità di strati emergenti e di forme urbane d'apprendimento, nasce dalla volontà di uscire dal limite della città tradizionale, in cui la concentrazione delle funzioni costituisce uno spazio spesso disperso suscettibile al degrado, in cui l'abitante molto spesso è privo dei riferimenti e degli strumenti per la lettura della città. Potremmo sottolineare invece come si possa agire, anche in maniera opposta, costruendo una certa forma che riconduca ad un sistema interdipendente che determini l'insorgere di uno spazio d'azione e di conoscenza potenzialmente condiviso.

Le relazioni tra corpo e spazio, così come esplorate dalle nuove scoperte in campo neuroscientifico, sono questioni ancora poco indagate a livello teorico ed ancor meno integrate in campo progettuale. Nella storia recente tali rapporti hanno trovato per lo più sintesi in manuali di ergonomia, forma e funzione, nella calibrazione del dimensionamento ottimale degli spazi rispetto ad un'idea di uomo standardizzato, ma con la conseguenza che «l'attenzione per l'uomo standard ha portato a dimenticare l'uomo concreto e (...) l'eccessiva attenzione agli standard funzionali ha portato ad un progressivo abbattimento della qualità degli spazi.»¹

Integrare al progetto dello spazio il *sensu della possibilità* significa concepire il corpo nella sua capacità di scelta e di libertà di azione²; in questo senso il progetto emerge come processo di rappresentazione soggettiva della realtà intesa già in funzione del suo divenire futuro, ma anche come abitare nella *possibilità di scelta*³. Quando parliamo dunque della necessità di progettare "spazi di invito all'azione" intendiamo spazi che, per propria struttura e configurazione, favoriscano il ruolo attivo dei soggetti che con essi si troveranno a confrontarsi, suggeriscano forme e modalità di azione calibrandone il giusto livello di libertà a seconda del particolare ruolo che quello specifico spazio è chiamato a ricoprire a livello urbano. Spazi che guidino il visitatore e ne orientino i comportamenti secondo un progetto consapevole di conoscenza. Così il progetto assume un ruolo determinante per l'accesso alla conoscenza⁴. Tale processo da arbitrario, spesso involontario, accompagna qualsiasi momento di presa di contatto e relazione con la realtà; il suo ruolo emerge come personale strumento di conoscenza, ma anche come dispositivo di produzione di senso nel passaggio dalla soggettività della formulazione, all'intersoggettività della sua divulgazione e ambizione di condivisione. Questo mutuo rapporto è in continuo divenire e la città rappresenta in questa direzione il luogo del fare della dimensione dello spazio contemporaneo, come nello *spatial turn*, dove gli spazi che si palesano sono ciò che da sempre sono stati, spazi creati dal flusso nel tempo e nella storia e il progetto dello spazio, in tutte le sue scale, per gli uomini non è solo utile, ma indispensabile per lo sviluppo di una coscienza progettuale che consideri lo spazio come entità ulteriormente progettabile, un progetto cooperativo che acquisisce significati in divenire grazie all'azione dei soggetti al suo interno.

Lo spazio intersoggettivo: affordances e neuroni specchio

«[...]». È spazio l'effetto prodotto dalle operazioni che l'orientano, lo circostanziano, lo temporalizzano e lo fanno funzionare come unità polivalente di programmi conflittuali o di prossimità contrattuali. Lo spazio, sarebbe rispetto al luogo ciò che diventa la parola quando è parlata, ovvero quando è colta nell'ambiguità di un'esecuzione, mutata in un termine ascrivibile a molteplici convenzioni, posta come l'atto di un "presente" (o di un tempo), e modificata attraverso

le trasformazioni derivanti da vicinanze successive. A differenza del luogo, non ha dunque né l'univocità né la stabilità di qualcosa di circoscritto. Insomma, lo spazio è un luogo praticato. Così la strada geograficamente definita da un'urbanistica è trasformata in spazio dai camminatori. Allo stesso modo, la lettura è lo spazio prodotto attraverso la pratica del luogo che costituisce un sistema di segni – uno scritto»⁵.

Se lo spazio è un incrocio di entità mobili, dunque fornisce *affordances -occasioni di azione-*, significa che ognuno di noi agendo nello spazio coglie opportunità in base ad una forma di scommessa, previsione, su come sarà quello stesso spazio nel futuro in funzione della sua presunta scelta di azione -*principio di utilità-* e delle relazioni che intende avviare nei confronti degli altri e di tutti gli oggetti di cui si compone il suo ambiente di riferimento. La conoscenza non è più unicamente fatto cognitivo, ma direttamente collegata alla necessità di agire. Per agire necessitiamo di conoscenza, ma ad essa non possiamo accedere se non agendo. È un processo simultaneo e reciproco che investe la nostra necessità e capacità di selezione, di escludere parti di mondo per concentrarci sugli aspetti ed elementi che più interessano al nostro scopo, espresso ancora una volta tramite un'organizzazione. Berthoz individua le ragioni di questo processo nel bisogno degli esseri umani di legare reciprocamente la componente percettiva con la componente motoria, il "percepire qualcosa in funzione di" e il "fare qualcosa in funzione di". (Berthoz, 1997) L'azione non è pura conseguenza di un processo di lettura ed interpretazione, ma momento di comprensione di uno stato di cose del mondo, dove la percezione diviene sua parte integrante e indiscernibile; è un processo che non si struttura per fasi nettamente distinguibili, ma nel compimento, effettivo o simulato, di *atti motori* che portano a definire i comportamenti dei soggetti non come *meri movimenti*. (Rizzolatti, Sinigaglia, 2006)

In questi termini possiamo sostenere che il nostro cervello ci fornisce le coordinate rispetto alle quali muoverci nello spazio e che queste sono soggettive, seppur in parte condivise da persone culturalmente e geneticamente simili che si trovano all'interno di uno stesso ambiente. Le coordinate spaziali del nostro corpo sono in diretto rapporto con le coordinate spaziali del mondo ed il nostro sistema celebrale ci consente di mettere in relazione i differenti sistemi permettendoci di agire, muoverci, prendere decisioni.

Ma se la scelta ed il compimento di una determinata azione abbiamo visto essere esclusivamente soggettivi, dipendenti da un complesso processo di percezione che contiene in sé già le componenti di interpretazione e di azione, è altresì evidente come l'esistenza umana sia fondata sulle relazioni tra persone e sulla costruzione di condizioni di intersoggettività. Significa riconoscere la nostra capacità di immedesimarci in un comportamento o azione da altri effettuata pur senza compiere noi alcun movimento, fino a provare emozioni come se noi stessi fossimo i protagonisti della scena osservata. Questo processo di immedesimazione -dipendente da una particolare categoria di neuroni denominati mirror- può essere considerato a tutti gli effetti un *processo empatico*. Di fatto accade che il soggetto faccia suo il comportamento di un altro, sia esso nuovo o conosciuto, tramite un processo di copiatura, imitazione, non solo orientato verso i movimenti ma addirittura nelle intenzioni. (Gallese, 2008) L'Embodied Simulation -la capacità simulativa del nostro corpo, tramite il cervello, di ripercorrere azioni nostre o altrui-, sarebbe fondamentale per comprendere il mondo

intorno a noi, imparare dalle esperienze compiute dagli altri, costruire relazioni intersoggettive. L'esperienza spaziale assume così un senso attivo, dove anche l'immedesimarsi è un progetto personale di conoscenza del mondo orientato a considerare lo spazio non come portatore di significati precostruiti, ma luogo di possibilità in cui l'interpretazione e l'attribuzione di significato muove dal soggetto alla forma e non viceversa. La ricerca dell'integrazione implica perciò la libertà degli uomini di agire in uno stesso spazio secondo il loro personale progetto di azione, che interessa mente e corpo, nella definizione del proprio mondo, ma non l'obbligo di incontro o condivisione di idee. È un processo interattivo, nei confronti degli altri e dello spazio.

Il ruolo educante dello spazio pubblico nella città contemporanea

È un *problema di forma* per Sennet (Sennet, 1992), secondo cui l'interiorità dei cittadini non è rappresentata dalla geometria del potere della città moderna, così come sarebbe per noi impossibile trovare un equilibrio emotivo nell'aggressività dello spazio post-moderno, una decostruzione che non collabora, ma al contrario si oppone, agli usi ed ai comportamenti che le persone vorrebbero fare della propria città. La colpa sarebbe così da attribuire agli architetti, capaci di creare la sterilità degli spazi in cui gli urbanisti ripongono le loro buone intenzioni per un miglioramento della qualità della vita urbana (Sennet, 1982). È la perdita dell'interpretabilità nei confronti della città che si configura sempre più come un *magma indefinito* secondo Amendola. (Amendola, 2008) E ancora: *spazio della diversità e dell'interscambio* (Borja, Muxi, 2001), *cyberspazio* (De Kerckhove, 2001), *spazio collettivo, comune, condiviso, spazio simbolico, spazio delle relazioni, spazio accessibile, spazio di visibilità, spazio della conoscenza e della formazione*. (Cicalò, 2010) Ma qualunque sia il significato, più o meno condiviso, che si attribuisce allo spazio pubblico urbano contemporaneo o la definizione ad esso associata, un elemento risulta ricorrente: l'esigenza, tramite il progetto, di fornire occasioni di interpretazione soggettiva del mondo all'interno di una piattaforma comune. Lo spazio è condiviso, non l'azione, i comportamenti, la sua percezione attiva. Lo sfondo di riferimento risulta così essere allo stesso tempo di natura spaziale e culturale, premessa ed obiettivo di un processo di conoscenza del mondo che avviene tramite l'azione. Dobbiamo quindi considerare due ordini di progetti dello spazio: uno del progettista -la prima mossa spaziale- e uno individuale, ovvero quello di tutti coloro che per muoversi, agire, comportarsi in quello spazio dovranno riversare su di esso il proprio personale progetto di azione. Lo spazio attivo, lo spazio della scelta consapevole e dell'azione, dove tale attività è concessa in egual misura a tutti i soggetti, è ciò che, per gli aspetti finora trattati, contraddistingue uno spazio dell'apprendimento. Le nostre città necessitano di tali spazi, talvolta è sufficiente scoprirli, più spesso, in particolare in luoghi già fortemente strutturati, è importante progettarli. E se lo spazio si lega all'azione e l'azione alla conoscenza, intervenire sullo spazio significa responsabilmente organizzare forme e modalità della conoscenza. Gli ambienti di apprendimento vengono così riletti come spazi di interazioni complesse, spazi della quotidianità, che incidono profondamente sulla qualità dei risultati dell'apprendimento stesso (*learning outcomes*). Ciò impone una riorganizzazione nello spazio e nel tempo dei processi d'insegnamento che ponga come base del ragionamento la rottura del paradigma Scuola—Sapere, come se l'unico ambiente deputato allo sviluppo della conoscenza fosse l'edificio scolastico, magari, ancora, rigidamente

strutturato per sottoambienti gerarchicamente organizzati, aule. “La città come aula” scriveva il sociologo canadese McLuhan già nel 1977, venticinque anni dopo aver prefigurato, nel saggio *The Mechanical Bride*, le nascenti megalopoli come “villaggio elettronico globale”, in cui alla tradizionale comunicazione faccia a faccia fra individui si sostituisce la corrente continua dell’informazione e della rappresentazione sociale. Oggi, finalmente abbandonata l’idea di scuola come istituzione totale di Foucaultiana memoria, grazie ai continui progressi e mezzi messi a disposizione dalla ricerca nel campo dell’ICT, possiamo proporre un ulteriore passo avanti: la città come un grande, potenziale, spazio urbano d’apprendimento. Ciò significa non perdere il senso della Scuola, da rileggersi, soprattutto per i più piccoli, come “casa”, nel significato etimologico di protezione, punto di riferimento, ma aprire le attività all’esterno, fruendo di tutte quelle occasioni esperienziali che il contesto urbano ed i luoghi che lo strutturano offrono. Perché non poter svolgere una lezione d’arte in un museo? O raccontare la storia all’interno di una mediateca? Assistere ad una lezione aperta in teatro o semplicemente giocare imparando in una piazza? Svolgere attività di gruppo in un parco o leggere i meccanismi di funzionamento di un’azienda. E ancora, studiare un prodotto vedendone la sua realizzazione. Il principio è quello della conservazione *della città nella città*; per cui alcuni spazi urbani mantengono la loro identità e si collegano, nello spazio aperto mediante reti, infrastrutture, spazi verdi alle architetture della città. Verso una sorta di *ricostruzione critica*, che seleziona il ripristino piuttosto che l’eliminazione.

Ciò comporta dei ragionamenti di natura scientifica e pedagogica, ma anche molto pratica. Come selezionare questi luoghi, come modificarli se necessario, come gestire gli spostamenti, la disponibilità, le assicurazioni. L’idea è che questo processo possa essere studiato e condiviso all’interno di una piattaforma, capace di identificare in maniera implementabile i “*luoghi urbani dell’apprendimento*” e metterli a disposizione, in rete, di tutti i possibili soggetti interessati (scuole di ogni ordine e grado, aziende, centri di formazione, istituzioni), per una fruizione controllata e sicura, per lo scambio di informazioni ed esperienze, oltre che per la gestione della didattica. L’ambiente d’apprendimento diviene così un luogo complesso, spazi fisici potenziati da una componente virtuale che non possiamo pensare sostitutiva, ma integrativa, è la realtà aumentata al servizio della didattica. I progressi della realtà virtuale, come spesso ci vengono raccontati, sembrerebbero in grado di costruire mondi totalmente irreali fino a rendere la realtà stessa pura illusione. Sappiamo però che così non è affatto. Che l’immersione nel virtuale, allo stato delle cose, nonostante tutti gli sviluppi tecnici e tecnologici in materia, è e può essere solo temporanea. L’importanza della realtà virtuale è così contenuta nella consapevolezza, conscia o inconscia, dei soggetti di intraprendere tale processo di immersione, su differenti livelli di virtualità, e soprattutto nella possibilità e capacità di riemergere in qualsiasi momento per ritrovare i punti di riferimento del mondo reale. Questa la ragione per cui il progetto dello spazio (reale) diviene elemento fondativo nella realizzazione di ambienti d’apprendimento virtuali.

«Come ha rilevato Giulio Giorello, il fatto che noi siamo liberi di abbandonare la realtà virtuale, d’interromperne a volontà l’esperienza, circoscrive molto gli eventuali effetti perversi che essa potrebbe arrecarci. (...) E questo è un punto cruciale nella riflessione sulla realtà virtuale. Perché ammettere che l’esperienza all’interno degli spazi virtuali è limitata nel tempo, che non

esiste una virtualità capace di permeare la vita di tutti noi per tutto il tempo, cambia radicalmente i termini del problema.»⁶

Ecco l'errore che spesso si compie nel voler *virtualizzare* le nostre città, renderle *case degli specchi* dove tutto è concesso ed il senso della possibilità travalica la realtà fino a renderla liminale, impercettibile ed inconsistente, è diretta conseguenza di un fraintendimento che trascura l'importanza delle relazioni col corpo -relazioni fisiche che connettono mondo e mente in un unico progetto di azione- e che, se non giustamente guidate ed organizzate, portano ancora una volta alla *perdita del senso della posizione*. (Emiliano Ilardi)

Il virtuale si appoggia al reale fornendo possibilità, senza sostituzioni o simulazioni, ma collaborando nel processo di scoperta ed appropriazione, da parte di uno o più soggetti, di un luogo tramite l'azione. È il processo di apprendimento.

È ciò che Tagliagambe definisce *realtà potenziata*, dove potenziare la realtà significa riprogettarla, creando «sistemi interattivi multimediali e un ciber spazio distribuito modellato sugli oggetti che compaiono nel mondo della nostra quotidianità, e in particolare su quelli che interessano ambiti di attività che esigono una costante integrazione del soggetto nel contesto spazio-temporale in cui opera. Il potenziamento consiste nel rafforzamento di specifiche proprietà di questi oggetti, in modo che essi riescano a rispondere a nostri specifici bisogni meglio di quelli del mondo reale e che si possa delegare loro parte delle incombenze e delle funzioni cui normalmente deve assolvere l'uomo.»⁷

In termini estremamente pratici, vuol dire individuare e mappare tali spazi all'interno del contesto urbano, capire il grado di progettualità che tali spazi sono in grado di accogliere, inserirli all'interno della piattaforma in maniera codificata e consentire che chiunque ne possa fruire in termini didattici, fisicamente o a distanza, anche grazie all'archiviazione e condivisione dei materiali e attività che vengono di volta in volta accumulate in maniera automatica.

Gli spazi urbani d'apprendimento

Possiamo dunque pensare oggi che mentre tutte le attività quotidiane si aprono ai contributi dell'ICT, all'innovazione, al lavoro collaborativo in rete, alla condivisione delle esperienze, i luoghi dell'apprendimento continuino ad essere considerati ambienti chiusi e senza alcuna permeabilità agli stimoli esterni?

In questa domanda, retorica, è racchiuso il senso di questa trattazione, consapevoli del fatto che anche la scuola più bella che si possa mai realizzare sarà sempre un luogo troppo introverso per cogliere le potenzialità didattiche della realtà che la circonda. E rigido, nella convinzione che l'architettura, da sola, non possa mai stare al passo delle richieste in continua evoluzione che le sfide sociali legate all'evoluzione tecnologica ci impongono, perché necessariamente calibrata su tempi differenti rispetto alla velocità e quantità del mondo delle informazioni e della rete.

Il progetto dello spazio può dunque collaborare nella definizione di strumenti innovativi per l'apprendimento capaci di strutturare dispositivi di spazio interdisciplinare, multi-scalare e virtuale nel contesto urbano, attraverso alcuni principali campi di riferimento didattico-formativi, che inquadrino e realizzi una diversa immagine della città come narrazione collettiva delle opportunità di

sperimentare modi di apprendimento alternativi, con i quali si attraversa e in alcuni casi si trasforma la città stessa.

L'obiettivo è l'individuazione di strumenti operativi concreti, immediatamente funzionali, affinché il potenziale urbano, i suoi spazi e la ricchezza degli attori operanti sul territorio, possano contribuire in maniera trasversale ed interdisciplinare nell'identificazione e nell'uso di ambienti innovativi di apprendimento, spazi complessi ed aumentati di stimolo alla conoscenza.

È la scuola del futuro, dove la città stessa, nella messa in rete dei suoi luoghi fisici, diviene un grande e complesso spazio d'apprendimento, potenziato dalla realtà virtuale. A questa piattaforma si può collegare tutto il *sistema scuola*, ma anche quello degli enti di formazione o delle imprese o, ancora, l'organizzazione di eventi di natura culturale/divulgativa completamente aperti o spontanei.

Note

1 Prestinenz Puglisi L. (1999), *Il corpo dell'architettura*, in 2A+P BODY, anno I, numero 0, p.6

2 Nell'atto percettivo, l'azione diretta alla conoscenza, è contenuta la componente soggettiva ed interpretativa che porta alla definizione di personali letture della realtà come un complesso di elementi, come relazioni «dipendenti dal ruolo attivo della nostra percezione e dal linguaggio che ne articola lo sviluppo dall'indagine esperienziale all'enunciazione dei significati.» (Tagliagambe, 1991) In questo senso, il progetto dello spazio, come il linguaggio per De Saussure, «è una maniera di ritagliare il mondo in classi di cose distinte» (De Saussure, 1916); significa definire una sintassi. E definire una sintassi significa stabilire un'organizzazione, ovvero progettare, stabilire relazioni tra le parti.

3 Per un approccio critico alla dimensione politica dell'abitare si veda Cristina Bianchetti in luoghi e diritti: condivisione e privacy, Atelier 6 | Contenimento del consumo di suolo, approcci e forme di riuso dell'esistente.

4 Nella riflessione è possibile ricondurre la conoscenza come processo di appropriazione dello spazio attraverso l'etimologia per cui nel termine conoscenza è contenuto un significato attivo che lega la presa di contatto con la realtà ad una necessità di scelta, decisione, presa d'atto di uno stato di cose del mondo e che determina come non si possano forzare condizioni di intersoggettività senza favorire meccanismi soggettivi di appropriazione dello spazio, direttamente dipendenti dalla capacità di azione. "Cognosco" -comincio ad accorgermi- in latino, "knowledge" in inglese: "messa in pratica". La conoscenza come un processo determinato da una volontà, consapevole o inconsapevole, di azione. È in questi termini che riconosciamo come la percezione del mondo sia un fatto soggettivo, talvolta condivisibile, ma intimamente privato; quando si dice che *si vede la stessa cosa* significa solo che le prospettive dei punti di vista sono talmente vicine tra loro da approssimarsi alla coincidenza, ma senza poter comunque mai arrivare ad essere identiche. Il 'cosa' e il 'come' divengono elementi estremamente correlati, inscindibili rispetto alla capacità attiva dei soggetti di considerare la realtà rispetto ai propri obiettivi e finalità e alla loro attitudine ad operare particolari tipi di selezione rispetto ad una certa aspettativa di possibilità.

5 Certeau (DE) M. (2001). *L'invenzione del quotidiano*, Roma, Edizioni Lavoro, pp. 175-176

6 Maldonado T. (2007), *Reale e Virtuale*, Milano, Feltrinelli, p.68

7 Tagliagambe S. (2008), *Lo spazio intermedio -Rete, individuo e comunità-*, Milano, Università Bocconi Editore, p.85

Bibliografia

- Amendola G. (2008), *La città postmoderna. Magie e paure della metropoli contemporanea*, Bari: Laterza.
- Bally C., Riedlinger A., Sechehaye A. (a cura di 1916), *Cours de linguistique générale*, Losanna-Parigi, Payot.
- Berthoz A. (1997), *Le sense du mouvement*, Paris: Odile Jacob.
- Bianchetti C. (2012). *Luoghi e diritti: condivisione e privacy, Contenimento del consumo di suolo, approcci e forme di riuso dell'esistente*, XV Conferenza SIU L'urbanistica che cambia, Atelier 6, Planum N.25 vol.2, 2012.
- Borja J., Muxi Z. (2001), *L'espai public: ciutat i ciutadania*, Barcelona: Institut d'edicions de la Diputació de Barcelona.
- Branzi A. (2010), *L'opinione -Contro l'architettura-*, Interni Panorama n.59.
- Certeau (DE) M. (2001). *L'invenzione del quotidiano*, Roma: Edizioni Lavoro.
- Cicalò E. (2010), *Spazi pubblici. Progettare la dimensione pubblica della città contemporanea*, Milano: Franco Angeli.
- De Kerckhove D. (2001), *L'architettura dell'intelligenza*, Roma: Testo&immagine.
- Eberhard J.P. (2008), *Brain Landscape -the coexistence of neuroscience and architecture*, Oxford University Press.
- Eco U. (1979), *Lector in Fabula -La cooperazione interpretativa nei testi narrativi-*, Milano: Bompiani.
- Eco U. (2004), *Interpretazione e Sovrainterpretazione*, Bologna: Bompiani.
- Edelman. G. - Tononi, G. (2000), *A Universe of Consciousness*, New York: Basic Books.
- Gallese V. (2008), intervista sul Zeit Magazin Leben, Maggio 2008, pp. 28-33.
- Gibson, J. (1977), *The theory of affordances*. In R. Shaw & J. Bransford (Eds.), *Perceiving, acting, and knowing: Toward an ecological psychology*, Erlbaum, pp.67-82, Hillsdale, NJ
- J.Piaget (1972), *L'epistemologie des relations interdisciplinaires*, in Aa.Vv., *L'interdisciplinarité. Problèmes d'enseignement et de recherche dans les universités*, Ocde-Ceri, Paris, in Maciocco G., Tagliagambe S. (1997), *La città possibile -Territorialità e comunicazione nel progetto urbano-*, Bari: Dedalo, p.142.
- Maciocco G., Tagliagambe S. (1997), *La città possibile -Territorialità e comunicazione nel progetto urbano-*, Bari: Dedalo.
- Maldonado T. (2007), *Reale e Virtuale*, Milano: Feltrinelli, p.68
- Maggioli M.(2015). *Dentro lo Spatial Turn: luogo e località, spazio e territorio*, Semestrale di studi e ricerche di geografia, N.2, ISSN1125-5218
- Perez-Gomez A (1996), *Espacio Intermedios*, in Aa.Vv., *Presente y futuros -Arquitectura en la ciudades Presente y Futuros-*, Barcellona: Actar.
- Perez-Gomez A. (1994), *Chora: the space of architectural representation*, Cambridge: MIT Press.
- Prestinenza Puglisi L. (1999), *Il corpo dell'architettura*, in 2A+P BODY, anno I, numero 0, p.6
- Rizzolatti G., Sinigaglia C. (2006), *So quel che fai*, Milano: Cortina.
- Russell B. (1995), *La conoscenza del mondo esterno*, traduzione di Maria Camilla Ciprandi, Milano: TEA.
- Sennett R. (1982), *Il declino dell'uomo pubblico*, Milano: Bompiani.
- Sennett R. (1992), *La coscienza dell'occhio. Progetto e vita sociale nelle città*, Milano: Feltrinelli.
- Tagliagambe S. (1991), *L'epistemologia contemporanea*, Roma: Editori Riuniti.
- Tagliagambe S. (2008), *Lo spazio intermedio -Rete, individuo e comunità-*, Milano: Università Bocconi Editore.
- Ungers O. M. (1978). *Le città nelle città. Proposte della Sommer Akademie per Berlino*, in «Lotus» N.19,1978.

* Professore associato in composizione architettonica - Dipartimento di Architettura Design e Urbanistica dell'Università di Sassari

** Phd - Assegnista di ricerca in composizione architettonica - Dipartimento di Architettura Design e Urbanistica dell'Università di Sassari

*** Phd - Assegnista di ricerca in composizione architettonica - Dipartimento di Architettura Design e Urbanistica dell'Università di Sassari

Resisting boundaries. Il caso dell'ex Caserma Rossani a Bari

Vito Quadrato*, Giuseppe Tupputi **

Parole chiave: spazi abbandonati, processi partecipati, eterotopia, riuso.

Il fenomeno della dismissione e dell'abbandono di aree antropizzate è ormai una realtà diffusa su tutto il territorio italiano e raggiunge cifre spropositate, infiniti metri quadri di *no man's land*, luoghi esiliati, spazi "in attesa".

Il report del WWF intitolato *Riutilizziamo l'Italia* ha mappato nel 2013 il processo di dismissione delle aree industriali e militari nella città di Bari. Da questo censimento è emerso che nell'area metropolitana ci sono 7.610.064 m² di superficie in stato di abbandono, che costituiscono circa l'8,4% dell'intera superficie del capoluogo pugliese.

Questi dati ci danno un'idea della crescita quantitativa delle aree antropizzate abbandonate, frutto di politiche economiche e territoriali fallimentari, ma perdono di efficacia nel raccontarci la storia di questi luoghi abbandonati, dimenticati, nascosti. Una storia dove si intrecciano in modo sempre diverso i bisogni e i desideri della comunità, il contrasto tra gli interessi pubblici e privati, le specificità e le potenzialità dei luoghi. Gli strumenti di organizzazione "dall'alto" come i piani strategici di rigenerazione urbana e territoriale tendono ad essere spesso inefficaci rispetto alla gestione del fenomeno della dismissione a causa della sua importante dimensione quantitativa e della complessità generata da cicli evolutivi non coerenti, discontinui e diversificati. Queste forme di pianificazione del territorio non riescono a intercettare le specificità dei luoghi se ad esse non si affianca la ricerca di nuovi strumenti interpretativi, un nuovo approccio che tenga in considerazione da un lato la forza evocativa degli spazi abbandonati, dall'altro la presenza attiva della comunità nei processi di rigenerazione e la sua inclusione nei meccanismi di gestione.

In quest'ottica, sembra indispensabile far germogliare semi di interesse e curiosità, stimolare l'immaginazione della comunità nei confronti di questa «specie di spazi».

L'esperienza diretta dei luoghi e la riscoperta affettiva sono le parole chiave per un processo di partecipazione attiva, capace di risignificare il concetto di bene comune e di offrire la possibilità di immaginare collettivamente il destino delle città.

Il caso della ex Caserma Rossani è in questo senso emblematico; un'area nel cuore di Bari, immediatamente alle spalle della stazione centrale, con i suoi 8 ettari rappresenta una delle aree pubbliche più grandi del capoluogo pugliese. La caserma è stata costruita nel 1908 e con le sue alte mura recinta un pezzo di città da più di un secolo: un vuoto urbano consistente se si pensa che degli 80'000 m² disponibili, solo 14'000 sono occupati da strutture militari.

Per mezzo di un decreto ministeriale, tra il 1998 e il 2000 la caserma è stata definitivamente dismessa. Ad oggi sono più di quindici anni che la Rossani ha perso la sua originaria funzione, e il lento processo di rinaturalizzazione e deperimento materiale degli edifici è passato inosservato a causa delle sue alte mura di cinta.

L'area è al centro di importanti flussi urbani, ma si configura come elemento di resistenza rispetto alle più frequenti percorrenze di mobilità lenta: sono migliaia le persone che ogni giorno passano lungo i confini di quest'area inaccessibile e sono costrette a deviare e in certi casi a circumnavigare il perimetro definito dalle mura della caserma. La Rossani oggi si presenta alla città come la sottrazione di un vuoto, una stanza a cielo aperto in cui a nessuno è permesso accedere. Ma cosa è successo al di là del muro durante tutti questi anni di abbandono?



Fotografia dello stato dei luoghi – ph. M. Cafagna.

Lo smantellamento delle lastre di *eternit* di cui erano costituite le coperture delle strutture interne ha provocato un crollo delle assi di legno dei tetti, accelerando il processo di degrado di alcuni fabbricati. La lenta trasformazione della Caserma Rossani in uno «spazio indeciso», uno spazio che «non esprime né il potere, né la sottomissione al potere» ha lasciato la possibilità alla Natura di riappropriarsi, in maniera del tutto spontanea, di questo luogo nascosto, trasformandolo in un laboratorio di evoluzioni biologiche imprevedibili, proprio perché incontrollate.

Il paradosso della Rossani risiede quindi proprio nel fatto che il centro della città, dove il controllo è alla base del quieto vivere comune, ha tenuto in grembo un recinto tanto perfettamente delimitato quanto totalmente estraneo a qualsiasi regolamentazione.

Nel 2013 il Comune ha bandito il concorso di idee “Bari Centrale”, a cui hanno partecipato diversi studi internazionali come Vázquez Consuegra, Cruz y Ortiz, Carlos Ferrater, Allies & Morrison e Bolles+Wilson. Il bando, che riguardava principalmente la sistemazione delle vicine aree ferroviarie

centrali, ha incluso come appendice la rigenerazione della Caserma Rossani. Lo studio Fuksas ha vinto il concorso, ma le idee proposte sono state accolte con freddezza dalla comunità e sono rimaste solo in forma di disegni, tuttavia a questa iniziativa va dato il merito di aver riaperto i riflettori sulla “questione Rossani”.

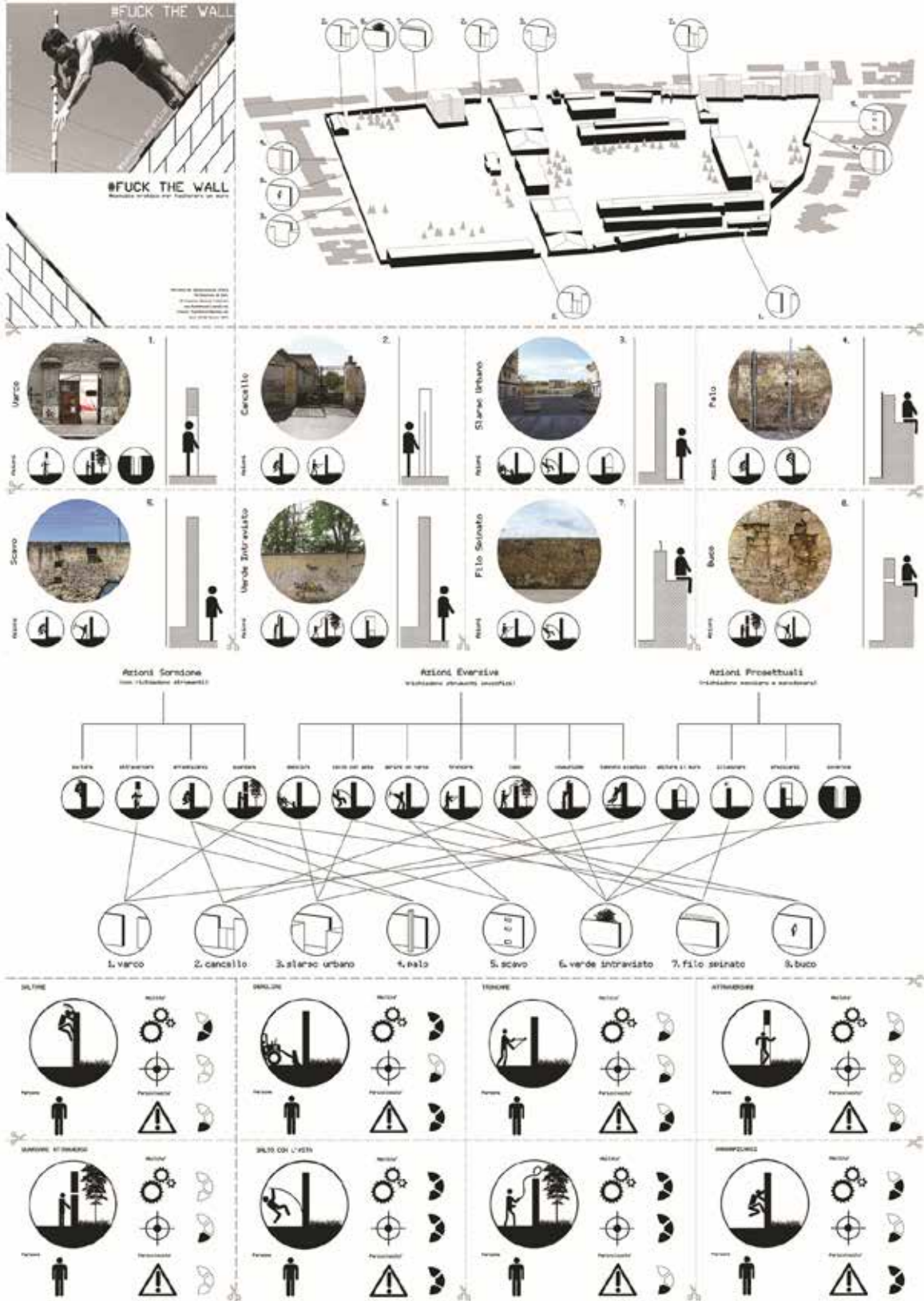
Un vero punto di svolta è stata l’occupazione all’inizio del 2014 ad opera di un collettivo auto-organizzato: durante un corteo di protesta, le porte d’ingresso all’area sono state forzate e il libero accesso è stato restituito alla città. E’ stato come scoperciare un vaso di Pandora: tutta la comunità (o perlomeno gran parte di questa), si è riversata in questa “città nella città”, modificatasi per oltre quindici anni all’insaputa dei suoi abitanti. La comunità aveva dimenticato cosa si nascondesse al di là di quelle mura e, l’etichetta di spazio degradato, affibbiato alla Caserma in questi anni, ha lasciato il posto alla sorpresa generata dalla scoperta del verde spontaneo cresciuto, della potenza e della vastità spaziale all’interno del recinto.

L’“atto di liberazione” dell’ex Caserma Rossani ha spinto la nostra associazione, Laboratorio di immaginazione urbana, a confrontarsi con la nuova condizione di questo spazio. LIU¹ nasce come un’associazione di studenti di architettura del Politecnico di Bari riuniti intorno ai temi dello spazio sociale e dei luoghi d’abbandono, visti come occasione per uscire dal confine delle mura accademiche, per riappropriarsi dell’esperienza diretta dello spazio urbano e del diritto all’immaginazione sui luoghi della città.

Dopo aver partecipato attivamente ai primi mesi di vita della “Rossani liberata” il nostro collettivo ha organizzato il *workshop* “*Space in between*” aperto agli studenti, alla cittadinanza ed ai nuovi occupanti della Caserma. Questa esperienza, condotta nel giugno 2014, si è strutturata in due parti: un ciclo di dialoghi aperti con alcuni professori del Politecnico di Bari, associazioni attive sul territorio e studi professionali² e l’organizzazione di un laboratorio a cielo aperto che ha impegnato un gruppo di studenti delle facoltà di Architettura e Ingegneria Edile, gli occupanti della caserma e alcuni cittadini del quartiere.

Il lavoro del *workshop* è nato dalle osservazioni preliminari sullo spazio della Caserma Rossani e, più in generale sul carattere degli spazi abbandonati e sulle enormi potenzialità che questi luoghi racchiudono. Da queste osservazioni preliminari, condivise sin da subito con tutti i partecipanti, sono poi nati i temi di dibattito che hanno animato il confronto con gli invitati.

Nell’organizzare i “dialoghi” tra professionisti nella gestione dei processi di trasformazione urbana, architetti, professori universitari, cittadini e studenti abbiamo utilizzato metodi informali, quali tavole rotonde e passeggiate in caserma, eliminando la dimensione cattedratica della lezione frontale. I temi discussi sono poi confluiti, in modo del tutto spontaneo, in alcuni tavoli di lavoro distinti per tema; una volta individuati i differenti gruppi, ognuno di essi ha sviluppato ulteriori e più approfondite riflessioni che sono confluite in elaborati grafici non intenzionati a definire ipotesi progettuali, ma mirati a riconoscere l’importanza dell’idea di processo all’interno di una dimensione di «opera aperta» come indispensabile sostituto dell’idea di progetto come momento risolutivo, assoluto e perentorio, delle sorti di un luogo della città. Questa sperimentazione si è poi sostanziata nel fatto che gli obiettivi specifici del *workshop* sono stati “scoperti” insieme ai partecipanti, *in itinere*. Il processo di partecipazione attiva ha interessato perciò sia il “come” che il “cosa” del lavoro di gruppo.



"Fuck the wall – un manuale per hackerare il muro" – disegni di: N. Catella, G. Cesario, V. Ciliberti, V. Quadrato.

Inoltre, abbiamo condotto il workshop nello spirito del motto “giocare non è uno scherzo”, poiché pensiamo che la forma della provocazione, dell’ironia, dell’allusione e del gioco ha avuto sempre un’importanza determinante se legata a contesti in cui sussistono tensioni sociali.

All’interno dei differenti esiti che il *workshop* ha prodotto, due temi specifici hanno preso il sopravvento sugli altri, accendendo la curiosità dei partecipanti e degli osservatori. Essi sono rappresentativi delle principali tematiche affrontate e sono accumulati dal fatto di costituirsi come *input* dinamici, capaci di stimolare attivamente il confronto con la cittadinanza. Il materiale prodotto nel progetto intitolato “*fuck the wall: un manuale per hackerare il muro*” e le “*cartoline dalla Rossani*” è infatti stato distribuito o in certi casi spedito tramite posta agli abitanti del quartiere, oltre che al sindaco e a tutta l’amministrazione comunale.

Il tema del muro e l’importanza del confine

«*The wall was a masterpiece*».

Il grande muro che delimita gli 80’000 m² dell’area è l’ambito di indagine principale: qui è infatti possibile leggere il paradosso del recinto, nella sua duplice capacità di contenere lo spazio vuoto e di garantirgli un’autonomia rispetto all’intorno. Questa condizione sembra in qualche modo offrire una “prospettiva di libertà” proprio in virtù della sua configurazione come zona franca, in contrapposizione al contesto urbano che esclude.

Pensiamo al termine “paradiso” che deriva dall’arabo “*paradeiza*” ed indicava, nell’immaginario comune, un “giardino delle meraviglie” delimitato da un recinto.

La sfida era, quindi, quella di ridefinire e riformulare il rapporto tra esterno e interno, tra la città e questo spazio “intermedio”, sia in senso concreto sia in senso metaforico, in quanto è proprio l’esistenza del limite che costringe il visitatore a varcarlo: la sua presenza implica un atto, l’entrare, il varcare una soglia. Questo passaggio invita a spogliarsi del *modus vivendi* caotico della città, per immergersi in una ritrovata “lentezza”.

Il primo passo nell’affrontare il “problema” del muro dell’ex caserma Rossani è domandarsi quale sia la sua funzione: è un ostacolo, una barriera, un limite, o si tratta piuttosto di un recinto, di un contenitore e di una protezione? Cosa sarebbe la Rossani se quel muro venisse abbattuto, se improvvisamente non fosse più nascosta agli sguardi dei passanti? Forse si ridurrebbe ad essere uno spazio generico della città, privo di qualsiasi tensione spaziale. Alcuni degli abitanti del quartiere erano del parere di demolirlo, altri invece volevano conservarlo, magari conferendogli una qualche dignità estetica; secondo noi poteva essere considerato una barriera permeabile che segna il confine tra la città caotica ed uno spazio per la maggior parte verde, con infinite potenzialità. Dove sono quindi i cancelli? Dove sono chiusi e dove no? Dove sono i buchi per spiare quello che succede dentro o i punti più facili per scavalcarlo?

Abbiamo messo a punto “*fuck the wall: un manuale per hackerare il muro*”, un ironico *vademecum* che raccoglie queste mappature e al tempo stesso illustra punto per punto, secondo un principio tassonomico, come è possibile interagire con il muro e quali sono le possibili azioni da mettere in pratica.



“Porta d’accesso all’orizzonte” – disegno di G. Tupputi.

Trasfigurare la Rossani: il collage come strumento comunicativo

«Nelle chiese abbandonate si preparano rifugi e nuove astronavi per viaggi interstellari»

Un’altra importante riflessione ha riguardato il particolare carattere degli spazi della caserma Rossani, e più in generale di tutte le aree dismesse, un carattere maturato in questo “tempo di mezzo”.

La prima operazione è stata quella di perdersi all’interno dell’ex caserma, per esperire in modo nuovo il luogo. Come rileva Francesco Careri, la «pratica estetica» del percorrere un luogo permette di riscoprire un rapporto interattivo con lo spazio: il senso di smarrimento che proviamo quando ci perdiamo al suo interno, rende quel luogo improvvisamente animato, caricandolo di nuovi significati. Addentrandosi nella caserma è stato così possibile scoprire quello che Michel Foucault avrebbe riconosciuto come “spazio altro”⁹, ovvero luoghi in cui spazialità oggettive si trasformano in all’interno di mappe mentali personali, secondo modalità che cambiano giorno per giorno. In particolare è stato possibile riconoscere nella caserma Rossani quello che il filosofo francese avrebbe definito come carattere eterotopico con riferimento a «quegli spazi che hanno la particolare caratteristica di essere connessi a tutti gli altri spazi, ma in modo tale da sospendere, neutralizzare o invertire l’insieme dei rapporti che essi stessi designano, riflettono o rispecchiano». Quanto più la città s’interroga su se stessa, probabilmente non elaborando risposte, ma producendo domande che direzionano la sua stessa esistenza, tanto più questi luoghi stanno al riparo, nel nascondiglio dell’abbandono.

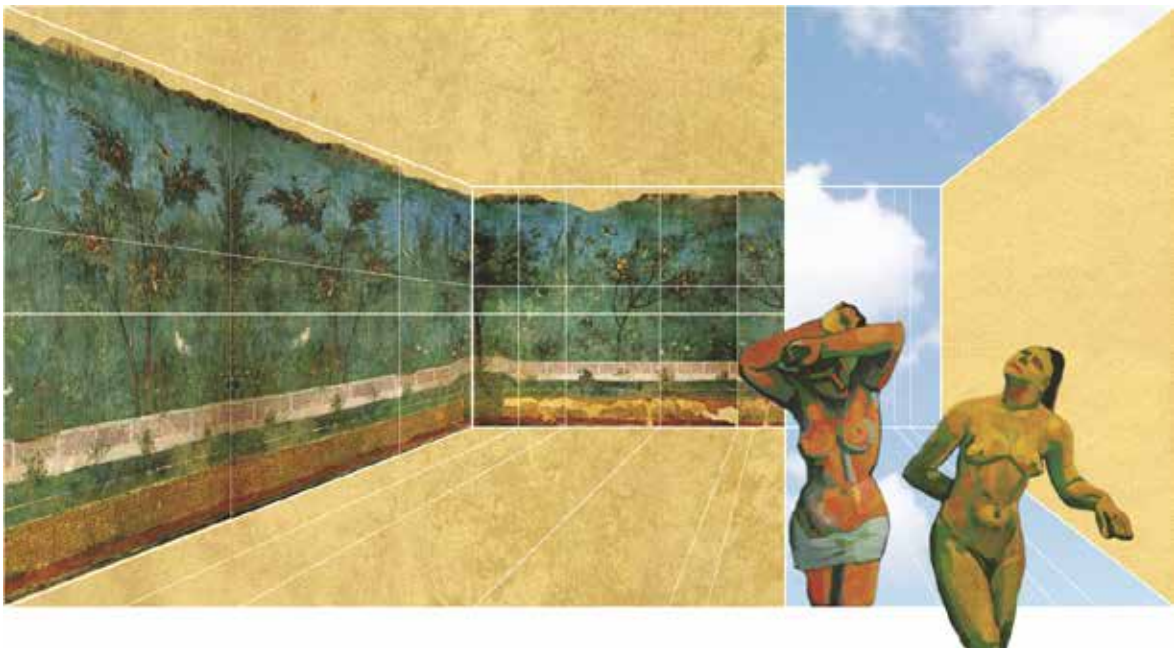
Tutti i partecipanti del *workshop* hanno condiviso un’esperienza surreale quando si sono trovati tra le mura della Rossani; la suggestione e il potere evocativo avvertiti percorrendo questo spazio hanno mosso in noi il desiderio di trasfigurare quello che vedevamo.

Trasfigurare uno spazio significa, infatti, creare con esso un coinvolgimento emotivo e avviare un processo critico di interpretazione.

Attraverso la tecnica del *collage* sono stati prodotti alcune immagini che ci hanno permesso di mettere a sistema e comunicare in chiave metaforica e figurativa visioni scaturite da suggestioni, provocazioni su intenti speculativi e retoriche sulle destinazioni d'uso della Rossani, nonché riflessioni sulle grandi potenzialità espressive dei luoghi in abbandono.

Non è solo una modalità di lettura o una considerazione personale: l'immagine acquista forza nel suo potere di comunicare e stimolare l'immaginario collettivo, di provocare in chi guarda una reazione e una spinta al dialogo e al confronto.

Prendendo in prestito le parole di Marta Magagnini, «con il collage si realizza qualcosa di nuovo a partire da ciò che abbiamo, si reinventa il passato e si creano nuovi collegamenti tra cose [luoghi] e persone».



“Spazialità dimenticate. Interno con foresta e spiragli di cielo” – disegno di G. Tupputi.

Alla luce di quest'esperienza siamo convinti che la Rossani e alcuni altri episodi del “rimosso urbano” continuino a nascondere suggestioni e speranze che devono assolutamente essere riscoperte e incanalate in un processo progettuale comune.

E' in questi luoghi esiliati, dimenticati che si può riaccendere il desiderio di una intera comunità nei confronti di una parte della città, che si possono generare virtuosi processi di rigenerazione non solo urbana, ma anche sociale.

Essi si presentano come un'opportunità per sperimentare differenti modelli sociali, si offrono come confini di resistenza ai modelli correnti, si propongono come dei laboratori a cielo aperto in cui sperimentare la propria immaginazione e rapportarla, misurarla con quella degli altri. Sono queste le occasioni in cui poter mescolare i desideri collettivi, in cui poter conformare un sentimento di comunità capace, poi, di determinare consapevolmente il futuro di un luogo e quello dei suoi abitanti.



"Foresta conclusa" – disegno di S. Paciolla e G. Tupputi.

Note

1 Laboratorio di immaginazione urbana è stata fondata da Massimiliano Cafagna, Daniele Fiore, Alberto Pice, Vito Quadrato, Roberto Schiavone, Giuseppe Tupputi.

2 Sono intervenuti: Prof. M. Beccu, Prof. F. Calace, Prof. A. Calderazzi, Prof. A. Cucciolla, Metamor studio, Arch. Domenico Pastore (dp^a studio), Prof. Lorenzo Pietropaolo, Small Lab, Arch. Francesco Vurchio. Tutor del workshop: Arch. Domenico Pastore, Small lab, X-scape lab.

Bibliografia

Battiato F. (1984) *I treni di Tozeur*, Mondi Lontanissimi LP

Calace F., Angelastro C., Lo muzio L. (2013) in "Riutilizziamo l'Italia", WWF editore

Careri F. (2006), *Camminare come pratica estetica*, Einaudi

Clement G. (2005), *Manifesto del terzo paesaggio*, Quodlibet

Foucault M. (2001), *Spazi altri. I luoghi delle eterotopie*, Mimesis 2001

Inti I., Cantaluppi G., Persichino M., (2014) *Temporioso. Manuale per il riuso temporaneo di spazi in abbandono*, Altraeconomia

Koolhaas R. (1973) *Exodus or Voluntary Prisoners of Architecture*, in "Casabella"

Magagnoli M. (2013), *PIArchitectURE. Il Medium è il montaggio*, LetteraVentidue

* Phd student, DR consorzio "Archinauti". Politecnico di Bari - Università RomaTRE

** Phd student, DR consorzio "Archinauti". Politecnico di Bari – Università RomaTRE

Innesti creativi in spazi industriali

Silvia Nigro *

Sinergia ¹.

Nello scenario urbano attuale, la città creativa rappresenta lo spazio intelligente tramite cui si deve dar risposta, attraverso una serie di strategie, alle esigenze di innovazione e trasformazione che le città, anche se di natura, *background* e dimensioni diverse richiedono. La declinazione città creativa assume significato definito a partire dal 2004, quando UNESCO, attraverso l'ideazione del programma *Creative cities* dà vita ad un *network* di 116 città che individuano nella creatività un motore strategico dello sviluppo economico e della rigenerazione urbana sostenibile.

Inserita all'interno dell'AGENDA 2030, la città creativa oggi non rappresenta più soltanto un tema di approfondimento e ricerca di sociologi ed economisti ma coinvolge attivamente pianificatori, architetti e urbanisti nonché chiama alla concretezza delle azioni gli amministratori delle città. Al seguito delle grandi capitali, anche le nuove capitali d' Europa si stanno reinventando, mettendosi in gioco, sapendo individuare le proprie peculiarità e ponendo al centro della loro visione una volontà di rigenerazione in chiave creativa. Così scriveva Peter Hall nel 1998 a proposito delle attività ricreative e culturali che gli uomini cercano nelle città: «*these agreeable activities may themselves become sources of income and of economic growth, may generates new industries of a kind never know to earlier, simples eras. Rich, affluent cultivated nations and cities can sell their virtue, beauty, philosophy, their art and their theatre to the rest of the world*» (Hall,1998)².

Le riflessioni sul tema e sul perché alcune città che sembravano disporre di ogni tipo di risorsa tecnologica non fossero mai decollate, non riuscendo ad attrarre il capitale umano, hanno portato nei primi anni del XXI sec., Richard Florida ad elaborare la Teoria delle tre T., secondo cui non basta la Tecnologia intesa in termini di innovazione e ricerca a lanciare una città rivoluzionandone la crescita sia economica che scientifica, ma sono necessarie altre due variabili: Talento e Tolleranza. Talento inteso sia in termini di elevata formazione che di capacità di innovare, di visualizzare un'idea e renderla concreta; Tolleranza come contesto sociale aperto, teso alla collaborazione verso un progetto comune. Infatti: «come ha detto benissimo - in *Verità e Metodo* - Hans Gadamer, la comprensione reciproca si ottiene con una *fusione di orizzonti*, orizzonti cognitivi, che vengono tracciati ed allargati accumulando esperienze di vita. La fusione che una comprensione richiede non può che essere la conseguenza di un'esperienza condivisa e non si può certo pensare di condividere un'esperienza senza condividere uno spazio» (Zygmunt Bauman)³.

Lo spazio a cui oggi miriamo non è solo una città in grado di attrarre creatività ma di generarla e di porla come *input* per lo sviluppo e la crescita economica. Una Città in cui Cultura, Comunicazione e Cooperazione (Carta, 2007) diventino gli elementi competitivi di

quel determinato Territorio, nella costruzione di una *sinergia* che veda come attori, ingegno e sensibilità collettiva degli abitanti, *creative milieu* locale (Tornqvist 1978) , struttura amministrativa ed individui afferenti alle diverse discipline coinvolte: una Cooperazione proattiva, orientata ad obiettivi comuni in cui la Cultura coincide con la storia e la geografia del luogo, con la sua memoria sociale, con il Talento inequivocabile; in cui la città *gateway* si fa promotrice di una Comunicazione intelligente, efficace, sostenibile e all'avanguardia basata sulla tecnologia della mobilità e dell'informazione, delle ecologie digitali, in grado di connettersi con gli abitanti, con gli utilizzatori temporali, con le altre realtà urbane e tesa alla coesione europea. La *città 3.0* applica le nuove tecnologie di comunicazione allo stesso sistema-città, rigenera i luoghi e potenzia infrastrutture e mezzi che determinano gli spostamenti; è una città in cui i tavoli rotondi di strutture amministrative, dei rappresentanti delle diverse discipline e delle varie creatività coinvolti, si confrontano e si orientano per la pianificazione strategica degli interventi attraverso Programmi Integrati. Questo è ciò che la creatività, intesa come motore di *genius loci*, innovazione tecnologica partecipata e in evoluzione, intelligenza e sensibilità umana, può fare per risolvere le problematiche della metropoli contemporanea. Tuttavia le città più dinamiche ed attrattive di questo tempo non sono soltanto le megalopoli ma, come già emerso dal rapporto *The City 600* del 2011 stilato dal McKinsey Global Institute, nel 2025 nei mercati più avanzati, entreranno in classifica 136 nuove *Middleweight cities* localizzate nei Paesi emergenti: «città detentrici di risorse culturali ed identitarie e capaci di metterle alla base non solo della creazione di nuova cultura, ma soprattutto della generazione di nuovi valori urbani» (Carta, 2010).

I casi studio analizzati riguardano la relazione che tre diverse città hanno tessuto con il tema della creatività e della riqualificazione architettonica e urbana, *rigenerando spazi pubblici e restituendo ai cittadini rinnovati luoghi della quotidianità*. A partire dalla percezione di caratteri emersi dalle *scene/grafie* urbane, dalla storia e dalla geografia dei quartieri, che si esprimono in memoria sociale, in relazioni, in processi di riqualificazione e che si concretizzano in scelte imprenditoriali a carattere culturale, si è dato vita in tutti e tre i casi, ad una serie di attività dal basso, il cui consumo ha definito la nascita di nuove economie urbane. Esse danno risposta a nuovi gusti e stili di vita ma, nascendo da caratteri intrinseci alla città - il *creative milieu* locale - trovano in essa profondo radicamento. Il potere di questi *innesti creativi*, come restituzione al sistema-città, è elevato. Lì dove si manifesta un vuoto urbano, tale non per assenza di costruito ma per assenza di linfa, e perciò meglio definibile come un *interrotto urbano*, si crea terreno fertile per l'accensione della miccia creativa. In pirotecnica, la miccia è la parte del dispositivo che innesca il dispositivo stesso; concetto alla base del potere di questi *quartieri post-moderni* che rigenerandosi, rigenerano le città, risolvendone problemi che vanno dalla riqualificazione di aree spesso tutelate dei centri storici europei, come nel caso-studio di Riga, capitale della Lettonia; al recupero di aree dismesse come nel caso-studio di Roma; alla più attuale rigenerazione di quartieri periferici come nel caso-studio di Varsavia. Il carattere che accomuna questi interventi, nonostante le diversità intrinseche ai luoghi, è relativa al fatto che gli elementi pulsanti creativi divengono occasione per la città di riappropriarsi, attraverso azioni sullo spazio pubblico, della città stessa.

città	abitanti	investimento	ha	innesto creativo					
				istruzione	cultura	media arts	musica	gastronomia	design
Riga	0,7	pubblico UE + Amministrazione	2,5	●	●	●	●		
Roma	4,34	pubblico Amministrazione	8	●	●	●	○	○	
Varsavia	1,72	privato	15	●	●		●	●	●

Tab. 1 - Città e tipologia di innesto ● presente ○ previsto

L' avventura del quartiere *Spīķeri* di Riga, collocato a sud del centro storico della città, inizia nel 2012 quando il Comune di Riga in collaborazione con l'Assessorato allo Sviluppo urbanistico, lancia la riqualificazione del complesso ormai in disuso dei Magazzini e del lungofiume Daugava, finanziato per l'85 % dal FESR, Fondo europeo di Sviluppo regionale. Il progetto di riqualificazione è frutto di un concorso internazionale, di incontri e seminari con i partecipanti ed i cittadini, promossi a partire dal 2005. Nell' aprile del 2012 viene indetta la gara d'appalto con apertura del cantiere di riqualificazione a partire dal settembre successivo.

La storia del distretto di *Maskavas Forštate* in cui sorge *Spīķeri*, è nota a partire dal XIV sec. e coincide con la seconda zona più antica dopo la città fortificata. Il quartiere è tristemente noto per essere stato trasformato, durante l'occupazione nazista della città, in un ghetto per gli Ebrei. I 58 Magazzini che originariamente componevano l'area, sorti a partire dal 1864, presentavano le stesse caratteristiche costruttive, muratura in mattoni rossi e strutture verticali lignee, sebbene fossero stati incaricati a diversi architetti, tutti di origine baltico-tedesca tra cui vale la pena ricordare *J. D. Felsko*, che lavorò sul piano regolatore della città a seguito della demolizione delle mura storiche. I Magazzini, originariamente asserviti all'area portuale, nel 1929 vengono in parte demoliti per la costruzione di *Krasta iela* e per lo sviluppo di quella che, dal 1926 con la costruzione del *Centrāltirgus*, il Mercato Centrale che ancora oggi primeggia come il più grande d'Europa, diverrà l'area della città dedicata al commercio. Nel 1997 il centro storico di Riga, l'area del *Centrāltirgus* fino al confine dell'isolato di *Spīķeri*, vengono iscritti nella *World Heritage List*.

In continuità con la storia del quartiere, il progetto *Spīķeri creative district* mira a rigenerare l'area industriale dismessa trasformandola in un polo culturale, educativo e ricreativo pubblico che propone industrie creative, ristoranti, uffici, il museo del Ghetto, una sala per Concerti ed il museo *Kim?*⁴. L'area rivitalizzata si configura come uno spazio pubblico dal carattere architettonico flessibile sebbene l'ambiente sia stato mantenuto quanto più autentico e fedele alle stratificazioni storiche accumulate nel corso dei secoli attrezzato anche di un parco giochi per bambini. Il potenziamento infrastrutturale è visibile nella ricostruzione del tunnel sotterraneo che da *Spīķeri* conduce sul lungofiume. La collina verde invece diviene strumento per l'abbattimento acustico dei rumori del traffico cittadino provenienti da *Krasta iela*, strada a scorrimento veloce al cui fianco si estende per 1,6 km la *promenade* sul lungofiume attrezzata di una nuova pista ciclabile, panchine e skate park. Il progetto realizzato è degli studi

di Architettura lettone *Arplan* e *A plus Architects* e rappresenta il progetto sullo spazio pubblico più significativo della città. Lo slancio urbanistico ha portato Riga ad essere nominata Capitale europea della Cultura 2014.



Photos credits: Spikeri creative district. Spikeri.lv

Varsavia, città dal passato tumultuoso, dalla ricostruzione fedele del tessuto storico dopo i bombardamenti che la videro rasa al suolo a seguito della II Guerra mondiale, oggi è una città propulsiva ed in pieno fermento non solo dal punto di vista edilizio ed in cui il potenziamento infrastrutturale finanziato dai Fondi di sviluppo europei l'ha resa una metropoli in cui la mobilità è all'avanguardia; una città che offre scenari urbani molto diversi a seconda dei quartieri ed in cui i contrasti non mancano: molta architettura sovietica è stata demolita, sostituita da edifici dai caratteri contemporanei espressione della società in evoluzione ma anche della speculazione edilizia. In un contesto urbano in cui non c'è mai stata una reale pianificazione, a seguito delle ingenti distruzioni causate dall'ultimo conflitto, i vuoti si sono trasformati in parchi e grandi viali verdi ed in cui il *PkiN*, il Palazzo della Cultura e della Scienza, donato alla città da Stalin e mai voluto dai varsaviani, si trova oggi a competere in altezza con i grattacieli contemporanei ed i palazzoni residenziali di scarsa qualità architettonica, conservandone ancora il primato così come dettato all'epoca della costruzione. Varsavia fa decisamente parte di quelle *Middleweight cities* citate nel rapporto *The City 600* che, in controtendenza rispetto a buona parte dell'Europa, in questi anni non ha conosciuto crisi: una città in cui gli investimenti esteri sono importanti e in cui la cultura, la creatività contemporanee e le generazioni più giovani sono collocate al centro del rinnovamento.



Il quartiere *Soho Factory* è situato in una delle aree più antiche della riva destra della Vistula, nel distretto di *Kamionek*, ed include luoghi storici e punti di riferimento importanti come lo Stabilimento Wedel, fabbrica di cioccolato più antica della Polonia, il parco Skaryszewski, le stazioni ferroviarie di Warszawa Wschodnia e di Stadion Narodowy, il teatro Powszechny, la Facoltà di Scienze sociali ed umanistiche e la sede dell'Orchestra sinfonica di Varsavia. Le prime informazioni su quest'area sono note a partire dal XI secolo, quando il distretto era il centro degli scambi commerciali e da cui si poteva attraversare la Vistula e giungere sulla riva sinistra del fiume. Kamionek divenne parte della città di Varsavia solo nel 1889 e l'attività prevalente era di carattere industriale tanto che nel 1939 il quartiere contava addirittura 42 fabbriche, principalmente legate alla metallurgia. Caduto in disuso negli ultimi decenni, il complesso è stato rilevato alcuni anni fa dall'attuale proprietario, che ne ha riconosciuto il potenziale e ha pensato di renderlo un luogo in cui si potesse esprimere la voce creativa di Varsavia, in accordo con le azioni con cui il governo polacco si è impegnato negli ultimi anni a portare l'investimento culturale del Pil nazionale in aumento del quasi il 50%.

Nel 2010 lo studio *Projekt Praga* è stato incaricato di intervenire sul sito, riprogettando il giardino centrale, che offre un facile accesso agli edifici circostanti, nonché la riqualificazione di un numero consistente di edifici interni al lotto. Le preesistenze avevanosubito degli interventi nel corso degli anni, spesso in maniera del tutto inappropriata ed il sito era rimasto chiuso ed abbandonato a lungo per cui l'importanza per la città di ri-aprire il complesso, sia praticamente attraverso delle aperture sulle facciate precedentemente chiuse, sia a livello figurativo con l'implementazione di nuove funzioni, era preponderante. Oggi Soho Factory ospita il Museo del Neon, dedicato alla conservazione delle insegne al neon del periodo della guerra fredda, e vari uffici, negozi, ristoranti e gallerie d'arte. Ospita eventi culturali negli spazi multifunzionali del complesso. Inoltre al fianco dei laboratori artigianali sorgono continuamente nuovi edifici secondo una pianificazione che consente di svolgere diverse attività e iniziative e che ha portato il luogo a divenire punto di riferimento ricreativo e culturale per la città.

Il Complesso industriale degli *Stabilimenti della Mattazione ed il Mercato del bestiame* in Roma vengono edificati tra il 1888 ed il 1891 dall'Architetto *G. Ersoch* a Testaccio, Il complesso in muratura rivestita da mattoni in cortina presenta strutture metalliche in ferro e ghisa inserite al suo interno, proponendo una soluzione di rottura rispetto alla tradizione delle capriate lignee. Il complesso ha nell'attenzione distributiva legata alla funzionalità e nella scelta di alcune tecnologie per la fluidità del lavoro, come carrucole, guidovie aeree ed armature per l'innalzamento del bestiame, degli elementi di forte innovazione. Nel 1975 l'attività di mattazione viene trasferita

al Prenestino, dando inizio ad un lungo periodo di dibattito su quale fosse la fase successiva del ciclo di vita del complesso. Si susseguirono per circa venti anni progetti, studi e proposte che videro avanzare, in un'ottica in cui la cultura della riqualificazione e del recupero era ancora prevalentemente assente, anche l'idea della demolizione che fu però abbandonata con l'imposizione del vincolo come bene archeologico industriale, posto dalla Soprintendenza. Negli anni, tra occupazioni più o meno autorizzate di parti marginali del Mattatoio che suggerivano *usi alternativi* del complesso e le varianti al P.R.G. per la definizione delle destinazioni d'uso, nel 1992 viene firmato un Accordo di Programma tra il Comune di Roma, proprietario dell'immobile, e l'Università di Roma Tre con cui alcuni padiglioni sarebbero stati adibiti a spazi per la didattica della facoltà di Architettura. Fu sicuramente un passo fondamentale per la storia dell'ex Mattatoio che però, già faceva emergere quella gestione non omogenea e non coordinata degli spazi.



Photos credits – Project Praga. Soho Factory - Warsaw

L'obiettivo dell'intervento sul complesso era *restituire* alla città uno spazio rifunzionalizzato per le arti, la cultura e la condivisione del sapere multidisciplinare e nello specifico inserire, secondo il Piano di utilizzazione, insediamenti universitari dell'Università di Roma Tre; attrezzature di istruzione a livello universitario dell'Accademia di Belle Arti; Laboratori di restauro delle Soprintendenze; attività espositive pubbliche nella figura del M.A.C.R.O.; un Centro di produzione multimediale e servizi compatibili in convenzione con tutte le realtà presenti; attrezzature e servizi culturali, assistenziali, ricreativi e associativi a

carattere locale tra cui un Centro anziani ed una Scuola di Musica; servizi pubblici e privati per ristorazione, oltre che aree verdi e spazi pubblici nel vuoto del Campo Boario. Nel 2000 viene approvato il progetto di riqualificazione in cui gli interventi che si sono susseguiti fino al 2011 erano incentrati principalmente su modifiche interne e sulla ricerca di un equilibrio attento tra intervento e conservazione e che hanno visto il successo di cantieri basati sulla tecnologia ambientale applicata al restauro del moderno. I soggetti coinvolti nel settore architettonico e progettuale furono gli studi *Ic-architettura* per l'Accademia di Belle Arti ed il M.A.C.R.O., il M.A.C.R.O. Pelanda con *Carmassi Studio di Architettura* e gli architetti S. Cordeschi e A. Pugliano, *Insula Architettura e Ingegneria*, in collaborazione con il Dipartimento di Scienze dell'Architettura di Roma Tre per le aree universitarie. In particolare la CAE nasce affrontando quel percorso *sinergico* che si è sviluppato attorno al Tavolo dell'Altra Economia, grazie al lavoro dell'Assessorato alle Politiche per le Periferie con l'obiettivo della promozione di un'Altra Economia che riguarda le pratiche del commercio equo e solidale, della finanza etica, del consumo critico, del turismo responsabile, del riuso e del riciclo dei materiali, delle energie rinnovabili e della mobilità sostenibile. Un progetto le cui finalità si sviluppavano su tre livelli: culturale, economico e sociale, con la volontà di porre al centro dei processi l'uomo e l'ambiente e la cui gestione coinvolge diverse entità.

Una nuova esperienza sta per coinvolgere Roma ed è l'avventura a cui è destinata l'area militare dell'8° Cerimant di Via Prenestina, straordinario esempio di archeologia industriale progettato da Pier Luigi Nervi, per cui il Ministero dei beni culturali ha stanziato 40 milioni di euro con obiettivo di rigenerazione come polo artistico e culturale. Da queste vicende progettuali emerge come un approccio inteso come *sinergia* di tecnologia, ecologia e creatività incida non solo sugli spazi in cui viviamo ma anche sui metodi e sul modo di rapportarsi agli strumenti ed alle discipline che intervengono ed attuano in definitiva le operazioni urbane. Il riuso, la riqualificazione e conseguentemente l'ideazione creativa di nuove funzioni da assegnare ai materiali in disuso e la ricerca di interventi flessibili, generano rinnovate parti di città che vengono restituite al sistema urbano e divengono luoghi di quotidianità per gli abitanti. La necessità di fare di queste esperienze, prassi consolidate è sempre più impellente: il risultato è raggiungibile solo nell'ottica di un'azione combinata e contemporanea del lavoro di amministratori, cittadini e professionisti sempre più orientati ad offrire soluzioni alla *città resiliente*: una città che non si accontenta di adattarsi ai cambiamenti ma che nel cambiare cerca in sé stessa la capacità di fornire nuove ed innovative risposte.



Note

¹ Sinergia, s. f. [dal gr. συνέργεια, der. di συνέργω «cooperare» (comp. di σύν «con, insieme» e έργω «operare, agire»)]. – Azione combinata e contemporanea, collaborazione, cooperazione di più elementi in una stessa attività, o per il raggiungimento di uno stesso scopo o risultato, che comporta un rendimento maggiore di quello ottenuto dai vari elementi separati – Vocabolario Treccani.

² Sir Peter Hall (1988). *Cities in Civilization*, New York, Pantheon Books.

³ Zygmunt Bauman (2005). *Fiducia e paura nelle città*, Milano, Bruno Mondadori.

⁴ *kas ir māksla?* - what is art?

Bibliografia

- Landry C. (2000), *The Creative City. A Toolkit for Urban Innovators*. London: Earthscan.
- Cupelloni L. (2001), *Il mattatoio di Testaccio a Roma. Metodi e strumenti per la riqualificazione del patrimonio architettonico*. Roma, Gangemi Editore.
- Florida R. (2002), *The rise of the creative class: And How it's transforming work, leisure, community and everyday life*.
New York, Basic Books.
- Comune di Roma (2003), *La città dell'altra economia. Uno spazio permanente per le iniziative economiche, eque, solidali ed eco-compatibili*. Roma.
- Florida R., Tinagli I. (2005), *L'Italia nell'Era creativa*, Rapporto di ricerca del Creativita Group Europe.
- Carta M. (2007), *Creative City. Dynamics, Innovations, Actions*, Barcelona.
- MIBACT Ufficio Studi (2009), *Libro bianco sulla creatività*. Università Bocconi Editore.
- Graeme L. Evans (2009), *From cultural quarters to creative clusters – creative spaces in the new city economy*.
Stockholm: Institute of Urban History.
- Carta M. (2011), *Creative City 3.0. Rigenerazione urbana e politiche di valorizzazione delle armature culturali in Citymorphosis. Politiche culturali per città che cambiano*. Firenze, Giunti.
- Lambertini A. (2013), *Urban beauty! Luoghi prossimi e pratiche di resistenza estetica*. Bologna, Editrice Compositori.
- Carta M. (2014), *Re-cycling Urbanism: indizi e orizzonti*, On/Off magazine.
- AR Architetti Roma n° 112 (2015), *Ex Mattatoio di Testaccio: analisi storica e riflessioni sulla gestione*, Bologna, Centauro S.R.L.

Sitografia

- www.spikeri.lv
www.sohofactory.pl
www.cittadellaltraeconomia.org

* Architetto

Le nuove stanze urbane o *urban rooms* nella città contemporanea

Nilda Valentin*

Parole chiave: stanze urbane, urban rooms, scala urbana, città contemporanea, sostenibilità.

La gran parte delle città si trova ad affrontare la gestione di complesse reti di comunicazione e destinazioni d'uso che a volte modificano la morfologia dei propri tessuti urbani. Tali intricati organismi sono spesso in crisi per l'infinita serie di funzioni alla quale devono assolvere, sia alla piccola che alla grande scala. In molti casi, com'è noto, finiscono per non integrarsi tra loro, creando in tal modo lo stato di difficoltà e disagio che puntualmente si riversa sui propri abitanti. Questa intricata situazione ha comportato nel territorio la mancanza di continuità tra il costruito e i vuoti urbani assumendo la forma di *disorder spots* che contribuiscono a determinare un paesaggio urbano disorganico con il relativo caos a noi tutti noto.



Solo quando nella costruzione o nella riqualificazione di uno spazio urbano si prevedono connotazioni integrate tra loro alle varie scale è possibile parlare di un progetto a *scala urbana* e conseguentemente di un progetto sostenibile e vivibile. Il che significa cercare di definire una serie di progetti che siano in grado di andare al di là dai propri confini per influenzare un più vasto territorio

non solo architettonico-urbano ma anche sociale e geografico. Si potranno creare in tal modo quelle spazialità che uso definire *'stanze urbane'*, in grado di essere accolte dal tessuto circostante, che quasi certamente contribuiranno a divenire parti integranti del processo di riqualificazione della città.

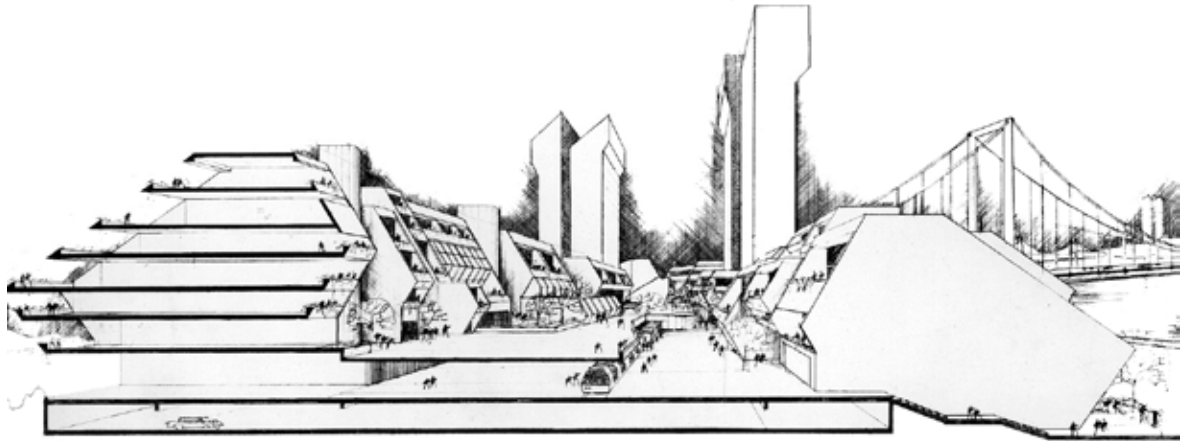
Spazi *in-between* tra architettura e territorio che diventano, di conseguenza, un luogo di *'osmosi'* di diversi tipi di condizioni architettoniche, culturali, naturali e sociali specifiche del contesto che nello sviluppo di un nuovo tipo di pluralità creano nuovi tipi di spazialità che permettono la costruzione e il completamento nella città dell'*'anello mancante'* dei suoi pieni e vuoti spesso tra loro in totale disarmonia.

Queste zone, da collocare sia all'aperto che al coperto, favoriranno un *'principio di costruzione'* pluralistico, che potrà trasformare il contesto urbano ove si insedieranno in un vero strumento ordinatore e di connessione tale da generare nuove funzioni e attività sociali. Mi riferisco a quegli spazi a verde, di collegamento e d'incontro, come pure quelli delle gallerie o aree coperte, che nella micro scala urbana permettono la riqualificazione anche d'interi settori urbani. Gli obiettivi sono quelli di stimolare tramite il progetto, una produttiva sinergia tra le diverse condizioni sociali e morfologiche del luogo al fine di ottenere un prodotto o effetto finale nella città che possa essere considerato al suo compimento più significativo della *'somma delle singole parti'* di qualsiasi progetto.



Sono convinta, infatti, che quando il progetto a *scala urbana*, oltre a rispondere alle complesse esigenze funzionali, distributive e tecnologiche del programma, tende a ricercare soluzioni in grado

di comprendere il DNA del luogo (leggi identità) si può giungere a soddisfare una più ampia varietà di relazioni. Intendo dire quelle a carattere morfologico, tipologico, infrastrutturali, culturali e sociali connesse al sito. In tal modo si genereranno nuovi tipi di associazioni e valenze urbane fondamentali per lo sviluppo nei nuovi interventi di quelli che potremo definire 'valori aggiunti'.



Nella progettazione degli edifici e degli spazi aperti e nello sviluppo delle reti di comunicazione è fondamentale, tuttavia, individuare le strategie politiche, economiche e sociali, che in modo visibile o intangibile, possano aiutare a configurare, in maniera responsabile, le migliori soluzioni architettoniche e urbane. E' nella capacità di affrontare in modo innovativo tali progettazioni che si potrà generare un nuovo tipo di *ordine urbano creativo* in grado di modificare in maniera sostanziale le condizioni urbane dei piccoli, medi e grandi settori di città.

Le nuove stanze urbane

Le rapide trasformazioni morfologiche e infrastrutturali avvenute in gran parte delle nostre città, hanno più volte comportato una poca attenzione nei confronti nell'indispensabile rapporto di continuità tra i nuovi inserimenti architettonici e urbani e il loro contesto. Un problema già evidente sin dagli anni '50 quando lo sviluppo urbano basato per lo più su criteri razionalisti della zonizzazione produrrà modelli austeri e astratti che hanno semplificato troppo molte problematiche importanti quali quelle relazionali e di continuità con il luogo.

Ritengo, dunque che sia necessaria, e da più parti richiesta, un'ulteriore *specificità* che il progetto dovrà assumere specie nei confronti del contesto ove si andrà a collocare in modo da sviluppare e favorire una ricerca finalizzata ad un *nuovo tipo d'urbanità*. E' così lecito prevedere che l'operazione progettuale così configurata andrà al di là delle pur necessarie funzioni distributive e strutturali arrivando così a determinare un più incisivo segno fisico sul territorio in quanto si potranno realizzare nuovi tipi di assetti urbani.

L'obiettivo è, quindi, la creazione di un processo progettuale interattivo e inter-scalare in cui alla distribuzione e al rapporto interno-esterno del progetto siano associati la ricerca di continuità e specificità con il sito e quindi lo sviluppo di un esteso dialogo, non solo con le parti della città ove s'interverrà, ma in particolare si riuscirà ad andare incontro alle esigenze e ai desideri dei suoi abitanti.

Il progetto così inteso diventa unità costitutiva di un insieme armonico di relazioni con la preesistenza. Vale a dire che s'integrerà organicamente con la topografia, con la storia, con la natura, conformando così un *sistema* di spazi pubblici, percorsi, forme architettoniche il cui insieme ho definito a suo tempo *'stanze urbane'* o *'urban rooms'*.

Organismi architettonici in grado di assolvere alla complessità intrinseca dei nuovi usi costruendo man a mano luoghi per le attività delle persone. Spazi interchiusi *ibridi*, che tra le nuove e preesistenti volumetrie favoriscano la dinamica del movimento delle persone e delle funzioni per creare spazi di connessione con l'intorno urbano. Spazi che diventano, tramite l'aiuto del progetto complesso sopra descritto, veicoli di sviluppo di ambienti dove si evidenzino unitarietà e coerenza formale, vale a dire, di continuità con il proprio ambiente.



Si possono in questo modo creare luoghi che generino una sorta di *continuum* spaziale fisico e/o visivo che consentano una sorta di dilatazione e prolungamento degli spazi interni dell'edificio verso l'esterno. Altrettanto per lo spazio urbano che entrerà in connessione con l'edificio al fine di attutire quella che un tempo era considerata la netta separazione tra il *dentro e il fuori*. Il complesso architettonico acquisirà in questo modo un'immagine complessiva di vero e proprio scambio, che senza soluzione di continuità, lo renderà unitario, conservando una sua propria identità e riconoscibilità sia nei confronti del suo vicinato e della sua città.

Intenzionalità urbana

L'idea di combattere la città frammentata rimane, tuttavia, una delle sfide più complesse nel campo della cultura architettonica e urbana. Finora il coordinamento formale della città è stato paradossalmente ricercato in gran parte attraverso lo strumento funzionale della zonizzazione, come pure attraverso lo sviluppo di piani particolareggiati e di recupero di grandi aree. A queste linee di pensiero, derivate da un approccio strutturalista, si sono affiancate per lo più quelle del *laisses faire*, che predominano in molte città, con le conseguenti devastazioni provocate da abusivismi e relativi condoni.

Da una parte alcuni studiosi credono nella potenza del frammento come ordine leggibile nel bel mezzo del caos urbano. In altre parole si rifugiano nell'idea del *collage* urbano costituito da varie parti della città, seguendo le linee tracciate da Colin Rowe e Fred Koetter. Il tutto per creare isole urbane. Altri ancora pensano che l'unico modo di approcciare tali problemi sia solo affrontandoli tramite l'accettazione delle 'complessità e delle contraddizioni' dei vari e differenti luoghi. Tesi quest'ultima sostenuta da Robert Venturi che si rivela fondamentale, a mio avviso, nel pensare al progetto non come disegno di un episodio urbano isolato, ma come uno strumento capace di generare nuovi tipi di ordini e significati. Per esempio, l'utilizzo dei tracciati artificiali come veicoli per creare una serie d'intrecci connettivi nel contesto urbano o semi urbano. Come pure lo sviluppo di nuove volumetrie in continuità con il tessuto urbano esistente al fine di creare sia spazi interni che esterni favorevoli al *public realm*. Infine, la creazione di percorsi pubblici che attraversano il progetto, senza invadere la privacy o la sicurezza delle diverse destinazioni, quali l'uso di piastre sopraelevate, *arcade*, passaggi pedonali sospesi e *underground*, e così via.

Si costruiscono in questo modo delle visioni urbane formate, da una parte, da un solo edificio o gruppi di edifici i quali attraverso particolari conformazioni volumetriche non solo generano luoghi ricchi d'identità tali da essere facilmente riconoscibili ma creano spazi aperti in grado di dialogare e di arricchire i suoi dintorni con un vitale spirito innovativo.

Nella ricerca di un metodo per creare nuove costruzioni o progetti di riqualificazione che possano produrre un'architettura a scala urbana, è indispensabile pensare al progetto, pertanto, come strumento in grado di sviluppare una qualità che può essere chiamata *intenzionalità urbana*. Condizione fondamentale per ottenere l'integrazione dei vari sistemi coinvolti nello sviluppo di una città.

L'intenzionalità urbana del progetto, di fatto, trae spunto proprio dall'analisi dei margini e delle zone d'influenza territoriali poste ai bordi e ai limiti dell'area d'intervento delle nuove architetture e

dei nuovi spazi aperti per comporre un *'idea di città'* nel suo essere *'luogo di relazioni'* nell'ambiente già costruito. Il tutto finalizzato al miglioramento graduale e sempre più complesso della città.



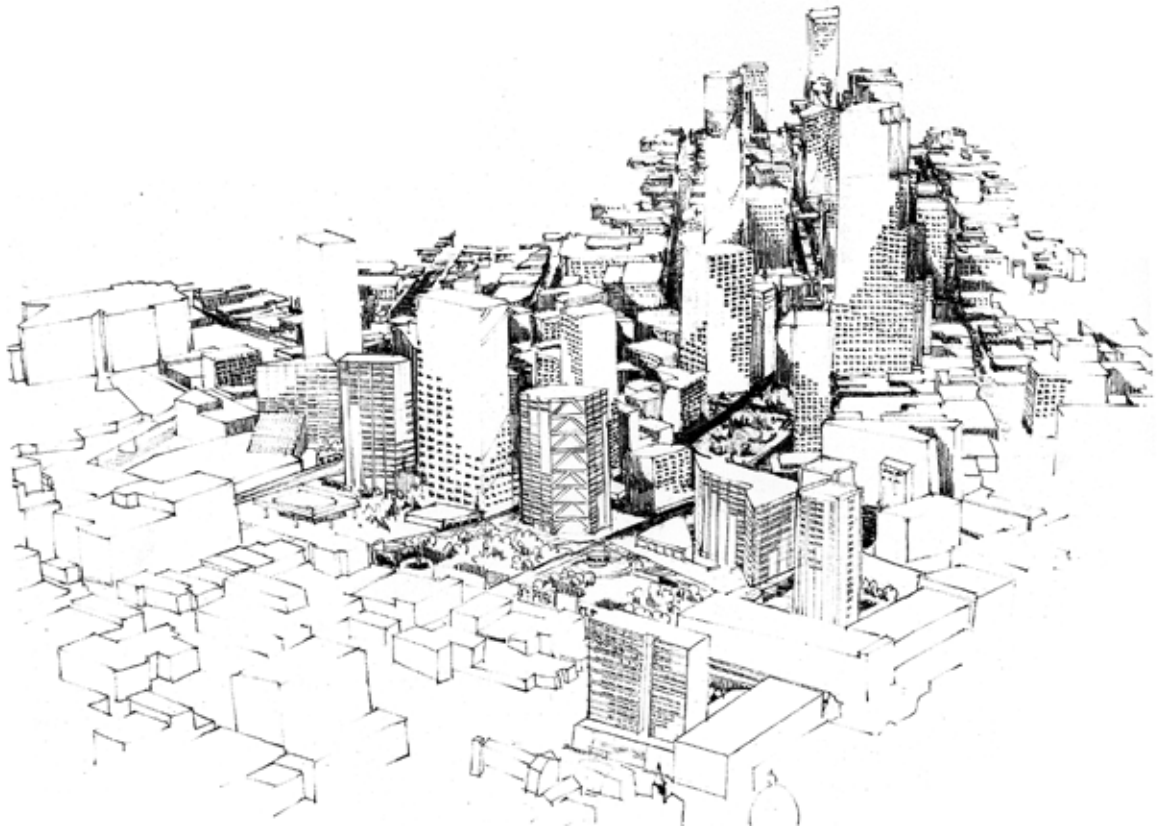
I libri di storia dell'architettura e dell'urbanistica in genere ci raccontano dell'ambiente dell'uomo in due scale diverse e separate tra loro:

- quello del progetto come entità architettonica (ovvero il suo stile espressivo, gli aspetti distributivo-funzionali e quelli strutturali-tecnologici);
- quello della città come un insieme di episodi collegati da un sistema infrastrutturale più o meno efficiente (una città che si regola con lo zoning, normative edilizie, piani urbanistici, piani di zona, ecc.).

Dato che ancora oggi molti progetti architettonici e urbanistici spesso rimangono delle configurazioni o episodi isolati che stentano a dialogare con il resto della città, nel rispondere alla domanda *'quanto ogni edificio racchiuda in sé parte della città a cui appartiene'* diventa necessario porsi anche la questione di quali strumenti e normative si abbiano, in particolare in Italia, per favorire una continuità tra progetto e contesto.

Il progetto organicamente e coerentemente innestato nella complessa situazione urbana esistente potrà così superare le mere astrazioni stereometriche e a volte autoreferenziali per qualificarsi come evento d'interlocuzione con il *'sistema città'*. In tal modo si crea un momento costruttivo in grado di stimolare la riqualificazione urbana o territoriale di una zona con un progetto qualitativo che sfrutta a pieno le potenzialità della sua scala d'intervento per raggiungere valori urbani e civili indispensabili al risanamento o al completamento di parti di città.

E' fondamentale capire che lo sviluppo delle *spazialità creative*, seppur non garantisca *in toto* la *qualità* e la *sostenibilità* dell'intervento, diventa dal mio punto di vista l'aggettivo adatto per esprimere la necessità di modificare le condizioni di tanti luoghi privi di valore e identità in strumenti operativi e concreti di trasformazione di parti di città. Il processo di combinazione e sovrapposizione dei diversi sistemi *creativi* ci porterà, infatti, alla costruzione di una città, dove lo spazio pubblico o semipubblico aperto diventerà non solo luogo di *'democrazia'* ma si ammanterà anche di un considerevole plusvalore urbano.



Bibliografia

Giedion S., *Space, Time and Architecture*, Massachusetts: Harvard University Press, 1962

Lynch K. (1960), *The Image of the City*, Cambridge: MIT Press.

Rowe, C., Koetter, F., *Collage City*, Milano, Il Saggiatore, 1981

Venturi, R., *Complexity and Contradictions in Architecture*, New York: MOMA, 1966

Valentin, N., *La scala urbana del progetto architettonico*, Tesi di Dottorato in Architettura, Sapienza Università di Roma

Illustrazioni

Fig. 1-2 Concorso Internazionale per la Trasformazione e il Rinnovo Urbano dell'Area di San Lorenzo, Roma (Primo Premio) - Nilda Valentin (capogruppo)

Fig. 3 The Image of a city - Nilda Valentin

Fig. 4-5 Concorso ad inviti Parrocchia San Pio da Pietrelcina, Roma (Secondo Premio) - Nilda Valentin (capogruppo)

Fig. 6 Concorso nazionale per la Zona di Servizio Prenestina, Roma - Nilda Valentin (capogruppo)

Fig. 7 Disegno di studio per il Piano di Sviluppo di Atlanta South CBD, Atlanta, Georgia - Nilda Valentin

Fig. 8 Disegno di studio per la Riqualificazione urbana di Fairlie Poplar, Atlanta, Georgia - Nilda Valentin

* Architetto, Ricercatore Facoltà di Architettura, Sapienza Università di Roma



urbanistica



LA CITTÀ CREATIVA



CNA
PPC

CONSIGLIO NAZIONALE
DEGLI ARCHITETTI
PIANIFICATORI
PAESAGGISTI
E CONSERVATORI

The creativity of *micro-use* in public space

Elisa Avellini *

Keywords: public space; use; micro-use; immaterial; design process

The study of public space, as all architecture and urban design processes in general, usually leads to an analysis that requires precise categorizations. In order to be able to proceed towards a proposal for a change, designers need to produce clear and synthetic representations of the existing condition of a site. Carmona (2010) addresses six *dimensions* that urban designers should look at, to approach the study of the built environment: the morphological; the social; the visual; the functional; the temporal. However, he clarifies that they are deeply interconnected and that they cannot be seen as singular aspects of urban design. On the contrary, they define all together the field for urban design to work on (ibid.).

Such *dimensions*, through which public space can be *unravelling*, tend to put material (and therefore visible) aspects of space first, leaving to consider immaterial aspects as not as relevant as the first ones. Architecture and urban design require tools to physically act in the city: the immaterial, the cultural side is left to social science. This paper will not argue a need for a radical multi-disciplinary approach from architects' and urban designers' point of view, but rather the necessity of acknowledging how the material and the immaterial are intertwined. Design processes should generate flexibility when looking at the effects and mutual relations between these two aspects, which if separated or categorized, might produce an understatement of public space complexity.

Trying to understand how such a complexity can be included into design processes without over-simplifying and reducing it, this paper will focus on the concept of use in architecture and urban design. Through a micro/local scale point of view towards the study of space, the creative processes originating from users' experience will be pointed out. In fact, it will be underlined that the ways space is used unveils how the effects of immateriality are made material, visible, and vice versa.

Can the creative city centre its attention on the micro-dynamics of usage of space, bringing to light the creative process that lay underneath? In order to do so, the concept of use in architecture and urban design will be briefly explored, to open a discussion on how disciplines regarding the built environment can include immateriality in their discourse.

Focusing on a case study, the Tiber riverbanks in the central part of the city of Rome, the possibility of an immaterial use of space will be discussed, as a further category to consider when looking at how people use space. Can the study of use be related to observable activities (Gehl 2011) only? The paper explores how use can refer not only to materiality through anthropologist Setha Low's concept of *embodied space* (Low 2011, 2014, 2017). Regardless of location, using ideas,

experiences and memories to take part in the way people act in urban space, *embodied space* shapes our actions. Linking immaterial use to embodiment, it could be questioned the necessity of bodily presence to acknowledge the happening of some use, as in the case of the Tiber.

The way a space is used reflects the effects of immateriality on the visible, the material. Relationships, memories, ideas of a multiplicity of spaces, being experienced in first person or even just through media, make a difference in how people approach, and creatively use, space.

Use

The analysis of space in use is one of those tasks any architect or urban designer has to undertake when looking at public space. Apart from studying the physical features of a space and the functions of the surrounding spaces and buildings, methods would generally include a minimum of onsite observation to look at how people behave in public space. Do they sit in specific spots? Do they tend to stand? And where? Are there preferred routes within the space? This would help recognize existing patterns of use to be taken in consideration by designers.

This approach can be linked to the work of Danish architect Jan Gehl. Denying any sort of functionalistic approach, Gehl started thinking about cities from a completely different point of view: looking first at how people use urban space rather than focusing only on the architectural object (Gehl 2011). His intention has always been to invert the direction of mainstream design processes: First life, then space and only at the end buildings (Gehl 2013), therefore focusing on the use of public space. In his book *Life between buildings*, he writes «the physical framework itself can be designed so that the desired contact forms are impeded or even made impossible. Architecture literally can stand in the way of desired activity patterns» (Gehl 2011: 54).

He goes on by categorizing outdoor activities in relation to their degree of *necessity* and to how they are affected by the presence of other people and by the physical features of the built environment. In particular, he identifies three main categories: *necessary activities*, *optional activities*, and *social activities* (ibid.). Such activities are related to observable uses of public space, like for example walking, standing, sitting, talking, watching.

Also Whyte (2001) addressed this study from a similar perspective. Through a methodology mainly based on observation, he identified five key elements to consider when aiming for a better use of public space: type of sitting space, nearness to the street, sun, presence of water, green/trees, food (ibid.). Moreover, he underlined the importance of a further factor: triangulation or the characteristic of a space to gather people together (ibid.). Gehl describes this phenomenon making this example: «the interrelationship between street performers and audience. Spectators A and B exchange smiles or begin to talk while enjoying the skills and talents of the street entertainer, C. A triangle is formed, and a tiny but very enjoyable process has begun to develop» (Gehl 2011: 169).

How to define use though? Jonathan Hill writes «within the term *use* I include the full range of ways in which buildings and cities are experienced, such as habit, distraction and appropriation» (2003: 2). Hill goes on debating the concept of use questioning the existence of an *immaterial* side together with a *material* one, (Hill 2006) stating that «the user decides whether architecture is immaterial. But the architect [...] creates material conditions in which that decision can be made»

(ibid.: 3). Hill challenges the reader to rethink what are the possible ways people can experience cities. Can this be left only to a range of *activities* (Gehl 2011) recognisable through visual observation? Or does using a space include a much wider range of actions that are not necessarily related to either doing an *activity* in that space or even physically being there at a specific time?

In other words, can the concept of *action*, closely interrelated with *use*, suggest an action in space that does not produce a physical outcome (like walking or talking)?

Drawing from Kevin Lynch (1962) and Jane Jacobs (1961) among others, Tonkiss (2013) moves towards a study of public space that does not examine the materiality of space alone. She underlines the importance of integration and diversity in urban form, so to aim at «heterogeneity in terms of users and uses» (ibid.: 54). According to the author, diversity can be interpreted through Lefebvre's (2003) idea of the *encounter*: this diversity is not given exclusively by a variety of uses and therefore activity, but is intended also as social and cultural diversity (Tonkiss 2013).

Yet, these theories might lead to an excessively uniform of what *users* do in space, sometimes looking at ways to predict their actions and, consequently, underestimating the individuality of their experience, as Forty (2000) underlines. A deeper understanding of what users actually do and the meanings behind their material actions can then be a starting point to better value how the forms of the immaterial become visible in public space. Within these forms, a different modality of conceiving creativity could be found; one that pays attention at how the immaterial is re-elaborated and can become visible in public space.

micro-use

Both Gehl (2011, 2013) and Carmona (2010) underline the importance of *life* in space, as the array of possibilities for interaction in space. Studying space in use links primarily to the act of observing and locating *activities*, aiming to a categorisation. This can be argued to be a *material use* of space, that alone might tend to a hierarchical observation of life: Carmona adds «getting the shape and structure of urban morphology right in the first place is thus crucial if the spaces created are to be robust and adaptable, and able to cope with both movement and activity» (2010: 110).

The methodology Gehl has developed during almost 50 years of research and practice is a mixture between a quantitative and qualitative one, starting from defining three different types of activities people do in relations to the quality of the urban space: «necessary, optional and social activities» (Gehl 2011: 11). If the necessary activities (like going to work, for example) are not very much influenced by urban space features, both optional and, even more, social activities are linked to the physicality of urban space and to the possible interaction with other people (Gehl 2011), that the author also links to the concept of *triangulation* from Whilliam H. Whyte's (1980) work. Given this first definition, Gehl moves on trying to explore possible design inputs able to guarantee a better condition for social activities to happen.

How to add an additional layer of use to this framework? Is it possible to consider the concept of *embodied space* (Low 2011, 2014, 2017) as part of an *immaterial use*?

The concept of *embodied space* (Low 2011, 2014) is described as «the location where human experience and consciousness take on material and spatial form» (Low 2011: 467). This

creates a shift, changing the object of research from space itself to *embodied space*: «the actor as a mobile spatial field, a spatio-temporal unit, with feelings, thoughts, preferences, and intentions as well as out-of-awareness cultural beliefs and practices, creates space as a potentiality for social relations, giving it meaning and form, and ultimately through the patterning of everyday movements, produces place and landscape» (ibid.: 468).

Thus, local and global scales interrelate and intertwine, just as the idea of *place attachment* (Altman and Low 1992), where physical space is not necessarily considered the final aim of *attachment*, but rather a mean that incorporates our experiences, with no distinctions between the individual and the group (ibid.).

It can then be argued that *use* does not exclusively refer to *materiality*, and that, on the contrary, it could also refer to *other* ways of using space. Low explains that «the body (bodies), conceptualized as embodied space(s), incorporates metaphors, ideology, and language, as well as behaviors, habits, skills, and spatial orientation derived from global discourses and faraway places [...] and yet is grounded at any one moment in an urban location» (Low 2011: 464). The way in which this concept is aimed to be used here, is to question the necessity of bodily presence to acknowledge the happening of some use. *Immaterial use* has then to do with *embodiment*, that shapes use at different times and in different spaces, determining multiple modalities of use itself. A last clarification has to be made in terms of this duality: this does not have to be intended as an attempt to categorise a difference, on the contrary it aims to suggest an implied conjunction between *immaterial* and *material use*.

The concept of *embodied space* allows to search for the creative side through which the immaterial is at work in shaping our experience of space. Shifting the attention on the micro-scale of events, it would be possible to understand those invisible processes that could be essential to comprehend the visible dynamics of space. It would be possible to analyse the reasons behind a certain material outcome regarding both visible and invisible matters; as «in order to conceive the immaterial, one must always try to understand it in material terms» (Buchli 2010: 185). The creativity is then recognizable in the continuous elaboration of the material and the immaterial in space. The creative city would then be about a re-evaluation of a much more detailed scale of observation that has to synchronically work with the broader scale of the city. The study of space in use cannot then limit itself to a *macro* observation of space: a study of *micro-use* could help understand the interrelations between materiality and immateriality instead.

With the aid of a case study, the paper will try to clear this idea, in order to then draw some conclusions about the relevance of the concept of micro-use and its creative side.

Case study

21st April 2016. The opening of the artwork *Triumphs and Laments* by contemporary artist William Kentridge is approaching. The event is part of a wider project, led by Rome based non-profit organization Tevereterno, whose aim is to *reactivate*¹ the Tiber, the river of Rome. Also, the mural (situated on the flood-protection walls between Ponte Sisto and Ponte Mazzini) signs the birth of a new square at the level of the river: Piazza Tevere.



1. The banks of the Tiber between Ponte Mazzini and Ponte Sisto (in the background). On the right, a part of the artwork by William Kentridge, inaugurated a year ago. Photo taken by the author, August 2016.

Since the construction of its 10 metres high flood-protection walls along the river section running through the city centre, a physical and practical distance between the city and the river started to develop (D'Onofrio 1970, Ravaglioli 1982). The inauguration of Kentridge's artwork aimed to mark a transition for this part of the river, leading to a formalized state of *public space* for the whole city. The initiative wants to provide the river with new uses, as a need to reactivate and fill a *void* as far as *activities* are concerned: a claim for a *material use* of the river. A year has now passed since the opening of this ephemeral piece, which has already started to slowly disappear from the walls, creating a peculiar setting for initiatives to take place².

The immaterial is one of the cores of Kentridge's work and its link to the materiality of place is clear as well. The immateriality of this action is bonded with the aim of gaining a more regular material use of the river, and in particular of the new square. However, the scale of this project is somehow directed towards a macro-scale, both in terms of immateriality and materiality. The immaterial action is, in this case, well visible too and it directly engages with the aim of the organization to reactivate the river. Creativity has of course a major role in this operation: however, it is a creativity intended in a more conventional way, having to do with artistic expression.

Immateriality, though, can also be investigated at the city micro-scales, so to aim at a deeper awareness of space, also in terms of its material functioning. Micro-use could be analysed as a further way to understand the dynamics between space materiality and immateriality, inseparable aspects of the urban environment.

A space so profoundly characterised by material elements, like the riverbanks and the consequent 10 metres high flood-protection wall, can be explored by looking at the nature of its intertwined relations with the immaterial. By doing so, creativity is conceived as a product of this interrelation, getting to new and ever-changing meanings of the material, that change as a function of the immaterial. Going back to the concept of use, its creative side cannot then be reduced to its material outcomes, but rather it has to be investigated in much smaller and invisible matters.

Thus, the river becomes a space for an even wider range of interactions: using that space opens up to *actions* like remembering instead of only walking, or sensory experiencing space instead of only watching. Materiality, within the very concept of use, could then become only one of the variables, rather than a necessary characteristic, gaining a different meaning if centred on micro-uses of space and its creative modalities of expressions. As for the latter, it will then be possible, for instance, to recognize the creative act of memory in relation to space material and immaterial conditions.

In order to identify such aspects, new conceptual and analytical tools need to be taken into consideration by architecture and urban design. As previously analysed, the idea of *embodied space* (Low 2011, 2014, 2017) can be a starting point to look at an immaterial side together with a material one. This would allow to better study the experience of space, and its immateriality, together with the material forms of space, considering people who *use* space not only in terms of their observable behaviour, but also in terms of their creative contributions to shape the materiality and immateriality of space with their experiences.

Conclusions

What this paper has tried to discuss is only a starting point for a different approach towards public space and its design processes. The importance of the immaterial in the creativity that can derive from public space and its use has been underlined through a review of the literature. The concept of use as conceived in architecture and urban design has been explored, stressing the focus of these studies on material and observable aspects of space. The paper then has carried on discussing possible ways of expanding the concept of use, in relation to the immateriality of space and the creativity that can derive at a micro-scale from the re-evaluation of both the material and the immaterial together. *Embodied space*, decentering the object of research away from the material alone, can allow a deeper understanding of how people creatively use space.

There has not been the intention to propose or identify a proper operational tool for architects and urban design to employ. How could architecture and urban design deal with such complex and intertwined relationships regarding use without the risk of creating too limiting categories? In fact, it is argued that trying to design a tool to investigate material together with immaterial aspects of space could fall once again in too tight categorisations or hierarchies. The exploration of the material and the immaterial in public space does not need to be linked to a particular *dimension*, nor a pre-organised set of analysis to perform onsite. It is the looseness of boundaries within these explorations that allows to bring to the surface such a micro-level of interrelations. Therefore, the essay rises the need for a less categorizing way of tackling *actions* in the built environment, as they might not be recognisable from a mere observational study.

The immaterial needs to be valued by designers just as much as the material. To know the dynamics of a space, to be aware of how a certain space *works*, designers need to expand on their objects of analysis. Moreover, to be able to find where the creativity lays within public space, it is necessary to acknowledge not only the relevance of the immaterial, but also its creativity side when comprehended at a micro-scale. By doing so, immateriality, disclosing its tangible aspects, could be employed into a design process. Only then it will be able to produce a similar effect to the one materiality has on design disciplines, positively limiting and framing the boundaries of a project. By exploring the multiple modes through which immateriality is related to the use of space, the creative city can bring to the surface the *micro-uses* incorporated in the everyday, micro/local and apparently invisible scale of the built environment. This creative side can be conceived as a tangible and fundamental variable to consider by architecture and urban design.

Note

¹ from Tevereterno website: www.tevereterno.it.

² Tevereterno has been organizing several events to animate Piazza Tevere and to communicate the meaning of Kentridge's artwork.

References

- Altman, I. and Low, S. (1992). *Place Attachment*. Boston, MA: Springer US.
- Apollonj Ghetti, F.M. (1980). *TuttoTevere*. Roma: Arti Grafiche Pedanesi.
- Buchli, V. (2010). Presencing the Im-Material. In: Bille, M., Hastrup, F. and Sorensen, T. F. (eds.). *An Anthropology of Absence. Materializations of Transcendence and Loss*. New York: Springer. pp. 185-203.
- Buchli, V. (2013). *An anthropology of architecture*. London: Bloomsbury.
- Carmona, M. (2010). *Public places, urban spaces. The dimensions of urban design*. Oxford, UK: Architectural Press.
- Cuthbert, A. (2007). Urban design: requiem for an era – review and critique of the last 50 years. *Urban Design International*, 12(4), pp.177-223.
- Cuthbert, A. (2011). *Understanding cities*. Milton Park, Abingdon, Oxon: Routledge.
- de Certeau, M. (1984). *The practice of everyday life*. Berkeley: University of California Press.
- D’Onofrio, C. (1970). *Il Tevere e Roma*. Roma: Ugo Bozzi Editore.
- Forty, A. (2000). *Words and Buildings. A vocabulary of Modern Architecture*. London: Thames & Hudson.
- Gehl, J. (2011). *Life between buildings*. Washington, DC: Island Press.
- Gehl, J. and Svarre, B. (2013). *How to study public life*. Washington, DC: Island Press.
- Hill, J. (2003). *Actions of architecture*. London: Routledge.
- Hill, J. (2006). *Immaterial architecture*. Abingdon, Oxon: Routledge.
- Lefebvre, H. (2003) *The Urban Revolution*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Low, S. (2011). Spatializing culture: embodied space in the city. In: G. Bridge and S. Watson, ed., *The new Blackwell companion to the city*, London: Blackwell Publishing, pp.463-475.
- Low, S. (2014). Placemaking and embodied space. In: A. Sen and L. Silverman, ed., *Making place*, Bloomington: Indiana University Press, pp.19-43.
- Low, S. (2017). *Spatializing Culture. The Ethnography of Space and Place*. New York: Routledge.
- Lynch, K. (1960), *The image of the city*, Cambridge: The M.I.T. Press, Cambridge.
- Ravaglioli, A. (1982). *Le rive del Tevere. Come erano e come sono*. Roma: Edizioni di Roma Centro Storico.
- Segarra Lagunes, M. M. (2004). *Il Tevere e Roma. Storia di una simbiosi*. Roma: Gangemi.
- Tonkiss, F. (2013). *Cities by Design. The Social Life of Urban Form*. Cambridge: Polity Press.
- Whyte, W. (2001). *The social life of small urban spaces*. New York: Project for Public Spaces.

* Architect, graduated from the Faculty of Architecture, Sapienza University of Rome, and PhD student in Urban Planning (DICEA - Department of Civil, Constructional and Environmental Engineering; Sapienza University of Rome). Currently doing a Master of Research at the Bartlett School of Planning, University College London.

Green density. The public space role for the creative city.

Giovanni Bello*

Il binomio città/creatività.

Sempre più aggettivi accompagnano il termine “città”. A seconda dei tempi, delle connotazioni, dei contesti, le città diventano *smart, resilienti, creative*. C'è davvero bisogno di queste categorie, di queste identificazioni? Si può ugualmente parlare di città andando oltre i termini, i binomi, le classificazioni? Se pensiamo alla città, alla sua immagine, a tutto ciò che determina la sua forma, capiamo che ogni città ha la sua propria *smartness*, la sua creatività e la sua resilienza. Fare questa affermazione non vuol dire banalizzare, nè semplificare troppo la questione, al contrario porta a mostrarne tutta la complessità. Studi più e meno recenti hanno dimostrato che le città che hanno affrontato problematiche nuove investendo in ricerca, innovazione e cultura sono quelle in cui si vive meglio. Sono città che interrogandosi sul proprio futuro sono diventate esempi di “creatività” e rappresentano l'immagine da raggiungere; i luoghi dove l'urban design e l'architettura si ritrovano ed hanno un ruolo fondamentale sullo sviluppo culturale e sociale.

«L'esplosione della classe creativa è il sintomo di una nuova specie di capitale umano e sociale: i *knowledge and creative workers* sono oggi potenti attori della ricchezza delle nazioni, come nel XIX secolo lo erano il vapore e nel XX secolo i servizi.»¹

Questi scenari hanno permesso a molte città di diventare vere e proprie incubatrici di intelligenze, competenze, energie e tecnologie affacciandosi così sul panorama globale come elementi di valore e soprattutto come valide alternative ad altri modelli di vita dell'abitare urbano. Rotterdam, Barcellona, Marsiglia, Bilbao sono solo alcune delle città che si sono rilanciate attivamente su questi temi, creatrici di una nuova cultura urbana.

Certamente non è un caso che le città creative sono strettamente interconnesse tra loro come non è un caso che queste hanno avviato strategie, tattiche e processi di rigenerazione urbana prima di altre.

Le criticità non mancano. Quando lo sviluppo “creativo” non è sufficiente, entrano in gioco altri fattori. Una città che punta a configurarsi in una singola specificità rischia di rimanere imbrigliata nelle sue stesse logiche. La creatività deve essere quindi un di più, capace di legare i vari elementi, deve essere in grado di creare una giusta alchimia tra le componenti. Non esiste e non può esistere quindi uno sviluppo univoco per le città, ma bisogna delineare delle traiettorie molteplici con molteplici scenari, molteplici strategie e molteplici forme di fare città.

I luoghi della creatività urbana.

Il fattore “creatività” è quindi un elemento determinante e condizionante lo sviluppo economico delle città. Uno sviluppo che ha bisogno di nuovi paradigmi interpretativi e strumenti volti ad una pianificazione e progettazione urbana democratica e di qualità.

«La città creativa, quindi, si alimenta della interazione feconda della Cultura, della Comunicazione e della Cooperazione, preziose risorse per gli amministratori, i pianificatori e i progettisti della città poiché sono i vertici che perimetrano la loro azione, costituendo l'indispensabile guida per generare innovazione, per produrre qualità, per equilibrare le libertà e le iniziative e per alimentare la felicità delle comunità a cui ci rivolgiamo».²

La creatività non si ferma al solo concetto, non è un elemento astratto ma ha delle proprie forme, delle proprie specificità e se questo ha valore in una spiegazione generale, lo stesso vale quando abbiniamo questo concetto alla città. Ci sono luoghi che più di altri attraggono la creatività. Spazi urbani e architetture capaci di recepirla, valorizzarla, svilupparla e comunicarla. Spazi e architetture che riflettono la cultura materiale dei luoghi e che hanno un elemento in comune: essere pubblici.

Gli spazi pubblici sono da sempre ricettori e sviluppatori di creatività. Sono quei luoghi in cui la cultura materiale dei cittadini si specchia con la città e le sue caratteristiche. Sono catalizzatori di urbanità e rendono la città unica e inimitabile. In quest'ottica precisa e delineata appare evidente come spazi e architetture legate al concetto di "pubblico" acquistino una nuova centralità che si era persa negli anni. Lo spazio pubblico era rimasto soppiantato da un'architettura simbolica troppo spesso priva di contenuti e d'identità. È invece nelle architetture a "volume zero" che la città trova nuovi stimoli, valorizza le sue capacità creative. È nel disegno di questi spazi che bisogna attivare i nuovi processi di rigenerazione urbana delle nostre città, con nuove metodologie, con nuovi strumenti e con nuove idee. È negli spazi e nelle attrezzature pubbliche che la città diventa malleabile, capace cioè di tirare fuori nuove energie creative, adattive.

Rotterdam ha avviato ormai da molto tempo politiche e azioni incentrate sulla creatività e non è un caso se la maggior parte di queste si è incentrata sulla realizzazione di nuovi spazi pubblici. Le trasformazioni urbane che l'hanno interessata e che in buona parte continuano a farlo, sono tutte volte alla *valorizzazione*, al *riuso* e al *riciclo* di questi spazi con soluzioni creative.

Il progetto per l'area di *Merwe-Vierhavengebied* di Rotterdam è un esempio di quartiere creativo, ricco e innovativo, dove si possano attuare strategie e tattiche volte alla resilienza e dove tematiche come l'energia, il sistema di smaltimento dei rifiuti, il ciclo e il riciclo delle acque, il sistema del trasporto pubblico e le nuove forme di economia possano essere non solo incluse ma considerate elementi capaci di essere determinanti per le scelte di sviluppo.

L'importanza di *Merwe-Vierhavengebied* è data soprattutto dal fatto che rientra in una serie di azioni progettuali ad ampio spettro che la città di Rotterdam ha avviato da più di una decina di anni. Progetti che sono contraddistinti dalla valorizzazione del patrimonio pubblico, degli spazi e le aree verdi, dalla generazione di nuove economie urbane, dall'innovazione tecnologica e dalla condivisione degli scenari di sviluppo.

Ulteriore aspetto che occorre sottolineare è che la creatività urbana si localizza in luoghi simbolo della città. La maggior parte delle esperienze progettuali di Rotterdam si sviluppa, non a caso, lungo i docks del fiume *NieuweMaas* un tempo aree industriali a servizio delle attività portuali e luoghi simbolo e identitari della città, della città produttiva. L'idea è stata quella di creare una città compatta, riutilizzando le aree ormai in fase di dismissione, evitando il consumo di suolo per funzioni private e favorendo lo sviluppo di spazi e attrezzature pubbliche capaci di fungere tra collante la città vecchia e la nuova.



Il *riverfront* è diventato così luogo di sperimentazione urbana e architettonica, dove la creatività si materializza, si generano nuove economie che ne alimentano la rigenerazione e l'attrattività.

Sulla scia delle strategie progettuali di Rotterdam altre città hanno sviluppato pratiche creative per valorizzare la loro posizione di centralità nel panorama globale. La città di Valencia ha avviato una vera e propria rivoluzione urbanistica nata dallo spostamento del letto del fiume Turia per porre fine alle numerose inondazioni che colpivano la città.

Come per Rotterdam anche a Valencia il concetto alla base è lo stesso: potenziare la città e il suo ruolo a livello globale, favorirne la centralità con nuovi servizi e spazi pubblici. Il piano strategico portato avanti a Valencia ha lo scopo di creare una "città verde" sul letto del fiume Turia ricca di funzioni e spazi pubblici, capace di distinguersi per cultura e dinamicità. Nasce così la *Ciudad de las Artes y las Ciencias* che è stata il primo esempio di partenariato tra attori pubblici e privati. Il progetto di Calatrava, incentrato sulla sostenibilità ecologica, è oggi uno degli esempi più belli di architettura contemporanea e di progettazione urbana. L'aspetto forse davvero creativo è rappresentato dalla serie di progetti e attività che si sono sviluppate nelle immediate vicinanze delle architetture di Calatrava.



Rotterdam e Valencia sono esempi di creatività urbana e stanno continuando ad evolversi, segnale quest'ultimo che mette ancor di più in evidenza come le strategie volte alla valorizzazione degli spazi pubblici siano un elemento valido per il rinnovamento e il futuro delle città.

Green density. Nuovi spazi pubblici per nuove urbanità.

A conclusione di questo contributo vorrei descrivere due esperienze progettuali sviluppate nel corso di questi anni nella *buffer zone* di Pompei. Due esempi di creatività volti alla valorizzazione del territorio pompeiano. Sono due ipotesi progettuali volte alla ricerca sulla configurazione e rigenerazione di due drosscape: l'area della ex Italtubi e l'area di margine della linea FS Napoli – Salerno.

Nel progetto della riconversione funzionale della Ex Italtubi di Torre Annunziata, l'idea di base è stata trasformare questo *cluster* di circa otto ettari in un HUB tecnologico, un incubatore di nuove attività culturali che valorizzino questi luoghi.

«La crisi della città industriale ha lasciato all'interno dei tessuti urbani spazi vuoti, abbandonati, dismessi, ma ha anche aperto gli occhi dei progettisti a nuove ipotesi progettuali, a nuove immagini, a nuovi sguardi verso il paesaggio e la trasformazione di questi luoghi che diventano delle vere e proprie occasioni urbane».³

La struttura architettonica rappresentata dai due elementi preesistenti principali si rinnova grazie ad un intervento che, pur nel rispetto degli ambienti e degli ampi spazi interni, è caratterizzato da un'identità diversa da quella degli edifici già esistenti inserendosi nel trend di riconversione degli spazi di archeologia industriale in luoghi dedicati alla cultura e all'arte nelle sue varie forme ed espressioni.

I criteri progettuali adottati tendono alla massima permanenza e conservazione delle strutture esistenti valorizzando il carattere storico e l'autenticità delle parti conservate, anche alternandole a materiali tecnologicamente avanzati ponendo nuovo e manufatto storico in stretta relazione e valorizzazione reciproca.

È in questi luoghi che la città viene ridisegnata e progettata attraverso la creatività, attraverso le energie creative. È in questi spazi che l'ecosistema urbano ritrova la sua forma, si arricchisce di biodiversità, di vita sociale, di una nuova "urbanità" capace di superare le diseguaglianze sociali, l'accesso a funzioni e servizi per tutti. Il verde urbano assume un nuovo valore, quello ecologico, che si aggiunge alle funzioni meramente estetiche e ricreative a servizio della popolazione.



Un luogo aperto alla città con nuovi spazi aperti ai *city users*, con nuove attività, con la messa in gioco di nuove economie locali, la valorizzazione delle identità e culture locali. Lo spazio pubblico ri-assume importanza, diventa generatore di nuove forme di urbanità.

Un successivo esempio di urban design volto all'innovazione tecnologica e alla valorizzazione del territorio pompeiano è il progetto della Centrale Telemetrica per il Car and Bike Sharing.

«La conservazione e valorizzazione del patrimonio storico, culturale e paesistico passa anche attraverso la ridefinizione e creazione di nuovi sistemi a servizio della fruibilità dei luoghi e del paesaggio. L'obiettivo è di assicurare, attraverso l'utilizzo delle tecnologie della comunicazione (ITC) e dell'informazione, un servizio di *Mobility Management* che conferisca ad una città di storia e tradizione l'ambizione della *Smart City*. Difendere lo stato dei luoghi migliorando la mobilità sostenibile, favorire l'accesso ai servizi tramite la creazione di un sistema d'interfaccia comunicativa

accessibile a tutti, in grado di garantire il monitoraggio degli scambi intermodali attraverso il tracciamento di una mappa elettronica della realtà: *Internet of Things*».⁴



L'area di progetto posta tra il comune di Torre Annunziata e Pompei ha l'obiettivo di stabilire un rapporto di continuità culturale e morfologica con le preesistenze. Il progetto per la realizzazione della Centrale Telemetrica di controllo remoto vuol essere un elemento centrale per lo sviluppo urbano di Pompei capace d'integrare la cultura tecnologica e l'innovazione con i territori della storia, dell'archeologia e della memoria. Localizzato strategicamente tra l'area della ex Italtubi, l'area archeologica di Pompei e il nuovo HUB di interscambio modale della linea FS è un polo di interscambio intermodale unico.



Le trame delle aree verdi si riconnettono al territorio circostante creando così una continuità ecologica e morfologica degli spazi. L'intento è di innescare una serie di strategie progettuali integrate tra loro con un unico scopo: favorire lo sviluppo territoriale in concomitanza con quello sociale e culturale. Un progetto sotto quest'aspetto molto arduo che cerca di coniugare questi elementi e ripresentarli in maniera creativa. Innovazione, tecnologia, storia e cultura. La città cambia e con essa gli strumenti per disegnarla ma allo stesso tempo deve fare i conti con la propria storia e con la propria memoria. Le città sono tanto più creative quanto più sono resilienti e viceversa. Non esiste un termine particolare per definirle o catalogarle. La città rimane città nelle sue forme, nelle sue caratteristiche identitarie. Ogni città ha la sua creatività e il suo modo di manifestarla. Il luogo dove questa si manifesta, si sviluppa e genera ulteriori forme è negli spazi pubblici, nel loro valore intrinseco di fare comunità, di essere elementi connotanti e strutturanti il territorio. Il progetto urbano è qui, in queste architetture a volume zero.

Note e riferimenti

¹ M. Carta, *Creative City. Dynamics. Innovations. Actions*, Trento 2007; List Lab.

² Ibidem.

³ E. de Cenzo, *Between Pompeii and the sea. The project of an Art District in ex Italtubi of Torre Annunziata*, in "World heritage and degradation", Napoli 2016, La Scuola di Pitagora Editrice.

⁴ G. Chierchiello, in "World heritage and degradation", Napoli 2016, La Scuola di Pitagora Editrice.

Bibliografia

Berger A. (2006), *Drosscape: Wasting Land in Urban America*. New York: Princeton Architectural Press

Carta M. (2004), *Next city: culture city*. Milano: Booklet Milano

Carta M. (2007), *Creative city. Dynamics. Innovations. Actions*. Trento: List

Carta M. (2014), *Ripensare l'urbanistica-Reimagining urbanism*. Trento: List

Franceschini A. (2014), *Sulla città futura. Verso un progetto ecologico*. Trento: List

Gambardella C. (a cura di) (2016), *World heritage and degradation. Smart design. Planning and Technologies*. Napoli: La Scuola di Pitagora editrice

Gasparrini C. (2015), *Nella città, sulla città-In the city, on the cities*. Trento: List

Mostafavi M., Doherty G. (2016), *Ecological Urbanism*. Zurigo: Lars Muller Publishers

Pavia R. (2005), *Le paure dell'urbanistica*. Milano: Booklet Milano

Pavia R. (2015), *Il passo della città. Temi per la metropoli futura*. Roma: Donzelli Editore

Ricci M. (2012), *Nuovi paradigmi*. Trento: List

Scaglione P. (2015), *Spostamenti intelligenti verso nuovi paesaggi ecologici*. Trento: List

* PhD

I bambini inventano la città: partecipare per progettare

Fabio Corbisiero*, Antonella Berritto **

Parole chiave: partecipazione, spazi, bambini, creatività, innovazione

Sono diversi decenni che le scienze sociali si concentrano sulla relazione tra pianificazione urbana e fenomeni di vita associata; pur mantenendo la propria connotazione fisica, le città assumono la dimensione fluida di campi di relazioni. Gli incrementi teorici ed empirici della sociologia del territorio hanno contribuito in maniera decisa a determinare la svolta epistemologica della pianificazione, ben oltre l'approccio "sinottico razional-comprensivo" (Sandcock, 1998). In questa svolta, appare determinante l'intero portato del campo delle relazioni sociali in cui capacità cognitive, valori, informazioni, competenze, conflitto, in/sicurezza o creatività delle persone entrano nel progetto pianificatorio e giocano un ruolo significativo nella (ri)costruzione delle città. Il recente dibattito sulle città creative ha come sfondo un preciso interrogativo etico: come realizzare strutture urbane che siano "giuste" per tutti i cittadini? La pianificazione prova a rispondere, assumendo la creatività come dispositivo per reinventare il futuro della città; superando il paradigma della pianificazione come meccanismo di *problem solving*, il pianificatore creativo guarda alla discontinuità piuttosto che alla linearità, alla varietà piuttosto che all'omogeneità urbana. Questo nuovo paradigma rompe la barriera della razionalità pianificatoria e rilancia attraverso il dominio della creatività divenuta in molti contesti urbani "materia prima" su cui basare dinamiche di sviluppo della città democratica; si verso la definizione di uno scenario *culture-led* - spesso a postura imprenditoriale - che vira verso un orientamento neoliberale, in ragione della crescita, della competizione e della *smartness*. Il ruolo della rigenerazione urbana orientata a fini di produzione e consumo culturale, lo sviluppo economico e il rilancio del prestigio di una città attraverso il turismo, la creazione di distretti culturali e la volontà di ospitare imprese ed industrie culturalmente orientate, sono tutte strategie di pianificazione della città culturalmente ed economicamente orientate. Questa interconnessione tra struttura urbana e fenomeni di vita associata poggia sulla diffusione della cultura post-moderna e sull'intensificarsi delle mobilità internazionali, di migranti e turisti che forgianno città sempre più discontinue, multiculturali e gentrificate.

Sotto questa angolazione critica la questione centrale che investe questo tipo di trasformazione è che, pur ponendosi come accessibile e cosmopolita, in realtà la città creativa non può, per definizione, includere ogni abitante della città. Di questa città e dei tanti modi di pianificarla, questo saggio propone l'esplorazione del rapporto tra diritto alla città (Lefebvre, 1970) e pianificazione creativa applicata all'uso e alla rappresentazione degli spazi pubblici da parte dei bambini. La possibilità di giocare e di crescere in spazi urbani, aperti e pubblici, è stata frequentemente osteggiata da *planners* e urbanisti; come vedremo nelle pagine successive è un processo che, al contrario, andrebbe incoraggiato sulla base della percezione che gli stessi bambini hanno degli spazi comuni.

Partendo da queste premesse, il saggio si compone di due parti. Nel primo paragrafo, dopo una breve ma necessaria discussione dei processi che legano la pianificazione della città ai diritti dei bambini, sono presentati alcuni paradigmi e dati utili per gettare luce sulle principali caratteristiche del fenomeno. Nel secondo paragrafo viene introdotta l'analisi della ricerca empirica che illustra un processo sperimentale di pianificazione partecipata svolta nella città di Pompei. Il fine è quello di comprendere se progetti di progettazione partecipata con i bambini possano costituire un'apertura verso i possibili futuri della progettazione urbana contemporanea.

1. *Il diritto alla città*

Come scrive Harvey (2013) il diritto alla città è «molto più che un diritto di accesso individuale o di gruppo alle risorse urbane: è il diritto a cambiare e reinventare la città in base alle nostre esigenze» (p. 22). L'accento sul diritto ad una città più umanizzata (Corbisiero, 2013) svela tutta l'ambiguità che le trasformazioni urbane hanno sulla vita dei propri cittadini. Avvantaggiano alcuni, svantaggiano altri e, nelle pieghe dei vantaggi, sono spesso i bambini ad essere esclusi. L'oscillazione tra giustizia e ingiustizia spaziale apre il discorso sul concetto di pianificazione democratica: pianificare strategicamente per allargare lo spettro delle differenze urbane e sociali tale da favorire la commistione tra l'esigenza della diversità poiché «la città, dalle sue origini più antiche, è lo scenario delle unioni e anche delle diversità degli uomini e delle donne, dei gruppi sociali ed economici, dei popoli [...] dalle relazioni che i gruppi sociali istaurano per assecondare, innanzitutto, i propri bisogni fondamentali» (ivi, 2013, p. 52).

Sul piano della pianificazione territoriale, l'approccio democratico sviluppa soluzioni prese insieme, formulate, accettate e condivise dalla collettività. Si accetta quindi la condizione per cui creare spazi urbani abbraccia una moltitudine di interessi e bisogni, poiché lo spazio urbano riflette le nostre identità e la variazione dei nostri stati d'animo (Boeri, 2011).

Nella configurazione dei processi decisionali e nell'azione per la trasformazione degli spazi si rivendica, dunque, il diritto alla differenza. Le stesse politiche per la città promuovono ugualmente dispositivi per l'accessibilità e la varietà sociale dei contesti urbani, mentre le strategie di sviluppo integrato forniscono opportunità di partecipazione sociale e democratica. Tali politiche di coesione sollecitano l'adozione di principi per la pianificazione strategica integrata e sottolineano il carattere innovativo dell'approccio *bottom-up* che garantisce, in linea teorica, la partecipazione di tutti gli attori locali. Di conseguenza, il processo di partecipazione crea atteggiamenti responsabili e invita i soggetti alla realizzazione di un progetto che mira alla restituzione degli spazi pubblici ai cittadini, alla ricostruzione del senso di comunità, alla costruzione di modelli di cittadinanza attiva e sostenibile e ad avviare modalità innovative di co-progettazione degli spazi comuni (De Carlo, 2002).

Purtuttavia, la città continua a virare verso il bisogno adultocentrico e vitruviano. Il diritto alla città dei bambini viene sussunto dal grande calderone della "umana adultità urbana" che snobba la "Convenzione sui diritti dell'infanzia" (Assemblea Generale delle Nazioni Unite, 1989). Storicamente l'esperienza dell'infanzia e dell'adolescenza si lega alle trasformazioni dei contesti urbani; garantire una pianificazione urbana che soddisfi i bisogni e le priorità specifiche dei bambini e promuova nuove forme urbane sagomate sulle loro necessità significa aderire al loro diritto al riconoscimento

di attore urbano. L'iniziativa internazionale delle "Città amiche dei bambini" (Unicef, 2004) offre un esempio concreto per promuovere la collaborazione di tali soggetti in ogni aspetto della gestione urbana, per cui tali iniziative pongono il bambino come protagonista dei processi di progettazione partecipata e fanno registrare, in diverse realtà territoriali, risultati migliori nella qualità della vita (Unicef, 2012). Tale iniziativa si propone di accompagnare i governi locali delle comunità, al fine di promuovere i diritti dell'infanzia nelle politiche attuate sul territorio. "Città amiche" delle bambine e dei bambini si stanno sviluppando in molte aree del mondo globalizzato. Queste rendono manifeste la creatività e l'impegno delle comunità, delle bambine, dei bambini e dei loro governi nel rendere la Convenzione sui diritti dell'infanzia una pratica urbana che consente l'adempimento del diritto di cittadinanza e di altri diritti espressi dal documento (ivi, 2004). Molte delle città europee hanno portato avanti buone pratiche, esperienze e contributi per progettare ambienti inclusivi e innovativi inserendo il bambino al centro dell'agenda pianificatoria.

Coinvolgere i bambini nelle pratiche di progettazione diviene risorsa per l'apertura di spazi pubblici che favoriscano la socializzazione urbana e lo sviluppo di comunità.

Da questo punto di vista alcune aree geografiche del Brasile o degli Stati Uniti, sperimentano la città democratica e creativa, istituendo, per esempio, i consigli dell'infanzia o assemblee deliberative di partecipazione a misura di bambino. I laboratori di urbanistica partecipata sperimentati in grandi e piccole città d'Italia e del resto d'Europa aprono ai bambini la possibilità di un contributo al disegno della città e alla conoscenza dell'ambiente bio-psico-sociale in cui essi stessi vivono. Attraverso tali progetti, i protagonisti si liberano di impianti stereotipati e adultodiretti ed esprimono pienamente la loro competenza creativa, mettendo a confronto la realtà con la fantasia. Chiedere al bambino di creare, per esempio, un plastico gli fa capire di quali risorse dispone e come agire sullo spazio in maniera condivisa. Questo processo diventa un appello simbolico a fare della città un laboratorio educativo naturale per l'infanzia; ancora di più se gli spazi urbani diventano luoghi di protagonismo come i su accennati consigli comunali. Ripensare allo spazio urbano, non significa, semplicemente, occuparsi di spazi fisici, poiché il bambino se viene realmente ascoltato inizia a pensare oltre la condizione fisica, mette in gioco le questioni che gli stanno più a cuore e a riflettere in termini autenticità e originalità. Il fascino della progettazione partecipata con il bambino richiama il desiderio di differenziazione urbana che il diritto alla città esprime, tradotto dal desiderio di affermazione e appartenenza del bambino agli spazi condivisi con gli adulti. In tempi di crisi di una pianificazione che, per troppo tempo, non è stata in grado di accogliere le esigenze dei cittadini tutti «la grande rivoluzione che può avvenire nei prossimi anni sarà prodotta dalla partecipazione delle persone e dalla capacità di ascolto dei progettisti. Dalla partecipazione e dall'ascolto soprattutto degli utenti che non sono mai stati ascoltati. Alcuni soggetti deboli, proprio perché reduci da un lungo silenzio, sono una miniera inesplorata di idee» (Unicef, 2010, p. 14).

2. *Giocare con la città*

Partendo dall'assunto che promuovere la competenza creativa dei bambini quale capacità di proporre soluzioni possibili e innovative, la "metodologia della progettazione partecipata" (Ciaffi, Mela 2009) è finalizzata al coinvolgimento attivo dei partecipanti che vivono in un determinato

contesto territoriale (Lorenzo, 1998). Il coinvolgimento dei bambini, in questo tipo di metodologia, aggiunge una specifica visione del mondo, poiché lo sguardo dei bambini è corporeo, cioè legato all'ambiente, quindi concreto; è uno sguardo destrutturante e spontaneamente ecologico; inoltre, è meno viziato da pregiudizi, da interessi e aspettative adultocentriche; è, infine, immaginoso, cioè desiderante, aperto al futuro, alla sperimentazione, all'innovazione (Hart, 1997) «[...] in un dialogo interattivo aperto e creativo, con un nuovo e diverso ruolo degli adulti (insegnanti, genitori, operatori, tecnici, abitanti)» (ivi, 1997, p. 11).

Nel nostro lavoro empirico l'attenzione è stata rivolta al ruolo dell'esperienza partecipativa svolta nella città di Pompei e al contributo che i bambini possono, in linea teorica, fornire alle pratiche progettuali dello spazio pubblico. Partendo da questo assunto la domanda della nostra ricerca mira a comprendere come l'esperienza di coinvolgimento attivo dei bambini costituisca un campo di progettazione in cui realizzare spazi creativi e differenziati. Il gruppo di analisi del nostro lavoro è rappresentato da sessanta bambini, di età compresa tra gli otto e gli undici anni, di tre scuole e un'associazione della città di Pompei. Attraverso alcune tecniche di ricerca sociologica¹ e lo strumento del *planning for real*² abbiamo provato a coinvolgere i bambini in un esperimento di progettazione partecipata di alcuni luoghi della loro città. Il lavoro sul campo si è diviso in tre fasi: a. un'analisi del contesto mirata ad una mappatura degli spazi pubblici successivamente analizzati con gli attori della ricerca; b. la costruzione di arene di dibattito e teatri di democrazia attraverso cui si è cercato di far emergere la relazione tra i bambini e spazi pubblici, nonché l'elaborazione condivisa di obiettivi, nuove idee e proposte di riprogettazione; c. l'elaborazione di azioni funzionali investendo i bambini del ruolo di "piccoli pianificatori" e formulando ipotesi di ridefinizione dello spazio pubblico. Quest'ultima azione è avvenuta attraverso lo strumento del *planning for real*. Il progetto di partecipazione ha permesso di considerare il bambino come risorsa di capitale creativo. Capire dove i bambini giocano e che giochi fanno ha messo in rilievo il sottodimensionamento di quelli che sono gli spazi naturali di incontro e di gioco, rispetto ai luoghi del gioco virtuale per esempio. La metafora di una "città proibita" è evidente nella rappresentazione che i bambini propongono nei loro disegni. Ma nel loro immaginario pensano ad una città dove si è felici e sereni, insieme alle altre persone che la vivono. Nella fase di elaborazione condivisa delle idee è emersa l'esigenza di un miglioramento del benessere soggettivo ed una elaborazione libera e creativa per giocare, una crescita dei rapporti sociali, un miglioramento delle condizioni urbane e una valorizzazione degli spazi verdi, senza escludere la capacità di pensare a luoghi sicuri e un ampliamento degli stessi. Le riflessioni sviluppano la necessità di un'eterotopia dello spazio pubblico (Foucault, 1966), capace di rilevare la pluridimensionalità dello stesso. Nell'analisi delle proposte ritroviamo soluzioni che potremmo definire "realizzabili", perché i partecipanti alla ricerca, quando pensano ad un incremento degli spazi, riflettono sulla possibilità di progettare spazi polivalenti che accolgono persone e funzioni diverse. Una democraticità dello spazio, che permette una maggiore coesione sociale. Per cui Pompei può offrire spazi ricchi, vari, belli, frequentabili e facilmente accessibili. Parchi pubblici con dislivelli, vegetazione, materiali diversi, adatti per la sosta, per l'attività fisica, per il tempo libero. In queste aree i bambini possono trovare stimoli per il gioco, che loro stessi inventano secondo le loro esigenze e i loro desideri. Questi spazi possono essere sicuri perché frequentati e vissuti godendo,

così, del controllo sociale e della cura delle varie categorie che li utilizzano. Le soluzioni rimandano ad un uso condiviso e responsabile degli spazi pubblici, poiché i giardini attrezzati, in natura, non esistono, ma richiedono l'impegno di tutti nel pensarli, nel costruirli e nel garantire manutenzione e monitoraggio continuo. L'analisi dei dati rivela che, nei bambini, è ancora percepibile un bisogno di natura così poco presente nella città pompeiana. La natura è la soluzione alla richiesta di esplorazione, di avventura, di contatto diretto con l'ambiente che permette al bambino di sviluppare indipendenza e autonomia. I bambini hanno una propensione ad "abitare" la natura, dunque i loro progetti promuovono una *green city* capace di offrire una migliore qualità di vita. Il lavoro con i bambini ha sollecitato temi che, in qualche modo, emergono all'attenzione collettiva. È evidente come la domanda di "qualità urbana", intesa come rappresentazione degli spazi, processi relazionali diffusi e fruibilità, così come quella di una città giusta, capace di realizzare un benessere soggettivo, è presente nei disegni dei bambini. Rilevante nell'interpretazione dei dati della ricerca è l'idea di spazio che soddisfi due esigenze contrastanti: funzionalità e qualità. Dagli esiti dell'esperienza della fase di progettazione partecipata emerge come alcuni spazi pubblici, che hanno visto modificare la loro pratica d'uso, siano le strade e le piazze di Pompei. Teatri per eccellenza di relazioni sociali, luoghi d'incontro, *open spaces*, nei disegni dei bambini vengono realizzati profili di piazze e strade "ideali", non soltanto per loro stessi ma per i loro concittadini. I contributi progettuali dei bambini si sintetizzano in due dimensioni analitiche: progetti aperti e sperimentali. Aperti in quanto i progetti accolgono creatività, inclusività e partecipazione che conferiscono agli spazi pubblici un'identità, attraverso un processo di accoglienza alle diversità. Non sono progetti tecnici, cristallizzati, quindi razionali, ma sono aperti, variabili, capaci di umanizzare il disegno urbano. Sperimentali poiché assumono la ricchezza dell'indeterminatezza, sono progetti innovativi che possono cambiare e rinnovarsi, che non si esauriscono in un'unica soluzione ma accolgono sempre nuove domande e nuovi bisogni. Gli spazi che i bambini della nostra ricerca preferiscono sono quelli della fantasia, della scoperta, aperti all'esperienza dell'incontro con l'altro; dove tutto non sia già scontato, ma offerto allo sviluppo e all'innovazione. È in questo contesto che è possibile rintracciare la specificità del contributo della nostra ricerca che enfatizza la maggiore "sensibilità urbana" data dai bambini alla loro città, capace di interagire, comunicare e rispondere all'esigenze dei futuri urbani.

Riflessioni conclusive

Il saggio ha voluto sostenere come la realizzazione di città creative, può avvenire attraverso azioni sociali che restituiscono senso al disegno urbano. L'esperienza di partecipazione dei bambini, nella produzione dello spazio pubblico, ha richiamato la necessità di un percorso formativo che promuove lo sviluppo creativo e responsabile del pensiero, attraverso un discorso collettivo in cui agisce "il pensare insieme" dei bambini. Il perfetto ginepraio tra fantasia e qualità propone al termine stesso di città creativa un'accezione più "ingenua" ma non per questo meno realizzabile: «Il concetto di una città per bambini ai nostri giorni ci porta alla mente una sorta di fantasia disneyana, e la sua realizzazione non sarebbe altro che Disneyland, non voglio una città dei bambini. Voglio una città dove i bambini vivano nello stesso modo che vivo io» (Ward, 2000, p. 127). Le idee emerse dai bambini coinvolti nello studio, sono state realmente aperte alla sperimentazione e all'innovazione.

La creatività e la fantasia sono strumenti che consentono di trovare l'elemento dinamico verso i futuri urbani.

Appare sempre più indispensabile la necessità di dare spazio a tutte le dimensioni della creatività e realizzare una dinamica di innovazione continua che metta in campo il fabbisogno della persona già a partire dalla socializzazione primaria. D'altro canto già autori come Robert Park (1915) e Jane Jacobs (1961) spiegavano come le città fossero calderoni di diversità, creatività e innovazione; eppure, questo filo conduttore, è stato abbastanza dimenticato nella pianificazione territoriale. La città, di fatto, per avere i suoi effetti produttivi deve affidarsi al capitale umano e al piglio economicista. La creatività si ricondurrebbe allo sviluppo di città e di spazi innovativi, di luoghi aperti, *open-minded* e culturalmente stimolanti. Se una rivoluzione creativa è importante, allora è importante l'autoriconoscimento, da parte dei membri di una comunità, di uno spirito di comunità che permetta loro di riconquistare la propria città. In tal senso, nei lavori con i bambini, può essere, proficuamente, considerato il tema delle "*insurgent planning practices*" (Sandercock, 1998), ossia delle iniziative di pianificazione della città che si oppongono alla città esistente reinventando città differenti ed alternative. Gli attori della ricerca realizzano nuovi e diversi scenari urbani capaci di esprimere una domanda di qualità dello spazio. Una qualità che mostri attenzione allo spazio vivibile, allo spazio dell'avventura, del gioco, dell'incontro, che non sia una qualità solamente estetica. «Le nuove cittadinanze creano un contesto plurale e creativo, una vera e propria *multipli/city*, all'interno della quale diventano praticabili forme di utopia concreta, *achievable*, per una più completa fioritura degli esseri umani» (ivi, p. 102). Se è, infatti, vero che le persone denunciano le forme tradizionali di politica organizzata che non rivendicano il diritto di cittadinanza, che non realizzano un cambiamento, vanno dunque trovate ed inventate moderne azioni collettive che permettono di ricreare nuove forme urbane in quanto «il compito di costruire una società veramente creativa non è un gioco solitario» (Florida, 2003, p. 88).

Note

¹ Le tecniche di ricerca sono state: le interviste non strutturate, l'osservazione partecipante, il *focus group*, il *brainstorming* e l'uso di documenti (disegni, foto, immagini). Nella ricerca sul campo è stato effettuato un lavoro di identificazione del problema, in cui è stato chiesto ai bambini: dove gioco e che giochi faccio. Un'analisi delle emergenze: che cosa mi piace e che cosa non mi piace. Un'elaborazione delle idee ragionando su diverse richieste: dove e come vorrei uno spazio-gioco, cosa mi serve per giocare.

² L'esperienza del *planning for real* è stato finalizzato alla raccolta di contributi progettuali e ha favorito l'esperienza di partecipazione, inoltre, attraverso la costruzione di mappe percettive si è riuscito a realizzare un contatto diretto con il reale. Nella fase di realizzazione dei progetti è stato pensato, assieme ai bambini, a costruire delle ipotesi progettuali pensando a come cambiare ed aggiungere dimensioni e elementi dello spazio.

Bibliografia

- Boeri S., (2011), *L'Anticittà*, Gius. Laterza & Figli Spa, Bari-Roma
- Ciaffi D., Mela A., (2009), *La partecipazione. Dimensioni, spazi, strumenti*, Carrocci editore S.p.A., Roma
- Corbisiero F., (2013), *Di terra e di vento. Per una pianificazione ecosostenibile del territorio*, Carrocci Editore S.p.A., Roma
- De Carlo G., (2002), *Avventure Urbane, progettare la città con gli abitanti*, in «Postfazione», ed. Elèuthera
- Florida R., (2003), *L'ascesa della nuova classe creativa. Stile di vita, valori e professioni*, Mondadori, Segrate (Milano)
- Foucault M., (1966), *Utopie. Eterotopie*, (trad. Antonella Moscati, Cronopio, Napoli, 2006)
- Hart R., (1997), *Children's Participation*, UNICEF-Earthscan Publications, London
- Harvey D., (2013), *Città ribelli. I movimenti urbani dalla Comune di Parigi a Occupy Wall Street*, il Saggiatore, Milano
- Jacobs J., (1961), *The Death and Life of Great American Cities*, Random House, New York, (trad. it. *Vita e morte delle grandi città*), Giulio Einaudi editore, Torino
- Lefebvre H., (1970), *Il diritto alla città*, Ombre corte editore, Verona
- Lorenzo R., (1998), *La città sostenibile. Partecipazione, luogo, comunità*, Elèuthera, Milano
- Park R., (1925), *The City: Suggestions for the Investigation of Human Behavior in the city Environment*, in «American Journal of sociology», 20 (5), pp. 577-612
- Sandercock L., (1998) *Towards Cosmopolis: planning for multicultural cities*, John Wiley and Sons, London
- United Nations Children's, (2004), *Costruire città amiche delle bambine e dei bambini. Nove passi per l'azione*, UNICEF Centro di Ricerca Innocenti, Firenze
- Ivi, (2010), *Questo l'ho fatto io*, in «Il mondo domani», Bimestrale del Comitato Italiano per l'UNICEF – Onlus, Anno XXX nuova serie n°2
- Ivi, (2012), *La condizione dell'infanzia nel mondo 2012*, in «Figli delle città», United Nations Children's Fund 3 United Nations Plaza, New York
- Ward C., (2000), *Il bambino e la città. Crescere in ambiente urbano*, L'ancora del mediterraneo, Napoli

* Docente di Sociologia del turismo - Università degli studi di Napoli Federico II - Dipartimento di scienze sociali

** Laureata in Politiche sociali e del territorio - Università degli studi di Napoli Federico II - Dipartimento di scienze sociali

Il processo divergente all'origine della città creativa

Valeria Briigliadori *

Parole chiave: Città, Energia, Territorio, Governance, sostenibilità

Attorno al 1484-1485, Milano è colpita da un'ondata di pestilenza e Ludovico Maria Sforza commissiona a Leonardo Da Vinci la progettazione di un rinnovo urbanistico della città, che possa migliorare le condizioni igienico-sanitarie della medesima. Tale richiesta rappresenta l'origine degli studi sulla città ideale fatta da Leonardo, contenuti nel Codice dell'Istituto di Francia, Manoscritto B. Il metodo che usa, tipicamente rinascimentale, prevede l'utilizzo delle acque come canali di trasporto, anche sotterranei, e palazzi in perfetta armonia fra loro senza rinunciare alla bellezza, quale *trait d'union* alla base di ogni scelta urbanistico-paesaggistica. L'ideologia a fondamento di questo pensiero è il frazionamento, ordinato e razionale, in opposizione alla disposizione medioevale, caratterizzata da viabilità angusta e imprecisa, da edifici per lo più attigui e strutturalmente differenti, assenza di reti fognarie e di sistemi di approvvigionamento idrico salubri. Inoltre, se osserviamo la tela della Leda di Leonardo, possiamo notare come esso raffiguri, in maniera pensata e voluta, la città quale parte integrante del territorio, tanto da accettarla naturalmente allo sguardo. Nella storia c'è chi ci ha consegnato un'architettura stravagante come ad esempio Gaudì, trasmettendoci, nel suo modernismo catalano, un punto di vista necessariamente diverso. La creatività diffusa attraverso quei palazzi e giardini, ci spinge a cercarli nella città di Barcellona, e li accettiamo perché sono diventati parte integrante della nostra cultura e visione. Se poi citiamo un architetto e urbanista del precedente secolo, quale Le Corbusier, egli riprende la suddivisione spaziale ordinata del Rinascimento, spingendosi a riconsiderare gli spazi nella loro essenza e pulizia, e a ricercare la riconnessione uomo-natura. Ma questa visione non assomiglia alla leonardesca «Tanto sia larga la strada, quanto è la universale altezza delle case»? Ciò che ci consegna la storia dunque è la reazione alla restrizione degli spazi e la ricerca di un'adeguata connessione con il territorio dove viviamo.

Anche le scoperte connesse all'*energia* incidono sull'urbanistica e sulla concezione di una città creativa. Leonardo ha basato gli studi sulla città ideale utilizzando l'acqua poiché principale fonte energetica dell'epoca, la quale è utilizzata per il trasporto, per i mulini, per abbellimento nelle case, per necessità. Durante la rivoluzione industriale e il sostentamento energetico attraverso le fonti fossili, si è assistito alla nascita dei primi agglomerati industriali e, conseguentemente, ai primi inquinamenti ambientali e alla necessaria reazione, con strumenti anche normativi, di prevenzione e manipolazione del territorio per adattarlo alle nuove necessità e ai nuovi ritmi che queste fonti energetiche hanno imposto. Abbiamo ereditato e reso culturale la c.d. archeologia industriale, sintomo che psicologicamente siamo naturalmente portati a valorizzare ciò che noi stessi creiamo, anche se nasce per scopi e fini assai diversi rispetto alla cultura, rendendo il tutto fruibile e accessibile al pubblico.

L'industrializzazione ha portato anche il proliferare di concetti di tutela ambientale, come il *principio di sviluppo sostenibile* definito nel c.d. *Rapporto Brundtland* quale «capacità di soddisfare i bisogni del presente senza compromettere la possibilità delle generazioni future di soddisfare i propri bisogni. Ambiente e sviluppo non sono realtà separate, ma al contrario presentano una stretta connessione. Lo sviluppo non può infatti sussistere se le risorse ambientali sono in via di deterioramento, così come l'ambiente non può essere protetto se la crescita non considera l'importanza anche economica del fattore ambientale. Si tratta, in breve, di problemi reciprocamente legati in un complesso sistema di causa ed effetto, che non possono essere affrontati separatamente, da singole istituzioni e con politiche frammentarie». Tale principio ha ispirato politiche nazionali e internazionali, pur non essendoci tutt'oggi espressa legittimazione normativa di diritto internazionale. Una città creativa è dunque una città prima di tutto sostenibile? E come definiamo l'ambiente? La diatriba in ambito giuridico è delle più accese perché è pressoché impossibile definire e circoscrivere normativamente il concetto di ambiente. Si potrebbe far riferimento al concetto di ecosistema, ma non sarebbe esaustivo e la stessa Costituzione Italiana differenzia queste due nozioni. La giurisprudenza, a vario titolo, ha cercato di arginare il problema definendo l'ambiente in base agli interessi tutelati, quale bene immateriale in senso ampio, compreso non solo la parte naturalistica ma anche il «paesaggio urbano, rurale, naturale, dei monumenti e dei centri storici, intesi tutti quali beni e valori idonei a caratterizzare in modo originale, peculiare e irripetibile un certo ambito geografico territoriale rispetto ad altri» (in questo senso Cassazione Penale, Sez. III del 3 febbraio 2011 n. 3872). La città e l'ambiente (ecosistema) sono quindi strettamente connessi, e il legame è creato dall'energia, intesa come fonte produttiva. Essa ha generato *in primis* la determinazione dell'uomo poiché, scoprendo il fuoco, ha imposto se stesso rispetto a tutti gli altri generi animali. Possedere l'energia significa avere la necessaria capacità impositiva e di scambio economico. L'avvento dell'utilizzo delle energie rinnovabili, sviluppatosi in maniera compiuta attraverso la strategia energetica europea e i protocolli internazionali, ha prodotto un'anomalia di sistema con la conseguente ribellione da parte delle compagnie petrolifere. Usare le energie rinnovabili significa disconnettere il monopolio economico per frazionarlo sulle persone, diventando accessibile e non controllabile e dando la possibilità a tutti di rendere autonomo un edificio, un comparto industriale, una città. Non solo: le energie rinnovabili hanno determinato la c.d. quarta economia, permettendo a paesi come l'India e la Cina, uno sviluppo economico più che proporzionale perché la capacità di produzione energetica incide sullo sviluppo degli altri mercati. Si sta determinando il passaggio da un'economia lineare ad un'economia circolare. Michael R. Porter, nel 1995, ha introdotto il concetto di un'economia capace di auto-rigenerarsi dichiarando che «l'inquinamento è una forma di spreco economico, che implica l'utilizzo non necessario, inefficiente o incompleto di risorse. Alla base di sforzi di riduzione degli sprechi e di massimizzazione del profitto, vi sono alcuni principi comuni, quali l'uso efficiente degli *input*, la sostituzione dei materiali e la minimizzazione delle attività non necessarie». Se l'economia circolare ci spinge a trovare delle soluzioni per evitare gli sprechi (di qualsiasi tipo), allora è possibile usare questo concetto e *modus operandi* anche per realizzare soluzioni creative adatte alla città perché essa rappresenta, in maniera particellare, l'unità economica di un paese. La Commissione Europea ha introdotto il concetto di economia circolare

con una prima comunicazione (Verso un'economia circolare: programma per un'Europa a zero rifiuti) con l'intento di adottare un nuovo sistema virtuoso che portasse alla totale eliminazione delle discariche e all'introduzione del concetto di riutilizzo e ciclo di vita. Si voleva "togliere" l'idea comune di processo lineare: produzione, consumo e infine smaltimento. In questo documento sono enunciati concetti cardine quali la «progettazione e innovazione», lo «sblocco degli investimenti», la «fissazione di un obiettivo relativo all'uso efficiente delle risorse».

Le fonti energetiche in genere e quelle rinnovabili in particolare hanno altresì influenzato la pianificazione e il governo del territorio. La Corte Costituzionale, con la sentenza del 27 giugno 1986 n. 151, ha sancito che il territorio, considerato come unità, costituisce un elemento sul quale confluiscono (e necessariamente si coordinano) gli interventi amministrativi di tipo economico, sociale e ambientale. Quest'affermazione è molto importante per capire l'incisività della pianificazione territoriale: è la Pubblica Amministrazione a determinare i c.d. strumenti urbanistici, la suddivisione delle aree in edilizia residenziale, industriale, commerciale, agricola, quali di pubblica utilità e aree protette etc. In generale, è opportuno distinguere fra piani programmatici e piani attuativi. Fra i primi, ad esempio, troviamo il piano territoriale di competenza regionale, che costituisce il riferimento programmatico regionale per la formulazione degli interventi essenziali di assetto del territorio, sulla base del quale sono allocate le risorse economiche e finanziarie necessarie; il piano di coordinamento provinciale, attraverso il quale si attua una pianificazione di valorizzazione del territorio intermedia e in stretta connessione con gli indirizzi di sviluppo del piano regionale, ma che tiene conto delle caratteristiche morfologiche, paesaggistiche e ambientali di riferimento. I piani regolatori generali di competenza comunale riportano, in linea di massima, i vincoli imposti dalle normative statali e regionali. Tuttavia l'Amministrazione comunale può prevedere prescrizioni più restrittive o agevolazioni in funzione dell'obiettivo pianificatorio. Ad esempio il Comune di Trento ha previsto per le nuove costruzioni abitative, l'obbligo di installare un impianto fotovoltaico di almeno 3 kw. Inoltre, esiste la prescrizione, per i Comuni oltre i 50.000 abitanti, di redigere un piano energetico, ma i decreti attuativi che dovevano disciplinare la materia non sono stati mai emanati. Ciò ha determinato la sostanziale marginalizzazione delle prescrizioni energetiche nel PRG e una difficile integrazione con esso. La Strategia Energetica Nazionale (in linea teorica) fornisce alle diverse Amministrazioni le linee guida di sviluppo e stratificazione energetica, dall'utilizzo delle energie rinnovabili, allo sviluppo delle infrastrutture e del mercato elettrico, all'efficientamento degli edifici e al miglioramento del sistema di *governance*. In particolare, l'efficientamento energetico ha assunto un'importanza sempre maggiore (soprattutto nel comparto edilizio) perché permette di ridurre il consumo di energia, incidendo sulla riduzione della CO₂ con conseguenti benefici per l'ambiente. Il risparmio energetico incide anche sulla spesa pubblica: le Amministrazioni Pubbliche sono in *primis* chiamate, per il raggiungimento degli obiettivi della politica europea 20-20-20, a porre in essere azioni volte alla riduzione dei consumi energetici. In Italia, l'applicazione del concetto di efficientamento energetico al comparto edilizio (soprattutto storico) impone la scelta di soluzioni che tengano conto in maniera empirica dei fattori territoriali, climatici e culturali perché il nostro patrimonio urbanistico esprime un linguaggio strettamente connesso all'ambiente. E' importante tener conto anche del clima perché influenza le tecniche costruttive. Per fare alcuni esempi, la

conformazione urbana delle città con climi freddi è caratterizzata dalla compattezza delle case, con strade strette e curve a gomito per spezzare i venti. Invece, i centri urbani in clima temperato alternano le strade e le piazze a edifici attigui per ottenere zone ombreggiate. E' altresì necessario analizzare il comportamento termofisico che sarà differente a seconda dei metodi costruttivi. Efficientare non significa depauperare la bellezza dei luoghi e la creatività dovrebbe essere servente rispetto ad essa. E' più opportuno parlare di *cultura della sostenibilità*: la convergenza fra azioni, metodi e obiettivi produce armonia fra conservazione storica ed utilizzo delle energie rinnovabili e delle tecniche di efficientamento. Rimane una scelta e una priorità dell'Amministrazione coniugare correttamente l'innovazione al comparto edilizio, differenziando fra nuovo e antico.

La *Governance*: Ludovico Sforza, quando ha incaricato Leonardo Da Vinci di progettare un miglioramento urbano, ha mosso due elementi essenziali quali la capacità impositiva e la corretta individuazione del sapere tecnico. Inoltre, era dotato delle risorse finanziarie per attuare le proprie idee. I centri d'imputazione decisionale sono attualmente molto stratificati, sia verticalmente sia orizzontalmente e, nella maggioranza dei casi, non supportano in maniera adeguata il territorio, risultando problematico prima di tutto l'interazione fra le varie organizzazioni. Questo frazionamento ha comportato uno sviluppo territoriale disomogeneo dipendente da strutture amministrative più o meno organizzate e capaci di reperire le corrette risorse finanziarie in funzione degli scopi prefissati dai piani. Il risultato è una distonia decisionale che produce scelte tecniche non sempre lungimiranti. In alcuni casi è la stessa Amministrazione a non essere dotata della formazione tecnica necessaria per organizzare il proprio territorio in maniera efficiente. Non è soltanto un problema legato al governo del territorio, ma anche di coordinamento con la finanza pubblica. Ad esempio, nella formazione e attuazione dei PEAR (Piano Energetico Ambientale Regionale), maggiore discussione trova l'adeguamento del piano con i pareri e le critiche pervenute durante la campagna di ascolto (quindi con la maturità sociale per l'ambiente e l'energia) e la corretta formulazione dell'ingegneria finanziaria. La triade formata da scelte, sociale e finanza, abbisogna di cultura e di spessore per essere imposte adeguatamente al territorio. Questa pianificazione di origine si riflette nell'unità di riferimento che è la città: l'amministrazione locale saprà dunque da dove partire, che strumenti finanziari ha in possesso e il fine ultimo. Per districarsi tra questi elementi è necessario applicare un concetto di derivazione scientifica: la c.d. *resilienza* che può essere definita quale capacità di un corpo, sottoposto ad uno stress, di resistere e adattarsi senza spezzarsi. Una città creativa è senza dubbio una città resiliente perché è capace di adeguarsi ai cambiamenti e alle nuove esigenze senza perdere la propria identità e storia. E' necessario partire dall'assunto che ogni città ha il suo grado di vulnerabilità che indica la capacità massima di resistere prima di determinarsi uno *shock* territoriale. Il grado di vulnerabilità cittadina determina la base di applicazione di una corretta politica di *welfare* che tenga conto di come devono essere soddisfatte le esigenze degli individui e i relativi servizi. Il benessere (e stabilità) che ne deriva, induce l'identificazione nella città stessa, e la società cittadina sarà naturalmente portata alla partecipazione e alla produzione culturale. La gestione ambientale è ricompresa nella pianificazione e sarà tanto efficace quanto più riuscirà a tener conto non soltanto degli immobili e agglomerati urbani, ma anche delle infrastrutture viarie connesse, all'efficientamento energetico dell'esistente e al corretto calcolo del fabbisogno energetico assoluto

con l'utilizzo delle fonti rinnovabili. Quest'ultime dovranno essere scelte in funzione della struttura territoriale (montana, collinare, pianeggiante, costiera) e urbana. Sarebbe altresì opportuno trasformare in punti di forza gli eventuali elementi critici e rafforzare i vantaggi degli ecosistemi presenti, rovesciando il concetto di reazione-soluzione. Ad esempio la copertura di un impianto di depurazione limitrofo costiero con una struttura di camminamento ciclo-pedonale, illuminata attraverso un impianto fotovoltaico che altresì preveda un servizio in caso di necessità cittadina. Inoltre, la gestione ambientale deve essere pratica, cioè in grado di creare un risparmio in termini economici. La praticità non significa accantonamento della bellezza e dell'armonia territoriale. Un'Amministrazione in grado di tener conto di tutti questi elementi riesce a porre in essere una strategia efficace sul proprio territorio e utilizza il corretto *know-how* per affrontare le sfide e le criticità che l'ambito di riferimento gli pone innanzi.

La conoscenza permette di sperimentare la creatività e per questo motivo, una città creativa si esprime appieno soltanto attraverso il sapere.

Bibliografia

- Amorosino S. (2015). *La valutazione ambientale strategica dei piani territoriali ed urbanistici nel silenzio assenso di cui al nuovo art. 17 bis l.n. 241/1990*. Milano: In *Urbanistica e appalti*, N.12/2015
- Angelini F. (1977). *Fonti Primarie di energia*. Roma: In Enc. Novecento, II.
- Commissione Mondiale per l'Ambiente e lo Sviluppo (1987). *Rapporto Brundtland, Our Common Future*. p.43
- E. MacArthur Foundation (2012), Isle of Wight. *Towards the Circular Economy: Economic and business rationale for an accelerated transition*.
- Lucchi E. (2013). *Efficienza energetica e patrimonio costruito*. Santarcangelo di Romagna. Maggioli Editore
- Quaranta D. (2013). *La nuova strategia energetica nazionale: la "procrastinazione strutturata" delle sostenibilità (parte seconda)*. Milano: In *Ambiente e Sviluppo*, N.8-09/2013
- Rossi P. (2011). *Diritto dell'Ambiente*. Torino, G. Giappichelli Editore

* Consulente Pubblico Energie Rinnovabili e Ambientale, Pianificazione Territoriale ed Efficientamento Energetico

Gli spazi della creatività

Letizia Carrera

Premessa

All'interno dell'attuale modello economico nel quale la cultura e l'innovazione rappresentano i fattori trainanti, la cosiddetta *knowledge economy*, le città acquistano un ruolo centrale e competono per diventare sia luoghi desiderabili dove poter vivere, lavorare, formarsi, conoscere, capaci di rispondere ai bisogni e ai desideri dei loro attuali e potenziali cittadini e dei *city users*, sia anche luoghi attrattivi per i turisti e per gli investimenti. La competizione si gioca sulla capacità di essere città creative, *smart oriented*, di saper fare dell'innovazione continua il loro tratto caratterizzante. Sono queste le città che assolvono al ruolo di *growth machine* (Logan, Molotch 2006) capaci di attrarre a sé la «classe creativa» di cui scrive Florida (2002), diventando così generatrici e moltiplicatrici di ricchezza e di qualità della vita.

L'attenzione va rivolta allora, alle condizioni che fondano il carattere creativo di una città. Riprendendo l'approccio di Florida che introduce le tre T di tecnologia, talento e tolleranza, non può essere trascurato, un altro degli elementi fondanti della città creativa, la quarta "T", il territorio, nel senso degli spazi pubblici, intesi come occasioni di incontro, di comunicazione e di impollinazione reciproca. Dopo il periodo nel quale il virtuale e la costruzione di comunità di interessi spesso anche molto distanti fisicamente, aveva indebolito il senso della prossimità, oggi si assiste invece, ad una sorta di *distance death*, al richiamo forte del valore della contiguità fisica e dell'incontro e quindi, dei luoghi nei quali questo può avvenire.

La creatività ha bisogno di spazi pubblici nei quali può prendere forma e svilupparsi, e ha bisogno di un senso del pubblico che li preceda e dia loro valore.

Creatività, spazi pubblici e spazio pubblico

Tra le condizioni irrinunciabili che rendono la città un luogo creativo, riveste un ruolo importante la dimensione pubblica che fonda tanto lo spazio creativo – nel senso habermasiano di *öffentlichkeit* – spazio dialogico democratico – che gli spazi pubblici, i luoghi fisici di incontro. Entrambi costituiscono il fondamento della comunità e dell'idea stessa di città.

Gli spazi pubblici sono per le città creative una condizione necessaria, anche se da sola non sufficiente, in cui, proprio a partire dalla contiguità fisica, si produce quella contaminazione di idee, di scambio continuo tra arti e scienze, tra progetti e finanziamenti, tra presente e futuro, che sono l'*humus* favorevole al generarsi della creatività. La città creativa si caratterizza per la presenza di un ambiente urbano culturale e intellettuale vivace, di attività legate all'economia della cultura e della conoscenza, dell'investimento in *amenities* (Florida 2002), in quanto fattori in grado di configurare un dato contesto come favorevole all'innovazione, e quindi capace di attirare gli esponenti della cosiddetta "classe creativa". Un insieme eterogeneo di professionisti di talento e

altamente specializzati (scienziati, ingegneri, artisti, architetti, docenti universitari, programmatori di software, ..) che operano, con nuove idee e nuove tecnologie, in settori attualmente strategici e che immettono nel circuiti creativi urbani ulteriore innovazione e quindi, a partire dalla contaminazione delle diverse esperienze e competenze, agevolando lo sviluppo e la produzione di ricchezza, dando forma alla città come *growth machine*.

La città creativa è ben lontana dall'idea della comunità distante o di quella chiusa all'interno di aule e laboratori, è il frutto, invece, del modello dello scambio di esperienze, della contaminazione culturale e scientifica, per il generarsi delle sinergie produttrici di innovazioni. È centrale il tratto della territorialità dell'incontro, il tema della prossimità fisica quale fattore decisivo per un'interazione reciproca efficace.

La creatività così intesa, quindi, necessita di luoghi fisici aperti, accessibili, diffusi nello spazio urbano, di luoghi pubblici nei quali questo modello di scambio e di incontro si realizzi. Viene superata la cosiddetta *quarta parete* del laboratorio chiuso e sono gli spazi pubblici, o meglio quelli che hanno una natura pubblica, a diventare potenziali incubatori di creatività e di incontro tra arte, cultura scientifica, *loisir*. Come nella Vienna *fin de siècle*, nei cui caffè si incontravano scrittori, musicisti, pittori, psicanalisti, architetti (Altenberg, Klimt, Mahler, Sitte, Adler, Hugo von Hofmannsthal, Loos) e senza i quali probabilmente la grande Vienna non sarebbe mai nata.

Al tempo stesso, la creatività ha bisogno di un senso del pubblico, nel senso habermasiano del termine (1990), in quanto luogo del confronto di idee e della concezione politica in senso ampio, allargato però, ai diversi "pubblici" della città, come sottolinea Nancy Fraser (1990) che muove dalla critica del concetto di "sfera pubblica" così come tematizzato inizialmente da Habermas nel 1962¹, e osserva che una città creativa è, necessariamente, una città inclusiva che, nel suo processo di co-costruzione dal basso si avvale anche dei contributi di quei gruppi - donne, giovani, stranieri, immigrati, e altre categorie liminali - che *normalmente* la tradizione liberale borghese esclude dalla nozione di spazio pubblico. Una città plurale che sa includere quindi quei diversi "pubblici" che si formano invece negli interstizi sociali.

Gli spazi pubblici mostrano con forza la loro centralità nel dibattito pubblico, per il loro essere non solo i luoghi della partecipazione e della (ri)nascita politica della città e dello spazio urbano, ma anche quelli nei quali si creano le condizioni perché la creatività prenda forma e, circolarmente, rinforzi le occasioni e il senso dello spazio pubblico. La creatività è insieme lo strumento per ridefinire il significato delle città e l'esito di un processo di ripensamento e di riprogettazione della città stessa, nel senso che vive un profondo legame circolare con lo spazio pubblico e con gli stessi spazi pubblici che alimenta e dai quali è alimentata.

Da un lato ha bisogno del senso del pubblico, che le deve garantire riconoscimento, approvazione e sostegno. Perché la creatività diventi un tratto della città, cioè, occorre che vi siano spazi pubblici nei quali gli incontri e gli scambi possano fisicamente avvenire, ma è necessario anche che vi sia una sorta di clima generale nel quale il concetto stesso di spazio pubblico trovi pieno riconoscimento e legittimazione. È la doppia sovrapposizione di cui scrive Thierry Paquot (2009), la contaminazione e lo scambio delle idee può avvenire negli spazi pubblici, all'interno di un clima generale in cui lo spazio pubblico sia considerato un valore, andando oltre il processo di

frammentazione che vede le città “fatte a pezzi”, in nome di razionalità molteplici e pure legittime (Secchi 2007).

Uno spazio pubblico capace di attivare tali processi non è semplicemente uno spazio non privato ma uno spazio che sia usato, percepito, ricercato e vissuto come pubblico da segmenti diversificati della popolazione. Thierry Paquot suggerisce che, piuttosto che parlare di spazi pubblici, sarebbe opportuno parlare di “luoghi urbani”, come “spazi riservati ai pubblici, qualunque sia il loro status giuridico”, includendovi tutti i luoghi collettivi di incontro, sottolineando così il loro carattere di luoghi della “socialità possibile”, che si definisce nelle pratiche, negli usi e nelle rappresentazioni, che assicurano il “carattere pubblico” di quegli stessi spazi. La natura pubblica dei luoghi, cioè, dipende dalle rappresentazioni che ne hanno i soggetti e dalle pratiche d’uso che li caratterizzano, l’importanza e il tratto distintivo risiedono nelle pratiche, e nella loro capacità di disegnare e di far vivere un senso di condivisione.

Dall’altro la creatività, circolarmente, contribuisce a dare significato a quegli spazi, rinforzandone il senso e animandoli di attività concrete nelle quali il concetto di pubblico viene rigenerato e rinvigorito.

Per questo doppio legame che intercorre tra creatività e spazi pubblici, la città ha bisogno di dotarsi o di tornare a valorizzare i suoi luoghi pubblici, di contrastare la tendenza della sua frammentazione spaziale e sociale in una mera sommatoria di spazi privati. In assenza di spazi pubblici e di luoghi urbani alla Paquot, la creatività resta confinata agli spazi privati o semi-privati, rimanendo patrimonio di pochi, e soprattutto diventando più facilmente un oggetto da acquistare, a cui può accedere solo chi può permettersi di pagarsi l’accesso. Essa, inoltre, rischia di deperire per entropia ed isolamento. E, prima ancora di questo, la città ha bisogno di ripensare e arginare i processi in atto di svuotamento del senso del pubblico che la stanno pervadendo.

Una volta ancora la città mostra di essere una metafora (Lefebvre 1968), la proiezione della società sul territorio, la rappresentazione fisica nello spazio urbano delle trasformazioni che caratterizzano i contesti sociali. Da un lato, la perdita dello spazio pubblico democratico, in quanto esito di una progressiva presa di distanza dalla politica dovuta alla profonda sfiducia nutrita, in larga parte dei paesi, verso quella. Dall’altro, la progressiva economicizzazione della società e della stessa politica, con la conseguenza di una messa in crisi delle forme di coesione sociale e della capacità della politica di governare i cambiamenti e di tornare a decidere sui fini (Dahrendorf 1995; 2009).

La perdita di peso della dimensione pubblica degli spazi, la progressiva privatizzazione degli spazi urbani di socialità e la frammentazione della città fanno sì che i soggetti più marginali perdano spazio politico per potersi esprimere e rappresentare se stessi, e che le differenze, etniche, sociali, culturali, di genere e di generazioni, perdano occasioni di incontro, di confronto e di affermazione. La socialità si realizza sempre più in luoghi controllati chiusi e, poiché i soggetti vi accedono in base alle loro specificità, omogenei, generando così forme di autosegregazione fisica e sociale (Mazzette 2009).

Finisce per essere messa in discussione, se non negata del tutto, l’essenza stessa della città in quanto luogo di differenze e della coesistenza della molteplicità sociale, e una delle condizioni fondamentali del carattere creativo della città stessa.

A livello pratico e simbolico quindi, la presenza, le caratteristiche e la funzione dello spazio pubblico diventano indicatori della qualità della vita urbana (Mazzette 2013). Senza una progettazione che muova da una riflessione sul valore e la funzione dello spazio pubblico, il rischio è quello che siano il mercato e le parti più attive e mobili della popolazione a assumersi il ruolo di organizzare gli spazi urbani. O che il governo dei mutamenti territoriali finisca sotto il controllo degli interessi economici privati sottratto, in misura crescente, al controllo della sfera pubblica (Mela 2013). L'abbandono del modello del piano a favore di quello del progetto, ha generato effetti critici sul territorio divenuto facile preda di interessi privati². A partire dai processi di svuotamento e di gentrificazione dei centri storici, con la conseguente espulsione dei soggetti socialmente ed economicamente più deboli, fino ad un allargamento della città sul territorio urbano circostante, dove i capitali privati trovano più conveniente investire in edilizia residenziale per i terreni a basso costo accentuando il fenomeno dello *sprawl* con il suo portato di problemi di sostenibilità sociale e economica³. Con la conseguenza che la città rischia di divenire sempre meno a misura dei suoi cittadini, soprattutto di quelli più deboli.

Le forme della creatività

Nella città contemporanea, la creatività trova espressione in forme diverse, seppure profondamente interrelate.

C'è, in primo luogo, dal punto di vista dell'economia e dello sviluppo, la creatività tecnologica. È quella delle imprese e delle sempre più numerose start up che trovano proprio nella città il loro luogo di incubazione e molte volte anche di affermazione. Spesso, ma non solo, attivate proprio da giovani sui quali diverse istituzioni pubbliche e private stanno investendo in misura significativa.

Questa creatività è coniugata con il tema delle *smart city* che, al di là della retorica che a volte lo accompagna (Amendola 2016), richiama l'idea di una città che può tornare a essere generatrice di ricchezza e competitiva sul piano internazionale, proprio a partire dalle intelligenze che sa mettere in gioco.

Una città che non è direttamente produttrice di lavoro, ma che diventa il terreno di cultura di idee progettuali anche a partire dal legame forte che intrattiene con i centri di ricerca presenti sul territorio, una sorta di modello Silicon Valley, connesso alla specificità del territorio. Alcune città, come ad esempio New York con la sua Silicon Alley⁴ - hanno mostrato con chiarezza la funzione essenziale degli spazi pubblici informali come le biblioteche o di quelli privati ma aperti al pubblico come i bar e i caffè. È il cosiddetto *third space*, un *milieu* creativo nel quale è possibile incontrare, confrontarsi, conoscere persone – imprenditori, progettisti, finanziatori, amministratori – e soprattutto idee. Le città dotate di questo tipo di spazi rappresentano un territorio ideale per la contaminazione delle idee progettuali⁵. La prossimità fisica che consentono, fa sorgere un senso di comunità basato sulla conoscenza e sugli interessi, ma anche territorialmente radicato. Alle tradizionali tre T di cui scrive Florida (talento, tecnologia e tolleranza) si aggiunge quella di "territorio" inteso come risorsa di eccellenza e alimentatore della *soft economy*. Un modello di economia che prende le mosse, ma va oltre quella dell'informazione e della conoscenza, e punta proprio sulla creatività e l'innovazione per sviluppare le risorse già in essere o potenziali di un territorio, sempre virtualmente connesso e in rete con ogni altro.

C'è poi la creatività artistica, quella delle arti e della cultura, che fanno delle città luoghi *effervescenti*, sulla scorta del modello di Parigi *ville pétiller*, città *attraenti* (Nuvolati, Guerisoli 2014).

Gli esempi di città o di quartieri rigenerati da esperienze e iniziative culturali sono numerosissimi. In alcuni casi sono le città che puntano strategicamente sulla cultura per ridefinire la propria immagine pubblica, in altri sono i processi spontanei che hanno a che fare con la cultura a generare cambiamenti.

Per il primo caso di può pensare, tra i tanti, all'esempio di Glasgow, apripista delle capitali europee della cultura, e poi a Bilbao o a Valencia, e così via.

Per il secondo, al quartiere Isola di Milano inizialmente caratterizzato da una forte componente operaia, favorita dalla presenza di diverse fabbriche all'interno del proprio tessuto (come per esempio il Tecnomasio Italiano Brown-Boveri) e dalla vicinanza di grossi stabilimenti come quello della Pirelli (in Ponte Seveso) e dell'Elvetica (in Melchiorre Gioia), oltre che ovviamente della ferrovia che lo isolava, appunto, dal resto della città. Quando il Comune decide una serie di espropri e di interventi profondamente avversati dai residenti, inizia, paradossalmente, il suo momento di rinascita. Alcuni artisti decidono di sistemare proprio in quegli edifici i loro *atelier* e questo attiva ulteriori cambiamenti come l'arrivo di studenti, di esercizi commerciali e di bar e ristoranti di livello più elevato. Il processo spontaneo di ricambio a quel punto spinge sino a un processo di gentrificazione, e negli ultimi anni il quartiere subisce una progressiva rivalutazione, che finisce con il rinforzare le tendenze spontanee in atto.

In questi, come in moltissimi altri casi, la città o alcune porzioni di essa si offrono come un laboratorio urbano, l'occasione per una reinterpretazione del territorio che porta ad una riconfigurazione dello spazio urbano, attraverso il modello dell'«urbanistica creativa» (Roberto Bobbio 2008). La creatività diviene innovazione e spinge verso nuove connessioni e la riconfigurazione dell'esistente (Amadasi, Salvemini 2005).

Anche questo caso mostra con chiarezza quanto il legame tra la creatività e la città sia però ambivalente e vada affrontato al di là di ogni retorica. Una sorta di plauso incondizionato all'idea delle potenzialità di sviluppo che la creatività e la cultura portano all'interno di città che si autodefiniscono sempre più *smart*, rischia infatti di mettere in ombra gli effetti controfinali con i quali non si può non fare i conti. La città *smart*, infatti, spesso *dimentica* le sue parti più *obsolete*, concentra le sue risorse sul centro e fa delle sue periferie il contenitore delle esternalità negative del processo di ammodernamento.

Questo può valere anche nei casi di modalità innovative con le quali la creatività artistica entra in relazione con gli spazi pubblici, basti pensare agli esempi di Public Art sollecitata dalla filosofa Hilde Hein (1996) che è in grado di generare aggregazione se fondata su un rapporto tra l'artista e gli abitanti della città o in generale del territorio. L'arte si connota come pubblica non solo perché è disponibile per tutti, ma anche perché è collocata nelle strade e nelle piazze. Carattere pubblico che risponde anche alla funzione di garantire ai cittadini una città bella anche al di là della bellezza monumentale classicamente intesa. Una delle possibili risposte al diritto diffuso ad una *street level beauty* che fonda la qualità di una città.

Anche questo modello di creatività pubblica presenta però elementi di criticità visto che, come rileva Antonietta Mazzette, «l'arte a cielo aperto è stata considerata per lo più un oggetto di

arredo e di attrazione di consumatori, con un rapporto arte-cittadini passivo e/o di contemplazione che raramente si è trasformata in uno strumento collettivo e territorializzato di costruzione di spazio pubblico» (2013, XI).

C'è infine un altro tipo di creatività quello della città costruita dal basso, della città partecipata, della *good city* di Amin (2002), della *open city* di cui scrive, tra gli altri, Richard Sennet (2006). Una città creativa non può che essere una città non solo capace di arginare il processo di privatizzazione degli spazi urbani, ma soprattutto aperta alla partecipazione dei cittadini e da questi attivamente partecipata. In questo senso, pur in un contesto sociale economico e politico profondamente diverso, segnato dalla deindustrializzazione, dalla globalizzazione e dal processo di privatizzazione della città, viene ripreso il concetto del diritto alla città, di cui si fece a gran voce portatore Henri Lefebvre alla fine degli anni '60. *L'open city* è una città che nasce dallo sforzo creativo dei suoi cittadini, dalla spinta a ricreare la propria città, ad andare oltre l'esistente, ad abitare e soprattutto a rivendicare il senso degli spazi pubblici urbani la cui funzione simbolica e concretamente civile non è messa in crisi nemmeno dal diffondersi degli spazi virtuali (Galdini 2017).

Se le città chiuse, quelle nelle quali le esperienze di *zoning* del XX secolo hanno bloccato l'innovazione locale, sono luoghi nei quali la differenza è vista come dissonanza, minaccia, problema da "normalizzare" (Sennet 2006), quelle aperte, scrive Jane Jacobs, sono quelle nelle quali abita il diverso e la diversità, quelle degli incontri inaspettati e impensabili, quelle dove diviene possibile la scoperta e nelle quali l'innovazione è il *genius loci*. Sono le città fatte di confini porosi attraverso i quali le idee possono transitare agevolmente e dove i singoli vengono rappresentati e si rappresentano come portatori di cambiamento. La creatività diventa affermazione della possibilità di appropriarsi della città, rivendicando il diritto a reinventarla, andando oltre il costruito e l'ovvio. Possibilità che si declina sempre più spesso in chiave conflittuale (Nuvolati 2007), a partire dagli interessi diversi di cui sono portatori i diversi utilizzatori della città.

Questa forma di creatività può operare autonomamente nella città o connettersi e innervare gli altri due tipi rappresentando un fattore di spinta a considerare la propria città un bene pubblico e diventando il motore di scelte di partecipazione attiva e consapevole.

Note

¹Anche se è già lo stesso Habermas (1990) che osserva quanto sia essenziale che lo spazio pubblico includa anche soggetti altri rispetto al pubblico borghese, per evitare che "l'universalismo democratico si tramuti in un particolarismo generalizzato".

² Il crescente ridimensionamento del ruolo dei piani territoriali, che si è tradotto a volte addirittura in posizioni radicali di rifiuto del macropiano, ha spinto nella direzione di una valorizzazione della progettualità tesa a realizzare obiettivi specifici (Mela 2006). Questa ideologia antipianificatoria, nei fatti, ha anche fornito una comoda giustificazione a pratiche di lassismo urbanistico, o di occasionalità dell'intervento pubblico, che hanno semplicemente aperto la via a redditizi interventi di grandi gruppi finanziari, promotori immobiliari imprese di costruzione (Indovina 1992).

³ L'incontrollata espansione delle città su aree rurali o semi-rurali poste ai confini dell'area urbana, si traduce nella trasformazione di spazi aperti in spazi costruiti e, a lungo termine, nella crescita di una serie di esternalità ambientali negative, tra queste quelle connesse all'abitudine degli abitanti di queste aree ad usare l'auto per raggiungere il centro della città o i luoghi di lavoro.

⁴ L'esperienza di Silicon Alley, il cui centro è Manhattan, include numerose imprese poste all'interno dell'area metropolitana newyorkese, operanti in ambiti differenti, *high tech*, Internet, telecomunicazioni, *digital media*, sviluppo di software, di giochi elettronici, app innovative, *financial technology (fintech)*, accomunate dall'essere supportate da un sofisticato sistema tecnologico e da capitali di investimento. Impegna ad oggi circa 300.000 soggetti, producendo introiti per più di 7 miliardi di dollari, confermando il suo trend di crescita soprattutto in controtendenza rispetto alla crisi del 2008, e diventando la seconda area in America – dopo la Silicon Valley – per capacità di attrazione di capitali.

⁵ Una fondamentale componente del successo di New York è legata al fattore culturale, come suggerisce il libro "Tech and the City" che racconta la storia della comunità di startup di NY. «C'è un certo romanticismo nel mondo newyorkese delle startup, che si è evoluto anche perché New York è una *bar scene*» scrive Cohen. Qui ci si incontra, si discute, ci si diverte e si fanno affari spostandosi da un bar all'altro, la sera, a piedi, una cosa impossibile nella Silicon Valley. Qui c'è un feeling speciale, dovuto alle persone. Fra noi newyorkesi delle startup c'è un clima di calore, ce lo scambiamo tra colleghi, e tra mentor e nuovi arrivati, che ci piace aiutare» (Cometto 2015).

Bibliografia

- Amendola G. (2016). Le retoriche della città. Tra politiche, marketing e diritti, Bari, Dedalo
- Amin, A. and Thrift, N. (2002). Cities: Re-imagining the Urban. Cambridge, Polity Press
- Amodasi G., Salvemini S. (2005). La città creativa. Una nuova geografia di Milano, Milano, Egea
- Bobbio, R. a cura di (2008). Urbanistica creativa. Progettare l'innovazione nelle città, Santarcangelo di Romagna, Maggioli
- Carta M. (2012). Quel motore nelle città creative, *IlSole24Ore* (22 marzo)
- Colleoni M., Guerisoli F. (2014). La città attraente. Luoghi urbani e arte contemporanea, Milano, Egea
- Cometto M. T. (2015). L'exit che ha avvicinato New York alla Silicon Valley (e cosa c'entrano i bar col successo), <http://blog.startupitalia.eu>
- Dahrendorf R. (1995). Economic opportunity, civil society and political liberty, presentato alla conferenza UNRISD sul tema "Rethinking Social Development", Copenhagen 11-12 marzo 1995,
- Dahrendorf R. (2009). Quadrare il cerchio ieri e oggi. Benessere economico, coesione sociale e libertà politica, Roma-Bari, Laterza
- Florida R. (2002). The Rise Of The Creative Class: And How It's Transforming Work, Leisure, Community And Everyday Life, Hardcover, International Edition,
- Galdini R. (2017). Terapie urbane. I nuovi spazi pubblici della città contemporanea, Soveria Mannelli, Rubbettino
- Habermas J. (1990). Storia e critica dell'opinione pubblica, Roma-Bari, Laterza
- Hall P. (1998). Cities in Civilization, New York, Pantheon Books
- Mazzette A., a cura di (2013). Pratiche sociali di città pubblica, Roma-Bari, Laterza
- Mazzette A., a cura di (2011). Esperienze di governo del territorio, Roma-Bari, Laterza
- Mela A. (2006). Sociologia delle città, Roma, Carocci
- Nuvolati G. (2007). Mobilità quotidiana e complessità urbana, Firenze, Firenze University Press
- Paquot T. (2009). L'espace public, Paris, LaDécouverte
- Secchi B. (2007). Prima lezione di urbanistica, Roma-Bari, Laterza
- Sennet R. (1996). The Fall of public Man, Cambridge, University Press
- Sennet R. (2006). The open City, Urban Age, NewspaperEssayBerlin

PROGRAMMA MILLEFIORI

Da un giardino intessuto a orti e giardini urbani

Marinella Carrieri*, Marco Cei**, Gabriele Paolinelli***, Camilla Tredici****

Parole chiave: recupero, orti urbani, imprese sociali, arazzo millefiori, spazi collettivi, rigenerazione, centro storico, green jobs

Il programma denominato Pistoia Millefiori, dedicato a un arazzo rinascimentale di grande pregio conservato in un museo cittadino, si pone l'obiettivo di riaprire alla città alcune aree urbane non edificate, un tempo coltivate e floride, ed ancora estese dentro le mura, tanto da fare di Pistoia la città degli orti. Tali spazi risultano attualmente chiusi o accessibili solo a pochi e il programma li sta riattivando e riqualificando mediante progetti mirati e corsi di formazione nei settori green jobs indirizzati a persone con disagio (sociale, mentale, fisico) che nel medio periodo (due o tre anni) dovrebbero arrivare alla costituzione di vere attività imprenditoriali. Nel progetto è essenziale l'esperienza di alcune cooperative sociali che hanno già svolto percorsi di accompagnamento al lavoro, di laboratorio universitario di Architettura del paesaggio e di una Fondazione di origine bancaria da sempre attiva nel settore sociale.

I soggetti coinvolti sono molteplici e comprendono figure professionali diverse tra loro: la Fondazione Caript, della Cassa di Risparmio di Pistoia e Pescia, un soggetto filantropico impegnato nella crescita culturale e sociale del territorio. In base al suo Statuto «la Fondazione persegue esclusivamente scopi di utilità sociale e di promozione dello sviluppo economico, individuando l'attuale territorio della provincia di Pistoia quale ambito di riferimento della propria attività». Fra questi, nel 2016 la Fondazione ha inserito il programma denominato Pistoia Millefiori, che prende il nome da un arazzo rinascimentale custodito nel Museo dell'Antico Palazzo dei Vescovi, di notevole fattura e conservazione. Il polo universitario di Pistoia intitolato a Ippolito Desideri, svolge attività di formazione, ricerca e divulgazione, anche in collaborazione con Enti Pubblici e privati, associazioni e cittadini. Il Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi di Firenze (DIDA), e Uniser hanno istituito a Pistoia un laboratorio di Architettura del paesaggio (Landscape Design Lab_ LDL), con il contributo della Fondazione Caript. La cooperativa sociale Giardiniera Italiana nata nel 1999 dall'iniziativa di Andrea Mati, dell'omonimo gruppo vivaistico storico pistoiese, dedicata alla cura di alta qualità di qualsiasi tipo di spazio verde, offrendo occasioni di lavoro a persone in condizione di svantaggio (ex tossicodipendenti, ex alcoolisti, ex detenuti). L'azienda, partita da un piccolissimo nucleo, oggi ha più di 50 dipendenti, è solida e in crescita, sia come fatturato che come impiego di lavoro. Insieme ad altre Cooperative sociali e Associazioni di volontariato è stata individuata una platea ristretta di possibili fruitori dei corsi di formazione, basata soprattutto sulle motivazioni, per scegliere tra gli otto ai dieci utenti che ogni anno svolgono e svolgeranno il corso, affidato a Giardiniera Italiana.

La Fondazione Caript nel suo documento programmatico per gli anni 2017-2019 ha inserito Pistoia Millefiori: «Il progetto promosso e gestito dalla Fondazione, in collaborazione con alcune cooperative sociali del territorio, si pone il duplice obiettivo della valorizzazione dell'ambiente e della promozione sociale. Saranno recuperate aree a verde, di proprietà privata, attualmente poco valorizzate all'interno della città di Pistoia e della sua montagna, per crearne un percorso di orti e giardini aperto a tutta la cittadinanza. Ciò sarà attuato grazie al lavoro di persone che si trovano in disagio sociale ed economico. Tali soggetti, formati appositamente, potranno riqualificare e curare nel tempo aree comuni pubbliche o private, avviando anche attività produttive in grado di rendere autosufficiente la gestione dei singoli orti e giardini, facendo ricorso a metodologie eco-sostenibili nell'uso delle risorse. Verrà inoltre garantito un sostegno economico alle persone che saranno impiegate nello svolgimento del presente progetto. Il percorso prenderà avvio con l'organizzazione e l'individuazione di alcune aree per le quali sono state o saranno a breve contattate le rispettive proprietà. Per la prima fase del progetto sarebbero previste le seguenti aree cittadine: quella retrostante il Palazzo Vescovile, nella quale si intende creare un giardino ispirato all'Arazzo Millefiori, oltre ad un orto produttivo; gli spazi a verde della Casa dell'Anziano da destinare a giardini e l'orto del Convento dei Cappuccini».



img.1

Pistoia presenta tracce di un antico insediamento romano sia in diversi reperti trovati in scavi archeologici che soprattutto nella sua prima configurazione urbanistica ordinata secondo un cardo e un decumano e in diversi toponimi. Lo sviluppo più importante è però successivo riferibile all'epoca longobarda nella quale fu costruita la sua prima cerchia di mura. Un secondo periodo di sviluppo fu qualche secolo dopo, quando la città fu fra i primissimi liberi comuni (il suo Statuto dei

Consoli risale al 1117), si ingrandì e si dotò di una seconda cerchia muraria, distrutta due secoli più tardi dalla Signoria di Firenze, che nel XVI secolo fece erigere la terza e ultima cerchia, detta anche fiorentina (img.1), molto più ampia con bastioni e fortezze, più dedicati al controllo della città che a quello di eventuali aggressori esterni. Così, per alcuni secoli, praticamente fino alla II Guerra Mondiale, è esistita una Pistoia murata che al suo interno conteneva un terzo di città edificata e due terzi di campagna urbana. Il fenomeno delle attività vivaistiche è nato a metà dell'800 dentro questi spazi urbani e vi è rimasto per circa un secolo. Oggi Pistoia è una città di medie dimensioni (circa 100.000 abitanti) e gli orti urbani hanno nel tempo perduto la loro destinazione vivaistica e solo in parte sono stati saturati dallo sviluppo edilizio della seconda metà del '900. Solo alcuni di questi spazi sono pubblici, la maggior parte risulta di proprietà privata, specie di vari enti ecclesiastici, eredità di conventi e ospedali che contornavano il centro storico della città; tale genesi ed evoluzione li ha preservati da speculazioni e dissipazioni definitive, d'altro canto li ha resi di faticosa trasformazione, nonché di difficile apertura e collegamento con le altre parti della città.

Il Landscape Design Lab ha considerato essenziale lo studio delle suddette aree per una successiva elaborazione progettuale, ponendolo quindi come base strutturante di tutto il lavoro di ricerca. Ad oggi sono state individuate 12 aree racchiuse o confinanti dalle mura fiorentine che si presentano ricche di interesse storico e cariche di molteplici potenzialità. Sono attualmente tutte oggetto di studio, oltre che dal LDL, anche da soggetti esterni interessati e coinvolti nell'iniziativa come gli studenti del corso magistrale di Architettura del paesaggio dell'Università degli studi di Firenze, che le utilizzeranno come oggetto di approfondimento progettuale per la loro tesi di laurea. Oltre questo, l'attività del LDL ha avvicinato ed accolto la richiesta anche di progetti di più ampio respiro come un programma di alternanza scuola/lavoro dell'ITCS Pacini di Pistoia, che ha previsto un programma di riqualificazione del giardino del Conservatorio di San Giovanni, una delle aree considerate in Pistoia Millefiori, attualmente oggetto di forte degrado fisico e sociale.

È stata prodotta una planimetria generale (img.2) su cui sono state segnate le aree principali di studio. Si può notare come il centro murato di Pistoia sia di piccole dimensioni, con la forma quadrangolare di circa un chilometro di lato. Le aree che possono essere interessate progressivamente dal programma di fatto sono molto vicine, facilitando le connessioni che si possono attivare e la riscoperta del sistema di cornice verde che Pistoia si porta dietro da secoli. In questa ottica la città murata presenta già un tessuto continuo di spazi aperti pubblici costituito dalle strade e da una trama storica importante, le quali garantiscono una buona vivibilità di base, comunque da migliorare. Nell'ambito di queste considerazioni risulta molto interessante il nuovo PUMS del comune pistoiese (Piano Urbano della Mobilità Sostenibile), perché prevede l'inserimento di ulteriori *zone 30*, l'integrazione di collegamenti pedonali e ciclabili, diverse pedonalizzazioni. Lo studio, come piano pluriennale di impegno privato, pubblico e cittadino, vuole riportare la popolazione a considerare ed a vivere tutti le aree urbane come spazi per la collettività. Per quanto concerne invece la composizione urbana, tutto il sistema di aree si pone come un connettivo verde tra il borgo storico e le espansioni più recenti. Per il loro reinserimento nelle dinamiche di uso pubblico emerge la necessità di assecondare e potenziare la percorribilità continua della cornice muraria seguendo le assialità longitudinali, in parte esistenti, nonché di spingere la progettazione verso nuove aperture trasversali.



img.2

La natura degli spazi individuali è molto varia, seppure provenienti da trascorsi abbastanza vicini (spazi conventuali, ecclesiastici, ospedalieri, in buona parte poi trasformati in vivai), con una situazione attuale incerta e ambigua e un futuro ancora da scrivere. Il progetto si è posto l'obiettivo di aprirli a usi pubblici e collettivi, casomai con modalità controllate e progressive, ma la scommessa vera consiste nella individuazione di forme di gestione e di attività che nel tempo potranno assicurare la vita e lo sviluppo di tali aree. Non è certo pensabile una trasformazione tout court in giardini che poi rimarrebbero abbandonati a se stessi e fonte di ulteriore degrado. Lo spazio più prestigioso e di maggiore visibilità fra tutti quelli individuati nel masterplan ci dà la possibilità di creare un giardino tematico di assoluto valore, strettamente collegato al prezioso arazzo conservato nell'Antico Palazzo dei Vescovi da cui prende il nome l'intero progetto. In questa area verde una rappresentazione botanica e orticola, nonché una contemporanea interpretazione artistica, che sono in fase di progettazione avanzata e che verranno realizzate come primo tassello del mosaico, attirerà un flusso di visitatori capace di sostenere l'attività di un piccolo nucleo imprenditoriale, nei primi tempi sostenuto dalla Fondazione e da una cooperativa sociale specializzata nella cura del verde. In una porzione di questa area vescovile, ma soprattutto in quelle altre ritenute adatte per dimensioni e localizzazioni, saranno delimitati degli spazi opportunamente dotati di servizi, destinati a orti, che in queste prime fasi del progetto ospiteranno le fasi pratiche e lavorative dei corsi di formazione destinati a persone in disagio sociale ed economico, come dei campi scuola. Nel mentre si cercherà di rendere pubbliche queste iniziative e trasformazioni, per avvicinare la cittadinanza del quartiere e della città, affinché ognuno possa trovare un interesse e un possibile ruolo attivo nella gestione

di questi spazi. Nel tempo saranno così costruiti dei percorsi di partecipazione per la realizzazione di orti e giardini, nonché di relative regole di comportamento, che ne permetteranno la vita e l'esistenza stessa, nel quadro di una trasformazione generale sistemica e coerente con il contesto ove si collocano. Possiamo dire che questa fase del progetto Pistoia Millefiori sta realizzando un cammeo prezioso (il giardino vescovile dell'arazzo) e predisponendo una cornice che nel tempo dovrà contenere molte altre realizzazioni verdi.

Sono stati individuati diversi livelli di studio e progettazione e preliminarmente si è proceduto a una schedatura comune per tutte le aree considerate per una lettura ed una interpretazione omogenee. Nelle schede tipo elaborate sono state estrapolate e messe a confronto diverse informazioni cartografiche, fotografiche e urbanistiche che presentano le singole aree: foto aeree prospettiche e panoramiche, carte catastali odierne confrontate con quelle storiche del catasto leopoldino, indagine fotografica originale che ne documenta gli spazi a terra, sintesi dei principali strumenti di governo del territorio (piano strutturale e regolamento urbanistico). In questo modo si descrive quella che è la situazione attuale e cosa si prevede per le aree in questione. Sono state considerate anche le diverse indicazioni di piano, quali le permanenze storico-ambientali, la carta degli usi e funzioni, il piano della mobilità e lo schema direttore della cintura verde. Preliminarmente all'approfondimento analitico sulle prime aree urbane disponibili, il laboratorio sta lavorando a un piano generale che metta a fuoco le relazioni reciproche fra le varie aree, fra queste e il resto della città (altre aree verdi esistenti, vie e piazze pubbliche, ecc.), e individui gli interventi necessari affinché le singole porzioni non rimangano isolate ma vengano messe a sistema. Le aree prioritarie per l'anno 2017 oggetto di convenzione sono: l'area retrostante al Vescovado, gli spazi della Casa dell'Anziano, il giardino dell'ex Convento dei Cappuccini. Sono aree molto differenti tra loro sia per le loro caratteristiche fisiche e spaziali, che per gli usi, passati, attuali e potenziali.

Se la città è per sua natura uno spazio con forti dinamiche, nel caso dell'area di pertinenza al palazzo vescovile, queste sono veramente spinte. L'area retrostante il Palazzo Vescovile di via Puccini è una delle testimonianze più rilevanti dei citati campi ad orti che per cinque secoli hanno connotato la città e che ancora oggi, pur in forme diverse, ne arricchiscono il paesaggio. La natura degli spazi individuati è molto varia, seppure provenienti da trascorsi passati abbastanza vicini (spazi conventuali, ecclesiastici, ospedalieri, in buona parte poi trasformati in orti vivaistici), con una situazione attuale incerta e ambigua e un futuro ancora da scrivere. Il progetto si è posto l'obiettivo di aprirli a usi pubblici e collettivi, casomai con modalità controllate e progressive, ma la scommessa vera consiste nella individuazione di forme di gestione e di attori che nel tempo potranno assicurare la vita e lo sviluppo di tali aree. Non è certo pensabile una trasformazione *tout court* in giardini che poi rimarrebbero abbandonati a se stessi e fonte di ulteriore degrado. Lo spazio più prestigioso e di maggiore visibilità fra tutti quelli individuati nel masterplan ci dà la possibilità di creare un giardino tematico di assoluto valore, strettamente collegato al prezioso arazzo conservato nell'Antico Palazzo dei Vescovi da cui prende il nome l'intero progetto. In questa area verde una concorrendo positivamente a determinarne qualità e potenziali di sostenibilità. Com'è accaduto in altri casi diffusi nella città e diversamente dai suoi siti monastici, come il vicino Giardino dell'ex Conservatorio di San Giovanni, l'area ha partecipato allo sviluppo della principale attività economica

pistoiese, il vivaismo, presente fino a pochi anni fa, testimonianza di un ricorrere storico nella realtà locale del rapporto strutturale con le piante. L'opzione di rigenerazione e conservazione che il programma Pistoia Millefiori propone unisce a queste caratteristiche essenziali un ulteriore fattore di sostenibilità costituito dalla finalità sociale specifica a cui è dedicato. La progettazione può ricercare nella parte dell'area prossima alla via Zamenhof il respiro e l'immagine di luogo collettivo urbano. La dimensione dell'area consente di interpretarne il preminente significato di spazio collettivo ad accesso libero dotandola di una marcata permeabilità, attraverso una rete di percorsi e di spazi di sosta diffusa in tutta la sua estensione. Inoltre qui si vuole creare un giardino dedicato all'Arazzo Millefiori, conservato nell'Antico Palazzo dei Vescovi, con una sua interpretazione contemporanea, ovviamente basata sulla ricerca di identificazione botanica che in parallelo alcune ricercatrici del Museo di Storia Naturale di Firenze stanno svolgendo.



img.2



img.3



img.4

Per la Casa dell'Anziano è stato concesso uno spazio più piccolo, circa un quarto rispetto al precedente, porzione di una molto ampia, pertinenze del Seminario e dell'antico convento francescano di San Benedetto. L'area (img.2) ha una sua precisa definizione spaziale in quanto

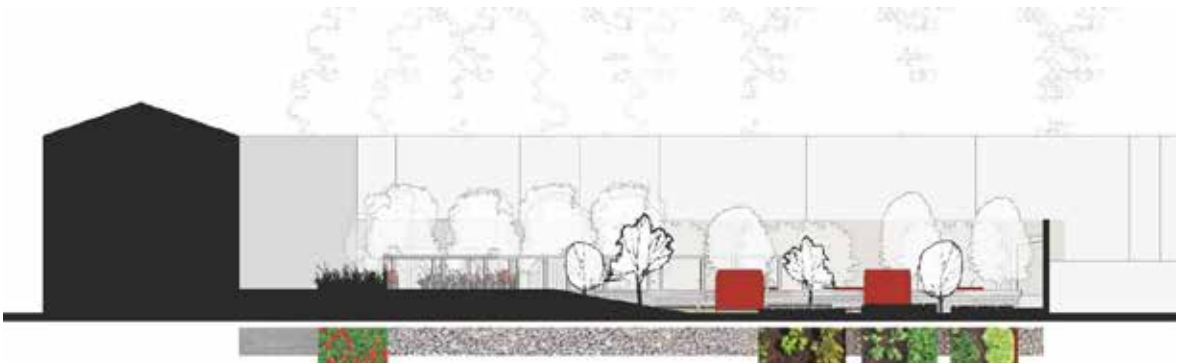
incastonata dentro una cortina muraria su tre lati e doppio filare di tigli ad est, con forti potenziali di connessione urbana con percorsi longitudinali lungo le mura e altri trasversali pedonali e ciclabili. La delicatezza delle attività presenti, quali l'ospitalità di anziani e il Centro Alzheimer, hanno imposto un unico accesso regolamentato e tutta l'area appare oggi come un insieme di spazi indipendenti e diversi tra loro segnati da percorsi pedonali e carrabili, funzionali ai suddetti centri e delle altre attività presenti. Il rilievo botanico esistente e le sezioni dello stato di fatto indicano come l'area contenga un patrimonio arboreo discretamente importante. La planimetria generale di una prima ipotesi progettuale (img.3-4) vede nella riconfigurazione del giardino l'inserimento di orti, suggerendo delle relazioni più ampie. Risulterà poi fondamentale la individuazione di un modello socio economico per la gestione degli orti, per la definizione progettuale di questi spazi, assecondando quindi le differenti esigenze logistiche e funzionali, quali il passeggio e la presenza di bambini e anziani. L'obiettivo generale di Pistoia Millefiori qui è ben raggiungibile grazie all'ambivalenza di orto e giardino, poiché è questo a cui si aspira: l'integrazione con la città e con le sue molte funzioni.



img.5



img.6



img.7

Il giardino racchiuso tra le mura del complesso dell'ex convento dei Cappuccini (img.5), oggi utilizzato come centro di prima accoglienza di migranti, necessita di un'adeguata ridefinizione degli usi e riqualificazione complessiva. L'area ha forti legami con le strade e spazi aperti che corrono

lungo il torrente Brana nella parte nord-est del centro urbano, ma ancora più forti sono quelli con il confinante comparto del Ceppo, area dell'ex ospedale cittadino, oggi connotato da parcheggi, edifici e spazi aperti sottoutilizzati. Il piano particolareggiato del Ceppo definito dal comune di Pistoia prevede comunicazioni e percorsi pedonali trasversali che riportano l'area in relazione con gli spazi confinanti, come appunto l'area dei Cappuccini e le vicine piazze e strade della città. A livello progettuale (img. 6-7) l'inserimento di spazi dedicati a colture orticole, insieme a quelle sociali (accoglienza migranti e ospitalità per familiari di detenuti), si posizionerebbe così in un punto strategico urbano. Il muro che cinge l'area è parte dell'architettura originaria e come tale è stato considerato e mantenuto, adattandolo alle nuove esigenze funzionali del giardino. Il suo interno vede configurarsi il medesimo concetto espresso per l'area della Casa dell'Anziano: l'inserimento di orti all'interno di un progetto unitario. Infatti l'area è stata riprogettata nella sua totalità assecondando le esigenze che questo luogo ha, riqualificando tracce di un passato giardino e integrando lo spazio degli orti affinché essi siano parte di sistema.

Si è provveduto ad effettuare sopralluoghi per rilevare lo stato attuale, in primis il patrimonio arboreo ed arbustivo presente. Risulta opportuna una valorizzazione di questo patrimonio vegetale che potrebbe essere sfruttato sia come guida progettuale che come pronto effetto per la resa finale dell'orto-giardino. Le elaborazioni progettuali sono in corso, ma già ora quello che risulta interessante su queste aree è che, semplicemente agendo su alcuni punti nevralgici, come nuovi ingressi e viabilità, si consente la riattivazione di spazi interni, generando nuove connessioni, la vivibilità dei giardini e l'eliminazione dell'effetto "fossa" caratteristico di molti giardini storici.

Il progetto approvato e finanziato dalla Fondazione Caript ha una durata triennale (2017-2019) e in questo primo anno stiamo gettando le basi per un percorso che vorremmo di più ampio respiro, in quanto le aree potenzialmente disponibili sono, come visto, perlomeno una dozzina, ma procedendo nelle indagini e nella coscienza urbana ci auguriamo che se ne rendano disponibili anche altre da parte di enti e di privati che capiscano e condividano lo spirito del progetto. Con le risorse umane e finanziarie messe a disposizione, è sostenibile arrivare al progetto esecutivo e alla trasformazione di una o due aree urbane per ogni anno, per cui se il meccanismo che stiamo predisponendo si dimostrerà efficace, avremo un lavoro molto lungo davanti. L'importante è procedere passo dopo passo con sguardo strategico molto lungo, ma anche con piccole realizzazioni concrete da costruire giorno per giorno. La massima di Thomas Alva Edison – *genio = 1% ispirazione e 99% traspirazione* – come dobbiamo sempre ricordare, per il paesaggio vale ancora di più.

Bibliografia essenziale

- Beneforti G. (1979) Storia urbanistica di Pistoia 1840-1940, Pistoia: Tellini Editore
- Beneforti G., Cipriani A. (2005) La pianificazione urbanistica a Pistoia nel dopoguerra (1949-1972), Pistoia: Associazione Storia e città
- Beneforti G. (2015) La pianificazione urbanistica di Pistoia 1971-1998, Pistoia Bertoncini E. (2014) Orticoltura (eroica) urbana, Pisa: MdS editore
- Biagini E. (1996) La nascita del vivaismo e il suo sviluppo nel Pistoiese dal 1849 al 1950, Pistoia: Farestoria n.28
- Breschi R. (1984) La città ed i sobborghi nella prima metà dell'ottocento, Pistoia: Società Pistoiese di Storia Patria
- Corrado M. Lambertini A. (a cura di) (2011) Atlante delle Nature Urbane, Bologna: Editrice Compositori
- Donadieu P. (2014) Scienze del Paesaggio, Pisa: Edizioni ETS

* Architetto Paesaggista - Dipartimento di Architettura di Firenze - Landscape Design Lab

**Dottore agronomo - Fondazione Cassa di Risparmio di Pistoia e Pescia

*** Professore, Architetto - Dipartimento di Architettura di Firenze - Landscape Design Lab

**** Architetto - Dipartimento di Architettura di Firenze - Landscape Design Lab

La creatività come pratica di resilienza territoriale

Carlo Colloca*, Roberto Giuliano Corbà** e Roberta Pastore***

1. *La città fra utopia, creatività e resilienza*

Nelle società contemporanee, caratterizzate da una molteplicità di schemi, paradigmi, necessità e bisogni (enfattizzati dai *media*) resta viva l'utopia; l'immaginare e il desiderare realizzata una città ideale, declinata in base alle diverse domande di città. Un forte attaccamento alla città che resiste al di là delle varie crisi e che si ritrova nelle parole di Italo Calvino ne *Le città invisibili*: «le città sono un insieme di tante cose: di memoria, di desideri, di segni d'un linguaggio; le città sono luoghi di scambio, come spiegano tutti i libri di storia dell'economia, ma questi scambi non sono soltanto scambi di merci, sono scambi di parole, di desideri, di ricordi». Quello che si domanda alla città, divenuta la realtà più diffusa dell'abitare umano (si prevede che per il 2050, il 75% della popolazione mondiale vivrà in contesti urbani) è una nuova vivibilità. Emerge sempre con maggiore incisività una richiesta di sostenibilità che si può rintracciare già fra le utopie urbane dell'antichità quando si immaginava l'esigenza di un superamento delle condizioni di disuguaglianza sociale e di un maggiore equilibrio con la natura con l'obiettivo del benessere degli abitanti della città. Utopia e creatività si sono da sempre nutrite l'una dell'altra.

Nelle pagine che seguono si propone una riflessione interdisciplinare fra sociologia del territorio e scienze della progettazione sul ruolo che la dimensione creativa – quale tratto saliente della società della conoscenza – può avere come pratica di resilienza territoriale e di sviluppo della sostenibilità. È evidente il ricorrente uso/abuso, troppe volte *tattico*, dei concetti/processi di *creatività* e *resilienza*, nonché degli scivolamenti semantici ai quali entrambi si prestano. Si vuole evidenziare – tramite il ricorso alla presentazione di due casi di ricerca-progettazione, ai quali gli autori del saggio hanno lavorato – quanto la creatività, e dunque il ricorso a risorse materiali e immateriali, possa contribuire ad elaborare scelte che assecondino lo sviluppo sostenibile di un territorio all'insegna della legalità e della rigenerazione urbana. Dunque la resilienza di una società locale quale risorsa di un progetto sostenibile e creativo. I due progetti hanno interessato rispettivamente: l'area di San Teodoro nel quartiere periferico di Librino a Catania e la definizione delle linee guida del piano urbanistico comunale di Battipaglia. È opportuno sottolineare che l'iniziativa di entrambi i progetti nasce da attori istituzionali, ovvero il Senato della Repubblica e un ente locale¹ affinché – come sostiene Jean-Louis Cohen, nell'*Introduzione* a *Les nouveaux albums des jeunes architectes 2001/2002* – lo Stato agisca per riequilibrare «il mercato attraverso l'esercizio di una missione regolatrice che consenta ad ogni generazione di apportare la propria visione al dibattito architettonico contemporaneo».

Va anche detto che troppe volte si erge la *creatività* a prerequisito della progettazione, ma in realtà senza un'opportuna dose di riflessività nell'agire progettuale² che ne potrebbe limitare le retoriche (Amendola 2016). Si pensi agli eventi di *street art* che molte amministrazioni locali

promuovono quale soluzione per un maggiore decoro urbano, confondendolo con esercizi di decorazione: gli esiti *pop* di tali pratiche di *make up* urbano rendono le città sempre più omologate e sovrapponibili. E ancora: *l'urban farming* dove terrazzi-orti, tetti giardino e verde verticale sono presentati da certa la politica locale, con la complicità di taluni progettisti *archi glamour*, come una risposta ai problemi ambientali, mentre sembrano più l'effetto di tendenze *radical chic*. Ogni territorio, poi, *deve avere* almeno una sua *via del gusto o delle arti*, si pensi alla «Strada degli scrittori», nuova denominazione della strada statale 640 di Porto Empedocle dal 2013. Un itinerario che invita a ripercorre i luoghi vissuti e amati da scrittori quali Pirandello, Sciascia, Tomasi di Lampedusa e Camilleri e vissuti dai personaggi dei loro romanzi; basti pensare ai *paesaggi di Montalbano*, ovvero le *location* della serie televisiva, che da anni sono tappe di numerosi tour turistici. Interventi che si spiegano anche per la necessità dei territori di essere competitivi nel mercato turistico globale.

Forse necessiterebbe attribuire maggiore rilevanza al *territorio* «come risorsa di eccellenza [...] e come produttore di valore nel 'capitalismo di territorio', in cui il capitale è essenzialmente capitale territoriale, identitario e relazionale» (Carta 2007, 12). Si tratta di un nuovo paradigma forse rintracciabile nella «sostenibilità creativa» teorizzata da Michael LaFond – direttore dell'Istituto per la sostenibilità creativa di Berlino³ – ovvero l'intento dello sviluppo urbano sostenibile dovrebbe prendere avvio da proposte culturali prima che da soluzioni tecnologiche. Dunque sostenibilità intesa come questione culturale. Tramite obiettivi di sostenibilità creativa si può interagire con le società locali per comprendere gli stili di vita nonché i sogni di quanti le vivono. Tale *visione* è possibile tematizzarla anche con il contributo della progettazione partecipata, purchè sia presente un'analisi approfondita e sociologicamente orientata dei luoghi che consenta una più articolata comprensione delle esigenze e delle ragioni delle scelte dei cittadini, nonché li coinvolga nella valutazione delle opere progettuali. Per superare una progettazione scenica dei territori, torna, dopo anni di silenzio, la necessità di un rapporto proficuo tra la progettazione e le scienze sociali per concettualizzare i *territori* in base alle rispettive capacità di strutturazione sociale e simbolica e, dunque, coglierne la correlazione fra luogo fisico e dinamiche socio-culturali, politiche ed economiche.

2. Le responsabilità dell'architettura e la scelta del rammendo del tessuto urbano: il caso di Librino

I progetti si presentano all'architetto come domande alle quali occorre dare risposte. Ci si muove in bilico tra il furore dell'urgenza e l'impegno della pazienza: un *percorso colto* scandito dalla capacità di analisi e di sintesi che non cede all'incanto della soluzione facile e precostituita, ma punta a generare soluzioni idonee. La creatività conduce a strade non battute e questo presuppone coraggio e professionalità per capire il proprio tempo, per sentire i bisogni, per strutturare e definire in modo nuovo il proprio sapere. Sembra diffusa un'architettura piegata alle logiche del mercato che hanno imprigionato la forma in ciò che soddisfa una richiesta contingente riducendo ogni capacità previsionale. Un'architettura *cotta e mangiata* che manca di visioni e alimenta illusioni. È tramontata l'immagine del *progettista demiurgo* che crea e plasma pezzi di città, al contempo ci si affatica nella ricerca di aggettivi accattivanti per etichettare l'architettura del momento: *sostenibile, partecipata, sociale*, che semplificano un argomento che semplice non è. Occorrerebbe piuttosto parlare di un'architettura a misura di essere umano, rispettosa dell'ambiente, capace di collegare le persone e i

luoghi, di mettere in rete le idee e le risorse, generatrice di creatività, di opportunità e, in particolare modo, di comunità. La progettazione dev'essere corale perché, per citare Giancarlo De Carlo: «l'architettura è troppo importante per essere lasciata soltanto agli architetti». L'architetto deve ritornare a progettare, sensibilizzato certo dal contesto cognitivo dei cittadini, ma forte delle proprie competenze. Gli spazi sempre di più influenzano l'agire sociale ed economico e quindi l'intersezione fra architettura, urbanistica e scienze sociali svolge un ruolo fondamentale per la diffusione del benessere sociale. L'incoscienza politica e progettuale del recente passato ci ha consegnato *mostri urbani* causa di marginalità sociale e di *bruttezza*. L'architettura ha il dovere di ritornare a generare *bellezza* non riducendola ad *appeal estetico*, ma legandola a qualcosa di più profondo, alle idee, alle emozioni. Un'urbanistica insana ha sacrificato *l'urbanità* a favore della speculazione formando paesaggi rarefatti, grigi, anonimi, privi di servizi: un susseguirsi di veri e propri deserti di civiltà.

Il gruppo G124 promosso da Renzo Piano si occupa delle periferie – *“la città del futuro, la città che sarà”*. Piano, all'indomani della nomina a senatore a vita, nel 2013, ha inteso interpretare tale incarico con il linguaggio a lui più consono, quello dell'architettura. L'architetto *prestato alla politica* ha immaginato un progetto di respiro lungo con la volontà di nutrire una sensibilità pubblica e una coscienza critica sul tema delle periferie. Ha promosso un lavoro da *architetto condotto* che si sente parte dei bisogni di chi vive le periferie, per realizzare interventi esteticamente gradevoli e duraturi. Si tratta di luoghi che necessitano di cure, che generino sentimenti di appartenenza e assecondino una cultura democratica. Le ingiustizie sociali, non possono e non devono trasformarsi in ingiustizie spaziali che *producono* luoghi incapaci di trasmettere emozioni. Bisogna difendere la bellezza, anche correndo il rischio di essere etichettati come *retorici*: la bellezza è una forma di investimento nel futuro. Da sola non può salvare le periferie, ma serve a fecondare piccole speranze e pratiche di socialità. Dunque la creatività diventa un'alleata indispensabile che si alimenta di empatia, conoscenza e resilienza suscitando un sentimento di *emföhlung*, ovvero «sollecitazioni fisiche e psicologiche provocate dalla debolezza o dalla forza di una linea, dalla flessibilità o dalla contrazione di uno spazio, dalla pesantezza o dallo slancio di un volume» (Zevi 1972, 34). È stato un lavoro mosso da motivazione professionale e empatia quello svolto a Catania, nel quartiere di Librino, nel primo anno di lavoro di G124, fatto di ascolto, confronto, ma anche di accesi dibattiti fra il team di progettisti e i cittadini coinvolti: il tutto ha sprigionato una carica creativa capace di contagiare realtà e luoghi che prima si ignoravano. Librino rappresenta uno dei più drammatici fallimenti del periodo delle *New Town* in cui una smisurata fiducia verso il progresso, da una parte, ma anche la speculazione, dall'altra, hanno condotto ad una condizione di esasperante esclusione sociale. Il piano di zona di Librino fu progettato dall'architetto giapponese Kenzo Tange che aveva immaginato un territorio bello, efficiente, ricco di servizi, aree verdi con collegamenti continui e diretti con il resto della città. Così non è stato. Oggi vivono a Librino circa 79.000 persone, è praticamente una città, ma senza luoghi di incontro, senza servizi essenziali. Ha il 23% del verde pubblico di Catania, ma è quasi completamente inaccessibile, conta soltanto il 4% delle attività produttive della città e la disoccupazione coinvolge il 30% dei residenti. Fino al 2015 non c'erano istituti superiori, con un incremento della dispersione scolastica e con i giovani (il 50% dei residenti è *under 30*) facile *preda* della criminalità organizzata, troppo spesso l'unica alternativa possibile

per sopravvivere. La mobilità è garantita soltanto da imponenti assi stradali capaci più di dividere che di unire e le macerie di un teatro mai utilizzato è uno dei principali *parchi gioco* per bambini. È la Librino di Viale Moncada, *la periferia della periferia*, un fallimento non soltanto progettuale, ma anche politico e sociale. Nel quartiere, però, c'è anche un'azione sociale organizzata per opera di un volontariato laico e religioso che promuove quanto *di bello e di buono* sono capaci di realizzare i residenti se coinvolti e seguiti, soprattutto le giovanissime generazioni.

Una realtà molto complessa si è presentata al team G124, ma con un anno a disposizione si è puntato ad una conoscenza dei luoghi nutrendola di passeggiate nelle strade e di confronti con i cittadini per individuarne i bisogni, le paure, i desideri. Un approccio che conciliasse i saperi del sociologo con quelli dell'architetto è apparsa come l'unica strada da seguire per sviluppare un progetto che legasse *resilienza, creatività e sostenibilità*. Si è cercato di cogliere attraverso un *masterplan delle opportunità* quanto di irrisolto c'è nel quartiere: sono state delineate le azioni praticabili a breve e lungo tempo, con impegni economici di varia dimensione, capaci di innescare un processo di reale rigenerazione urbana. Un obiettivo non legato al mero recupero edilizio, ma a qualcosa di più profondo che potesse abbracciare sia la sfera ambientale che sociale. Un'opera di riammagliamento delle parti esistenti, in particolare tra le scuole che sono tra i pochi *avamposti* di legalità e cultura all'interno del quartiere, puntando all'inserimento di nuovi spazi, capaci di divenire luoghi iconici con i quali identificarsi e soprattutto a misura di bambino. La complessità e l'estensione dell'area esigevano però, una restrizione del campo d'azione e bisognava effettuare uno *zoom* progettuale su cui intervenire. Così, come contemporanei *flâneur*, si è camminato per Librino, osservato i suoi palazzoni, le immense strade, i vuoti urbani, *inciampando* anche in storie belle, ricche di umanità e di speranza: un gruppo di giovani ostinati, i «Briganti» che sottraggono ai clan mafiosi i più piccoli, avviandoli al rugby e ancora una preside determinata che cerca di portare la *normalità* all'interno di una scuola, la «Vitaliano Brancati» che ha l'aspetto di un carcere e non ha spazi ricreativi. I Briganti operano da anni a Librino e hanno più volte chiesto alle varie amministrazioni locali di poter utilizzare una struttura sportiva abbandonata nell'area di San Teodoro. Non ricevendo risposte dalle istituzioni, il 25 aprile del 2012 hanno deciso di *liberare* dall'incuria e dall'abbandono la palestra e l'area esterna, occupando di fatto la struttura sportiva. Sono partite da quel gesto una serie di iniziative sportive, culturali e sociali che hanno acceso una fiammella di speranza nel quartiere. In seguito, un gruppo di anziani ha organizzato un sistema di orti nell'area circostante il campo sportivo, diventando così il luogo di incontro più vivace di Librino. Un paradosso se si pensa che soltanto dall'occupazione della struttura sportiva di San Teodoro (costruita per le Universiadi del 1997, ma ben presto inutilizzata e vandalizzata) si è generato per i residenti un *diritto allo spazio pubblico* negato dalle istituzioni. A pochi metri da San Teodoro si trova la scuola Brancati con le inferriate alle finestre perché è periodicamente oggetto di furti e non ha luoghi dove far giocare i bambini, se non un piazzale esterno. Si è deciso di partire da questo *pezzo di tessuto urbano* dove l'assenza dello Stato è stata sopperita dalla determinazione e dalla generosità di volontari, di insegnanti e di ortolani. È iniziata così una fase intensa di ascolto tramite *focus group* ed interviste che hanno coinvolto persone di varia estrazione socio-economica e culturale, ponendo così le basi per trasformare bisogni e desideri in un progetto concreto e condiviso, denominato *Buone azioni per Librino (BaL)* (fig. 1).

Ha preso forma un progetto più volte discusso con i destinatari e modificato per renderlo realmente rispondente alle tante *domande di città* (Amendola 2010). Si è partiti da un'idea molto semplice, ovvero collegare due strutture potenzialmente complementari: una scuola senza spazi dove praticare sport e un'area sportiva non utilizzata. È stato generato così uno spazio pubblico a misura di bambino, inframmezzato da orti didattici e da un parco giochi bidimensionale. Un piccolo progetto, se si pensa alla vastità e alla complessità del quartiere, ma con un forte significato simbolico racchiuso nell'idea del *rammendo* quale atto di solidarietà nei confronti della città, di ciò che già esiste e che va recuperato affinché abbia una nuova vita. Il progetto *BaL* è stato presentato alla città: sono stati invitati a San Teodoro l'amministrazione locale, i cittadini, le associazioni di categoria, le scuole, l'università, la magistratura, le forze dell'ordine, gli attori economici: a quanti sono intervenuti non sono stati richiesti finanziamenti, ma un contributo in professionalità e in forniture di materiali per realizzare il progetto. Al termine dei lavori, la scuola e la palestra erano finalmente collegate, l'area era stata messa in sicurezza terezzando il terreno, recintandolo, dotandolo di una rete idrica e rendendolo più praticabile in seguito alla bitumazione dell'area di accesso e di sosta. L'asfalto è apparso subito come una *grande lavagna* su cui realizzare un vero e proprio parco giochi a due dimensioni dove i bambini avrebbero potuto riappropriarsi dello spazio pubblico. Un'opportunità progettuale che è stata condivisa con 25 giovani fra grafici, architetti, ingegneri e designer, alcuni residenti a Librino, coinvolti in un workshop, «Giochi di Strada», che ha avuto uno step progettuale e uno esecutivo. Approfittando della chiusura delle scuole per le celebrazioni di Sant'Agata, patrona di Catania, l'area di San Teodoro è stata *invasa* da giovani *armati* di vernici, rulli e teli colorati per realizzare il progetto. Un lunedì di metà febbraio 2015 gli studenti della Brancati, rientrando a scuola, hanno trovato colori e giochi dove solitamente c'era soltanto rifiuti e sterrato (fig. 2)⁴.

In maggio è anche arrivata l'assegnazione dell'area sportiva ai Briganti da parte del Comune: da *occupanti* sono divenuti *affidatari*. Gli effetti delle nuove responsabilità e il nuovo rapporto con le istituzioni sono un qualcosa che si potrà valutare nel tempo, ma il progetto di *rammendo socio-territoriale* ha dato voce alle risorse resilienti del quartiere.



Fig. 1 – Catania-Librino, Area San Teodoro, Progetto BaL. Fig. 2 – Catania-Librino, Area San Teodoro, bambine nel parco giochi

Il passaggio successivo, quello in cui si è potuti intervenire in maniera più strutturale l'ha realizzato il Comune, con l'apertura nel settembre 2015 di due istituti superiori omnicomprensivi e, nel contempo, è stato messo in funzione un servizio di trasporto pubblico veloce, il *Librino Express* che sta contribuendo a riconnettere la periferia con il resto della città. Nel 2016 c'è stata la partecipazione dell'ente locale al bando ministeriale *per la riqualificazione delle aree degradate* candidando Librino. È stato un segno di continuità e di lungimiranza che ha rafforzato il piccolo contributo che *BaL* ha dato alla rigenerazione del quartiere. In seguito è arrivato anche l'impegno da parte del CONI ad investire nella ristrutturazione della palestra e nel campo di rugby. I *Briganti* e l'amministrazione locale hanno iniziato a confrontarsi, la scuola Brancati e i Briganti hanno iniziato a *frequentarsi* superando un atteggiamento da *vicini di casa* che in precedenza si guardavano con sospetto e, al contempo, il numero degli orti sociali si è notevolmente incrementato.

3. *Dall'urbanistica della rendita all'urbanistica della collaborazione*

Negli anni in cui l'Italia si trasformava in una realtà industriale competitiva e intere famiglie abbandonavano i contesti rurali di residenza per trasferirsi nelle aree periurbane delle grandi città, la disciplina urbanistica si è occupata essenzialmente di progettare e gestire le nuove espansioni della città (Indovina 2012). Oggi, a distanza di circa settant'anni, con un contesto socio-economico radicalmente cambiato, «le città non devono più espandersi» (Piano 2015). Finalmente è sempre più diffusa la consapevolezza dell'*esauribilità* delle risorse, la gestione delle quali (territoriali, ambientali, economiche, socio-culturali e umane) è il compito fondamentale al quale l'urbanistica è chiamata, al fine di immaginare modelli resilienti di governo della città e dei territori che producano trasformazioni sostenibili dello spazio urbano, capaci di generare luoghi adatti ai nuovi bisogni delle società. Dentro questa linea di pensiero, e nonostante l'assoluta obsolescenza delle normative nazionali, si stanno quindi sviluppando numerose sperimentazioni che di fatto stanno iniziando, in maniera sempre più incisiva, a riscrivere le *regole del gioco* mettendo in discussione gli strumenti dell'urbanistica tradizionale e iniziando una lenta transizione dall'*urbanistica della rendita* all'*urbanistica della collaborazione*. Nell'economia della riqualificazione degli spazi urbani, stanno assumendo infatti sempre più importanza e valore le risorse umane, ovvero «la principale risorsa disponibile a livello locale» (Aa.Vv. 2015), ovvero la volontà dei cittadini a costruire, per sé e per la comunità di appartenenza, un ambiente di vita migliore dove la creatività – intesa come la capacità collettiva di produrre idee, e soprattutto la capacità di intercettarla e trasformarla in valore – assume una straordinaria importanza, diventando elemento imprescindibile per generare qualità nelle trasformazioni. Basti pensare a genitori che costruiscono spazi giochi per i loro figli, anziani che trasformano spartitraffico incolti in orti urbani, giovani che inventano nuovi spazi di aggregazione, comunità di stranieri immigrati che realizzano luoghi per nuove forme di socialità etnicamente connotate, e ancora artisti che intervengono nella città, trasformando con la collaborazione dei residenti, interi quartieri in veri e propri musei di arte contemporanea a cielo aperto, trasformando luoghi periferici in nuovi incubatori socio-culturali. Tutte queste esperienze creative sono una risorsa inestimabile di cui il progetto di trasformazione urbana, e quindi l'urbanistica, non possono più fare a meno. Tra le esperienze di *urbanistica collaborativa* sulle quali intende soffermarsi questa riflessione,

si vuole citare come caso-studio e buona prassi il percorso che la città di Battipaglia ha affrontato nel 2015. In una fase politica molto delicata – l’ente locale si trovava all’epoca commissariato a seguito di infiltrazioni della criminalità organizzata⁵ – i commissari prefettizi hanno deciso di aprire un dialogo con la comunità locale, avviando in marzo un laboratorio sperimentale di urbanistica collaborativa per la stesura delle linee guida strategiche del nuovo piano urbanistico comunale⁶. Il percorso di stesura, durato sei mesi e coordinato dallo studio di Architettura *Alvisi-Kirimoto&partners*, ha visto coinvolti nel team molteplici professionalità: architetti, urbanisti, sociologi del territorio e giuristi. Per la prima volta nella storia di Battipaglia, un gruppo di esperti ha innescato una mobilitazione cognitiva coinvolgendo cittadini, imprese, società civile organizzata e istituzioni pubbliche nella costruzione di strategie di sviluppo locale attraverso dinamiche collaborative e tecniche di *co-design*. Il ripensamento della città ha preso avvio da una serie di incontri e sopralluoghi per conoscere il territorio, evidenziandone i punti di forza e le fragilità degli attori che in questo contesto operano. La riappropriazione degli spazi è iniziata dalla ex scuola De Amicis, un edificio dall’alto valore culturale e sociale, adibita a punto di incontro e di lavoro in cui pensare, insieme ai partecipanti al laboratorio, un nuovo modello di città (fig. 3).



Fig. 3 – Battipaglia, ex scuola De Amicis, laboratorio di co-progettazione

Le tematiche oggetto di discussione e progettazione sono state differenti e articolate: dagli spazi pubblici alla cura del territorio, dal riutilizzo dei *fantasmi urbani* alla valorizzazione dei luoghi della cultura. Ciascuna è stata inserita all’interno di quattro filoni di intervento che sono andati a comporre lo *scenario strategico* (fig. 4): *Battipaglia Pubblica, Ecologica, Rigenerata e Creativa*. Gli incontri fatti per immaginare e ripensare insieme una Battipaglia differente, sono quindi culminati in una serie di eventi conclusisi in una giornata di promozione della cultura della rigenerazione collettiva, ovvero *Battipaglia Collabora* (fig. 5).

Attraverso una serie di azioni esemplificative si è voluto anticipare emblematicamente le linee strategiche del futuro piano urbanistico della città, pensato come uno strumento sperimentale di attuazione collaborativa finalizzato a coinvolgere istituzioni e cittadini in un percorso basato sulla cura dei *beni comuni* urbani, ambientali e cognitivi della città. Quindi collaborazione e creatività collettiva al centro del processo di trasformazione e riappropriazione della città, quali strumenti necessari a riscrivere le regole di progettazione dei territori, verso un’urbanistica innovativa capace di rispondere non più soltanto alle regole di mercato, ma soprattutto alle aspettative dei cittadini,



Fig. 4 – Battipaglia, Scenario strategico condiviso



Fig. 5 – Battipaglia, studenti coinvolti nell'apertura della Nuova biblioteca

veri e unici destinatari dei processi di progettazione.

Note

¹ Cfr. il numero 1 del magazine *Periferie*, allegato de *Il Sole 24 Ore*, dedicato al primo anno di lavoro del gruppo G124 coordinato dal sen. Arch. Renzo Piano, <http://www.bellissimo1998.com/media/PERIFERIE.pdf> e, con riferimento al comune di Battipaglia, cfr.: http://www.comune.battipaglia.sa.it/il_comune/puc.

² Occorre che la dimensione della *riflessività* caratterizzi sia il *piano* che il *progetto*, ovvero «la capacità di riflettere su sé stessi nell'agire progettuale, di valutarne gli effetti e di sapere, quindi, controllare l'efficacia e la precisione del proprio progettare rispetto agli obiettivi dati» (Amendola 2009, 3).

³ Cfr. <http://www.cafebabel.it/societa/articolo/la-sostenibilita-e-creativa-intervista-a-michael-lafond.html>.

⁴ Il progetto *Buone azioni per Librino* ha ricevuto la menzione d'onore al premio internazionale *The Plan Awards 2015* nella sezione Urban Regeneration.

⁵ Cfr. <https://www.salernonotizie.it/2014/04/15/battipaglia-tre-commissari-nel-comune-sciolto-per-camorra/>

⁶ Cfr. <https://co-battipaglia.it/>

Bibliografia

Aa.Vv. (2015), *Linee guida per la stesura del piano urbanistico comunale di Battipaglia*, Battipaglia: Comune di Battipaglia.

Amendola G. (2009), *Il progettista riflessivo. Scienze sociali e progettazione architettonica*, Roma-Bari: Laterza.

Amendola G. (2010), *Tra Dedalo e Icaro. La nuova domanda di città*, Roma-Bari: Laterza.

Amendola G. (2016), *Le retoriche della città. Tra politica, marketing e diritti*, Bari: Dedalo.

Indovina F. (2012), *Governare la città con l'urbanistica. Guida agli strumenti di pianificazione urbana del territorio*, Rimini: Maggioli Editore.

Carta M. (2007), *Creative city. Dynamics, innovations, actions*, List: Barcellona.

Piano R. (a cura di) (2015), *Periferie, diario del rammendo delle nostre città*, IlSole24Ore, <http://www.bellissimo1998.com/media/PERIFERIE.pdf>

Zevi B. (1972), *Architettura in nuce*, Firenze: Sansoni.

Gli autori hanno progettato e sviluppato insieme l'impianto complessivo del capitolo.

Carlo Colloca è autore del paragrafo 1, Roberta Pastore è autrice del paragrafo 2; Roberto Giuliano Corbia è autore del paragrafo 3.

* Carlo Colloca è professore associato di Sociologia dell'ambiente e del Territorio presso l'Università di Catania

**Roberto Corbia è architetto-urbanista e lavora a Bologna presso *Mario Cucinella Architects*.

*** Roberta Pastore è architetto e lavora a Salerno presso la Società di ingegneria e urbanistica *RUNA Progettazione*

Il recupero del centro storico di Salerno tra slancio progettuale e rispetto della memoria storica

The recovery of the old town of Salerno between project dynamism and respect of historical memory

Rossella Del Regno*, Pasquale Cucco**

Key-words: recupero, restauro, progetto, città, centro storico

1. Introduzione

«Torna o mia prima felicità!| La gioia abita le strane città,| le nuove magie sono scese sulla terra| Città di sogni insognati,| costrutta da démoni con santa pazienza,| voi fedele canterò!| Un dì sarò anch'io uomo di sasso,| [...] | quel giorno, materne, stringetemi| nell'abbraccio vostro grande di pietra»ⁱ. I versi di de Chirico scrittore, composti a Parigi tra il 1914 e il 1915 e poi tradotti a Ferrara con il titolo di *Epòdo*, invocano la città dei sogni con grande nostalgia in un accorato grido di aiuto. È il grido dell'uomo contemporaneo affinché le città tornino ad essere luogo di incontro tra esperienza e pensiero, realtà e storia, ritornino ad essere *materne*, madri e genitrici.

Il volto della città contemporanea italiana è da sempre caratterizzato da un grande divario: il centro storico da un lato e la periferia dall'altro. Il primo, che attraverso l'eterno dibattito *traditio-innovatio*, fatica nel ritrovare la propria dimensione materna, con le sue vie, ora fili che collegano ora crepe che dividono; linee dritte o curve, corridoi che invitano a percorrerli, slarghi che portano a fermarsi e ad ammirare. In contrapposizione troviamo la periferia in cui oggi gran parte dell'umanità nasce, cresce, vive e muore, caratterizzata da quei quartieri che tanto affascinano la poesia, il teatro e il cinema che vedono l'uomo metropolitano come l'uomo dell'*hinterland*, visto come il futuro della città, dove nascono nuove forze e nuovi talenti creativi, o come la sua tomba, dove risiede l'anonimato e il disordineⁱⁱ. Ma l'esperienza insegna che nessuna città è mai anonima, sono gli occhi di chi guarda a renderla tale; c'è bisogno, quindi, di una rieducazione a guardare, ad osservare, ammirare e poi giudicare. La città è un'invenzione dell'uomo, non è mai virtuale; è il luogo di incontro e scambio dell'umanità, è il luogo della gioia. Costituita da una struttura definita 'stabile', il centro storico, e una 'flessibile', quella moderna con i suoi nuovi 'scatoloni' e le gru svettanti, che a volte rispecchia le antiche storie del passato e a volte le violenta, la città ieri, oggi e sempre è il posto della felicitàⁱⁱⁱ, è quel luogo dove la felicità di ognuno si compie in quella pubblica^{iv}.

Italo Calvino nelle sue *Città invisibili*^v affronta il tema della città felice, affermando come anche nelle città più tristi e cupe esista sempre un angolo di felicità. È proprio qui che, dunque, si cela tutto il compito di coloro che oggi approcciano alla città: riscoprirne la gioia, riscoprire come quell'insieme fatto di strade, piazze, giardini, palazzi, possa continuare ad essere luogo privilegiato di incontro, contaminazione, sorprese, differenze feconde e creatività. È difatti la creatività il vero trampolino di lancio per rivivere oggi la *cit  de joie*.

La città di Salerno, con di fronte l'immenso Mediterraneo e alle spalle montagne possenti, è testimone nel tempo del ribaltamento delle due posizioni: il centro storico è diventato gradualmente periferia, alienato e segregato, e la periferia, caratterizzata da nuovi spazi con moderne infrastrutture e architetture che convivono con desolate aree a dismisura d'uomo senza forma o virtù, che cerca di farsi prepotentemente città.

2. Creatività e progetti condivisi per il rilancio del centro storico di Salerno

Il centro storico di Salerno, un tempo circoscritto dal proprio apparato difensivo, è cresciuto nel susseguirsi dei secoli con edifici di diverse tecniche e tipologie costruttive, frutto delle varie epoche e di molteplici culture che si sono sovrapposte e combinate nel tempo^{vi}. Analizzando l'evoluzione della città di Salerno negli ultimi cento anni, è possibile asserire a gran voce che non soltanto è cambiata ma che si è addirittura snaturata. Fino ai primi anni del Novecento il baricentro della vita salernitana era difatti costituito dalla via Torquato Tasso, antico decumano maggiore che, intersecandosi con il cardo, l'attuale via dei Canali, formava il foro, centro amministrativo della città, oggi Largo Abate Conforti. Chi entrava e usciva dalla città percorreva questa strada portando linfa vitale a tutto il centro storico. Col tempo e con il progredire delle tecnologie, la città ha tuttavia cercato altri sbocchi meno impervi, spostando il suo baricentro a Sud, lungo la costa, lasciando che il vecchio centro si tramutasse in una periferia quasi inaccessibile e impenetrabile, una sorta di *insula* invalicabile, con il conseguente abbandono della maggior parte degli antichi edifici ivi collocati, molti dei quali di interesse storico-architettonico, che, in quanto catalizzatori di saperi e tecniche, per anni hanno rappresentato un vero e proprio richiamo per la popolazione: si tratta dei cosiddetti "Edifici Mondo", tra cui si annoverano gli edifici conventuali di cui la città è ricca^{vii}, situati nella parte alta del centro storico di Salerno, caratterizzati da antiche fabbriche imponenti, attorno ai quali si è sviluppata la vita della città antica.

Già nel 1997 si erano intuite le grandi potenzialità che tali edifici possedevano tant'è che fu lanciato un bando internazionale di idee per il recupero di un intero polo culturale, la parte Nord del centro storico, al fine di renderla il nuovo volano turistico della città di Salerno. Numerose furono le proposte inviate, tra cui furono selezionate quella dei giapponesi Sejima e Nishizawa per gli spazi pubblici e quelle di Monestiroli e De las Casas per il recupero degli "Edifici Mondo"^{viii}.

L'obiettivo era quello di accogliere il paesaggio naturale e antropizzato inquadrandolo all'interno di un progetto a "tappe", mirando a valorizzare le peculiarità del territorio e delle sue antiche costruzioni, con il miglioramento dell'accessibilità di quella parte del centro storico che «*ha suscitato sempre l'ammirazione dei viaggiatori italiani che, annotandone i ricordi, hanno sempre messo in evidenza quel rapporto spaziale disegnato dalle mura difensive fra il Castello e la parte abitata sottostate [...]»^{ix}*, con nuovi percorsi di comunicazione, nuovi spazi di aggregazione, nuove funzioni affinché esso possa ritornare a rappresentare un polo di attrazione per il presente e il futuro. Il concorso purtroppo non ha avuto seguito ma ha lasciato intravedere la possibilità concreta di un rilancio della città con particolare riferimento al centro storico che, ancora ad oggi, sembra essere quella più adatta: il recupero dei grandi complessi dismessi attraverso l'attribuzione di nuove funzioni utili alla comunità contemporanea con il conseguente disegno di nuove piazze, nuovi

percorsi verdi e urbani, nuove possibilità di feconde contaminazioni. Occorre, quindi, un maggiore slancio progettuale che consenta di intervenire con coraggio in ambienti storicizzati che rischiano di restare aggrappati ad un passato che distrugge. Nella sempre più complessa rete di scambi tra azioni, persone e cose, il dinamismo progettuale produce interessanti processi di miglioramento dei modi di vivere. È indispensabile che ciascun oggetto, edificio o territorio, venga immaginato in relazione con tutti gli altri componenti, in una comune appartenenza ad un progetto culturale più ampio che non dimentichi società ed economia. Occorre una maggiore spinta progettuale che porti a rigenerare, con sempre più grande convinzione, quella rete che unisce tutti in un unico destino, partendo dagli edifici per ripensare la città e garantire il benessere sociale. Esiste uno stretto connubio tra la qualità dell'abitato e lo sviluppo sociale, culturale ed economico del paese che già la Dichiarazione di Amsterdam del 1975 aveva così intuito: *«Il patrimonio architettonico europeo non è formato soltanto dai nostri monumenti più importanti ma anche dagli insiemi degli edifici che costituiscono le nostre città e i nostri villaggi tradizionali nel loro ambiente naturale o costruito»* e che più tardi, nel 2000, viene ribadito nella Carta di Cracovia: *«La città ed i villaggi storici, nel loro contesto territoriale, rappresentano una parte essenziale del nostro patrimonio universale e devono essere visti nell'insieme di strutture, spazi ed attività umane, normalmente in un processo di continua evoluzione e cambiamento»*^x.

La dismissione dei grandi edifici di interesse storico-architettonico a Salerno ha rappresentato la causa del loro decadimento: la salvaguardia e la tutela dell'architettura sono, infatti, strettamente correlate alla funzione ospitante e chi la abita o la utilizza è il primo ad avere un interesse alla tutela.

Urge quindi un progetto di 'conservazione'^{xi} che, in quanto tale, non distrugga la storia ma la adatti alla vita quotidiana, alle sue necessità e urgenze. Valorizzare le antiche fabbriche attraverso il riuso significa valorizzare il territorio, le città, i borghi ossia tutti quei luoghi che acquistano valore dal momento che ancora ci sono vite che intrecciano legami. Ma quanto il progetto può intervenire sulla storia? Esiste un limite, oltrepassato il quale, esso la sopraffaccia e la violenta? Non esiste un progetto di recupero o di restauro che non abbia inizio con la ricerca di documentazioni e testimonianze storiche reperibili presso archivi, biblioteche, università. Tuttavia il ricorso alla storia per ogni intervento sul costruito esistente non può esaurire un progetto prescindendo dai numerosi altri campi interdisciplinari che esso coinvolge. Nel XX secolo sono difatti nati nuovi metodi di ricerca e 'la storia' ha cercato un maggiore scambio e intreccio con le altre scienze^{xii}; nasce così un modo di operare diverso che tende ad usare ogni materiale, ogni guizzo creativo, ogni opera dell'uomo come storia a servizio del progetto di recupero. Vittorio Gregotti nella sua *Necessità del passato* scrive: *«La storia è un percorso dove si deve e si è obbligati a passare ma non dice niente su che cosa dobbiamo fare»*. Partire dalla conoscenza dei luoghi, dalla loro evoluzione, ripercorrere il percorso storico, riascoltare il *genius loci* di modo che il nuovo rispetti l'identità in cui esso nasce e si innesca, sono solo alcuni passi per un progetto sulla storia che la rispetti ma che miri con fiducia al futuro. Il centro storico di Salerno è ricco di edifici dimessi, molti dei quali di natura conventuale - il complesso di Santa Maria della Consolazione, il convento di San Francesco, quello di San Benedetto, di San Michele Arcangelo e altri - in attesa di una rinascita creativa, di soluzioni in grado di combinare l'eredità del passato con le esigenze dell'uomo contemporaneo

e della natura urbana. Recuperare tali complessi porterebbe, quindi, ad un recupero in termini di conservazione, valorizzazione e progetto, non solo dei singoli manufatti ma anche e soprattutto dell'intera porzione di città. Le nuove funzioni che potranno dare nuova vita ai complessi conventuali salernitani dovranno seguire le linee guida dell'architettura 'vantaggiosa': incamerare attività produttive dal punto di vista economico così da innescare nuovi investimenti per professionisti ed esperti del terziario, considerando nuove funzioni commerciali, attività ricettive, nuovi studi professionali, attività didattiche, residenze e così via. Si tratta, dunque, di conferire a quest'area della città di Salerno nuove ipotesi esplorative per il tramite di nuovi percorsi tra gli edifici, nuovi attraversamenti lungo i crinali della zona alta, nuovi punti di sosta e di belvedere di modo che si possano ancora intrecciare legami e scambi socio-culturali. Sono ipotizzabili un nuovo polo archeologico nel complesso benedettino di San Michele Arcangelo, situato in una zona strategica di collegamento tra il centro storico e la parte moderna della città, un auditorium nell'antica chiesa di Santa Maria della Consolazione, a vantaggio dei giovani studenti del vicino Conservatorio statale, nuove residenze a Palazzo S. Massimo. Si tratta di un progetto creativo, che non violenti e usurpi la storia, ma che valorizzi il costruito attraverso la conoscenza e il rispetto del luogo e della sua natura, sia dal punto di vista geografico che da quello culturale ed evolutivo, andando a ridare nuova vita, dignità ad edifici, memoria di un glorioso passato, conservando il carattere di *insula* non più invalicabile ma ora intima e protetta che mantenga la dimensione a misura d'uomo con nuovi spazi interni che si fondono con gli esterni attraverso giochi di gradinate e rampe, generate dal disegno orografico della collina, risolvendo la difficoltà dei collegamenti tra gli stessi edifici e tra centro storico e città moderna. È indubbio che la conoscenza possa risparmiare dannose perdite del patrimonio architettonico e urbano, se si ascoltano le *pietre* con maggiore cura, ma la stessa conoscenza, prima di essere facoltà degli eruditi, è un nuovo modo di vivere ed operare con umiltà e docilità all'ascolto aprendosi a nuovi scenari per il futuro sul terreno solido del passato. Lo storico Jacques Le Goff insegna infatti come la storia non sia mai immobile e statica mentre l'uomo è un essere in continuo divenire con i suoi desideri, le sue professionalità, i suoi talenti creativi, *non arbitrari bensì subordinati all'esistenza*, come amava scrivere il filosofo Romano Guardini. Il centro storico di Salerno, attraverso il recupero delle sue fabbriche dismesse, potrà portare alla creazione di nuove piazze e spazi di aggregazione, fulcro di comunicazioni, scambi di idee, contatti, commerci di beni e servizi, dove si sviluppa appieno la *social vitality*^{xiii}, che però da sola non basta a garantire la sostenibilità urbana, tanto cara al mondo contemporaneo, ma è necessario che la stessa sia accompagnata dall'uso sapiente delle risorse naturali che incarna l'*ecologist quality*. È infatti cosa nota che beni primari, quali acqua e ossigeno, col passare del tempo mancheranno sempre più, ragion per cui è urgente che ogni *users*, che vive la città, collabori in un disegno sostenibile che comporti ineluttabilmente un'inversione di abitudini e stili di vita oltre alla necessità, sempre più impellente, che le città siano costruite, abitate, pensate secondo gli standard di sostenibilità. Lo storico ambientale John McNeill scrive: «*Nel XX secolo il processo di urbanizzazione ha avuto ripercussioni enormi sull'intera vita dell'uomo ed ha rappresentato una frattura notevole rispetto ai secoli precedenti. In nessun altro luogo come in città l'uomo ha alterato l'ambiente: ma l'impatto delle città è andato ben al di là delle mura cittadine. L'espansione urbana è stata fonte primaria*

di cambiamento ambientale»^{xiv}. Come poter quindi correre ai ripari? È fondamentale pensare, costruire e abitare le città con maggiore responsabilità, per chi le costruisce e per chi le abita. È doveroso approcciarsi al recupero degli edifici storici, che nel corso degli anni sono andati incontro a degrado e incuria, impiegando materiali sostenibili prodotti da riciclo monitorato (quali legni, bambù e altro), ridurre a zero le emissioni di anidride carbonica grazie all'utilizzo di fonti energetiche rinnovabili, moderare la produzione di rifiuti mediante il riciclo, il compostaggio e la produzione di nuova energia, utilizzare veicoli a bassa emissione per ridurre l'inquinamento prodotto dai sistemi di trasporto, riutilizzare le acque piovane con moderni sistemi di raccolta e ricircolo oltre ad ogni altro accorgimento necessario a ridurre gli sprechi e ad aumentare la bellezza e la vivibilità dell'abitato e della città. Il presente è profondamente segnato dalla 'questione ambientale', che non è più una problematica di importanza secondaria, di appannaggio esclusivo di ambientalisti, biologi, fisici, urbanisti o tecnici, ma riguarda tutti coloro che oggi nascono, crescono, vivono e operano nelle città: è solo con questa consapevolezza che può nascere un nuovo modo di plasmare gli oggetti, gli edifici, i territori ma anche i legami e le coscienze dell'uomo di oggi e di domani.

3. Conclusioni

Dal lavoro in esame emerge come le città siano state e siano tuttora i luoghi privilegiati dove oggi si intrecciano legami tra persone, beni, servizi, informazioni e dove si originano i processi di sviluppo e crescita della società (Martinotti, 1999). Esse tuttavia possono rappresentare anche i luoghi dove si verificano situazioni di conflitto, disagio e difficoltà dovute a diversi fattori naturali e antropici. Il centro storico di Salerno potrà riscoprire la sua vocazione di città dinamica e allo stesso tempo custode di antiche tradizioni, grazie alla rigenerazione dei suoi antichi edifici con funzioni utili alla comunità contemporanea, edifici invecchiati troppo in fretta e di cui oggi si percepisce solo un'eco lontana. Le antiche *insulae* conventuali - i complessi di San Michele Arcangelo e San Benedetto, il monastero di San Domenico, di Santa Maria di Montevergine e altri - vorrebbero oggi essere rivissuti dall'uomo contemporaneo che ha il difficile compito di trasformare l'eco lontana in una voce limpida e forte per oggi e domani. Il recupero di edifici dismessi in chiave creativa in cui *l'innovatio* si combina e si esalta con la *traditio* in una dialettica armoniosa di opposti che si fondono in una danza creatrice, è una risposta concreta al rilancio della città: creazione di nuovi spazi, nuovi collegamenti, nuovi percorsi, umani e sociali, una più sostenibile qualità dell'abitato, nuovi stimoli creativi e opportunità per chi la vive. È un tentativo, non l'unico, per evitare che l'eredità culturale della città muoia a poco a poco col degrado dei suoi complessi storici, diventando *musei dell'abbandono* a cielo aperto, e scongiurando che il centro storico diventi velocemente periferia.

Note

ⁱ Fagiolo M. (a cura di) (1985), *Giorgio de Chirico, Il meccanismo del pensiero. Critica, polemica, autobiografia 1911-1943*, Torino: Einaudi.

ⁱⁱ Bonicalzi R. (a cura di) (1988), *Aldo Rossi, Scritti scelti sull'architettura e la città, 1956-1972*, Milano: CLUP.

ⁱⁱⁱ Piano R. (2007), *La responsabilità dell'architetto. Conversazione con Renzo Cassigoli*, Firenze: Passigli Editori.

^{iv} Verri P. (1793), *Meditazioni sulla felicità* in "Domus", aprile 2017, pp. 120-121.

^v *Le città invisibili* si presenta come una serie di relazioni di viaggio che Marco Polo redige per Kublai Kan, imperatore dei Tartari. «Quello che sta a cuore al mio Marco Polo è scoprire le ragioni segrete che hanno portato gli uomini a vivere nelle città, ragioni che potranno valere al di là di tutte le crisi. Le città sono un insieme di tante cose: di memoria, di desideri, di segni d'un linguaggio; le città sono luoghi di scambio, come spiegano tutti i libri di storia dell'economia, ma questi scambi non sono soltanto scambi di merci, sono scambi di parole, di desideri, di ricordi». Calvino I. (1972), *Le città invisibili*, Milano: Einaudi Editore.

^{vi} Ribera F., Del Regno R., Landi A. (2017), *Terremoto e costruzione: l'evoluzione di un sapere tecnico e teorico nella città di Salerno*. In: "Colloqui.AT.e 2017: demolition reconstruction". Ancona, 28 e 29 settembre 2017.

^{vii} Ribera F. (2016), *L'eco dei Chiostri, viaggio nel cuore degli antichi conventi salernitani*. Articolo su rivista "Progetto", trimestrale dell'Ordine degli Architetti Pianificatori Paesaggisti e Conservatori della Provincia di Salerno.

^{viii} Ibidem, pp. 35-36.

^{ix} Aymonimo C., Maiorino E., Giannattasio G., Giannattasio M. (1997), *Progetto per il recupero del Centro Antico di Salerno*, Concorso "Edifici Mondo".

^{*} A conclusione del congresso sul patrimonio architettonico europeo, tenutosi ad Amsterdam, fu promulgata la "Carta europea del patrimonio architettonico", adottata dal comitato dei Ministri del Consiglio d'Europa il 26 settembre 1975 che è da intendersi come la "Carta della conservazione integrata". Cfr. O. Niglio (a cura di) (2012), *Le carte del restauro. Documenti e norme per la conservazione dei beni architettonici ed ambientali*, Roma: Aracne Edizioni.

^{xi} La conservazione è l'insieme delle attitudini della collettività volte a far durare nel tempo il patrimonio ed i suoi monumenti. Essa si esplica in relazione ai significati che assume la singola opera con i valori ad essa collegati. In Carbonara G. (1996), *Restauro architettonico*, vol. I, Utet.

^{xii} Marc Bloch, Henry Pirenne, Paul Veyne ed altri lavorarono intorno al progetto editoriale e scientifico della rivista francese *Les Annales* a partire dal 1929. Cfr. Bloch M. (1975), *Apologia della storia o Mestiere di storico*, Torino: Einaudi.

^{xiii} Girard L. F. (2013), *Creative cities: the challenge of "humanization" in the city development*, in BDC 13, Università degli studi di Napoli Federico II.

^{xiv} McNeill J. R. (2003), *Observations on the Nature and Culture of Environmental History*, in "History and Theory", vol. 42.

Bibliografia di riferimento

- Bloch M. (1975), *Apologia della storia o Mestiere di storico*, Torino: Einaudi.
- Bonicalzi R. (a cura di) (1988), *Aldo Rossi, scritti scelti sull'architettura e la città, 1956-1972*, Milano: CLUP.
- Carbonara G. (1977), *Avvicinamento al restauro. Teoria, storia, monumenti*, Napoli: Liguori.
- Caterina G. (1968/1983), *L'ambiente conventuale della Salerno alta* in "Rassegna storica Salernitana", pp. 88-93 e pp. 119-126.
- Crisci G., Campagna A. (1962), *Salerno Sacra*, Edizioni della Curia arcivescovile. Documento custodito presso l'Archivio di Stato di Salerno, Sala 1, B 23.
- Criscuolo V. (a cura di) (1999), *I frati minori cappuccini in Basilicata e nel Salernitano fra '500 e '600*, Roma: Istituto storico dei Cappuccini.
- Fiorani D. (a cura di)(2009), *Restauro e tecnologie in architettura*, Roma: Carocci.
- Girard L. F. (2013), *Creative cities: the challenge of "humanization" in the city development*, in BDC 13, Università degli studi di Napoli Federico II.
- Gregotti V. (1997), *La necessità del passato* in B. Pedretti (a cura di) "Il progetto del passato. Memoria, conservazione, restauro, architettura", Milano: Bruno Mondadori.
- McNeill J.R. (2003), *Observations on the Nature and Culture of Environmental History* in "History and Theory", vol. 42.
- Meadows D.H., Meadows D.L., Randers J. (1993), *Oltre i limiti dello sviluppo*, Milano: Il Saggiatore in Neri G., "Rimodernare la città moderna. Il ruolo dei progettisti nel recupero", "Gazzetta Ambiente", anno XIX n. 5/2013.
- Miele M. (1973), *Ricerche sulla soppressione dei religiosi nel Regno di Napoli (1806-1815)*, in "Campania Sacra", 4, pp. 1-144.
- Niglio O. (2012), *Le carte del restauro. Documenti e norme per la conservazione dei beni architettonici ed ambientali*, Aracne Edizioni.
- Serra Raspi J., *L'architettura degli Ordini Mendicanti nel principato salernitano*, in: "Mélanges de l'École française de Rome. Moyen-Age, Temps modernes", T. 93, N. 2. 1981, pp. 605-681.

* D.I.CIV., Università degli Studi di Salerno

BoOM! - Proposta per un processo di rigenerazione urbana dell'Ex Ospedale Militare di Bologna

Davide De Cecco*

Parole chiave: uso temporaneo, informal urbanism, rigenerazione urbana, innovazione sociale, aree militari dismesse

Pur passando inosservato alla maggior parte dei bolognesi, nel triangolo racchiuso dalle vie San Felice, Riva Reno, Lama si trova l'Ex Caserma Gucci, Ospedale Militare di Bologna attivo fino al 2005 e definitivamente svuotato da ogni funzione legata al Comando Militare di Bologna nel 2013. Questa circostanza fa sì che il complesso di edifici si presenti ancora in buone condizioni strutturali, mentre dal punto di vista degli intonaci e delle impermeabilizzazioni iniziano a verificarsi alcuni episodi di degrado.

Si tratta di un complesso di edifici di circa 40000 mq di estensione ubicati all'interno di un'area inaccessibile che comprende spazi aperti e chiostrì comunicanti tra loro. La difficoltà di trovare acquirenti o soggetti pubblici concretamente interessati a un intervento mirato al recupero del complesso ne ha determinato un inutilizzo prolungato e un progressivo deterioramento delle condizioni.

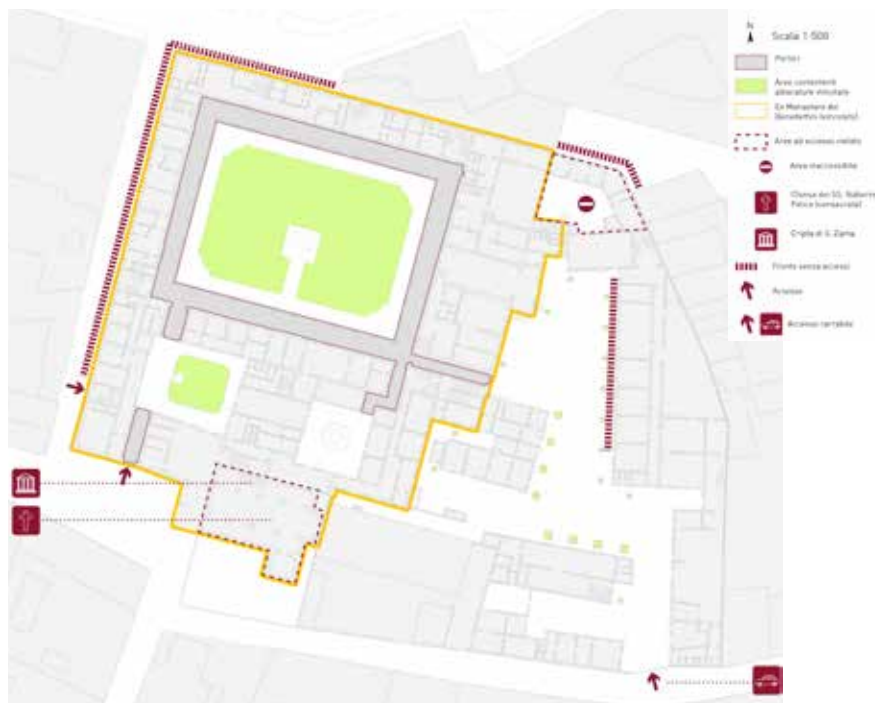


Figura 1 Planimetria dello stato attuale e vincoli presenti

L'area dell'Ex Ospedale Militare ha da sempre costituito un luogo precluso alla popolazione del quartiere in cui si trova, un'entità che non ha mai rappresentato un luogo vissuto dalla comunità esterna ad esso a causa del forte carattere di chiusura della struttura.

La maggior parte del perimetro dell'edificio viene percepita come un fronte unico dall'aspetto alquanto anonimo nel panorama della zona.

All'interno del perimetro vincolato dell'ex monastero, tracciato secondo le direttive del RUE (Regolamento Urbanistico Edilizio), le uniche emergenze monumentali rintracciabili sono quelle della chiesa dei SS. Naborre e Felice e della sottostante cripta di S. Zama, mentre il resto del complesso, pur mantenendo la sagoma architettonica dell'antica struttura, risulta nei suoi spazi interni fortemente compromessa dai rifacimenti dovuti alla sua funzione di ospedale militare esercitata una prima volta in età napoleonica e dall'Unità d'Italia in poi.

Spostando lo sguardo al contesto geografico, socio-economico e politico, il Rapporto "Cultura e Creatività – Ricchezza per l'Emilia-Romagna" pubblicato nell'aprile del 2012 a cura dell'Assessorato alla Cultura e Sport dimostra come da tempo le strategie regionali per una risposta alla crisi economica e sociale siano indirizzate verso cultura e creatività riconoscendo il potenziale insito in questi settori in una regione che da sempre si è contraddistinta per il patrimonio di eccellenze e talento che possiede¹.

Bologna rappresenta il cuore di questa strategia: un percorso, cominciato con la designazione a Capitale Europea della Cultura nel 2000 e che continua, oggi, attraverso l'implementazione del Piano Strategico Metropolitan (PSM).

La città felsinea è caratterizzata da una dimensione urbana che le permette di mettersi in competizione con i grandi centri, mantenendo tuttavia una qualità della vita diffusa e una forte identità e riconoscibilità che trova le basi in un centro storico compatto e in un patrimonio artistico e architettonico di grande importanza.

L'infrastruttura culturale bolognese accanto alla robusta presenza di imprese che operano nel settore culturale e creativo, forti di un altrettanto ricco patrimonio di talento e know-how, sono il fulcro attorno ai quali si incentra il programma strategico di rinnovamento della città.

La buona accessibilità del territorio di Bologna, sia dall'esterno che dall'interno e un'infrastruttura tecnologica efficiente, seppur da implementare, sono alcuni tra gli altri elementi che giocano un ruolo fondamentale nella costituzione di un polo attrattivo per il richiamo di forze ed energie innovatrici.

La volontà di porre l'attenzione ai vuoti urbani come luoghi privilegiati da cui partire, operando delle riletture in chiave di usi temporanei² nel favorire processi di effettiva rigenerazione urbana, risulta di fondamentale importanza poiché si tratta di un'apertura dichiarata da parte di una pubblica amministrazione verso la sperimentazione di nuove soluzioni progettuali per le criticità degli spazi urbani dismessi.

Le politiche varate a livello regionale e recepite dal Piano Strategico Metropolitan, trovano applicazione nello strumento del Regolamento dei Beni Comuni del Comune di Bologna, che individua in quelli che definisce cittadini attivi i destinatari di quanto scritto al suo interno e assume come strumento base nel rapporto tra questi e l'amministrazione i Patti di collaborazione.

Attraverso i patti è possibile innescare un ampio ventaglio di provvedimenti mirati alla cura e al miglioramento della qualità della vita all'interno della città³.

L'aspetto rivoluzionario che ricopre questo Regolamento, sta proprio nel riconoscere la promozione della creatività urbana e dell'innovazione sociale come leve per la rigenerazione di spazi e immobili vacanti.

Il fine di questo studio è quello, dunque, di provare a declinare la creatività in nuove tattiche di riappropriazione degli spazi e degli edifici degradati e in abbandono, per ripensare sotto nuove prospettive le interazioni e relazioni che possono nascere all'interno di essi, come luoghi che ospitino un mix di produzione, formazione e incontro.

A supporto di ciò, la rete di connessione e la contaminazione culturale che il modello di città creativa innesta all'interno del sistema urbano sono potenzialità che permetterebbero di mettere in moto meccanismi di comunità e di inclusione sociale, prima che gli effetti della gentrificazione e della ghettizzazione ne precludano ogni possibile sviluppo.

La vision progettuale si tradurrebbe, quindi, in un intervento di Informal Urbanism in cui si combina, cioè, l'aspetto informale e temporaneo con quello formale e strategico della pianificazione urbana⁴. Seguendo questa idea, l'uso temporaneo si presterebbe come uno strumento di analisi molto importante in questi ambiti:

- **Informazione:** le azioni temporanee riescono a fornire molte informazioni inerenti i molteplici aspetti che possono riguardare la trasformazione in atto, tramite esse si sperimenta cosa funziona e cosa no. L'uso temporaneo rappresenta una fase di apprendimento e un'ulteriore fase di analisi che si può affiancare a quelle tradizionalmente concepite dalla pianificazione tradizionale.
- **Collocazione:** l'uso temporaneo (declinato in chiave di eventi, ad esempio), permette all'oggetto dell'intervento di rigenerazione di acquisire visibilità e di entrare nella mappa mentale della cittadinanza.
- **Pianificazione in evoluzione:** la temporaneità dà flessibilità e, congiuntamente all'apparato formale della pianificazione, permette la definizione di un programma in continua evoluzione⁵.

Il valore del progetto come agente attivo del cambiamento non va cercato necessariamente nelle sue dimensioni, che possono essere piccole e locali, ma nella capacità di intervenire laddove si possano trovare soluzioni che favoriscano ricadute più ampie all'interno del tessuto urbano, in una logica non più deterministica ma nell'ottica di una pianificazione in evoluzione.

La strategia che si vuole qui proporre poggia le sue basi nella consapevolezza di agire in un contesto politico-socio-culturale che, negli anni, ha dato prova di voler indagare nuovi metodi sperimentali nel processo di rigenerazione della città.

L'idea è quella di un processo aperto, che si evolve accompagnando la ricerca di nuove funzioni e di un nuovo concept, rientrando all'interno del più ampio quadro strategico entro cui si muovono le politiche della città metropolitana.

In questo modo si "prende tempo"⁶, cercando di bloccare il processo di degrado in corso in attesa di una possibile svolta da parte di istituzioni o possibili investitori interessati e, nell'eventualità che ciò prima o poi accada, si vuole provare a indagare in che modo questo spazio può essere

attivatore di nuove dinamiche socio-economiche-culturali, nei limiti del suo stato strutturale, del suo carattere storico-artistico e della posizione che occupa all'interno del tessuto storico bolognese.

In nome di tutto questo si è pensato di scomporre la strategia di rigenerazione in tre fasi in cui, le prime due, si dimostreranno essere una sorta di analisi prolungata nel tempo, che si sviluppa parallelamente al progetto, rompendo la linearità dei metodi tradizionali e proponendo un continuo dialogo tra temporaneità e permanenza.

L'evoluzione in fasi detta anche i ritmi e i ruoli degli attori che, di volta in volta, entrano a fare parte del processo di rigenerazione del vuoto urbano, partendo dal presupposto che, in passato, il comune di Bologna si è pronunciato disponibile ad acquisire il bene dal demanio, a condizione che venissero presentate proposte progettuali per un suo utilizzo.

Gli eventi e gli interventi a carattere temporaneo ivi inclusa la cosiddetta "arte pubblica urbana", specialmente se ricondotti ad una strategia generale, sono una forma di fruizione dello spazio pubblico che può diventare una "buona pratica" per attribuire senso e qualità urbana a "spazi in attesa" in tempi brevi, con bassi costi ed un forte coinvolgimento della comunità⁷.

Seguendo questo principio presente nella Carta dello Spazio Pubblico, per poter innescare il "germe" della rigenerazione urbana, il primo passo è stato quello di pensare a dinamiche che in tempi brevi e con un impatto low cost permettessero al vuoto di comparire sulla scena urbana, proponendosi come un nuovo elemento nella mappa mentale di ogni *city user*. La densa presenza di attività che ospitano i cosiddetti eventi dei *circuiti off* all'interno del quartiere (ovvero paralleli agli eventi ufficiali dei saloni fieristici come Artefiera e Cersaie) pone l'Ex Ospedale Militare come un possibile punto di riferimento nel potenziare questo tipo di rete, dando ulteriore visibilità all'intera area e aprendosi per la prima volta a un pubblico accesso.

Gli eventi ricadono tutti nella sfera del mondo culturale e creativo e sono caratterizzati da una durata che varia dai 3 giorni fino a 7-10 giorni; utilizzando solo parzialmente lo spazio a disposizione al piano terreno si combinerà la necessità di avere i più bassi costi di gestione possibili unita a quella di localizzare le attività legate all'evento nei luoghi più suggestivi e interessanti del complesso.

Si prevede, quindi, di ricavare spazi dedicati a esposizioni, a workshop e ad attività di supporto agli eventi, come temporary store, ristorante e caffetteria pop-up e ostello temporaneo. I contestuali interventi da eseguire per l'attivazione si limiterebbero al riallaccio degli impianti di acqua luce e gas, alla pulizia degli spazi.

In previsione dell'eventuale successo raggiunto dalla fase di attivazione nel soddisfare gli obiettivi di:

- Adattabilità, intesa sia come la flessibilità che gli spazi sono in grado di offrire, sia come il rispetto che le attività introdotte all'interno del complesso dimostrano di avere nei confronti della location;
- Sostenibilità economica nella gestione degli eventi;
- Visibilità, intesa come capacità di stimolare l'interesse e la partecipazione della popolazione nei confronti delle iniziative e del luogo come patrimonio della comunità;

si prevede il passaggio ad una seconda fase progettuale, in cui lo sguardo si sposta

dall'ottica temporanea dell'evento per abbracciare un periodo che può durare anche diversi anni (il Regolamento dei Beni Comuni del comune di Bologna ne prevede 9 con possibilità di proroga).

Il programma strategico si prefigge di individuare nell'Ex Ospedale Militare un luogo stabilmente aperto alla città, puntando ai seguenti obiettivi:

- L'apertura al quartiere e alle realtà locali con l'intento di divenire un luogo socialmente ed economicamente sostenibile, promotore di innovazione economica e sociale all'interno del territorio metropolitano;
- Il mantenimento del ruolo di polo culturale e creativo all'interno del centro storico;
- Il ripensamento dello spazio esterno come spazio pubblico all'interno del quartiere;
- Lo sviluppo di una vocazione turistica che fa perno sulle emergenze monumentali presenti, quali la cripta di S. Zama, la chiesa dei SS. Naborre e Felice.

In questa fase si assiste anche al cambio di ruolo da parte della pubblica amministrazione che, da semplice proprietaria dell'immobile, diviene anche gestore attraverso il progetto Incredibol. Questa piattaforma, nata principalmente per sviluppare progetti imprenditoriali legati alla cultura e alla creatività, vedrà ampliare il proprio spettro d'azione nel campo dell'innovazione sociale e sarà il mezzo con cui l'amministrazione comunale assegnerà gli spazi. Gli spazi verranno aggiudicati tramite partecipazione a un bando pubblico in cui saranno contenute le condizioni per potersi candidare alla selezione e, in caso di vittoria, la conseguente stipula di un patto di collaborazione (strumento normativo previsto dal Regolamento per i Beni Comuni) tra Incredibol e i titolari degli spazi.

In base alla durata e all'utilità pubblica rivestita dall'attività oggetto del patto, verranno individuate due formule di remunerazione da corrispondere al gestore degli spazi: concordato ad uso gratuito o canone sociale. Diversamente, per gli spazi dedicati a funzioni caratterizzate da cicli d'uso veloci e ancora più flessibili è previsto un contratto di uso temporaneo.

Il layout proposto ha l'intento di sviluppare un mix funzionale tale da rendere l'Ex Ospedale Militare un potenziale attrattore di diversi utenti, trasformandolo in un luogo vivo durante l'arco dell'intera giornata e punto di incontro per le realtà locali, mantenendo il ruolo di polo di cultura e creatività, continuando ad ospitare, nei momenti dell'anno previsti, le attività legate agli eventi che hanno connotato la prima fase di questo processo. Nello specifico, si propone l'insediamento di:

- Spazi creativi: coworking, industrie culturali/creative, spazi officine e workshop, sale prove musica e radio;
- Spazi innovazione sociale: associazioni di quartiere, residenze a ciclo temporaneo prolungato e breve, sale studio, spazio corsi sportivi;
- Servizi: caffetteria e ristorante pop-up, temporary store, ostello, laboratori di cucina.
- Il piano terra sarà dedicato ad attività caratterizzate da una fruizione spiccatamente pubblica o che necessitano di un accesso diretto agli spazi esterni per questioni di gestione (come il carico/scarico di materiali).

Le condizioni temporanee e le poche risorse da investire impongono un'azione leggera anche nella progettazione dello spazio pubblico esterno, l'altro catalizzatore del processo di rigenerazione di questo vuoto urbano. Gli interventi previsti (uso della vernice per trattare la pavimentazione, arredi, aree verdi temporanee...), si fanno portatori di plurimi significati di sostenibilità: la nuova

sistemazione può essere realizzata utilizzando materiale di riciclo e facilmente trattabile anche da mani non professioniste. In un'ottica sociale sarà, inoltre, occasione per vivere la sistemazione degli spazi esterni come un laboratorio comunitario, in cui le competenze dei professionisti presenti si mettono a disposizione della cura dello spazio pubblico.



Figura 2 La proposta di sistemazione temporanea degli spazi esterni dell'Ex Ospedale Militare

Se, quindi, il processo di inserimento nella mappa mentale della cittadinanza può considerarsi concluso, rimane ancora aperta la questione dell'effettivo inserimento all'interno del tessuto urbano del quartiere. Questa fase si concentra, dunque, sugli spazi esterni racchiusi all'interno delle mura dell'Ex Ospedale Militare con molteplici intenti:

- Una definizione permanente come spazio pubblico a servizio dei cittadini;
- Rinforzo dell'attrattività del luogo, con particolare attenzione alla vivificazione dei margini dello spazio aperto;
- Trasformazione dell'intero comparto da elemento di frammentazione a luogo privilegiato per le connessioni locali, generando possibili effetti benefici nel tema della mobilità dolce all'interno della città storica collegando tra loro i distretti della Manifattura delle Arti e del Pratello (già isola pedonale) attraverso un nuovo percorso ciclopedonale, contribuendo alla vision di un centro storico "in rete".

La tipologia di intervento che viene proposto si allontana dall'ottica di informalità urbana per rientrare in un approccio di tipo tradizionale, richiedendo all'amministrazione comunale la disponibilità a finanziare un progetto leggero che abbia, tuttavia, l'ambizione di avere effetto sia sul lungo periodo che su larga scala.

"If the edge fails, then the space never becomes lively"⁸.



Figura 3 Il nuovo percorso ciclopedonale che si inserirebbe nella rete esistente del centro storico

Si prevede, dunque, la realizzazione di un nuovo percorso ciclopedonale che attraverserà gli spazi del complesso e di interventi volti alla sistemazione permanente dello spazio pubblico: una passerella in legno sul lungo fronte dell'edificio che chiude a est il piazzale, in modo da poter elevare la quota dello spazio fruito dai pedoni, permettendo ai temporary store ospitati all'interno di avere una migliore visibilità e assumendo, contemporaneamente, la funzione di una lunga seduta all'ombra delle alberature; una pedana in legno rialzata di 50 cm con lo scopo di fornire uno spazio di utilizzo riservato alla caffetteria che vi si affaccia, di inquadrare lo spazio della piazza e di sfruttare i suoi bordi come sedute e luogo di sosta; la realizzazione di aree per attività all'aperto negli spazi che si aprono trasversalmente al piazzale interessato dall'attraversamento del nuovo percorso ciclopedonale.

Anche il rifacimento della pavimentazione concorre, ovviamente, al ripensamento dello spazio pubblico, con l'idea di:

- Integrarsi con il verde esistente (in linea con la sostenibilità ambientale richiesta ai nuovi interventi urbani);
- Rimarcare la longitudinalità con cui si sviluppa lo spazio con l'intento di evidenziare la presenza di un percorso secondo questa direzione;
- Distinguere le diverse vocazioni degli spazi.



Figura 4 Proposta per la sistemazione definitiva degli spazi esterni dell'Ex Ospedale Militare

Installando un sistema drenante che si compone di elementi in cemento prefabbricato che, attraverso il loro assemblaggio, creano un disegno lineare, capace di “dissolversi” in corrispondenza delle alberature.

La diversità di materiali con cui è possibile trattare le fughe permette così di declinare in diverse maniere la pavimentazione stessa a seconda delle diverse esigenze e contribuisce a guidare il cittadino alla riscoperta di questo spazio di inestimabile valore nel cuore di Bologna.

Note

1 AA. VV. (2012), *Rapporto” C/C Cultura e creatività - Ricchezza per l’Emilia-Romagna”*, Bologna: Regione Emilia-Romagna, Aprile 2012

2 Bishop P., Williams L. (2012), *The Temporary City*, London: Routledge

3 AA.VV. (2014), *Regolamento dei Beni Comuni*, Bologna

4 Lutzoni L. (2011), *Informalità e progetto urbano: Spazi di relazione tra formale e informale: prospettive per il progetto della città*, Tesi di dottorato presso la Facoltà di Architettura dell’Università di Sassari

5 Verhagen E. (2015), *Il riuso come strategia di start-up dei luoghi di innovazione*, Roma: In *Laboratori Urbani. Organizzare la rigenerazione urbana attraverso la cultura e l’innovazione sociale*, I Quaderni - Fondazione G. Brodolini, Numero 51

6 Inti I., Cantaluppi G., Persichino M. (2014), *TEMPORIUSO, Manuale per il riuso temporaneo di spazi in abbandono, in Italia*, Milano: Altraeconomia

7 AA. VV. (2013), *Carta dello Spazio Pubblico*, Roma: sessione conclusiva della II Biennale dello Spazio Pubblico, 18 maggio 2013

8 Alexander C., Ishikawa S., Silverstein M. (1977), *A Pattern Language*, Oxford: Oxford University Press.

Bibliografia

- AA. VV. (2012), *Rapporto "C/C Cultura e creatività - Ricchezza per l'Emilia-Romagna"*, Bologna: Regione Emilia-Romagna, Aprile 2012
- AA. VV. (2013), *Carta dello Spazio Pubblico*, Roma: sessione conclusiva della II Biennale dello Spazio Pubblico, 18 maggio 2013
- AA.VV. *Di nuovo in centro - programma per la pedonalità a Bologna*, Bologna: In i Quaderni – Urban Center, numero 1
- AA.VV. (2014), *Regolamento dei Beni Comuni*, Bologna
- Alexander C., Ishikawa S., Silverstein M. (1977), *A Pattern Language*, Oxford: Oxford University Press
- Bishop P., Williams L. (2012), *The Temporary City*, London: Routledge
- Bocchi F., De Angelis C., Dondarini R., Greco G., Morigi Govi C., Ortalli J., Preti A., Sassatelli G., Tarozzi F. (1988), *Atlante storico delle città italiane. Emilia Romagna 2*. Bologna, volumi 1-2-3-4, Dall'età dei Lumi agli anni Trenta (secoli XVIII-XX), Bologna: Grafis
- Boeri S. (2011), *L'Anticittà*, Roma-Bari: Editori Laterza
- Campagnoli G. (2014), *Riusiamo l'Italia. Da spazi vuoti a start-up culturali e sociali*, Milano: Il Sole 24 Ore
- Carta M. (2004), *Next City: Culture City*, Roma: Meltemi
- Ciorra P., Marini S. (2011), *RE-CYCLE: strategie per l'architettura, la città e il pianeta*, Milano: ELECTA
- Dessi V., Farnè E., Ravello L., Salomoni M. (2016), *Rigenerare la città con la natura*, Santarcangelo di Romagna: Maggioli Editore
- Florida R., Tinagli I. (2005), *L'Italia nell'era creativa*, Milano: Creativity Group Europe
- Gehl J. (2010), *Cities for people*, Washington – Covelo – London: Island Press
- Gehl J., Svarre B. (2013), *How to study public life*, Washington – Covelo – London: Island Press
- Inti I., Cantaluppi G., Persichino M. (2014), *TEMPORIUSO, Manuale per il riuso temporaneo di spazi in abbandono, in Italia*, Milano: Altraeconomia
- Koolhaas R. (2006), *Junkspace*, Macerata: Quodlibet
- Landry C. (2009), *City Making: L'arte di fare città*, Torino: Codice
- Lutzoni L. (2011), *Informalità e progetto urbano: Spazi di relazione tra formale e informale: prospettive per il progetto della città*, Tesi di dottorato presso la Facoltà di Architettura dell'Università di Sassari
- Lynch K. (1980), *L'immagine della città*, Venezia: Marsilio
- Olivetti A. (1960), *Città dell'uomo*, Torino: Edizioni di Comunità, Einaudi
- Piano R. (2014), *PERIFERIE: Diario del rammendo delle nostre città*, Report 2013/14 G124, Milano: RANE
- Verhagen E. (2015), *Il riuso come strategia di start-up dei luoghi di innovazione*, Roma: In Laboratori Urbani. *Organizzare la rigenerazione urbana attraverso la cultura e l'innovazione sociale*, I Quaderni - Fondazione G. Brodolini, Numero 51

* Ingegnere

The notion of the creative city and its implementation in Shanghai, China: Spatial practices and further implication for design actions

Ioanni Delsante *

The notion of the 'creative city' was developed almost thirty years ago, but spread rapidly to many countries at the beginning of the new century, thanks largely to the key contributions by Florida (2002) and Landry (2000) and 'their advocacy of the role of the creative industries in urban regeneration' (Canniffe, 2017). The focus of these two works is indeed different; in the literature, these are usually referred to as different models (Miles, 2013). Florida focused on the 'creative class' as 'people [who] engage in creative problem solving, drawing on complex bodies of knowledge to solve specific problems' (2004: 69). On the other hand Landry, in *The Creative City*, emphasizes arts-based projects rather than the professionals and thus includes individuals, organisations and public bodies: 'Successful cities seemed to have some things in common – visionary individuals, creative organizations and a political culture sharing a clarity of purpose. They seemed to follow a determined, not a deterministic path. Leadership was widespread, permeating public, private and voluntary sectors. It expressed itself in courageous public initiatives and often risky business investments, and in a tissue of interconnected projects whether for profit or the public good' (2000: 3). Several initiatives, such as the Creative Cities movement, grew out of these scholars' work, especially in Europe and in the US; they were often linked to funding agencies and governmental support.

Almost from its beginnings, the notion, meaning and outcomes of the creative city and its implementation have been subject to a range of criticisms (Marcuse, 2003). In terms of local governance, some scholars have criticised how creativity has been adopted as an all-purpose fix it tool for contemporary cities (Pratt, 2015). This critique relates to the supposed relationship between urban development and creativity, which is usually driven by economic impact, including jobs. It is based, for example, on Landry's assumption that arts-based urban regeneration initiatives align the 'public good and private interest' (Miles, 2013).

Many forms of criticism have arisen in response to the instrumental notion of culture and to the focus on consumption rather than on production and on cultural industries rather than on people (Pratt, 2015). For these critics, cities should be seen not just as places of buying and selling, but as places for genuine culture exchange (Pratt, 2011).

Others have cast a critical eye on the various forms of benchmarking attached to the creative city notion, such as the 'creativity index' and various sets of indicators: 'there are a number of issues in expressing that as a metric' (Pratt, 2015) and problems with linking cultural consumption and quality-of-life indicators. For some, the policy dimensions of the creative city concept can be seen as an industry-dedicated tool for promising forms of ostensible urban renewal.

The creative city, urban development and urban transformation

In terms of urban development, Peck (2005) and others have criticised the creative city approach on the basis of its support of neo-liberalism and a consumption-driven society, as 'work[ing] quietly with the grain of extant "neoliberal" development agendas, framed around interurban competition, gentrification, middle-class consumption and place-marketing' (Peck, 2005:740).

Looking more specifically at the outcomes of arts-led urban transformations, negative consequences include precariousness, gentrification (Smith, 1996) and a cultural sector that responds to market logic. This last problem is also linked to the notion of place marketing, which has been criticized for being inefficient and expensive (Pratt, 2015). In some cases, local cultures were marginalized; in others, the promised new prosperity did not arrive with 'gentrification through aestheticisation and (often needed) renewal of the built environment' (Miles, 2013).

In most cases, inner city regeneration projects took place but a 'narrow repertoire' of strategies and 'recurrent themes' put these efforts on the trajectory of being quickly 'routinized' (Peck, 2005:752). Even if some other cities approached the matter with 'softer' strategies, rather than 'bricks-and-mortar methods' (Peck, 2005:753), according to 'western cluster theories, CCI [cultural/creative industry] have an intimate connection with their urban infrastructures – an "elective affinity"' (Gu, 2014). This elective affinity (Hutton, 2010) suggests a complementarity between hard and soft infrastructure in creative districts or neighbourhoods.

For the scope of this paper, however, it is important to acknowledge the importance of the urban built environment in creative or arts-led transformations (Jacobs, 1961; Landry, 2000; Mumford, 1938), as that has been integral to the foundational works of urban design: 'Jacobs suggested the built form of old buildings supply the stock of urban spaces for alternative business and cultural activities because of their unique character, low rent and adaptability to new uses' (Gu,, 2014). That view is at least partially replicated in the common understanding of the creative city, where bohemian cultural production and the branding of creative neighbourhoods rely on the re-use of existing spaces and buildings (Gu, 2014).

As a matter of fact, the creative milieu, at its different architectural and urban scales, involves a number of key factors, including the notion of architectural heritage, the neighbourhood and its image, the wider urban settings in which the activities take place or to which they refer and the notion of the production of space and spatial appropriation. The physical settings of the creative city show the activities, uses and meaning of urban space; as such, they may also witness the benefits or shortcomings of specific design actions. 'The narrative of the creative city is one where design has a significant role in the marketing of particular urban experiences against competitor cities, through the invention of often elaborate and pervasive myths about a city's lifestyle' (Canniffe, 2017).

Aims and methodology

This paper, through the selection of three case studies, aims to investigate the outcomes of the creative cluster agenda in Shanghai and its links with design actions. By mapping the uses of places rather than focusing on the initial intentions of the projects, the paper highlights both the positive outcomes and shortcomings of these three sites. Moreover, the investigation aims to

provide a better understanding of the role and capacity of design at different scales, from interior to architectural and urban, in influencing the process of urban transformation. The paper is based on a literature review, on-site data collection and qualitative research methods, including mapping, informal interviews and a non-interactive observation.

The implementation of the creative city in Shanghai: Creative clusters and urban policies

Shanghai developed a strategy linked to the notion of the creative city beginning in 2005, when the local government announced its intention to dedicate specific areas called 'creative industry clusters' to develop creative sector further. Creative clusters spread rapidly across the city, reaching 80 in number in 2011; the model evolved so as to include not only art-based re-uses of shuttered industrial factories and warehouses, but also lifestyle-based creative areas and iconic buildings devoted to art and creativity in general (Delsante, 2012). The link between creative clusters and industry is highly relevant, as it provides certain key insights into the specific social-economic and political setting in which these initiatives were developed (O'Connor and Gu, 2014). In this respect, creative activities include art and artistic production and the art trade, fashion, textiles and design; they refer to creative and artistic production in general (Ren and Sun, 2012), but also to trade, industry branding and consumption.

Even if there are analogies through different practices across China, Shanghai demonstrates specific features in terms of cultural and creative districts. First of all, its creative clusters were planned by the local government, which explicitly defined a number of areas in the city for this purpose. Moreover, most Chinese creative clusters have been created 'by real estate developers in partnership with local governments – often directly invested in by these local governments' (Gu, 2014).

These districts are located in both central and semi-central or even peripheral areas, so Shanghainese creative districts are spread across the entire city; geographical factors were not determinative during the planning phase. However, recent studies (e.g., O'Connor and Gu, 2014) show the discrepancy between the placement of the creative clusters and the mapping of actual artistic and creative activities in Shanghai. This may be partially linked to the lack of success of some of the clusters, which are far away from districts featuring major cultural activity.

Following an updated mapping of creative cluster sites and urban transformations in the city (O'Connor and Gu, 2014), three significant case studies have been selected for the present study to show specific features that can help in the process of understanding the spatial implications of these transformations (Bertolino and Delsante, 2015). There are certainly other meaningful examples in Shanghai, but the selection of case studies is a key element of the comparative process, which benefits from a small number of samples to maximise the clarity and understanding of differences.

1933 Slaughterhouse: The consumption-based, iconic form of creative cluster

The recent transformation of the 1933, a former slaughterhouse, is among the most significant samples of a design strategy based on re-use of a heritage building and infilling new functions into existing spaces (Bertolino and Delsante, 2015). A respectful conservation strategy was applied to the entire building, with the interior space entirely recycled and re-used for cultural,

creative and leisure activities: 'It is a typical case of an officially managed creative cluster aimed at providing high-end cultural (mostly office, retail and exhibition) facilities' (Gu, 2014). From the point of view of the creative cluster, however, there is an absolute lack of art production, and the site is entirely dedicated to consumption. Moreover, in terms of urban transformation, there is a notable lack of relationship with the surroundings: the building itself has been refurbished, but its integration with public spaces and the wider neighbourhood remain insufficient. The hypothesis that refurbishment would serve as a starting point of a broader regeneration in the area is thus unconfirmed at best. That would require significant gentrification or a displacement of the local Lilong population to more peripheral and less attractive areas.

The re-use of the architectural heritage, with its artificially managed mixed use and the embellishment of exterior spaces, has become a mere alternative to 'traditional shopping malls – architecture again is facing the risk of becoming the (trending) stage for trade' (Bertolino and Delsante, 2015). Architecture and its image have become the most appropriate and convincing media for trade and consumption: 'The link made by western writers between the generation of creative ideas and their environment was replaced by the link between image and their environment' (Gu, 2014).

Tian Zi Fang: From organic art production to lifestyle-based creative cluster

Tian Zi Fang has seen several phases of development, from a residential area near factories to a creative neighbourhood for micro-businesses to a gentrified, high-end district for trade, fashion and leisure. Since its evolution began, it has been recognised as one of the few organic urban transformations in the city, as it initially attracted a number of creative entrepreneurs looking for small spaces to engage in production and trade. The local community was opposed to a real estate-led urban transformation, and the local authorities ultimately agreed to retain the existing buildings, which are mostly small housing units near factories that are now closed. The neighbourhood showed the potential for creative re-use of existing urban spaces and infrastructure such as public squares and streets with low impact on local communities in terms of gentrification. However, things have changed more recently, as over half of the businesses located there now are owned by foreign interests from over 20 different countries. Given this recent change and the area's inclusion in tourist guides (the *New York Times* describes it as 'a web of back alleys in the French Concession that now house restaurants (too expensive) and artsy boutique gift shops (not always)' (Kugel, 2013)), it is mostly visited by tourists, including wealthy Chinese. International brands have been gradually replacing local independent shops; local production has exited the stage in favour of a more and more sophisticated form of consumption. The transformation into a tourist attraction combined with a significant gentrification process runs the risk of Tian Zi Fang's being transformed into simply another urban space for trade without any form of art and creativity production. The remaining hopes for more interesting and unplanned uses now lie in residual spaces like small courtyards, interiors and rooftops that reflect a spontaneous strategy of "grafting" at the urban scale (Delsante and Bertolino, 2015). New formal and informal relationships with the neighbourhood could be developed to see that visual and spatial relationships are enriched.

50, Mogashan Lu: Production and consumption in former warehouses

50, Mogashan Lu (henceforth M50) represents another significant example of a creative cluster in Shanghai. Again, it was created thanks to community engagement that succeeded in preserving the existing buildings instead of pursuing a real estate development process. Located along Suzhou Creek and surrounded today by tall, high-density residential buildings, 50M is a low-density island in the urban archipelago.

The mixed-use functional program represents the text of urban transformation. Post-industrial spaces have been adapted into workshops and exhibition rooms. Spaces for art production are placed next to showrooms, sometimes in the same ateliers. Fashion and textile workshops neighbour visual artists and photographers or architectural offices. This is well integrated into a morphological strategy and discourse: heritage preservation, re-use and recycling exist together thanks to careful transformations. Other buildings have been refurbished to host different kinds of activities, including offices and small residential spaces. Even if tourism and glamour have affected the original artistic flavour, M50 represents a milestone in urban transformation through art and creativity. Some question the authenticity of its cultural production, between market forces such as international art galleries, 'tight institutional control' (Gu, 2014) and a lack of connection with the adjacent area. Others question the lack of interaction and the poverty of community spaces: 'there is no sense of a communal space. Only recently has there been a teahouse, café and bookshop. They are not the type of quirky places visitors will make the effort to go to. They serve purely as places of necessity' (O'Connor and Gu, 2014).

From critique to the acknowledgment of spatial practices and design actions

Creative clusters in Shanghai have been criticised from several points of view during different stages of their development. In terms of urban policies, they have been considered 'generally unsuccessful' (O'Connor and Gu, 2014), and there are concerns that this may affect future urban policies regarding heritage and conservation.

In terms of use and space, art production has often been replaced by art consumption, which represents a trivialization of artistic or creative contributions: shops for the art trade have superseded productive spaces dedicated to creative activities. In most of these cases, architecture appears to serve merely as a stage through the overexploitation of its image in terms of its relationship with its history and urban setting: 'Today, the pure embellishment of a part of the city is not sufficient' (Bugatti and Zheng, 2015).

In general terms, the most resilient transformations are those linked to local communities: they are more resistant to global markets and real estate speculation. They have progressively achieved transformation thanks to bottom-up initiatives and community empowerment. We can affirm that, further to the success – even if temporary – of a few clusters in terms of urban resilience, some also support a broader idea of social and cultural sustainability, due to their core ability to support the development of indigenous content and local idioms in artistic work (Kong, 2009).

In particular, creative clusters are intended as spaces where the human need for artistic expression can take place naturally. This paper aims particularly to analyse how the perceived

attributes of a space may provide social inclusion through artistic creation. Current spatial theory on creative industries has emphasised both collective creativity and ways in which clusters of creative enterprises in specific places can promote creativity (Drake, 2003). This position highlights the relevance of understanding the different levels of community interactions taking place: here, they are identified as artist-artist interactions and artist-public interactions, each of which calls for different spatial layouts.

Data gathered from different sources have been collated into a comparative table (Table 1) in order to map the features of the case studies against some key factors belonging to creative cities and the criticisms levelled against them. Table 1 also aims to aid a comparative investigation into the specific uses and spatial practices that are relevant to understanding the implications more fully in terms of space production and the relevance of design actions.

Conclusions

This essay takes a comparative view of three different case studies in a single urban context, the municipality of Shanghai, so as to seek consistency in terms of the economic, political and local governance contexts. However, relevant differences have been acknowledged. Some of these are linked to site-specific features (e.g., an urban village versus monumental heritage) or to the inherited urban setting, such as morphological features, urban densities and natural barriers. Others are due to property conditions such as development opportunities and constraints and explicit choices in terms of management.

Having said that, it is challenging to compare such case studies on the basis of their economic success and in respect to their environmental and urban design qualities. The latter issue would require the use of a set of indicators or equivalent metrics, all of which have been widely criticized (Peck, 2005). Further studies are necessary to investigate more fully the social sustainability and production of space in Shanghainese creative clusters. Spatial appropriation at different scales may be connected to local communities, as in forms of co-production; they may also be trans-local or even international. A better understanding of the various forms and places of space production is intended to serve as a framework for the following design actions.

	Criteria	1933	Tian Zi Fang	M50
M a p p i n g against the notion of the creative city and its shortcomings	Interaction with local community, presence of tourism, resilience to forms of gentrification.	There is no evidence of how broader interaction with local community could be developed. Moreover, forms of gentrification have been reported already in the surrounding area (Gu, 2014).	Initially, the neighbourhood hosted an increasing number of artists, and the local community showed resilience to real estate development. Now, however, it is largely gentrified, to attract a wider public, composed of local people as well as tourists (Bertolino and Delsante, 2015).	The creative cluster developed thanks to a local community that was opposed to a real estate development. It is not clear how much of that spirit remain today: 'The issue of social sustainability in Moganshan Lu centers on questions of the social symbiosis between the artists at Moganshan Lu and the larger community' (Gu, 2014).
	Art Production and/or Consumption	Focused entirely on art, creativity and fashion consumption; strong presence of high-end showrooms and international brands.	Originally home to artists, it hosted art production and small workshops and showrooms. It is now almost entirely dedicated to art and fashion consumption.	Born as a mixed-use area, hosts art production and workshops and exhibition spaces and showrooms, including photography and architecture ateliers. Production and consumption are still quite balanced, even if the latter appears to be prevalent.
	Heritage and re-use of existing spaces: 'Mixed use of space including cultural consumption, production and living spaces' (Gu, 2014).	Re-use of the existing iconic building and the public space in front of it. There is no possibility of dwellings.	Strongly orientated to the re-use of existing buildings, it accommodates some small interventions in public spaces and building refurbishment. There is a residual chance of dwellings and living spaces.	A mix of re-use and new buildings. Large warehouses were converted, while some buildings have been largely refurbished. There is some possibility of temporary living.
M a p p i n g s p a t i a l p r a c t i c e s, f e a t u r e s a n d t h e r e l e v a n c e o f d e s i g n a c t i o n s	Relationship between studios (artist-artist) and the outside (artist-public).	Not applicable	Increasingly low form of interaction due to the lack of art production. Significant presence of an international community that reconnects to the international agenda.	The public can freely access studios and interact with artists.
	Public spaces design and use, urban neighbourhood, city-wide relationships.	Some urban design on the outside of the building, but no relevant links to the surrounding neighbourhood.	Public spaces have been created along the historical street network. Increasing use of internal courtyards, spaces between buildings and rooftops due to a lack of space in traditional spaces. Effective integration with urban surroundings.	Communal spaces and urban design actions within the edges of the cluster. However, 'many artists choose to socialize elsewhere or in their own studios' (Gu, 2014). Urban separation is partially due to existing morphological conditions.

Table 1: Mapping the creative city and its spatial practices in three different creative clusters

Bibliography

- Bertolino N., Delsante I. (2015) *Creative clusters in Shanghai. Transformation and sustainability*, In: Bugatti A., Zheng S. (Eds.) (2015), Pp. 15-24
- Bianchini F., Parkinson M. (Eds.) (1993) *Cultural policy and urban regeneration: The west European experience*, Manchester University Press, Manchester
- Bugatti A., Zheng S. (Eds.) (2015) *Regeneration & Re-use in China: Transforming the Existing*. Santarcangelo di Romagna: Maggioli Editore
- Canniffe E. (2017) *Business as usual: Creativity in Manchester's neoliberal regeneration*, in: ACTAS ICONO14 – V Congresso Internacional Cidades Criativas | 25-27 Janeiro 2017. Porto-Portugal, pp. 45 – 55
- Cohendet, P., Grandadam, D., Simon, L. (2010) *The Anatomy of the Creative City. Industry and Innovation* 17, Pp. 91–111
- Carta M. (2007) *Creative City. Dynamics, Innovations, Actions*. Barcelona: List.
- Currier J. (2008) *Art and power in the new china: An exploration of Beijing's 798 district and its implications for contemporary urbanism*, *The Town Planning Review*, 79(2), Pp. 237-265
- Delsante I. (2012) *Experimental architecture in Shanghai*. Roma: Officina edizioni.
- Delsante I., Bertolino N. (2015) "Urban reactivation through the creative industry. Outlining a frame for selected contemporary case studies in China" In: "The role of arts and culture in the transformation of urban space in contemporary China", UCL, London, 2nd July 2015
- Di Pietro G. (2014) *798: the re-evaluation of Beijing's industrial heritage in adoption of creative industries policies*, IIAS, The Newsletter, No.69, Autumn 2014
- D'Ovidio M. (2016) *The creative city does not exist. Critical essays on the creative and cultural economy of cities*. Milano: Ledizioni
- Drake, G. (2003) "This place gives me space": place and creativity in the creative industries, *Geoforum* 34 511–524.
- Florida, R. (2002) *The Rise of the Creative Class: And How It's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday*, Life New York: Basic Books
- Gu X. (2011) *The art of re-industrialisation in Shanghai*, *Culture Unbound: Journal of Current Cultural Research*, 4(1), Pp. 193–211
- Gu X. (2014) *Cultural industries and creative clusters in Shanghai*, *City, Culture and Society*, Volume 5, Issue 3, September 2014, Pp. 123-130
- Jacob J. (1961) *The death and life of great American cities*, Random House, New York
- Hall P. (2000) *Creative cities and economic development*, *Urban Studies*, 37(4), Pp. 639-649
- Hutton T.A. (2010), *The new economy of the inner city*, Routledge, London
- Kong L. (2009) *Making sustainable creative/cultural space in Shanghai and Singapore*, *Geographical Review*, 99: 1–22
- Kong, L. & O'Connor, J. (2009) *Creative economies, creative cities: Asian-European perspectives*, New York: Springer.
- Kugel S. (2013), *Shanghai on a Dime? Pretty Close*, New York: The New York Times
- Landry C. (2000) *The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators*, London: Earthscan Publications
- Marcuse P. (2003) *Review of The rise of the creative class by Richard Florida*. *Urban Land* 62, 40–1
- Miles M. (2013) *A Post-Creative City?*, *RCCS Annual Review [Online]*, 5 | 2013
- Mumford, L. (1938) *The culture of cities*. New York: Harcourt, Brace and Co.
- O'Connor J. and Gu X. (2014) *Creative Industry Clusters in Shanghai: A Success Story?*, *International Journal of Cultural Policy*, 20(1) Pp. 1-20
- Peck J. (2005) *Struggling with the creative class*, *International Journal of Urban and Regional Research*, 29 (4), Pp. 740–770
- Pratt A. (2008) *Creative cities: the cultural industries and the creative class*. *Geografiska Annaler: Series B - Human geography*, 90 (2). pp. 107-117.
- Pratt A. (2015), *Creative Cities: What's not to like? A critical perspective on the creative cities movement; cultural and creative industries*. Or, on not taking R. Florida too seriously. *UrbaNous*, 14th Jul 2015

- Ren X., Sun M. (2012) *Artistic urbanization: Creative industries and creative control in Beijing*, International Journal of Urban and Regional Research, 36(3), pp 504-521
- Wang W.H.S. (2011) *Commercial gentrification and entrepreneurial governance in Shanghai: A case study of Taikang road creative cluster*, Urban Policy and Research, 29 (4), Pp. 363–380
- Yiftachel O., Hedgcock D. (1993) *Urban social sustainability*, Cities 10: Pp. 139–157.
- Yung, E. et al. (2011) *Sustainable Development and the Rehabilitation of a Historic Urban District – Social Sustainability in the Case of Tianzifang in Shanghai*, Sustainable Development 22, Pp. 95–112.
- Wood P. and Landry C. (2008) *The Intercultural City*. London: Earthscan.
- Zhang, Y., Fang, K. (2004) *Is history repeating itself?: From urban renewal in the united states to inner-city redevelopment in China*, Journal of Planning Education and Research, 23(3), 286-298.

* Reader in Urban Design in the School of Art, Design and Architecture, the University of Huddersfield (UK)

Gli spazi urbani della mobilità non motorizzata

Raffaele Di Marcello*

Il primo vero prototipo di bicicletta, come oggi la conosciamo, viene brevettato nel 1818 dal tedesco Karl Drais, che realizzò la “Laufmaschine” (macchina da corsa). Da allora la bicicletta diventa, sempre più protagonista della mobilità urbana, contribuendo alla trasformazione delle infrastrutture, fino ad allora dedicate a cavalli, carrozze e pedoni. Ben presto, però, il “velocipede” viene surclassato dall’automobile, inventata e perfezionata negli stessi anni, mezzo tecnologicamente più evoluto della bicicletta e più efficace, in termini di velocità e capacità di trasporto di persone e merci. Ma se la diffusione dell’automobile privata ha, senza dubbio, consentito alle persone di beneficiare di livelli di mobilità senza precedenti, consentendo l’accesso a funzioni urbane sempre più disperse e specializzate (Cervero, 1998; Newman e Kenworthy, 1999) diventando rapidamente il mezzo di trasporto preferito, sostituendo i tradizionali modi di trasporto sulla breve distanza come camminare o andare in bicicletta (Mackett e Robertson, 2000; Rietveld, 2000; Thorson e Robusté, 1998), negli anni sono emerse anche le conseguenze negative, tra cui congestione degli spazi pubblici, emissioni di gas a effetto serra, incidenti e rumore, non solo sull’ambiente urbano locale ma anche sulla qualità della vita e sull’efficienza economica delle città.

Il crescente numero di spostamenti in automobile ha inoltre ridotto la loro efficacia a causa della congestione del traffico che riduce al minimo la velocità e, infine, ha favorito una maggiore espansione urbana e la dispersione della popolazione (Monzon e Vega, 2006), sottraendo sempre più spazi alla socialità e alla mobilità pedonale e ciclistica.

Occorre, quindi, riconquistare la modalità non motorizzata della fruizione dell’ambiente urbano, riconvertendo gli spazi, ora esclusivamente dedicati al transito e alla sosta dei veicoli a motore, a luoghi per la mobilità pedonale e ciclistica e per la socialità.

Questa esigenza, con particolare riferimento all’utilizzo della bicicletta in ambito urbano, è stata evidenziata dall’Unione Europea già nel 1999, in una pubblicazione dal titolo “Città in bicicletta, pedalando verso l’avvenire” (Dekoster e Schollaert), e ripresa nel Libro Bianco sui trasporti, dove si evidenzia come «*La congestione rappresenta con l’inquinamento - questi due fenomeni sono strettamente legati — una delle cause della “cattiva qualità di vita” in città. L’uso - eccessivo - degli autoveicoli privati ne è una delle principali cause. Occorre dunque rendere più allettanti le possibili soluzioni alternative all’automobile a livello di infrastruttura (metropolitana, tram, piste ciclabili, corsie prioritarie per i trasporti pubblici) e di servizi offerti (qualità delle prestazioni, informazioni agli utenti)*» (Commissione Europea, 2001, pag. 87).

A livello urbanistico, già a partire dagli anni 30 del secolo scorso, negli Stati Uniti, e un ventennio dopo, in Europa, il crescente sviluppo della motorizzazione privata aveva imposto una seria riflessione sul traffico in ambito urbano e sulle sue ripercussioni ambientali, sociali ed economiche, nonché sullo sviluppo del tessuto insediativo (Mitchell e Rapkin, 1954).

Nel 1961 il Ministero dei Trasporti del Regno Unito istituì un gruppo di lavoro per affrontare i problemi strutturali dovuti al traffico automobilistico, e non solo, in ambito urbano, gruppo coordinato da Colin Buchanan. Nel novembre del 1963 il gruppo di lavoro pubblicava il rapporto *Traffic in Towns, a study of the long term problems of traffic in urban areas*, comunemente conosciuto come “Rapporto Buchanan”, rapporto che costituisce la prima presa di coscienza, a livello istituzionale, del rapporto conflittuale tra sviluppo del traffico motorizzato e accessibilità e qualità dell’ambiente urbano, evidenziando che le soluzioni alle problematiche indotte dalla crescente motorizzazione non potessero derivare da interventi settoriali di sola ingegneria del traffico e che fosse impossibile distinguere la pianificazione dei trasporti dalla pianificazione territoriale e dalla progettazione urbanistica (Morbelli, 2005).

Ma la lezione di Buchanan, negli anni, sembra essere stata dimenticata, e la pianificazione del traffico rimane esercizio distinto da quella territoriale ed urbanistica, con una settorialità che si rileva anche nei documenti e nella normativa, sia europea che nazionale.

La Commissione Europea, nel Libro Verde “*Verso una nuova cultura della mobilità urbana*” (Commissione Europea, 2007), affronta l’argomento mobilità urbana, elencando una serie di elementi atti a favorire gli spostamenti in ambito urbano, dal “car sharing” al “car pooling” fino all’utilizzo della bicicletta in alternativa al mezzo a motore, passando per i “Piani di Trasporto Urbano Sostenibili”, dimenticando, però, l’integrazione con la pianificazione urbana generale, relegando, o meglio settorializzando, la problematica, in una visione parziale che rischia di non risolvere la problematica.

D’altra parte anche la normativa italiana in materia distingue la pianificazione urbanistica, tra l’altro regolata da una normativa risalente al 1942 (legge 16 agosto 1942, n. 1150), da quella trasportistica, individuando strumenti separati che dialogano parzialmente tra di loro.

La legge urbanistica del 1942 fissa nel Piano Regolatore Generale lo strumento di pianificatore dell’assetto urbano, stabilendo che lo stesso individui (art. 7, comma 2):

- 1) *la rete delle principali vie di comunicazione stradali, ferroviarie e navigabili e dei relativi impianti;*
- 2) *la divisione in zone del territorio comunale con la precisazione delle zone destinate all’espansione dell’aggregato urbano e la determinazione dei vincoli e dei caratteri da osservare in ciascuna zona;*
- 3) *le aree destinate a formare spazi di uso pubblico o sottoposte a speciali servitù;*
- 4) *le aree da riservare ad edifici pubblici o di uso pubblico nonché ad opere ed impianti di interesse collettivo o sociale;*
- 5) *i vincoli da osservare nelle zone a carattere storico, ambientale, paesistico;*
- 6) *le norme per l’attuazione del piano*

senza preoccuparsi del funzionamento delle infrastrutture individuate e della loro ricaduta sulla vita della città, basandosi principalmente sul principio di “zonizzazione”, introdotto dal Decreto interministeriale 2 aprile 1968, n. 1444.

A tale carenza tenta di sopperire l’art. 36 del Decreto legislativo 30 aprile 1992 n. 285 (Nuovo Codice della Strada) che introduce i Piani Urbani del Traffico (PUT), finalizzati a «*ottenere il miglioramento delle condizioni di circolazione e della sicurezza stradale, la riduzione degli*

inquinamenti acustico ed atmosferico ed il risparmio energetico, in accordo con gli strumenti urbanistici vigenti e con i piani di trasporto e nel rispetto dei valori ambientali, stabilendo le priorità e i tempi di attuazione degli interventi. Il piano urbano del traffico prevede il ricorso ad adeguati sistemi tecnologici, su base informatica di regolamentazione e controllo del traffico, nonché di verifica del rallentamento della velocità e di dissuasione della sosta, al fine anche di consentire modifiche ai flussi della circolazione stradale che si rendano necessarie in relazione agli obiettivi da perseguire.» (comma 4).

Il richiamo dell'accordo del PUT con gli strumenti urbanistici viene ribadito nel Comunicato del 12/04/1995 emesso dal Ministero dei lavori pubblici (pubblicato in Gazzetta Ufficiale n. 146 del 24/06/1995), contenente *“Direttive per la redazione adozione ed attuazione dei piani urbani di traffico. Art.36 del decreto legislativo 30 aprile 1992, n.285 Nuovo codice della strada”*, dove si specifica che il Piano Urbano del Traffico *«...deve essere coordinato, oltre che con i piani del traffico per la viabilità extraurbana previsti dallo stesso articolo 36, per i quali saranno emanate apposite direttive, con gli strumenti urbanistici, con i Piani di risanamento e tutela ambientale e con i Piani di trasporto. Piani - questi - che costituiscono gli strumenti di valenza strategica per il governo del sistema della mobilità, dell'ambiente, dell'assetto urbanistico e della programmazione economica di un determinato ambito territoriale. Tale governo è finalizzato al conseguimento, tra l'altro, dei medesimi obiettivi perseguiti dal PUT. Occorre quindi che questi strumenti siano coordinati in modo tale da rendere integrate e reciprocamente congrue le azioni e gli interventi che ogni strumento si propone di attuare»* (art. 0).

Benché la norma, contenuta non a caso all'interno del Codice della Strada (strumento normativo specialistico che disciplina la circolazione stradale), richiami *“l'accordo con gli strumenti urbanistici vigenti”* e lo stesso sia ribadito nelle direttive ministeriali per la redazione di tali strumenti, il PUT, dove approvato (l'obbligatorietà dello stesso, infatti, è rimasta pressoché inattuata), rimane, nella pratica, spesso uno strumento altro rispetto al Piano Regolatore Generale, non essendo concepito nel corso della pianificazione *“ordinaria”* ma solo successivamente e solo relativamente a problematiche attinenti la circolazione stradale. In particolare, le direttive, prevedono che *«Fermo restando che il PUT è uno strumento di pianificazione sottordinato rispetto al PRG vigente, il PUT stesso può proporre eccezionalmente aggiornamenti allo stesso PRG o agli strumenti di attuazione vigenti.*

L'armonizzazione tra PUT e strumenti urbanistici si realizza attraverso:

- *la verifica che le eventuali opere infrastrutturali previste dal PUT siano contenute negli strumenti urbanistici vigenti. In caso contrario si avviano le procedure di variazione degli strumenti urbanistici, nei modi e nelle forme previste dalla legislazione vigente;*
- *la verifica che le trasformazioni del territorio, le modifiche di destinazione d'uso ed in generale l'attuazione delle opere previste dagli strumenti urbanistici (qualora generino od attraggano traffico) siano compatibili con gli indirizzi del PUT. In caso contrario si procede attraverso una opportuna attività di coordinamento tra gli uffici appartenenti ai diversi assessorati competenti, al fine di raccordare le diverse esigenze». (art. 2.5)*

Oltre ai PUT la normativa nazionale ha prodotto ulteriori pianificazioni di settore, legate al Piano Urbano del Traffico, quali:

- il Piano della sicurezza stradale urbana, previsto dal Piano Nazionale della Sicurezza Stradale (legge 17 maggio 1999, n. 144, all'art. 32) e disciplinato dalla Linee Guida del Ministero dei Lavori Pubblici (Ispettorato Generale per la Circolazione e la Sicurezza stradale, 2001);
- il Piano della Rete Ciclabile, istituito con legge 19 ottobre 1998, n. 366 e normato dal Regolamento contenuto nel D.M. 30 novembre 1999, n. 557;
- il Piano Urbano di fluidificazione del traffico, istituito dal terzo Piano Energetico Nazionale approvato il 10 agosto 1998 e disciplinato dalla Circolare del Ministro per i problemi delle Aree Urbane, prot. n. 1196 del 28 maggio 1991, avente ad oggetto *“Indirizzi attuativi per la fluidificazione del traffico urbano, anche ai fini del risparmio energetico”*;
- il Programma Urbano dei Parcheggi, istituito con legge 24 marzo 1989, n. 122.

Una visione, quindi, ampiamente settoriale, concentrata sull'aspetto infrastrutturale e ambientale della componente traffico, concepita successivamente al processo pianificatorio generale e che può, paradossalmente, modificare l'assetto di quest'ultimo solo dal punto di vista delle opere, senza tener conto del complesso procedimento che accompagna, o che dovrebbe accompagnare, la stesura di un piano urbanistico comunale.

Qualche cambiamento si nota con l'introduzione, con l'art. 22 della legge 24 novembre 2000, n. 340, di un ulteriore strumento di pianificazione della mobilità: il Piano Urbano di Mobilità (PUM). Esso è descritto come strumento redatto *«al fine di soddisfare i fabbisogni di mobilità della popolazione, assicurare l'abbattimento dei livelli di inquinamento atmosferico ed acustico, la riduzione dei consumi energetici, l'aumento dei livelli di sicurezza del trasporto e della circolazione stradale, la minimizzazione dell'uso individuale dell'automobile privata e la moderazione del traffico, l'incremento della capacità di trasporto, l'aumento della percentuale di cittadini trasportati dai sistemi collettivi anche con soluzioni di car pooling e car sharing e la riduzione dei fenomeni di congestione nelle aree urbane»* attraverso *«progetti del sistema della mobilità comprendenti l'insieme organico degli interventi sulle infrastrutture di trasporto pubblico e stradali, sui parcheggi di interscambio, sulle tecnologie, sul parco veicoli, sul governo della domanda di trasporto attraverso la struttura dei mobility manager, i sistemi di controllo e regolazione del traffico, l'informazione all'utenza, la logistica e le tecnologie destinate alla riorganizzazione della distribuzione delle merci nelle città»*.

Le successive linee guida del Ministero delle Infrastrutture e Trasporti evidenziano come i PUM, per poter perseguire gli obiettivi di soddisfare i fabbisogni di mobilità della popolazione, abbattendo nel contempo i livelli di inquinamento e favorendo l'uso di mezzi di trasporto collettivi, tenuto conto degli strumenti di pianificazione generale ed esecutiva, devono coordinarsi con gli altri piani di settore, quali i piani di azione per il miglioramento e per il mantenimento della qualità dell'aria e dell'ambiente e per la riduzione dei livelli di emissione sonora, igienico-sanitari, energetici, quelli urbanistico-territoriali sia generali che attuativi, in specie quelli relativi alle attività produttive e alle attività ricreative e residenziali (piano per insediamenti produttivi, centri direzionali, zone e centri commerciali, zone per il tempo libero, etc.) e con la pianificazione dei servizi sociali e ai piani municipali di welfare, dei tempi e degli orari.

Le linee guida, quindi, evidenziano il collegamento dei PUM alla linea di programmazione integrata del trasporto in area urbana che già ispirava l'azione relativa ai "progetti integrati" per le aree metropolitane del Piano Generale dei Trasporti (approvato con D.P.C.M. 10 aprile 1986) e alla Deliberazione del CIPET 23 dicembre 1993 recante *"Determinazione delle linee guida della organizzazione della mobilità delle aree urbane e metropolitane e degli obiettivi generali di miglioramento della qualità dell'ambiente"*, nonché alla complessa ed articolata normativa sulla limitazione del traffico urbano per ragioni ambientali ed igienico-sanitarie ed a quanto prescritto, in materia di coerenza tra pianificazioni, nelle diverse leggi di settore relative al finanziamento di singole modalità di trasporto (porti, aeroporti, trasporti a guida vincolata, etc.), oltre che alle norme tecniche specifiche di progettazione di singole infrastrutture di trasporto e alle norme generali di progettazione, approvazione e realizzazione di lavori pubblici (legge n. 109/1994 e successive modifiche ed integrazioni), soprattutto per quanto riguarda il collegamento tra studi di fattibilità, progetti preliminari e programmazione dei lavori pubblici.

Il PUM, quale strumento non obbligatorio, non ha però, ad oggi, ottenuto una ampia applicazione all'interno della pianificazione comunale, e nel frattempo altri strumenti si sono aggiunti nel complesso normativo che regola il sistema pianificatorio/insediativo degli ambienti urbani.

Il recente Decreto del Ministero dell'Ambiente e della tutela del Territorio e del Mare, dell' 11 gennaio 2017, relativo a *"Adozione dei criteri ambientali minimi per gli arredi per interni, per l'edilizia e per i prodotti tessili"*, individua i criteri ambientali minimi per l'affidamento di servizi di progettazione e lavori per la nuova costruzione, ristrutturazione e manutenzione di edifici pubblici (Allegato 2), ai fini del *«raggiungimento dell'obiettivo nazionale di risparmio energetico di cui all'art.3 del Decreto legislativo 4 luglio 2014, n. 102 ed anche al conseguimento degli obiettivi nazionali previsti dal Piano d'azione per la sostenibilità ambientale dei consumi della pubblica amministrazione – revisione 2013, coerentemente con le indicazioni Comunicazione COM (2011)571 "Tabella di marcia verso l'Europa efficiente nell'impiego delle risorse" ed in funzione dell'obiettivo di promuovere modelli di produzione e consumo sostenibili e modelli di "economia circolare" secondo quanto previsto dalla Comunicazione sull'economia circolare»* (allegato 2, art. 1). Tra questi, nella progettazione di un nuovo gruppo di edifici, si prescrive, tra le destinazioni d'uso, *«un mix tra residenze, luoghi di lavoro e servizi tale da favorire l'autocontenimento degli spostamenti»* e *«in base alle dimensioni del progetto, alla tipologia di funzioni insediate e al numero di abitanti/utenti previsto, devono essere previsti servizi in numero adeguato tra i seguenti: realizzazione di servizi pubblici a meno di 500 metri dalle abitazioni, in caso di progetti di tipo residenziale; stazioni metropolitane a meno di 800 metri e/o ferroviarie a meno di 2.000 metri dal nuovo complesso (il servizio di trasporto deve assicurare il trasporto delle biciclette); nel caso in cui non siano disponibili stazioni a meno di 800 metri, servizi navette con frequenza e distribuzione delle corse negli orari di punta/morbida commisurata ai reali scenari di utilizzo da parte degli utenti; percorso ciclopedonale protetto per raggiungere le stazioni; rastrelliere per le biciclette in corrispondenza dei nodi di interscambio con il servizio di trasporto pubblico e dei maggiori luoghi di interesse; fermate del trasporto pubblico su gomma a meno di 500 metri dalle abitazioni (il trasporto su gomma deve assicurare almeno una distribuzione delle*

corse negli orari di punta/morbida commisurata ai reali scenari di utilizzo da parte degli utenti e permettere il trasporto delle biciclette); stazione di taxi collettivo elettrico o a metano e di servizi di trasporto specifici per disabili e anziani (elettrici o a metano); rete adeguata di percorsi ciclabili e pedonali protetti (sia fisicamente che dalle emissioni inquinanti provenienti dal traffico privato su gomma) e con adeguate sistemazioni arboree e/o arbustive» (Allegato 2, art. 2.2.9).

Si tratta di una delle prime codificazioni degli elementi di pianificazione che devono essere rispettati per garantire la sostenibilità degli insediamenti residenziali, comprendendo il contenimento del consumo di suolo (favorendo la plurifunzionalità degli insediamenti in modo da diminuire gli spostamenti) e la necessaria infrastrutturazione alternativa a quella dedicata al traffico automobilistico individuale (con realizzazione di percorsi dedicati alla bicicletta e sistemi di intermodalità tra trasporto pubblico e mobilità ciclistica).

Queste indicazioni, insieme ad una pianificazione attenta degli spazi della città, atta ad evitare fenomeni di dispersione urbana (il cosiddetto *sprawl* insediativo) e ad integrare le strategie della mobilità all'interno delle scelte urbanistiche, e a politiche di limitazione e moderazione del traffico e della sosta, come la tariffazione della sosta su strada (raccomandata nelle già richiamate Direttive Ministeriali per la redazione dei PUT) , nella sua duplice funzione di strumento diretto per la regolazione del traffico (in quanto ad uso più razionale e più contenuto dei veicoli individuali privati ed al soddisfacimento di una maggiore quantità di utenza), e di strumento idoneo a favorire la prevalenza d'uso del sistema di trasporto pubblico collettivo e di quelli pedonale e ciclistico (in quanto a loro maggiore convenienza economica), restituirebbe alla fruizione di pedoni (e ciclisti) gli spazi pubblici (e privati) della città ora occupati dal traffico veicolare e dalla sosta automobilistica, riconquistando le originarie funzioni sociali della città antica e individuando nuove destinazioni, legate alla convivialità e alla fruizione comune, per le aree della città moderna ora concepite come contenitori per le autovetture private o luoghi di transito di queste ultime.

Bibliografia

- Cervero R. (1998). *The Transit Metropolis*. Washington DC, U.S.A.: Island Press.
- Commissione Europea (2001). *Libro bianco. La politica europea dei trasporti fino al 2010. Il momento delle scelte*. Lussemburgo: Ufficio delle pubblicazioni ufficiali delle Comunità europee.
- Commissione Europea (2007). *Libro Verde. Verso una nuova cultura della mobilità urbana*. Bruxelles, COM(2007) 551 definitivo.
- Dekoster J., Schollaert U. (1999). *Città in bicicletta, pedalando verso l'avvenire*. Lussemburgo: Ufficio delle pubblicazioni ufficiali delle Comunità europee.
- Mackett R., Robertson S. (2000), *Potential for Mode Transfer of Short Trips: Review of Existing Data and Literature Sources*. Londra, Regno Unito: Centre for Transport Studies.
- Mitchell R.B., Rapkin C. (1954). *Urban Traffic, a Function of Land Use*. U.S.A., New York: Columbia U.P.
- Monzon A., Vega L. A. (2006). *How to Measure the Potential of Transferring Trips from Car to Public Transport and Soft Modes. The Case of Madrid*. Atti della conferenza europea sui trasporti, Strasburgo, Francia, settembre 2006.
- Morbelli G. (2005), *Un'introduzione all'Urbanistica*. Milano: Franco Angeli
- Newman P., Kenworthy J. (1999). *Sustainability and cities: overcoming automobile dependence*. Washington DC, U.S.A.: Island Press.
- Rietveld P. (2000). *Non Motorised Modes in Transport Systems: A Multimodal Chain Perspective for the Netherlands*, in *Transportation Research – Part D: Transport and Environment*, vol. 5, n. 1, pp. 31-36.
- Thorson O., Robusté F. (1998). *Walking and Cycling in the city*. Copenhagen, Danimarca: Organizzazione mondiale della sanità, ufficio regionale per l'Europa.

* Architetto

PhD in Sociologia dello Sviluppo Locale e Regionale

Il luogo si chiama Babilonia: il disegno della città e della casa

Andrea Donelli *

Il tema inerente a questo contributo concerne una questione che coinvolge il disegno del luogo nella relazione di città o habitat e casa. Esso è considerato a partire dall'aspetto prettamente teorico, non astratto, che riguarda la sua rappresentazione storico - cartografica, le connotazioni grafiche considerate come il fondamento su cui indagare ed esaminare gli elementi che costituiscono *il principio di unità*, ossia quei contenuti che appartengono nella loro essenza alla parte visibile che costituisce il nostro futuro. L'analisi prende in considerazione degli habitat che un tempo erano degli spazi rurali la cui *forma agri* era il disegno tangibile di logicità, di intelligenza, ma soprattutto di bellezza che purtroppo la rapidità dello scorrere del tempo ha spesso involuto urbanizzando in maniera del tutto indifferente rispetto agli elementi costituiti definiti dal passato che si erano precisati e resi riconoscibili sul disegno antico. Nel caso specifico di questo studio si è considerata la cartografia storica e catastale come la base e lo strumento principale su cui ripetutamente svolgere le osservazioni inerenti al disegno storico in quanto esso si rapporta al processo decretato dall'unità inscindibile sui fatti regolati e configurati alla questione di generare spazi collettivi. In sintesi gli ambiti fissati attraverso i fatti morfologici e tipologici riferiti al luogo, alla casa, alle attività così come all'abitare si sono dimostrati come gli elementi fondamentali delle relazioni per l'uomo. Si ritiene essenziale la relazione che intercorre tra queste dichiarazioni di intenti e il rapporto tra il disegno del suolo e la casa. Esso si finalizza e trova la giusta comprensione esclusivamente attraverso l'analisi ed il disegno. Di fatto, analisi e disegno costituiscono una rappresentazione anche sintetica nel senso che riassumono in essi le peculiarità di descrivere lo spazio per la collettività in quanto aspetto utile e necessario per l'abitare. Il tema trattato è il frutto di un vasto lavoro di ricerca che si è articolato su esperienze solo in apparenza dissimili che hanno preso in esame ambiti geografici, orografici e territoriali tra loro anche differenti, ma che hanno portato in luce e fatto prevalere le affinità sulle differenze. Un insieme di conoscenze che sono derivate direttamente dal coinvolgimento e l'interessamento delle discipline del disegno e del rilievo ed infine, come ulteriore attuazione dall'analisi intesa nei suoi aspetti grafici descrittivi geometrici e comparativi, nonché strumentali nell'ambito di un programma di studio svolto nell'arco degli ultimi cinque anni. Gli elementi e le relazioni considerati fondativi, volutamente selezionati durante lo studio e lo svolgimento della ricerca, inerenti al disegno della casa e del luogo hanno indagato ed analizzato l'habitat rurale, osservando come le permanenze e le immanenze abbiano dato esito al senso di collettività e di ferialità che era, ed è rimasto attualmente conoscibile solo in una contenuta e a volte frammentata parte. Il dato riferito al valore collettivo del costruire così come analizzato costituisce un insieme di fatti spesso riconducibili per corrispondenza alla definizione che è stata attribuita alla titolazione di questo scritto. Infatti, assumere come esempio l'Arsenale di Venezia quale dimensione irrinunciabile riferendosi alla citazione che: «*il luogo si chiama Babilonia*» si intende riprendere per analogia lo

studio riferito ad una parte della fabbrica dell'Arsenale Novissimo di Venezia, continuando per chi si è occupato nello studio del sistema arsenalizio veneziano a rielaborare i possibili modi di pensiero ed evocare coerentemente le catene etimologiche dei fatti morfologici rivenuti nello studio. La riflessione investe soprattutto quella parte arsenalizia che ha assunto forma e conseguentemente riconoscibilità tra il 1470 e il 1510. Questo luogo privilegiato della sperimentazione, considerato come uno spazio di sedimentazione dei saperi e delle continue esperienze è stato pensato anche da parte di autorevoli studiosi,¹ affascinati e rapiti dalla seduzione e dall'intelligenza costruttiva dell'Arsenale, come un precisato e ben definito luogo in cui ricomporre i propositi ed i pensieri imputati ad un sistema che rientra a pieno titolo nella storia, nel sedime e negli aspetti fortemente quotidiani com'è l'Arsenale veneziano. La straordinaria importanza, così come l'inusitata bellezza dello spazio urbano notoriamente definito «il luogo si chiama Babilonia», corrisponde in tutte le sue particolarità alle molteplici articolazioni morfologiche all'Arsenale. Esso costituisce il centro relativo all'arte ed alla scienza del costruire e di rimando nelle sue spiegazioni è riconducibile ad un sistema in cui prevale la rivelazione delle tecniche combinate con la costante relazione che è la *forma urbis*, con la vita dell'intera città d'acqua, con i suoi magisteri, le permanenze, le immanenze, gli elementi costitutivi che sono e fondano la forma della città di Venezia. Il fatto che riguarda il sistema dell'Arsenale di Venezia è l'esempio che meglio tra tutti rappresenta sinteticamente un vasto processo che ha contraddistinto e caratterizzato anche l'organizzazione edilizia della città, delineando in tal modo la sua politica, il rapporto con la terraferma. In sintesi un *disegno di unità* nella sua accezione interpretativa di *deus ex machina*. Pertanto dall'osservazione dell'esperienza arsenalizia un costante e sempre più forte e tangibile rimando ha guidato le scelte e l'articolazione relativa all'analisi per lo studio della ricerca che ha riguardato il disegno storico del suolo dei luoghi esaminati. All'inizio dell'analisi si sono individuate le antiche misure di derivazione antropometrica, un processo organizzativo riferito alla capacità e alla conoscenza di un territorio e di una geografia in cui il dato antropico attuato nel passato ed accostato sapientemente al dato naturale ha determinato la base di un programma fondato chiaramente sugli elementi divenuti trasmissibili. Dunque il concetto di unità inscindibile, tema costante nella ricerca e nella «*lectio magistralis*» di Giuseppe Samonà, costituisce la *forma mentis*, la questione nodale, la *ricerca avanzata* posta al centro della riflessione riguardante il processo di continuità e i differenziati passaggi di relazione che si interpongono tra la grande e la piccola scala di rapporto. Ma non è solo una questione di scale di rapporto, sarebbe riduttivo pensare solamente questo e far coincidere in questa relazione, benché determinante il cospicuo ed erudito contributo di pensiero e di ricerca di Samonà. L'unità inscindibile nella ricerca samoniana è la capacità di far interagire continuamente e coerentemente le relazioni che gli elementi costitutivi attraverso il rigore scientifico decretano dalle permanenze e dalle immanenze. Tutto questo può essere concretizzato e sintetizzato solamente disegnando e rilevando un territorio compreso delle architetture ritenute formanti per quel territorio.

Ritornando alla questione centrale di questa discussione, senza fornire esempi di una circolarità aporetica, sono ritenuti il rilievo così come il disegno disciplinarmente gli strumenti essenziali che permettono di indagare e di acquisire in termini adeguati e necessari il processo relativo alla rappresentazione dei fatti che appartengono allo spazio, che individuano prima il

fenomeno inerente alla comprensione e successivamente lo descrivono arrivando alla conoscenza. Immagini, azioni, formulazioni verbali e non, codici di rappresentazione, valori anche percettivi, sono temi che rendono esplicito attraverso il pensiero e la rappresentabilità ciò che è derivato da determinati fenomeni facenti parte dell'architettura; così come sono parte integrante la materialità, la tecnologia e la localizzazione della stessa architettura. Questo è un primo dato che appartiene al sapere disciplinare in quanto valore strumentale assunto per oggettivare un processo di analisi. Nel momento in cui si utilizza la cartografia storica studiata e ri-disegnata tramite il catasto storico per compararla con il documento catastale attuale si possono cogliere degli aspetti fondamentali che mettono in stretta attinenza gli elementi. In tale disamina è possibile ricostruire le relazioni tra ciò che scaturisce dal disegno storico del suolo naturale ed artificiale con il disegno del costruito. Emergono pertanto quei caratteri che hanno concorso a dare forma e riconoscibilità non solo formale all'habitat. Tale metodo di ricerca consente inoltre di comprendere e definire le relazioni che hanno determinato il significato costruttivo del luogo. Le ipotesi effettuate attraverso l'osservazione svolta mediante la sovrapposizione delle mappe catastali e l'ausilio dello studio delle planimetrie degli edifici hanno consentito di descrivere ed individuare le permanenze, ossia gli elementi primari, così come in una ulteriore lettura d'insieme gli elementi costitutivi riferiti al rapporto intercorso con il disegno storico del suolo e gli edifici. Questa metodica sistematica permette di rendere esplicita la riconoscibilità degli edifici del luogo determinando le finalità della ricerca di analisi mettendo in luce la relazione logica che ha regolato e che è il carattere dell'habitat. In tal modo si ordina e si rappresenta un'essenziale relazione che unisce la tipologia insediativa, la tipologia edilizia con i caratteri distributivi e la tipologia costruttiva – strutturale.

La cartografia tecnica a tal proposito rappresenta uno strumento conoscitivo di indagine da ritenersi fondamentale. I catasti, i cabrèi, la lettura del parcellato rimandano non solo al dato tecnico di relazione tra le parti, le proprietà, gli usufrutti, ma svelano le relazioni intrinseche che insistono tra il costruito e le strade, i campi, gli altri edifici, inoltre essi testimoniano il possibile riscontro con le dimensioni delle coniugazioni che appartengono al disegno stesso del luogo. Essa, riporta, ad esempio, ogni elemento che originariamente delinea e disegna il territorio non solo come testimonianza, ma come dato oggettivo del lavoro attuato dagli antichi agrimensori, prima etruschi e poi romani che hanno diviso lo spazio ottenendo così degli assi principali, i *limites*, che costituivano le coordinate su cui applicare il sistema della *centuriatio* tracciando dei limiti la cui forma è definita da un disegno di linee ortogonali ad angolo retto realizzando degli appezzamenti di terreno regolari e quadrati. I *limites* davano l'orientamento al decumano «*decumanus*» nella direzione Est – Ovest e il cardo «*kardo maximus*» da Nord – Sud, a loro volta l'intersezione dei *limites* principali formava quattro *regiones* che si distinguevano tra loro con sigle differenti.



Fig.1 - Ricerca dell'antica misura riferita alla *forma agri* ad ovest della città di Milano



Fig. 2 - Relazioni riferite all'antica misura. La centuriazione ad ovest della città di Milano

Osservando alla scala territoriale la lezione impartita dal catasto Asburgico, documento acquisito e ritenuto rilevante per la storia e per i fatti che esso contiene relativamente ai luoghi esaminati e pertanto considerato imprescindibile per indagare e svolgere l'analisi, si nota nella cartografia storica non solo l'esatta compiutezza tecnica, dovuta alle perizie topografiche la cui attenzione e rigore è paragonabile alle moderne restituzioni aereo fotogrammetriche, ma anche la ricerca di un metodo e di una descrizione di straordinaria coerenza nei confronti dei fatti e dei contenuti intrinseci al territorio com'era fornendo una visione futura di ciò che permane e che non dev'essere sottovalutato. Una sorta di coerenza che è data dalla nobile bellezza e dal preciso significato in cui tutto concorreva a dare senso. Le tavole del catasto Asburgico sembrano trovare quel comune elemento capace di riassume la forza del disegno, del già fatto, andando a delineare il carattere e la logica che presiede al tutto. La loro particolarità è data dalla descrizione dei codici grafici, dall'attenta gerarchia utilizzata nel definire e distinguere l'architettura, secondo logiche morfologiche e tipologiche, nel precisare gli orti e i giardini, nel disegnare con cura il diverso tipo di coltivazione o di vegetazione facendo la funzione oltre che di catasto anche di erbario. Sono i fatti compositivi del suolo, delle particelle e degli edifici che hanno offerto la reale motivazione di organizzare e descrivere le loro regole logico insediative sulla cartografia.



Fig. 3 - Disegno dei catasti Asburgico ed attuale. Ricerca delle permanenze e delle immanenze località Masi e Milon in Valle di Fiemme (Trento)

L'analisi di ricerca può essere effettuata mediante diversi gradi di approfondimento e di sistematicità. Le permanenze costituiscono l'insieme di regole appartenenti ad un sistema dedotto dalla descrizione morfologica dell'habitat o dell'area studio attraverso l'apprendimento comparato degli elaborati tecnici (catasti, parcellari) e dalla presa d'atto del disegno del suolo anche descrittivo. Quest'ultimo aspetto quando è rappresentato come una fonte documentaristica di matrice iconica o simbolica, priva di una sostanziale misurazione come prevedono le vedute, le immagini panoramiche o semplicemente descrittive, può essere valutato e successivamente assunto come elemento analogico nel processo di studio. La definizione di permanenza è attribuita anche agli edifici che sono determinati da una precisa e immediata riconoscibilità sia per disposizione che per tipo. Il loro carattere appartiene alla storia, la fabbrica sarà comunque oggetto di verifica per confermare il suo ruolo. Gli elementi primari sono una relazione dedotta dalla verificabilità delle permanenze, essi rientrano a precisare le regole derivanti dalle permanenze stesse definite dal programma del disegno del luogo o dell'habitat. Gli elementi costitutivi sono così desunti dall'elaborazione del sistema delle permanenze confrontate con gli elementi primari. Essi diventano rilevabili considerando la seguente gerarchia: elementi costitutivi per la tipologia insediativa, elementi costitutivi della tipologia edilizia ed, infine, elementi costitutivi attinenti alla tipologia costruttiva – strutturale. In conclusione un edificio, la cui riconoscibilità è data dal suo carattere reso manifesto dall'analisi, vede corrisposta la sua ragion d'essere nella relazione biunivoca che si definisce e si riscontra nel seguente sistema delle tipologie: insediativa, edilizia e strutturale. Questa dimostrazione, che appartiene al processo di elaborazione dell'analisi, pone in evidenza anzitutto il disegno del suolo, la sua forma, la sua geometria che diventano fatti analitici che aderiscono alla realtà. La disamina degli edifici attraverso la comprensione del loro valore tipologico, della loro classificazione e comparazione l'osservazione e lo studio dei tipi come fatto nuovamente rinvenibile dall'esperienza dei caratteri distributivi (fatti sincronici e diacronici), ossia la relazione tra tipologia e tipo, tra lettura dell'edificio e sistema distributivo, come ad esempio «attraverso l'approfondimento che determina e stabilisce un identificabile sistema definibile come forma forte»,² può essere ritenuta come quella parte che fissa il principio ordinatore o regolatore dell'intero sistema appartenente all'organismo edilizio.



Fig. 4 - Studio delle relazioni morfologiche e tipologiche riferite ad un habitat della Valle di Fiemme (Trento)



Fig. 5 - Relazione tipologia / tipo : disegno dei caratteri distributivi di un habitat della Valle di Fiemme (Trento)

La costruzione secondo logica era la competenza che, nel tempo antico, apparteneva a talenti in possesso del pensiero a cui erano affidate la tutela e il controllo di un territorio, soprattutto perché esso era ritenuto e considerato come progetto. Inoltre un insieme di saperi provenienti da differenti magisteri legava razionalità e sensibilità capaci di dare forma e significato al valore dell'abitare e del custodire. I luoghi storici, ad esempio l'Acropoli, il Campidoglio, sono spazi che prima di tutto hanno nel loro immediato percepito una vocazione collettiva. Essi fanno parte di una storia lontana, ma capace di evocare oltre la loro testimonianza, il valore di rappresentare ancora un significato tipico della mediterraneità in grado di assumere il ruolo della vita e dell'attività pubblica. Questi spazi, così come la piazza, rimandano come prima impressione all'immediatezza di appartenere alla collettività. Questo aspetto accettato dalla storia, dal sedime culturale, non dà conferma se sia stata pensata prima la piazza o le fabbriche che la determinano nel disegno della sua forma. Questa è una domanda che non troverà risposta, e non la potrà rintracciare in quanto tutto quanto ha generato un sistema nei differenti elementi non potrà che essere conosciuto tramite un processo di analisi che è solo in grado di fornire anche precisamente relazioni morfologiche e tipologiche.³ Lo spazio pubblico, lo spazio relativo alla casa generano una unità in cui riconoscere un valore collettivo la cui ampiezza è dimostrabile dalle relazioni di unità inscindibili tra le parti tra loro studiate. Sia il territorio, sia il costruito sono un disegno complesso regolato prima di tutto dalle leggi della natura. Questo significa che la relazione morfologica intesa nel duplice significato di forma della terra e forma dell'insediamento architettonico rimanda opportunatamente ad un programma che è la dimostrazione del carattere, ossia di una reciprocità tra forma e carattere stesso, del sito prima e più articolatamente dopo dell'architettura. Da un'attenta analisi si può ricavare che il processo di *artificializzazione* del territorio ha seguito nel passato le leggi della struttura geomorfologica, in cui tutta l'organizzazione della vita e del lavoro trova le sue misure, così come le sue relazioni formali, nella relazione con i fatti naturali. Questo attesta il valore collettivo, dello spazio che concorre a formare il sistema della città, del luogo, dell'habitat a rintracciare come prima cosa un'alleanza, la stabilizzazione del territorio. Questo vuol dire anche semplicemente che nell'indagare la progressione degli elementi che nei diversi livelli si rendono tra loro integrati e tangibili accostando i fatti costitutivi decretati dall'intero sistema che svela le continue affinità di insiemi e di sottoinsiemi, può anche manifestarsi, come sosteneva Tessenow, che una porta è una porta, un tetto è anzitutto un tetto e che il grado di inclinazione delle falde è e resta un fatto indiscusso. Significa inoltre chiarezza nel riconoscere gli elementi che, anche dal dato formale, riconducono ad approfondite analisi e non a fissare solamente delle retoriche precisazioni formalistiche tipologiche e costruttive. L'intera composizione di un sistema è perciò tale in quanto l'unità inscindibile stabilisce ciò che è il fondamento di relazioni inconfutabili. *Il luogo si chiama Babilonia è l'espressione che determina la costruzione logica, la tecnica sapiente che produce un esito semplice, evidente e naturale. Da ciò è possibile trarre la serie di fitte corrispondenze e relazioni geometriche che si vengono a formare tra il parcellizzato e le stratificazioni e le modificazioni del disegno storico del suolo, riconducibili alla dimensione e all'occupazione dello stesso da parte dell'antico edificato. In conclusione dall'analisi emerge, lo stretto legame tra la vita agricola ed agraria del passato con i sistemi cortilizi che caratterizzavano gli aggregati e la continua relazione che si instaura con le vie d'acqua, i fontanili e le*

risorgive strettamente connessi a verifica dell'importanza e del valore attribuiti al suolo. Eseguendo successive misurazioni emerge come la distanza, tra gli aggregati, tra le varie cascine e corti si ripeta con rapporti dimensionali comparabili tra loro definiti così non da regole imposte ma da una sapienza costruttiva. Si può affermare che si è passati da una condizione d'uso ad una di consumo. Lo studio di tali fatti fa emergere come attualmente non siano più ritenuti prioritari e significativi sia in termini teorici che applicativi. Questa indifferenza rende sterile la parte visibile del nostro futuro e dello spazio collettivo mutuato attraverso il rapporto di analisi e progetto. Purtroppo, la presunzione che è formalistica sia dei risultati architettonici che dell'atteggiamento che precede il progetto è anche «il segno dell'angosciosa incertezza del proprio essere sociale. Essa si mostra quasi come una scalata verso le innovative forme dell'arte, che non hanno bisogno di altre spiegazioni oltre se stesse; ultima speranza di chi è chiuso nella norma della propria strumentalizzata inutilità. Ma ancora una volta ha ragione Loos quando sostiene che: costruire una casa non vuol dire affatto dover fare una opera d'arte»,⁴ ma renderne chiare ed oneste le ragioni.

Note

1 Bruno Minardi scrive relativamente all'esperienza compiuta sull'Arsenale e il confronto con il luogo e la casa. La «casa con tetto inclinato ortogonalmente rispetto il fronte principale» non restituisce necessariamente una unità funzionale ma definisce una unità morfologica minima. Essa nasce principalmente dal fascino suscitato, durante gli studi universitari, dall'Arsenale di Venezia è divenuto per noi un costante termine di confronto per tutti i progetti successivi ed un continuo riferimento per la nostra architettura. In Grossi G. Minardi B. (1981). *Gli elementi i progetti gli edifici*. Roma: Edizioni Kappa.

2 Lena M. (2002). *Ville urbane per Bissuola*. Venezia: Edizioni Marsilio.

3 Samonà G. (1970). *Piazza San Marco l'architettura la storia le funzioni*. Venezia: Edizioni Marsilio.

4 Renna A. (1976). *Dossier Bellice il fallimento della professione*. Milano: Casabella N.420/1976. Pp. 2-4.

Bibliografia

- Burelli A.R. (1985). *Architettura e progetto nell'arsenale di Venezia*. In Gennaro P. Testi G., a cura di (1985), *Progetto Arsenale studi e ricerche per l'arsenale di Venezia*. Venezia: Edizione Cluva Università.
- Concina E. (1984). *L'arsenale della Repubblica di Venezia*. Milano: Edizioni Electa.
- Coppo D. Boido C., a cura di (2010), *Rilievo urbano conoscenza e rappresentazione della città consolidata*. Torino: Aliena editrice, pp. 208.
- Donelli, A. (2016). *Survey and architectural representation of the frontier*. In *International Symposium Caumme III, DiARC 2016 Naples*. Ariccia RM: Ermes Servizi Editoriali Integrati, pp. 87-95.
- Donelli A. Cacciaguerra G. Gatti MP. (2015). *Utility and necessity in architecture design construction and trasformation of alpine building*. In *XIII International Forum Le Vie dei Mercanti, Heritage and Technology, Mind, Knowledge, Experience*. Napoli: Edizioni La scuola di Pitagora s.r.l., WOS:000380548200109.
- Donelli A. (2014). *Il disegno...l'avvenire della città*. In *Urbanistica Informazioni*, pp.85-89. ISSN: 0392-5005.
- Donelli A. (2013). *The analysis for the project: investigation technique*. In *International Journal of Structural and Civil Engineering Research*, 2, 48-58, doi: 10.18178/ijscer.
- Fatta F. (1997). *Il disegno dei fabbricati rurali negli anni '30, Rappresentazione dell'architettura e dell'ambiente principi costitutivi del progetto tra artificio e natura*, Milano: Murst, vol. II. pp. 144-155.
- Gellner E. (1988). *Architettura rurale nelle dolomiti Venete*. Cortina: Edizioni Cortina Dolomiti.
- Lena M. (2002). *Dalla casa veneziana ad una moderna villa urbana*. In Balistreri E., a cura di (2002), *Le Corbusier, Neutra, Samonà, Scarpa, Trincanato, Wright e Venezia: documenti, progetti, scritti, testimonianze dall'Archivio Trincanato*. Venezia, Stamperia Cetid, Ordine degli architetti di Venezia.
- Loos A. (1962). *Ins Leere gesprochen Trotzdem*. Wien – München. (trad. *Parole nel vuoto*. Milano: Edizioni Adelphi, 1991). p. 373.
- Lovero P. (1975). *Samonà e l'unità architettura urbanistica*. In *Parametro*. N. 39-40. pp.54-61.
- Malcovati S., a cura di (2011), *Una casa è una casa scritti sul pensiero e sull'opera di Giorgio Grassi*. Milano: Edizioni Franco Angeli.
- Orfeo C., a cura di (2009). *Valeria Pezza Progetti per l'architettura della città*. Napoli: Edizioni Electa.
- Renna A. (1976). *Dossier Belice il fallimento della professione*. Milano: Casabella N.420/1976. Pp. 2-4.
- Samonà, G., (1970), *Piazza San Marco l'architettura la storia le funzioni*. Venezia: Edizioni Marsilio.
- Sgobbo A. Moccia F. D. (2016). *Synergetic Temporary Use for the Enhancement of Historic Centers: The Pilot Project for the Naples Waterfront*. In *TECHNE Journal of Technology for Architecture and Environment*, 12, 253-260. doi: 10.13128/Techne-19360.
- Uhlig G. Peterek M. (1991). *I sessant'anni della Siedlung Dammerstock cantiere del Movimento Moderno*. In *Zodiac* N. 5, Milano.
- Zorzi M. (2002). *Dalla casa in linea veneziana una moderna villa urbana*. In *Mauro Lena, Ville urbane per Bissuola*. Venezia: Edizioni Marsilio.

* PhD ed architetto, Università di Trento (Italy)

TRAN/CIT(Y)

Jari Franceschetto*

Riflettere:

Nell'immaginare una società migliore nel mondo che verrà, vorremmo portare alla vostra attenzione un progetto di riscoperta dei valori comuni all'interno degli spazi urbani.

Il nostro sguardo parte con il progetto *TRAN/CIT(Y)*, un'iniziativa che ha coinvolto individui del territorio sardo, italiano e di molti altri paesi in giro per il mondo in una raccolta via web di immagini e testi durata 6 mesi, e che è documentata in un ebook ricco e articolato consultabile all'indirizzo:

<http://www.joomag.com/magazine/tran-city-by-jari-franceschetto-ebook/0916421001378894632?short>

Si tratta di un percorso che ha recuperato, riscoperto e portato alla definizione di importanti scenari condivisi per la vita e utilizzo dello spazio pubblico.

Considerare:

E' il tempo dove tutto è possibile, nel quale le cose accadono o dovrebbero e possono accadere.

Il mondo è cambiato

La società è in crisi

I modelli di sviluppo sono spesso inefficaci

Siamo convinti che lo sviluppo deve percorrere scenari basati sulla responsabilità e le idee.

TRAN/CIT(Y) è un concreto modello di studio e analisi dello spazio pubblico. Parla del mondo nel mondo, adoperando la rete e le tecnologie per conoscere e disegnare qualità e benessere per le persone.

Oggi è possibile avere una prima applicazione di questo modello attraverso l'introduzione di sistemi di seduta liberi in aree cittadine strategiche. Si tratta di aree individuate con l'ausilio dell'amministrazione e riconosciute adatte a rilanciare i valori tradizionali dei gesti e dei comportamenti dalle persone in aree pubbliche/private dedite alla sosta e all'incontro...

Muovere:

La profonda crisi economica ha evidenziato scenari instabili nei quali la crescente individualizzazione e scomposizione della società ha accresciuto l'isolamento e subito le fragilità dei territori durante i "riequilibri" dei flussi migratori.

La città, nella cultura occidentale, è stata immaginata a lungo come spazio d'integrazione culturale e sociale. Un luogo protetto e sicuro dai fenomeni della natura e dell'uomo, dove le diversità e i diversi potevano accedere ed entrare in contatto fra di loro, conoscersi, apprendere e contaminarsi positivamente. Luoghi in cui "ibridizzarsi" e far nascere nuove identità e nuove idee.

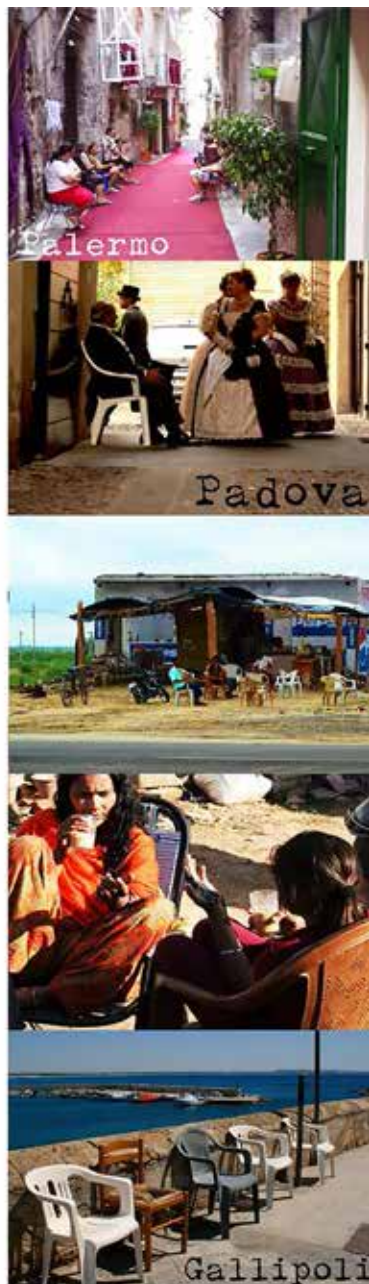
Nella città occidentale le diversità continuano ad incontrarsi, si riconoscono e, sempre più, sono visibilmente distanti. Nasce, quindi, una nuova questione urbana/sociale/culturale basata sul diritto al territorio che fa emergere nuovi parametri di specificità e opportunità per riformulare le regole di crescita e sviluppo. E' necessario ri-definire le condizioni per raggiungere una nuova

porosità sociale capace di muoversi con responsabilità per migliorare la qualità della vita dei cittadini.

La crisi, nel suo essere catarsi, sta offrendo molteplici opportunità e indirizzi di riflessione da cogliere e studiare.

Il territorio, l'ambiente, i cambiamenti climatici, la crisi delle risorse, l'accessibilità, il lavoro, l'integrazione...tutti fattori che impongono una politica della spesa pubblica radicalmente diversa, basata sulle sinergie e sulle scelte di interventi efficaci, accurati e responsabili. Le diverse visioni di sviluppo devono conoscere, approfondire e analizzare la società, il vivere quotidiano, capire la percezione del singolo e dello spazio in cui vive, prima nel privato e poi nel pubblico.

TRAN/CIT(Y) è l'analisi, la visione delle persone e del mondo, una formula di comunicazione condivisa delle necessità del singolo che vuole avvicinarsi e vivere nella collettività. Una raccolta di suggestioni fotografiche che ragiona sui luoghi, gli annessi e gli accessori.



Vivere:

I fatti ci mostrano che lo spazio pubblico non è più un luogo anonimo o autoreferenziale legato ad un'immagine da cartolina. Il luogo pubblico vuol essere parte di chi lo vive, ricerca o transita, un luogo non per forza noto o definito da regole o prospettive nel quale anche una sedia è capace di modificarne la natura a vantaggio delle persone.

Una sedia perché è semplice

Una sedia perché è comoda

Una sedia perché ci fa conoscere

Una sedia perché è casa

Una sedia perché è di tutti

Il "sedersi" in ogni cultura, in ogni condizione economica, in ogni espressione popolare e religiosa, può unire.

Non serve andare lontano, basta percorrere le vie dei nostri paesi o delle città sarde per ritrovare la tradizione dello spazio urbano ricercato e vissuto, una tradizione non scritta ma radicata e acquisita con i mezzi a disposizione di tutti.

E' curioso, a tratti creativo e utile, classificare una realtà sociale partendo dall'utilizzo di un gesto così familiare. La novità dell'azione sta proprio nella semplicità, nella riscoperta dell'importanza, troppo spesso ignorata, che essa assume nella vita di tutti i giorni, nella creazione e definizione di spazi, luoghi, ambiti privati e pubblici.

Sedersi non è solo un gesto fatto su un oggetto da abbandonare ai margini di una piazza che ricorda una muta scenografia: sedersi identifica una necessità in un momento e in un determinato luogo. Questo perché una società, costruisce il proprio tempo, il proprio confine, la propria identità, sua e di nessun altro, in ambiti apparentemente chiusi, ma capaci di diventare nel quotidiano identità aperte, dinamiche, mutevoli, in continua evoluzione, giorno per giorno, minuto per minuto.

Il modo in cui una seduta viene pensata, considerata, spostata, riunita, utilizzata, riabilitata, rivisitata, vissuta, dipende dalla cultura che la ospita o la ricerca.

Ecco quindi che da Cagliari a Orune a Bahja a Leopoli, da Tunisi a Londra, ogni popolo si unisce al singolo per conferirgli il suo personale valore; ed è proprio questa la risposta più forte ottenuta dalla nostra capillare ricerca, quella che ci ha permesso di comprendere il sottile filo conduttore che lega tra loro realtà estremamente diverse: la primaria e quotidiana esigenza dell'uomo di definire in prima persona il proprio spazio vitale, gli ambiti della propria vita e di chi gli sta accanto.

La città e i suoi spazi pubblici sono di chi li abita, "il sedersi" diviene, in tale contesto, lo strumento "privato" più semplice, immediato ed istintivo per formare la giusta porosità sociale e dare un primo elemento di risposta alle nuove questioni urbane.



Dalla rigenerazione locale alla rivitalizzazione integrale I *Plan de revitalización del centro tradicional y patrimonial* di Bogotá e Managua

Daniele Frediani*, Maria Cristina Petralla**

Parole chiave: rivitalizzazione integrale, centro tradizionale, spazio pubblico, reti creative, patrimonio immateriale

A dieci anni di distanza dalla Biennale di Richard Burdett, nell'edizione 2016 della Biennale di Venezia, curata da Alejandro Aravena, i temi legati alla geografia e alla geopolitica sono tornati insistentemente ad occupare il centro della discussione e a dettare tempi e linguaggi della narrazione della mostra.

Se nell'edizione di Aravena lo scopo dichiarato è quello di costruire un *case studies* di esempi e proposte architettoniche e urbane virtuose alle diverse scale e alle diverse latitudini, nella mostra del 2006 il curatore guardava alle città analizzate con sguardo distaccato, preferendo la vista satellitare alla fotografia di strada, e limitandosi ad evidenziarne le dinamiche dello sviluppo e le prospettive di crescita, accettando le distorsioni come dati di fatto e coinvolgendo le componenti sociologiche ed economiche in quanto attori ineludibili del processo. In rappresentanza dell'America Latina erano state scelte le aree metropolitane di Bogotá, Caracas, Città del Messico e San Paolo. Di questi casi si analizzavano da un lato le dinamiche che avevano portato alla loro trasformazione da medie città di stati nazionali ancora giovani a megalopoli globali con diversi milioni di abitanti, dall'altro venivano poste in evidenza le significative politiche di trasformazione urbana relative al miglioramento della qualità della vita, in modo particolare nelle *favelas* e nei *barrios*. Ciò che appariva significativo agli occhi dei curatori erano i grandi sforzi intrapresi dalle amministrazioni per la trasformazione fisica dello spazio urbano delle periferie disagiate e per il miglioramento delle condizioni di vita degli abitanti dei sobborghi, oltre agli obiettivi raggiunti relativamente alla diminuzione dei fenomeni di violenza urbana¹.

A distanza di alcuni anni da quei risultati, però, le città Latinoamericane hanno cominciato ad interrogarsi non solo sul futuro delle periferie ma anche sull'avvenire dei propri centri storici urbani². L'innalzamento del livello culturale medio e la spinta all'accesso a servizi e attività ha prodotto l'esistenza di una nuova cittadinanza, costituita largamente dai figli degli immigrati dalle campagne che in quattro decenni hanno fatto esplodere i numeri la popolazione urbana. Si tratta quindi di cittadini di seconda o terza generazione, che in modo sempre più pressante hanno cominciato a rivendicare l'accesso ai servizi e alle attività culturali e di svago proprie della condizione urbana, secondo tendenze non dissimili da quelle di altre città del mondo. Questo fenomeno si inserisce nella ormai acquisita convinzione a considerare come un diritto fondamentale degli individui quel *diritto alla città* già rivendicato in chiave sociale da Henri Lefebvre negli anni '60 (Lefebvre, 1970) e ora ribadito nella Conferenza Habitat III del 2016³.

In questo quadro si presentano due esperienze significative che per metodo e obiettivi si fanno portatrici di un nuovo concetto di rigenerazione urbana per contesti di grande valore culturale. Cruciale nella focalizzazione di una strategia efficace è stato il coinvolgimento, in entrambi i piani, nel ruolo di consulente internazionale, dello studio madrilenno EAST – Ezquiaga Arquitectura, sociedad y territorio, facente capo a José María Ezquiaga, che nell'ultimo ventennio si è occupato più volte dell'elaborazione di piani e strategie urbanistiche per le grandi conurbazioni dell'America Latina oltre che in Spagna⁴.

La costruzione di una cultura della cittadinanza nel centro antico di Bogotá

L'immagine urbana del centro antico di Bogotá è il risultato di una peculiare stratificazione storica e sociale che ha portato, nel corso dell'ultimo secolo, a un impoverimento dei luoghi e delle relazioni umane, secondo uno schema comune a molte altre capitali sudamericane: «mentre le città si espandevano mediante il popolamento di zone periferiche, il nucleo più antico della città conservava il suo aspetto tradizionale, spesso deteriorato dal trascorrere del tempo e dell'incuria, dovuta alla presenza di gruppi sociali più modesti di quelli che avevano abitato in origine gli antichi edifici. Le nuove borghesie si vergognavano per l'umile atmosfera coloniale tipica del centro città [...]. Nella maggioranza dei casi il centro storico dovette rassegnarsi al declino provocato dalla nuova dislocazione delle classi sociali» (Romero, 1989). Incapace di attrarre nuove energie economiche idonee a sostituire quelle ormai esaurite, il centro si è trovato in una condizione di periferia al rovescio, ossia un quartiere marginalizzato nel cuore dell'agglomerato urbano.

A partire dalla fine del XX secolo, grazie all'avvento di una nuova classe dirigente proveniente prevalentemente dal mondo accademico o di formazione internazionale (Mockus, 2015), la città di Bogotá si è impegnata in un processo di riqualificazione dello spazio fisico e di inclusione sociale. Questo è incentrato su tre pilastri: cultura nelle favelas attraverso la costruzione di biblioteche e centri civici capillarmente distribuiti sul territorio, incentivazione del trasporto pubblico e della ciclabilità diffusa, sicurezza urbana e ripristino della legalità su tutto il territorio metropolitano⁵.

In particolar modo la nuova rete di trasporto pubblico, incardinata sul progetto transmilenio, è stata capace di assorbire i grandi flussi di chi ogni giorno dai *barrios* raggiunge le zone centrali della città e ha ottenuto il risultato di riattivare una connessione tra il centro e la periferia.

Grazie a questo progetto di mobilità su vasta scala, l'antico nucleo di fondazione coloniale ha riscoperto quindi la propria centralità, non solo geografica o storica ma *de facto*, in quanto attrattore di economie e rinnovati interessi immobiliari, riscoprendosi baricentro di un vasto agglomerato di circa 8 milioni di abitanti. Le ingenti pressioni edilizie ed economiche che qui si riversavano hanno spinto l'amministrazione a dotarsi di uno strumento urbanistico di carattere strategico in grado di controllare e indirizzare lo sviluppo futuro dell'area.

Dal 2012 l'*Instituto distrital del patrimonio cultural* ha intrapreso numerose iniziative «tendenti a recuperare la qualità, il significato e la validità del centro tradizionale per convertirlo in luogo di riferimento per tutta la cittadinanza e luogo privilegiato di richiamo e incontro di abitanti e visitatori» (Martínez Delgado, 2015).

Il risultato di questo processo è stato un piano – il *Plan de revitalización del centro tradicional de Bogotá* - che articola interventi di differente scala e valore, inerenti ai temi dello spazio pubblico e della riabilitazione del patrimonio edilizio diffuso (come il recupero dei caratteri monumentali e la salvaguardia del patrimonio materiale) ma che trova efficacia e compimento nella risignificazione del patrimonio immateriale inteso come reale *fil rouge* trasversale che dà vita alla città.



1. I programmi trasversali sono strumenti del *Plan de revitalización* di Bogotá che includono e coordinano azioni provenienti dalle diverse strategie del piano attraverso l'integrazione dei diversi campi tematici: lo schema di attuazione di *Bogotá en un café*, programma per la tutela dei caffè storici del centro tradizionale. Da: *Secretaría distrital de patrimonio cultural*. Bogotá, a cura di (2015), *Plan de revitalización del centro tradicional de Bogotá*, Bogotá

Ezquiaga era ben consapevole di trovarsi davanti alla necessità di rifondare la validità e la legittimità sociale dei piani e progetti urbanistici (Ezquiaga Dominguez, *Por un nuevo urbanismo*, 2015), per costruire una nuova fiducia nell'Urbanistica e nel suo potere come strumento effettivo di intervento sociale. E il piano di Bogotá muove proprio dal presupposto che i concetti di "restauro" e "rigenerazione" da soli non siano adeguati a sostenere le trasformazioni della/delle città, e che questi vadano accompagnati a quello di "rivitalizzazione", evoluzione concettuale e sostanziale che trova espressione nella ricerca del «valore del capitale sociale, economico, spaziale e simbolico dell'esistente» (Martínez Delgado, 2015). Tutto ciò non può che partire dal ripensamento e avvaloramento di quelle porzioni più degradate, che siano centro o periferia, per uno sviluppo

sano e sostenibile, che insegue l'equilibrio tra le parti, le virtù sopite, le dinamiche recise, le voci inascoltate. È necessaria la consapevolezza che, per poter agire il cambiamento, i cittadini debbano partecipare al processo e quindi debbano poter conoscere il significato che ogni azione detiene.

L'individuazione degli *stakeholders* comprende la più vasta pluralità di attori presenti sul territorio: è solo non ignorando alcun tassello che si riescono a concepire interventi che tengano conto della effettiva complessità degli interessi in gioco. Anzi, in situazioni quali quelle delle grandi megalopoli latinoamericane, ricercare la frangia di popolazione esclusa dalla ufficialità delle comunicazioni, che coincide con i settori più poveri e disagiati, significa intervenire veramente sui temi della rappresentanza e dell'uguaglianza, per poter tornare a dimostrare, chiudendo il cerchio virtuoso, che il progetto della città è veramente lo strumento che può fare la differenza.

In esplicito contrasto con politiche legate a fenomeni di gentrificazione, il PRCT si interroga su come guidare ed incanalare sinergie piuttosto che puntare a specifici esiti formali da perseguire: c'è la volontà di far permanere all'interno del tessuto urbano di appartenenza la struttura sociale originaria e le sue vicende economico-culturali stratificate nel tempo per le quali il nodo fondamentale diviene la ri-valorizzazione del sistema abitativo della fascia di popolazione di reddito più basso.

È questa l'impalcatura concettuale del PRCT di Bogotá: un laboratorio urbano cui è affidato il compito di misurare, ponderare e quasi avvalorare il delicatissimo ma fondante progetto sul prezioso patrimonio culturale, ma si potrebbe dire patrimonio umano, del centro tradizionale. Così il piano da una parte studia i luoghi e traccia le scelte, dall'altra si rende umilmente flessibile a ricostruirsi tornando su se stesso laddove se ne presenti necessità o se ne valuti un indirizzo più chiaro ed efficace. Tutto ciò sempre determinando dei principi leggibili e definiti, intesi come obiettivi finali a cui puntare, che guardano al miglioramento della qualità della vita del centro antico e a una sua imprescindibile riappropriazione di significato.

La fase di costruzione di una cultura della cittadinanza all'interno del piano è intesa quindi come momento strutturante del progetto di recupero della città storica. Questo però non può ridursi a un intermezzo di ascolto e rimando con i differenti livelli istituzionali e con gli abitanti, ma ad esso viene affidato il delicato passaggio dall'analisi al progetto. Se lo scopo ultimo rimane infatti la costruzione di quel senso di cittadinanza andato perduto tra le pieghe degli eventi e della storia recente dell'America Latina, è dalla cittadinanza che bisogna ripartire: dai suoi bisogni, le sue abitudini, i suoi riti quotidiani consolidati.

Ripartire dalle reti creative: il centro tradizionale e patrimoniale di Managua

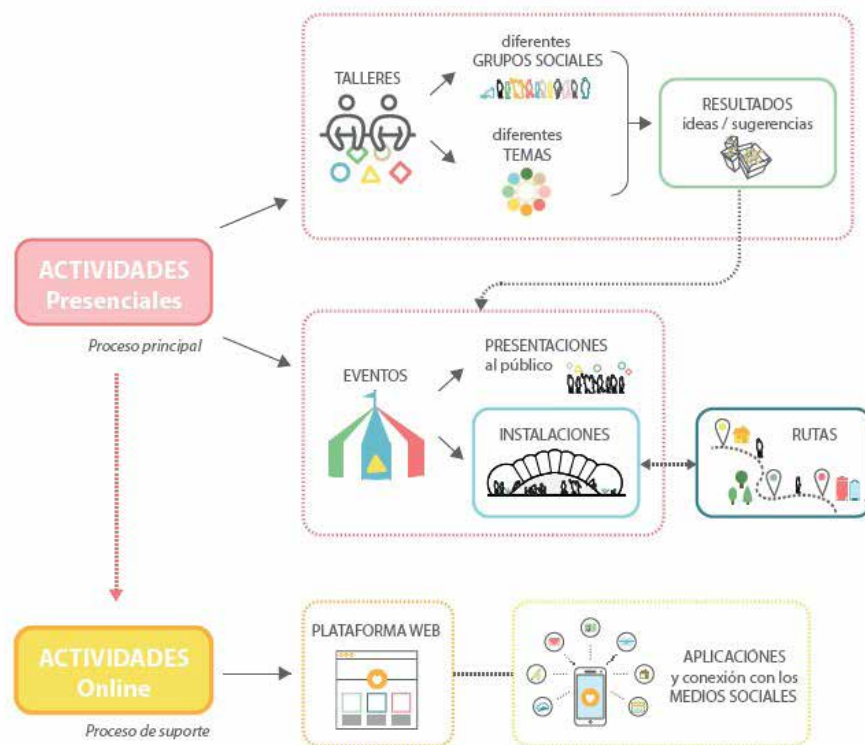
Nel *Plan de revitalización del centro tradicional y patrimonial* di Managua la richiesta di attenzione per gli aspetti immateriali della città è stata ancora più esplicita. Se con l'esperienza di Bogotá l'obiettivo era ricostruire legami deteriorati a causa di uno sviluppo mal governato e di un impoverimento delle relazioni sociali, nel caso della capitale del Nicaragua la definizione del Piano è stata maggiormente orientata verso la discussione di un progetto specifico di ricostruzione del centro tradizionale distrutto con il sisma del 1972 e rimasto in rovina per molti anni a seguire. Managua ha intrapreso la ricostruzione del proprio centro solo vent'anni dopo l'evento del terremoto. Un tempo così lungo aveva distrutto ogni forma di appartenenza e reciso tutti i legami prima esistenti

tra le persone e lo spazio della città. L'esigenza era, sostanzialmente, fornire alla città un orizzonte di riferimenti fisici e simbolici, intorno ai quali costruire o ricucire le relazioni perdute. Non può essere la sola costruzione fisica dei luoghi a permettere, di rimando, la ricostruzione del sistema identitario comune di valori, ma è il dare loro un significato, il far convergere su essi l'attenzione e far collimare, per questo obiettivo comune, forme di collaborazione, istituzionale e tra cittadini, di più ampio raggio possibile.

Il *Plan de Revitalización del Centro Tradicional Y Patrimonial* individua tre obiettivi del suo lavoro attorno a cui soppesa e indirizza tutte le forze che mette in atto: la definizione di centralità, la costruzione dell'ambiente urbano e la sostenibilità.

Da questi, e partendo dalla ineludibile necessità di un sistema di conoscenze adeguato, il piano si articola secondo due linee di lavoro principali, in stretto dialogo reciproco: il miglioramento e il sostanziale aumento dell'offerta abitativa (*Plan Habitacional*) e la ridefinizione dello spazio della città in senso più generale (*Plan Integral*).

Nella redazione e sviluppo dello strumento urbanistico sono messe in gioco e chiamate a raccolta tutte le risorse e le energie inespresse della città poiché «definire un modello di rivitalizzazione e sviluppo per il futuro di un luogo è un rito collettivo di riflessione immaginativa che va molto più in là del processo di elaborazione del piano» (EAST, 2016). In questa maniera un sostanziale e sostanzioso processo partecipativo si carica della responsabilità delle scelte e del loro indirizzo. Un organismo stabile, per il quale sia chiaro l'oggetto e l'obiettivo, gestisce questo aspetto, sapendo ben distinguere gli interlocutori e i principi di cui si discute.



2. Il programma di partecipazione del PRCTP di Managua. La fase T: I laboratori pubblici e gli eventi artistici temporanei come dispositivi per la riattivazione dello spazio pubblico. Da: EAST Ezquiaga arquitectura, sociedad y territorio s.l. (2016), *Plan de revitalización del centro tradicional y patrimonial de Managua. Desarrollo del marco conceptual y metodológico*. Madrid

È necessario classificare esplicitamente i ruoli dei differenti agenti che sono parte dello sviluppo del processo partecipativo, facendo riferimento a tutti i differenti livelli -istituzionale, sociale e cittadino- e utilizzando i molti strumenti a disposizione per ottenere il miglior esito possibile a seconda dell'esigenza: laboratori aperti, eventi culturali effimeri, attività *on-line* e *social*.

Si progetta e si riflette su ciò che vuol dire "centralità": se immaginare un'attrattiva funzionale è relativamente semplice, definire i caratteri di un luogo in cui la popolazione si riconosca è più complesso e richiede di lavorare su piani spaziali e temporali disallineati ma comunque sovrapponibili. Per generare centralità è necessario produrre partecipazione, e per favorirla si immaginano meccanismi di incontro e scambio in cui le reti creative possano emergere e fornire il loro contributo: eventi temporanei, installazioni artistiche urbane effimere e permanenti, presentazioni al pubblico. Scopo di questi *talleres de ciudadanía* è aiutare gli abitanti ad abbandonare un approccio alla città considerato passivo, per tornare a vivere lo spazio pubblico e a colonizzarlo. La forza delle reti creative si sovrappone alle pratiche urbane esistenti e previste e coadiuva notevolmente il processo, supportando il radicamento ai luoghi.

Si ridefinisce così un *habitat* urbano sano, si ri-produce l'essenza della città con i suoi spazi pubblici e privati e con le sue dinamiche che, nel giusto equilibrio, sono alla base della qualità della vita⁶.

Spazio pubblico e reti creative come strumenti per la salvaguardia del patrimonio immateriale

I processi di condivisione pubblica delle scelte costituiscono, in America Latina, uno strumento di particolare importanza, sia per la necessità di molte comunità di costruire una nuova condizione di cittadinanza, oltre che per la persistente carenza di risorse e capitali. Ne deriva che tutti i processi di partecipazione arrivino a costituire un passaggio imprescindibile nell'elaborazione degli strumenti urbanistici in quanto possibile mezzo per il recupero, in termini di plusvalore, dei mancati investimenti economici di cui ogni previsione necessita. Il coinvolgimento degli abitanti nelle fasi di definizione degli interventi introduce nel campo aperto delle iniziative di partecipazione possibili o già sperimentate quella mirata alla conservazione e alla maturazione delle relazioni sociali esistenti o all'innescare per la ricomparsa di quelle andate perdute. La restituzione del senso d'identità e di continuità (UNESCO, 2003) che questi piani perseguono deve passare necessariamente attraverso la tutela di quel patrimonio culturale immateriale che si riconosce nelle pratiche consolidate d'uso degli spazi urbani e nelle consuetudini trasmesse attraverso il tempo e attraverso le generazioni (Choay, 1995). Il modo in cui gli abitanti vivono il proprio quartiere e la propria città deve essere salvaguardato come parte integrante del patrimonio comune perché è anche da lì che può partire il processo di trasformazione: «gli spazi culturali valorizzati dalla comunità come referenti della memoria cittadina, come i caffè tradizionali e altri, giocano una carta nella configurazione del *centro tradizionale*» (Secretaría distrital de patrimonio cultural, 2015).

Fin dalle scelte linguistiche appare infatti chiara la volontà di operare un'estensione semantica che ricomprenda nell'oggetto della riqualificazione non solo il patrimonio storico (e quindi fisico) della città, ma anche la sua cultura e le sue tradizioni: sostituendo alla definizione di "*centro histórico*" quella di "*centro tradicional*", si esplicita infatti il riferimento allargato a quel patrimonio immateriale che costituisce la rete più profonda di usi e relazioni da sostenere e rivitalizzare in modo

integrale. Questo può avvenire solo attraverso alcune scelte progettuali che pongano al centro dell'operare le persone, le loro abitudini e i loro stili di vita consolidati nel tempo e nello spazio.

Al principio delle esperienze esposte è individuabile un modello di trasformazione che abbandona le formule standardizzate di rinnovamento e gentrificazione, e riconosce come ineludibile la complessità del fenomeno urbano, vincolando il piano a processi di appropriazione degli spazi dei centri tradizionali da parte degli abitanti. In questo senso uno spazio pubblico qualificato, se inteso come luogo dei comportamenti di una comunità, è la chiave per permettere a quella comunità di esprimere i propri caratteri e le proprie aspettative lavorando sull'intensità d'uso degli spazi e sul vigore dell'esperienza che stimolano (Metta, 2016).

Non a caso nel piano di Bogotá si individua «lo spazio pubblico come sistema organizzativo, riferimento identitario ed elemento mediatore tra la città e i suoi abitanti» (Ezquiaga Dominguez, *Rehabilitación, regeneración, y revitalización*, 2015). Lo spazio pubblico si configura infatti come un agente catalizzatore di energie creative e imprenditoriali capaci poi di innescare nuove dinamiche di rivitalizzazione del patrimonio materiale. Lavorare sulla relazione tra città e abitanti offre, in una visione condivisa con la cittadinanza e le amministrazioni locali, la possibilità di esplorare il potenziale di sviluppo di una comunità e di un territorio a partire dalle sue reti sociali, economiche e creative, per ottenere un ambiente urbano qualificato, inclusivo e democratico.

Note

¹ È utile osservare come le strategie messe in atto, pur adattandosi a contesti e situazioni differenti, prendano sempre le mosse dalla diffusione, nei quartieri periferici, di presidi di educazione e cultura come scuole, biblioteche o di spazi pubblici di qualità. Per il primo gruppo si rimanda, oltre alla rete di biblioteche pubbliche di Bogotá e presentate in occasione della 10. Mostra internazionale di architettura della Biennale di Venezia nel 2006, all'esperienza dei *Centro Educacional Unificado* - C.E.U. di San Paolo. Cfr. Anelli R., *Centri unificati di educazione a San Paolo*, Casabella 727 - novembre 2004. Per il secondo gruppo si guardi all'interessante esperienza delle aree dei serbatoi idrici gestiti da EPM (Empresas Públicas de Medellín) a Medellín, in Colombia, e presentato alla 15. Mostra internazionale di architettura della Biennale di Venezia nel 2016.

² Molti centri antichi delle grandi città latinoamericane sono ormai inseriti nelle liste del patrimonio UNESCO: i primi sono stati Quito (1979) e l'Avana (1982), l'ultima Panama nel 2003.

³ La conferenza HABITAT III si è tenuta a Quito nell'ottobre 2016 e conclusasi con l'adozione della New Urban Agenda sul tema dello sviluppo degli insediamenti umani (United Nations, 2016).

⁴ José María Ezquiaga Dominguez (Madrid, 1957) decano del *Colegio Oficial de Arquitectos de Madrid*, è docente di urbanistica presso la *Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid* dal 1995. Oltre che direttore del progetto strategico Madrid Centro (2008-10) ha lavorato in America Latina, tra gli altri, all'elaborazione di piani per le città di Bogotá, Medellín, Buenos Aires, Managua.

⁵ «Oggi Bogotá spicca come un caso esemplare quanto forse impreveduto di trasformazione urbana egualitaria. Gli effetti di una serie di iniziative coordinate lanciate da vari sindaci consecutivi ha tramutato una città un tempo violenta, dominata dal traffico e caratterizzata da drastici livelli di immigrazione dall'entroterra rurale, in un centro placido e ben amministrato che ancora trasuda le passioni e le esperienze della sua cultura sincretica latinoamericana» (Burdett R., Kanai M., *La costruzione della città in un'era di trasformazione urbana globale* in Burdett R. et al., *La Biennale di Venezia*, 2006).

⁶ Questo tema è stato sviluppato in modo non dissimile da J.M. Ezquiaga in occasione del concorso di idee #Opentaranto per il recupero, la riqualificazione e la valorizzazione della Città Vecchia di Taranto, vincitore del 1° premio e sviluppato in collaborazione con chi scrive, MATE Engineering, SPSK*, Francesco Nigro e Paola Eugenia Falini.

Bibliografia

- Aravena A. et al., a cura di (2016), *La Biennale di Venezia. 15. Mostra internazionale di architettura. Reporting from the front*, Venezia: Marsilio editore.
- Burdett R. et al., a cura di (2006), *La Biennale di Venezia. 10. Mostra internazionale di architettura. Città. Architettura e società*, Venezia: Marsilio editore.
- Choay F. (1995), *L'allegoria del patrimonio*, Roma: Officina.
- EAST Ezquiaga arquitectura, sociedad y territorio s.l. (2016), *Plan de revitalización del centro tradicional y patrimonial de Managua. Desarrollo del marco conceptual y metodológico*. Madrid (documento di progetto - nostra traduzione).
- Ezquiaga Dominguez J.M. (2015), *Rehabilitación, regeneración, y revitalización del centro tradicional de Bogotá: una perspectiva estratégica*, in Secretaría distrital de patrimonio cultural. Bogotá, a cura di, *Plan de revitalización del centro tradicional de Bogotá*, Bogotá (nostra traduzione).
- Ezquiaga Dominguez J.M. (2015), *Por un nuevo urbanismo de transformación y reciclaje*, in *El proyecto del paisaje. Taller internacional de paisaje (2009-2015)*.
- Lefebvre H. (1970), *Il diritto alla città*, Padova: Marsilio editore.
- Martínez Delgado M.E. (2015), *Bogotá, una ciudad más humana y con memoria*, in Secretaría distrital de patrimonio cultural. Bogotá, a cura di, *Plan de revitalización del centro tradicional de Bogotá*, Bogotá (nostre traduzioni).
- Mockus A. (2015), *The art of changing a city*, New York Times, 16 luglio 2015.
- Metta A. (2016), *Breve scadenza. Lunga conservazione*, in Reale L., Fava F., López Cano J., a cura di, *Spazi d'artificio. Dialoghi sulla città temporanea*, Macerata: Quodlibet DIAP Print editore.
- Romero J.L. (1989), *Le città e le idee. Storia urbana del nuovo mondo*, Napoli: Guida Editori
- Secretaría distrital de patrimonio cultural. Bogotá, a cura di (2015), *Plan de revitalización del centro tradicional de Bogotá*, Bogotá (nostri traduzione e corsivo).
- UNESCO (2003), *Convention on the safeguarding of the intangible cultural heritage* - Paris, 17 october 2003.
- United Nations (2016), *The new Urban Agenda* (<https://habitat3.org/the-new-urban-agenda> - visitato il 28 aprile 2017).

* architetto

** ingegnere e architetto paesaggista.

Designing the Unexpected - How to Foster Creative use of Public Space

Francesco Garofalo*

Key words: Public, space, design, unexpected, appropriation

We are living the era of the *filter bubble*, where the experience is tailored around the user; in the digital world, autocomplete functions suggest to us what to search, advertisement is customized and directed towards specific target groups/audiences, and algorithms protect our comfort zone and isolate us in our own cultural bubble. Social media platforms suggest to us who to follow and we are followed by people with our very same interests and views, enhancing social, cultural and demographic segregation.

Such characteristics are not limited to the digital world, they are embedded in the physical realm: in our cities, in our public spaces. Over-designed open public spaces favour predetermined spatially defined functions and give little space for socio-cultural mix. Free occupation and creative use of the space is limited if not absent.

There are several negative consequences of such a design and planning approach including spatial segregation of users, minimized potential for the unexpected, and limited risk-taking opportunities - key for kids' self-education process and an outcome of a free spatial experience. Precedents from various cultures and places prove the positive aspects of generating the condition for the 'unexpected', while maintaining a safe and well-functioning public space.

The paper advocates for a less designed and less-functional approach which can create conditions for a more creative experience of the city, enhance its education and recreational potentials, foster diversity and interaction between different groups, and eventually, generate a more exciting urban experience.

Experience Tailored Around the User

Between the vastly different realms in which the life of average western people spent, the virtual world of screens of PCs and smartphones and 'the real world,' a common link exists - the ways we experience these realms. There exists an obsessive search of comfort, silently created around us. If on one hand we have commodities at hands-reach, on the other we are slowly segregated in groups that share similar values, and our experience of things is watered-down into a never-surprising permanent condition.

The 'Filter Bubble' and GPS Navigation

The "filter bubble"¹ (term coined by Eli Pariser) is the result of our web behaviour: different algorithms select information, suggest to us advertisement and indicate contacts to 'follow' based on our previous search history, click- behaviours, contacts, and location. With the aim of generating a

'comfortable' user experience and even more to maximise commercial interaction, the filter bubble isolates social groups in their own intellectual bubble of people who think alike and share the same values and interests – minimizing any discomfort (read encountering diversity) and resulting in group fragmentation. In the digital world "we rarely encounter anything that is outside our comfort zone, we normally engage with people who share our worldview and we often end up simply being sold more stuff things that we already have, all the while making sure that our behaviour fits the image that we want others to have of us. Different search results for different people make for cultural and intellectual isolation."²

The importance of mixing, of knowing point of views that differ from ours, is that it embeds within us the crucial cultural value of tolerance and understanding, in addition to expanding the breadth of personal knowledge. In this vein, Bill Gates once stated, "(Technologies such as social media) lets you go off with like-minded people, so you're not mixing and sharing and understanding other points of view ... It's super important. It's turned out to be more of a problem than I, or many others, would have expected."³

The GPS-based map systems, perceived as "small and inexpensive, and are increasingly used by sailors, hikers, and other outdoor enthusiast"⁴, besides being a commodity, have dramatically changed the way we perceived the city. Additionally, it has changed urban navigation from an activity centered on social interactions into a tool for social isolation, where users are absorbed by their screens, minimizing unexpected encounters and the experience of discovery. But the obsessive seek of comfort is not an exclusive feature of the virtual world, it is instinctively perused in the real world too, and its expression is multi-fold and complex.

Risk and over-regulation

The perception of risk is a defining element of public space design and maintenance. Society sees public life under the continuous threat of a wide range of risks; governments consequentially enforce restrictive rules for designers and planners whom produce spaces which are monotonous, restrictive, and limited in their capability of generating unexpected conditions which are perceived as risks.

"With respect to perception of the environment, the paradigms of possibilistic thinking and probabilistic thinking formulize two fundamental approaches, namely *risk-aversion* and *risk-awareness*"⁵ The common tendency towards risk-aversion transforms every external input into (perceived) threats. Designers are called to respond to a highly-protective approach, a mind-set grounded in paranoia and oriented toward a defense from the 'other' which reduces opportunities of discovery and diminishes the individual capacity of evaluating the real risks of public life.

An overly defensive approach generates more fear, establishing a harmful vicious cycle. Closed-circuit televisions (CCTVs) are densely scattered around the city for the purpose of surveillance. At the same time they communicate an underlying and vague condition of danger. Consequently, users become overly cautious, generating a fearful culture. These safety measures, deployed in the CCTV network and induced by the strict regulations of public space design is resulting in a both a psychological state of fear of the public experience, and in designs which discourage any unexpected situations.

Deterministic Design

A risk-aversion approach is one, but not the only, cause that unfolds into an over-deterministic design approach towards public spaces. Designers and planners often produce public spaces that give very little room to interpretation. They are based on the notion of ‘function’ – where spaces are conceived as containers of predetermined programmatic areas, and each area as an un-ambiguous use and role.

Have you ever wondered in the streets of Barcelona tired of long day walking, and wanted to sit for a bit? Great, if you are alone. The city, rightfully known from its outstanding public spaces, is, on the other hand, full of benches made only for one person, usually gathered in small groups, and spaced to barely allow any interaction and physical contact with others. [Image 1]

The rotating feature of those urban elements is the ultimate mockery to sociability.

Such an over-functional approach to the design is particularly visible and strident in playgrounds. These places which are supposed to be the most dedicated to learning and creativity, are instead framed and defined in their usage, leaving very little space for what the play experience should be: spaces for creative use, appropriation and self-organization.

Where to Learn

Play was one of the main themes in Carl Theodor Sorensen career, theorist of the “Junk Playground” concept. Vacant lots filled with debris and leftover construction materials could create, in his opinion, the perfect condition for a form of free play that could generate new, exciting opportunities which are unconstrained and with high pedagogic values. In-line with the ideas of F. Froebel, R. Steiner and M. Montessori about the importance of independent play and self-education, Sorensen believed that children “should be encouraged to teach themselves and that, above all, they should learn through their own experience”⁶. He illustrates in the “junk playground” that children could learn to manage themselves on their own, and consequently they could experience the joy of creating without being forced to do so.”⁶

It is clear in Sorensen vision how important it is to leave children the possibility of creating their ludic environment by themselves, providing the conditions to, more or less literally, create their own games by self-organizing and by collaborating with other children for larger games. Such public space empowers individuals as active actors, instead of passive users of space that have to follow predetermined rules and fit with the ‘box’ of a given function.

If in several of Barcelonan public spaces, as well as the public spaces in other cities, the unsociable singular sitting element was moveable, such as in the Tuileries Gardens, it could, in fact, be regarded as a good example. The Parisian garden, located between the Louvre and the Place de la Concorde displays a very different kind of sitting-furniture [Image 2]. The chairs created for Jardin de Luxembourg in 1923 are movable, and while they are an interpretation of the French garden style, they create the possibility of people sitting where they prefer by composing different layouts. Formations can be generated for small or large groups; individuals looking for isolations can stay on their own and the ones willing to sunbathe can orient the chair towards the direction of the sun.

In both Jardin de Luxembourg and in Tuileries, sitting becomes an act of space appropriation.

Space appropriation is at the core of the so-called guerrilla urbanism: activists and local communities reclaim neglected or under-exploited public spaces by bottom-up processes involving occupation. Such spaces and means challenge the conventional view of public space, their use and their maintenance. Communities, with their interventions and actions, embody a “mode of city making that is different from the institutionalized notion of urbanism and its association with master-planning and policy making”⁷. This view does, however, suggest the complete identification of the citizens as a substitute of professionals and experts: “Unlike the conventional practice of urban planning, which tends to be dominated by professionals and experts, the instances of insurgent public space suggests the ability of citizen groups and individuals to play a distinctive role in shaping the contemporary urban environment in defiance of the official rules and regulation”⁷; communities, in these scenarios, play a new active role while fulfilling a need for spaces, uses and interactions which are not pre-determine but rather dynamic and ephemeral, capable of adapting to change.

Freedom of Interpretation: Less-Functional Spaces

An approach in which function is not a prominent driver of design and decision making could be the key to creating exciting spaces capable of being interpreted differently and therefore used by a many different groups varying in age, ethnicity, and class, amongst other socioeconomic characteristics. A mix of demographics leads to spaces of integration, where different actors can ‘colonize’ the space according to their need, their will, and their culture background. The result is a public space that serves as a platform where a multi-layered and diversified society meets.

As opposed to the experience tailored around the user, generated in advance by both the virtual world and the real world, individuals can tailor the space around themselves, freely, with an act of space appropriation. Some less-functional spaces can generate a vibrant city life: this is the case of many Chinese cities, where people use open spaces for a wide range of self-organized group activities. In many Chinese parks, squares, and streets a variety of performances and activities, such as group dancing, tai-chi, and couples playing badminton (just by stretching a string rather than setting up a net), are common. When each activity is complete, the space is left to be freely occupied by other people and other uses.

The tendency of over-designing playgrounds is a rather common condition, visible in the many uncreative play objects which are scattered around cities; many play furniture, besides being unexciting for children, are expensive to the community both in terms of purchase and in terms of maintenance. But do children actually favour such equipment rather than adventure and free interpretation?

An example comes for the “Into the Wild” Playground (designed by: Openfabric, Dmau), where self-standing play equipment has been avoided by creating two different playscapes: an artificial outside and a natural –wild- inside [Image 3].

The artificial area is characterized by a continuous line pattern that sometimes creates traditional sport fields but, for the remaining surface, also creates a random geometrical pattern. Such patterns become the matrix where children can self-organize their own games, where the lines

are the base to come up with new rules and actions.

The inside part, kept natural, and defined by selected trees with branches suitable to become construction material, provides users with the needed raw-material to construct and deconstruct structures and objects freely.

A diagonally planted willow tree (rather than upright), climbed by many, is one of the main attraction [Image 4]. That tree symbolizes how children can use the space and enjoy it with no need of predetermined play equipment which, on the contrary, would limit their actions to those defined by the manufacturer and designer.

The Dysfunctional: A Leap out of the Comfort Zone

If the less-functional allows one to interpret spaces which are not predefined in their use by a given function, the dysfunctional challenges peoples' understanding of space, and reorganizes the code from which people live in the city. Dysfunctional conditions lead people to question space, instead accepting it uncritically, and forces people to find (creative) solutions as 'answers', finding themselves in a new condition with an intrinsic relationship with surrounding space. As Martin Rein-Cano says "in many cases, public spaces can become overly harmonious, and actually people have a craving for interesting conflict."⁸

The 'Superkilen' public space in Copenhagen, designed by Topotek 1, BIG Architects and Superflex- displays an interesting example in this direction. On site, a bus stop that goes to nowhere is present, in-fact even though the bus shelter is real, there is no public transport line passing and stopping by: it confuses people, leading them to question themselves and ask others about the possibility of taking a bus – interacting, and eventually understanding the trick. The dysfunction, challenges users not to give a public space for granted [Image 5].

Another example comes from "Breedveld Playground" in Amsterdam-north, designed by Openfabric and Dmau. There, two little goals are places in a staggered layout, instead of being in line. Children use them anyway – they are inspired and challenged to find their own way of playing football not in the traditional way. The rules are disrupted and the players have to find and agree on new ones. In this case, the dysfunctional foster user's self-organisation capacities, communication and teamwork. The unexpected generate a more exciting range of uses.

A New Cultural Approach to Public Space: Manifesto for the Unexpected

Acknowledging that in both the real and the virtual life, the experience is tailored around the user is the starting point to redefine a new cultural approach to public space. The filter bubble restrains the user, inhibiting any encounters or inputs outside of its comfort zone, isolating groups that share the same background, values and interests in clusters, weakening possibilities of integration.

In the real world, the experience of public spaces is centered around the notion of safety and denied by a deterministic design approach that favour functions over free appropriation of space. Together, they result in the dramatic decrease of engagement with anything 'unexpected'.

Manifesto for the Unexpected

Step out of the comfort zone

Stepping out of the comfort zone is of crucial importance for an exciting urban experience, and to empower citizens as engaged actors, rather than passive users. Furthermore, the importance of it is magnified in playscapes, which should have the pedagogic role of giving children the possibility of 'free play'.

Fight the culture of fear with re-interpreting the notion of risk

It emerges to be of clear importance to move from a risk-aversion approach to risk-awareness one, both in terms of policies and design, giving agency to individuals, and rebalancing the perception of risk which now tends to fade to anything 'unusual'.

Learn from guerrilla Urbanism while maintaining separate roles

Learn from guerrilla and absorb the lesson of bottom-ups initiatives transforming them into policies and into design tools, but not by negating the role of the design professionals and policy makers which can intervene in public spaces to create the conditions for civic involvement.

Fight deterministic design: create interpretable spaces

It is the responsibility of the designer to adopt a new attitude towards public space design, refraining from overdesigning spaces and programming each square meter with functions 'defined-at the table', but rather creating exciting and interpretable spaces. Space for multiples uses and multiple interpretation where the unusual and unexpected are welcome.

Shift from function to performance

Designing the unexpected is a paradigmatic change that redefines the very meaning of public space: they can be seen as areas to perform, instead of use. Free of occupation instead of predefined experience will follow. Designers should address performance over function, and policy makers should not see performances as a threat to public life.

A new cultural understanding of public space is possible, one that, while acknowledging the advantages of new technologies and regulations can inherit the legacy of bottom-up processes, creating a new form of space that enables the unexpected, uniquely re-centering the public realm around performance rather than function.

Note

1. Pariser E. *The Filter Bubble: what the internet is hiding from you*. The Penguin Press, 2011.
2. Boer R., Minkjan M. "The tyranny of the filter bubble and the future of public space". *Failed Architecture*. [https://www.failedarchitecture.com/the-tyranny-of-the-filter-bubble-and-the-future-of-public-space/\(May4th,2017\)](https://www.failedarchitecture.com/the-tyranny-of-the-filter-bubble-and-the-future-of-public-space/(May4th,2017))
3. Kevin J. Delaney (February 21, 2017). "Filter bubbles are a serious problem with news, says Bill Gates". *Quartz*. Retrieved (March 3rd, 2017)
5. Zhang Y. "Constraint and uncertainty: a risk perspective of public space design and maintenance". *The 4th international conference of the international forum on urbanism (IFou)*. 2009. P. 849
4. V.A., *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences*. Elsevier Science Ltd. p.14774
6. Anderson S., Høyer S., C. TH. Sørensen *Landscape Modernist*. Copenhagen: The Danish Architectural Press, 2001.
7. Hou J. (Edited by). *Insurgent Public Space: Guerrilla Urbanism and the Remaking of Contemporary Cities*. Taylor & Francis, 2010.
8. Ricardo R., "Martin Rein-Cano, Cultivating Conflict". *Landscape Conference*. http://www.landscapeconference.com/wp-content/uploads/2015/03/021-LA149_ProfileMartinRein-Cano.pdf (May 4th, 2017)

Riferimenti

- Image 1. Cunill J., (May 4th, 2017). <http://www.gonzalomila.com/works/rama/>
- Image 2. Tuileries Garden pond chairs. Paris. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/21/Tuileries_Garden_pond_chairs.JPG
- Image 3. Openfabric, Dmau, 2016. The Hague.
- Image 4. Garofalo F., 2016. The Hague.
- Image 5. Copenhagen, <https://www.e-architect.co.uk/copenhagen/superkilen>

* Openfabric

The production of pluralistic spatialities: The persistence of counter-space territories in the streets of Hanoi - Vietnam

Manfredo Manfredini*, Anh-Dung Ta**

Keywords: Public Space, Creative City, Territorialisation, Actor-Network Theory, Hanoi

1. Introduction

Hanoi is a heritage city currently under a profound social, economic and cultural transition. It is the second most populous city in Vietnam with more than 7.5 million in 2015 (dbndhanoi, 2016). Living conditions are particularly problematic due to the high population density (up to 404 persons/ha) and a scarce public-space availability (Boudreau et al., 2015). Hanoi's heritage reflects an important history. The city, chosen as the capital by King Ly Thai To in 1010, during the feudal period (1010-1873) developed dual forms: the Royal City – the political core of the reign, and the Commoner's City - the prime social and economic centre of the country (Phe & Nishimura, 1990; Turner, 2009). The latter, later known as the Ancient Quarter (AQ) - the kernel of the modern city, is situated on the Red River – the main stream of the Gulf of Tonkin. Due to its strategic location, between the river and the Royal City, it became a prime trading place, conferring Hanoi its old toponymical identification: Ke Cho (marketplace). The functional organisation of the AQ was articulated in clusters. These related to the guilds that gave name to the streets, as reported since the first comprehensive description made under the Le dynasty in 1464 (Phe & Nishimura, 1990). The national relevance of the AQ as a market place still remained after the relocation of the capital, in 1802, when new traders arrived in the Commoner's City (MoC, 1999; Phe & Nishimura, 1990; Turner, 2009). An important transformation of the city occurred during the French domination (1883-1945). With the aim of transforming Hanoi into a «first class city» (Turner, 2009, p. 1209), the whole city was reconfigured and expanded with a major addition to the south. In the AQ, many buildings were demolished to improve the urban image and favour the development of the new economic model (MoC, 1999). A general improvement of infrastructures included the provision of streets with sidewalks, lighting and drainage (Turner, 2009). When the war against the French temporarily ended in 1947, a sudden abandonment of buildings was followed by re-occupancy by returning Vietnamese soldiers' families whose houses had been bombed and demolished. The socialist era, which started in 1958 (Turner, 2009), transformed the AQ into a prevailing residential district, merging the local productive activities into cooperatives (Chi, Nga, & Anh, 2011; JICA, 2007; Turner, 2009). Only with the *Doi moi* (renovation) started in 1986, could the state introduce economic reforms that open the country to the market economy, legally recognising private entrepreneurship (JICA, 2007; Turner, 2009). As a consequence, there was a boom of business practices in the AQ that in few years included 5000 business households (Chi et al., 2011).

To date, residential overcrowding in the AQ is extreme, with an estimated per capita living area ranging from 0.5 to 1.8 m² (Loan, 2004). The population density reached 823 people per hectare in 2010, and the government has proposed a plan to reduce the number to 500/ha by 2020 (Tu, 2015). Due to the lack of residential space, many houses that were formerly occupied by one family have been split and become shared residential clusters for three or four different households (Loan, 2004). This originated from several immigration flows directed by the state. This policy could be seen as, on one hand, a kind of reward for the war efforts allowing people from the countryside to head to the city, and on the other hand, a solution to the gap in labour division in the AQ (Turner, 2009).

2. Sidewalks and the conceived public space in contemporary Hanoi

Encroaching street space in Vietnam cities is commonplace. The *messy* and *disordered* condition of streets reflects a complex set of consolidated unwritten rules, often preserving common rather than individual rights, promoting mutualism over privatisation. These territorial occupations and associations support a complex embedded lifestyle with a long civic tradition. Their origins have been found in rural settlements, where peasants consider the space facing the street as extension of the house, regardless of its legal status (Cerise & Maximy, 2010). In the AQ, local people and grassroots organisations tactically occupy large part of the sidewalks to perform diverse activities according to their needs and desires. These practices range from basic domestic doings such as eating and cooking, to complex social and commercial activities. In preparation for the 1000-year Hanoi anniversary, at the end of the first decade of the new century, the Vietnamese government adopted a strategy – termed *Hanoi-civilised city* – to improve the appearance and organisation of the city (Coe, 2015). This strategy is articulated in three areas: (1) Collectivism, emphasising collective over private goods; (2) Modernity, aimed at enhancing standards of living; and (3) Nationalism, directed at strengthening endogenous culture identity (Coe, 2015). The strategy, also considering health and transport issues, did not include precise legislative instruments but guided a series of initiatives that had a major impact on the AQ (Coe, 2015). Streets are of utmost importance in this campaign. In particular, it includes policies to eradicate the pervasive practices of informal occupation (Kim, 2015). These practices, from the state's perspective, are considered hindrances to both economic and cultural development (Coe, 2015). They counter the concept of *civilisation*, disrespecting rights of use of public space and threatening the boundary between the public and the private (Harms, 2009). A policy enacted in 2008 declared street vending as an obsolete activity and banned it from the central district. In addition, at the beginning of 2016, the state carried out an experiment to homogenise advertising boards on an important street in Hanoi. This experiment was a test of a coordinated urban image scheme for the entire city, aimed to limit the diverse and chaotic appearance of street frontages. In the first quarter of 2017, new actions to implement the sidewalk clearance policy were taken to sweep away the messy, dirty and unorganised character, and reduce traffic congestion and accidents (Long, 2017). The material clearance of many streets has been effectively accomplished in April, but their reoccupation immediately restarts.

The following part of this paper discusses the theoretical and methodological frameworks

and the analysis of a research aimed to decipher the complex integration of socio-spatial and cultural aspects that support the formation of such informal spatial production. It considers the streets of the AQ as representative of unique Vietnamese urban resiliency, where distinctive informal processes of territorialisation have developed spaces of resistance to inappropriate transformations.

3. *Network and fluid space: Space and time dynamism of relational chains*

Actor-network theory (ANT) provides a theoretical approach to decipher the ongoing process of permanent reterritorialisation happening on the sidewalks. As posed by Latour (2005), ANT is an approach that is able to address systems in a permanent state of becoming. It is concerned with the establishment of links in socio-spatial networks, investigating the stabilisation/destabilisation of social phenomena. Such networks are constituted by patterns of heterogeneous materials, where all distinctions between social and material entities – i.e., human and non-human – are flattened (Law, 1992; Murdoch, 1998; Sayes, 2014). Social phenomena are not limited to a single type of spatiality, rather they could be reflected through various kinds (Law, 2002; Law & Singleton, 2005; Mol & Law, 1994). The first one is region space implying that social activities might be physically bounded (Mol & Law, 1994). Since social networks are not always confined by spatial configuration, a second type of space is identified: the network space. The space of a network is both Euclidean and non-Euclidean to host the stable structure of a web of heterogeneous relations (Law, 2002; Law & Singleton, 2005). To capture social phenomena that happen, while the social network hidden behind them is variant, a type of social space is proposed: the fluid space (Law, 2002). The notion of network and fluid space accords with Murdoch's (1998) idea about spaces of prescription and negotiation. Spaces of prescription are the spaces of routinary sets of heterogeneous relations. Star (1991) provides an example of a McDonald's characterised by its standard chain of functions to illustrate these spaces. However, as Star argues, spaces of standardised networks are always challenged; for instance, in the case of a McDonald's, there might appear a customer who is allergic to onions, totally distorting the current stable networks. This causes the McDonald's to negotiate and become space of negotiation. The ideas of network/prescription and fluid/negotiation space are important in this research. Particularly, the former refers to routinary territories. The latter, on the other hand, pertains to temporal territories - territories of lived experience related to specific events that are eventual, unpredictable and surprising.

4. *Defining the framework*

Based on a preliminary fieldwork (Manfredini & Ta, 2016) this research adapts Kärholm's (2016) methodology for the empirical investigation, taking social relations, spatial aspects and cultural impacts - crucial factors of a heritage city like Hanoi - into consideration.

Social relations: the analysis of the AQ sidewalks is articulated in four processes of territorialisation: *strategies*, *tactics*, *appropriation* and *association*. Territorial strategies are plans and intentions of the opposing actors that control accessibility and uses of a territory. The government vision is to remove the aforementioned *improper* activities off the sidewalk, promoting a clean and well-organised space for pedestrian flows, while local habitants frequently occupy the sidewalk to operate their doings with impermanent and dynamic territorialisation that resist the

inadequate governance. Territorial tactics are practical ideas that actors use to implement their strategies. Also, here, actors have opposing approaches: on the one hand, public officers act to implement the state's strategies, on the other hand, residents and store owners arrange their stuff in front of their private spaces. Territorial appropriations concern people's practical methods and activities to occupy and control their territories in relation to their strategies and tactics. Territorial association covers social alliances, disputes and negotiations as to perceptions on particular places pertaining to specific functions and conventions that influence territorial claims.

Cultural aspects comprise two levels: (1) the broad scale (institutional level), where the collective meanings are considered in terms of local history, culture and tradition; (2) the individual level, that refers to perception, elaboration and attribution of meanings by single local inhabitants.

Physicality of produced territories: the analysis of the physicality is articulated on two levels of territorial stabilisation: *Network* and *Fluid*. Network stabilisation refers to the conformation process of permanent association of physical objects that sustains a repetitive territory. As Kärholm (2008) argues, as more and more objects have been added, supporting the same story, the network space becomes stronger. Fluid stabilisation refers to physical attributes that contribute to temporary territories or fluid spaces. The material attributes comprise both the sidewalk's physicality (such as a hook, a tree, a doorstep, a wall) and physical tools used by local inhabitants (like stools, boxes, hooks, motorbikes). If we look at the journey of a street vendor, we will notice that he/she might occupy different spots on the sidewalks. Although human and non-human objects related to these various places are not the same, the street vendor still succeeds in generating his/her territorial effect. The reason is that although places are variant, their physical settings are from the same *family* or the same *sort*. *Territorial sorts* cover this aspect, addressing how different sidewalks' physical settings of diverse places (where the street vendor occupies) might share «a family resemblance» (Kärholm, 2008, p. 1917) and lead to the vendor's successful occupancy. On the other hand, *territorial bodies* address how the same physical tools utilised by a street vendor might play similar or different roles in distinct territories stabilising a territorial effect.

5. Empirical findings

The research approach was set up in a way that theoretical and empirical components would not be separated but rather interrelated, since each could develop and illuminate the other. The researcher entered the setting with the model proposed by Kärholm in mind, however the researcher let the goings-on of the fieldwork determine the data rather than them being solely based on Kärholm's scheme. The proposed framework was gradually clarified, going along with empirical findings that attempted to decode three interrelated dimensions of the AQ territories: the social relations, cultural factors and the physicality behind the formation of sidewalk territories.

5.1 Social relations & Cultural aspects

The researcher categorised four groups of actors to decipher the social negotiations and cultural impacts that lead to sidewalk occupancy: (1) unofficial businesses of stationary and itinerant traders; (2) traditional craft and new businesses; (3) local residents; and (4) wholesale market units.

5.1.1 Stationary and itinerant informal businesses



Figure 1. Itinerant barber service on Hang Cot Street (left). Stationary tea stand situated in front of a modern shop (right), © Dat Nguyen

Informal businesses refer to unofficial business activities operated without a valid license. They include both itinerant and stationary street traders, covering a wide spectrum of activities for the provision of goods, such as fruits and newspapers, and services, like food, tea and vehicle reparation. These are mainly micro-businesses that provide vital sources to low-income and unemployed people. Most of these informal businesses are synchronised with bodily rhythms of both residents and visitors. They satisfy a wide range of needs within a close distance, often delivering their goods and services to other businesses or customers in their vicinity. It is common that a resident having a cup of tea and playing chess at a tea stand, orders a fried chicken from the next food stall, vegetables and fruits from traders passing by, and at the same time, asks a shoe shiner to polish his footwear.

Most fixed traders are usually Hanoian residents (Turner & Schoenberger, 2012). With more than 30% of the AQ's residents having no permanent job, these activities are often what their lives are based on, especially the retired (JICA, 2007). They normally have a kind of relation with ward officials (either by paying kickbacks or having a close relationship) to assert their claims on the sidewalks. In an informal conversation, a stationary tea stand owner declared that to have the right to use this space it is essential to be in good relation to the *right person*, who in most cases is a senior ward official. He maintained that, since different ward official teams have assigned patrol schedules for the same sidewalk set, it is not possible to *take care of* all those team members to ensure that business activities run smoothly. Tea stands are the most popular informal business with about 5 to 15 tea-selling outlets per street (JICA, 2007). Their social role is borrowed from traditional life in rural villages. There, they are prime spatial references situated right at the village gates, where peasants gather daily to have a break after farm work. In Hanoi, tea stands are located at key movement nodes, where local residents can sit together to play chess, chit-chat or smoke rustic water pipes.

Itinerant street vendors are usually residents of rural areas (Jensen & Peppard, 2003). They have peculiar tactics to occupy the sidewalk, since most of them cannot afford ward officials' *demands* (their daily income is just around 1.2 or 1.3 USD; Jensen & Peppard, 2003). These actors seek sympathy from surrounding people and residual space vacancies to occupy. As a fruit seller at Luong Ngoc Quyen Street shared with us, he often asks «house owners for help, allowing me to

stand here in early morning when the shop is still closed, and sometimes I give the shop my fresh farming products to show my gratitude.» The roving vendor is often located along the borders of administrative wards, where it is easier to avoid sanctions, since ward police do not have the right to intervene outside their territory. Due to their mobility and relationships, the impermanent vendors are key in informing other vendors about official patrol routines.

5.1.2 Traditional integrated activities and emergent businesses

Traditional craft industry plays a specific role in the AQ, and it remains the symbol of the relationship between local residents and their craft villages in rural areas. During the past, residents from the same villages gathered in the same street, producing and selling the same products (JICA, 2007). People working in the same trade sector joined in the same guild, each of which had different regulations to protect the interests of the community and its members (JICA, 2007). Typical traditional craft products were embroidered cloths, carved artefacts, jewels, etc. The habit of incorporating the front sidewalk space originated to expand exposure. In the past, local households not only sold, but also produced and manufactured, their products. Since the width and height of civil houses was restricted (due to the feudal regulations), houses were forced to develop in length to satisfy both residential and commercial demands, forming the so-called *tube house*. Sidewalk retail saves inner spaces used for complementary uses, typically storage and manufacture, and is common also for new businesses that have replaced the integrated production and retail model with a mono-functional one.

5.1.3 Compensatory territories of local residents

Residential overcrowding is another cause of the irregular use of sidewalks. The very limited domestic space led to a phenomenon of partial inversion of private and public spaces (Manfredini & Ta, 2016). While the private space is transformed into a quasi-public realm, hosting some productive and relational activities, the public (i.e., the sidewalk) is quasi-privatised by the migration of homely activities: preparing and consuming food, hand-laundering and educating children. These activities are impermanent, but hold fixed places. Their locations tend to be close to the embedded traders' territories as they normally have neighbouring relationships. They often promote intergenerational and inter-household relations, favouring mutual exchanges and support.

5.1.4 Distributed wholesale market units



Figure 2. Fresh produce street vendors outside a wholesale market (left), bamboo pole store on Hang Ma Street (right).
© Quang Duc Tran

The recent transformation of the traditional market model has also contributed to the informal territorial appropriation of sidewalks. Hang Da market, a large market located in HAQ, was redeveloped in 2009 with the creation of a modern *French Style* shopping centre. The new structure, although providing space for the former fresh market, has excluded the former traders and their customers (Geertman, 2010) and does not allow the usual access, with bicycles and scooters, to the food market, which is located on the basement or semi-basement levels. As a result, beside failing to attract the intended traders and consumers (Duc, 2014; Geertman, 2010; Long, 2014), this redevelopment has triggered a dispersion of fresh produce businesses that have relocated in various places on the streets of the district, where it is convenient for customers to shop.

5.2 Sidewalks' physical settings and vendors' tools

In terms of territorial physicality, the research investigated the impacts of both the sidewalks' spatial settings and the material tools exploited by people on territorial stabilisation. Two kinds of territories have appeared on the sidewalk: the routinary and temporary.

Network stabilisation of routinary territories: shop owners and stationary traders regularly operate their activities on the sidewalk, forming dynamic network spatialities. These actors utilise both movable and fixed material objects. Movable items are mainly made of light materials, which are easily and quickly spilled out and tucked away. Out on the pavements, tables and benches are often made with plastic bottle crates and cartons, and canopies with canvas and bamboo structure. Also, clusters of basic colourful plastic stools and umbrellas are scattered near pop-up cafés and tea stands. The construction of these impermanent settings uses often fixed elements, such as electric poles – used to stabilise canopies with ropes, or to hang tea cups and noodle bowls. Local residents even nail small tacks/pins or hooks on tree trunks standing on the pavement to hang light bulbs and spread tents when needed. Also, existing walls are used to support advertising posters or hang bits and pieces necessary to the business operations.

Sort and body stabilisation of temporary territories: observing the daily routine of an itinerant street vendor, we notice that his/her territory is in steady metamorphosis and transition. He/she occupies various sidewalk places, adopting spatial configurations that differ according to circumstantial or accidental conditions. Although human and non-human actants of each instance can be very different, the street vendor still succeeds in producing territorial associations and stabilisations that are relevant in the AQ context. This occurs because these configurations are from the same sort and have key similarities. For instance, stall locations have the same provision of shade and shelter from rain and heat. As stated by some itinerant vendors, they look for places where «mua khong den mat, nang khong den dau» (rain cannot touch your face; sun cannot touch your head). Front shop spaces with canopies and trees are ideal. Itinerant vendors carry things by pushcarts, yokes and baskets or use motorbikes and bicycles. From place to place, the use of these objects changes in accordance to each specific instance, redefining their role in the differentially repeated system of relations, materials, social and cognitive.

6. *The Hanoian sidewalk ballet*

In the AQ we found empirical evidence of a distinctive combination of mobile and continuous embedded reterritorialisation effects. These effects, whilst profoundly tightening socio-spatial relations, increase territorial production of networked topological geographies. They result from active forces of territorial recombination that cross the boundaries of the multiple apparatuses and scales of body, sidewalk, street, ward and city. The steady reconfiguration and instability of these hyper-rooted socio-spatial chains of associations and the scalar shifts of the emerging topological relations pose the sidewalk of these district as prime example of inclusionary agonistic and more-than-relational urban public space, where inhabitants have unrestricted right to participate in the production of their own territory in the city.

7. *Bibliography*

- Boudreau, J.-A., Charton, L., Geertman, S., Labbé, D., Hien, P. T. T., & Anh, D. N. (2015). *Youth-friendly public spaces in Hanoi*. Hanoi.
- Cerise, E., & Maximy, R. de. (2010). Road System and Urban Recomposition in Hanoi. In P. Gubry, F. Castiglioni, J.-M. Cusset, N. T. Thieng, & P. T. Huong (Eds.), *The Vietnamese City in Transition*. Singapore: LSEAS.
- Chi, L. Q., Nga, D. Q., & Anh, T. D. (2011). Nghiên cứu sự biến đổi hình thái, không gian và chức năng thương mại của nhà mặt phố ở khu phố cổ Hà Nội [Research on the transformation of commercial form, function and space of shop-houses in Hanoi Ancient Quarter]. *Tạp Chí Khoa Học Công Nghệ [Journal of Science and Technology]*.
- Coe, C. A. (2015). "Civilized city": how embedded civil society networks frame the debate on urban green space in Hanoi, Vietnam. *Asian Journal of Communication*, 25(6), 617–635.
- dbndhanoi [MEMBERS OF THE NATIONAL ASSEMBLY AND THE PEOPLE'S COUNCIL OF HANOI]. (2016). Dân số Hà Nội đạt 7.558.965 người. Retrieved from <http://dbndhanoi.gov.vn/Default.aspx?tabid=309&-catid=108&itemid=11359>
- Duc. (2014). Trung tâm thương mại đìu hiu và nỗi buồn mất chợ truyền thống. VOV. Hanoi. Retrieved from <http://vov.vn/kinh-te/trung-tam-thuong-mai-diu-hiu-va-noi-buon-mat-cho-truyen-thong-352349.vov>
- Geertman, S. (2010). Urban development trends in Hanoi & impact on ways of life, public health and happiness. Liveability from a Health Perspective. *Vietnamese Urban Planning Journal*.
- Harms, E. (2009). Vietnam's civilizing process and the retreat from the street: a turtle's eye view from Ho Chi Minh City. *City and Society*, 21(2), 182–206.
- Jensen, R. and D. M. Peppard (2003). Hanoi's Informal Sector and the Vietnamese Economy: A Case Study of Roving Street Vendors. *Journal of Asian and African Studies*, 38(1), 71-84.

- JICA [Japan International Cooperation Agency]. (2007). *The Comprehensive Urban Development Programme in Hanoi Capital City of the Socialist Republic of Vietnam (HAIDEP): Final report*. Hanoi.
- Kärholm, M. (2008). The Territorialisation of a Pedestrian Precinct in Malmo: Materialities in the Commercialisation of Public Space. *Urban Studies*, 45(9), 1903–1924.
- Kärholm, M. (2016). *Retailising Space: Architecture, Retail and the Territorialisation of Public Space*. London: Routledge.
- Kim, A. M. (2015). *Sidewalk City: Remapping Public Space in Ho Chi Minh City*. Chicago: University of Chicago Press.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford: Oxford University Press.
- Law, J. (2002). Objects and spaces. *Theory, Culture & Society*, 19(200210), 91–105.
- Law, J., & Singleton, V. (2005). Object lessons. *Organization*, 12(3), 331–355.
- Loan, D. (2004). Triển khai nhiều dự án bảo tồn phố cổ Hà Nội. *VnExpress*. Retrieved from <http://vnexpress.net/tin-tuc/thoi-su/trien-khai-nhieu-du-an-bao-ton-pho-co-ha-noi-2000923.html>
- Long, (2014). É như trung tâm thương mại. *Tuổi Trẻ*. Ho Chi Minh City. Retrieved from <http://tuoitre.vn/tin/kinh-te/20140929/e-nhu-trung-tam-thuong-mai/651745.html>
- Long, X. (2017). Người nhà nhà ai ở các điểm bãi đỗ xe? *Tuổi Trẻ*. Hanoi. Retrieved from <http://tuoitre.vn/tin/chinh-tri-xa-hoi/20170305/nguoi-nha-nha-ai-o-cac-diem-bai-do-xe/1274882.html>
- Manfredini, M., & Ta, A.-D. (2016). Co-Creative Urbanism: The production of plural evolutionary spatialities through conflicts and complicities between public and private in the streets of Hanoi, Vietnam. *Joelho - Journal of Architectural Culture*, 7.
- MoC [Ministry of Construction]. (1999). *Preserving Hanoi's Architectural and Landscape Heritage*. Hanoi: Construction Publishing House.
- Mol, A., & Law, J. (1994). Regions, Networks and Fluids: Anaemia and Social Topology. *Social Studies of Science*, 24(1994), 641–671.
- Murdoch, J. (1998). The spaces of actor-network theory. *Geoforum*, 29(4), 357–374.
- Phe, H. H., & Nishimura, Y. (1990). *The Historical Environment and Housing Conditions In the "36 Old Streets" Quarter Of Hanoi*. Bangkok.
- Sayes, E. (2014). Actor-Network Theory and methodology: Just what does it mean to say that nonhumans have agency? *Social Studies of Science*, 44(1), 134–149.
- Star, S. L. (1991). Distribution of power: power, technologies and the phenomenology of conventions: on being allergic to onions. In J. Law (Ed.), *A Sociology of Monsters: Essays on Power, Technology and Domination*. New York: Routledge.
- Tu, L. (2015). Dân phố cổ di dời sẽ được bố trí ở tầng 1 để kinh doanh. *Dan Tri*. Retrieved from <http://dantri.com.vn/kinh-doanh/dan-pho-co-di-doi-se-duoc-bo-tri-o-tang-1-de-kinh-doanh-1423770806.htm>
- Turner, S. (2009). Hanoi's Ancient Quarter Traders: Resilient Livelihoods in a Rapidly Transforming City. *Urban Studies*, 46(5–6), 1203–1221.
- Turner, S., & Schoenberger, L. (2012). Street Vendor Livelihoods and Everyday Politics in Hanoi, Vietnam: The Seeds of a Diverse Economy? *Urban Studies*, 49(5), 1027–1044.

* Manfredo Manfredini, Director, Senior Lecturer, School of Architecture and Planning, The University of Auckland, New Zealand.

** Anh-Dung Ta, Lecturer, Faculty of Architecture and Planning, Hanoi University of Civil Engineering, Vietnam.

V.I.R.U.S.: un approccio per una città creativa Valorizzazione (degli spazi), Integrazione, Rigenerazione Urbana Sostenibile attraverso la creazione di microspazi urbani per il Verde, per l'Inspirazione, per il Riciclo, Utili e per il Sapere

Gaetano Giovanni Daniele Manuele*

Parole chiave: Città Partecipazione Integrazione Rigenerazione Sostenibile

La solitudine collettiva è un ossimoro che sempre più spesso è accostabile al modo di vivere le nostre città.

I viali del commercio, i luoghi del turismo, ma anche le semplici strade di quartiere, sono invasi da individui che incedono con passo sicuro e cadenzato ignorando il contesto umano che vi scorre accanto.

Si cammina soli, relazionandosi al massimo con la comunità virtuale che si apre da uno schermo di pochi pollici stretto gelosamente tra le mani, ignorando quei volti sorridenti, pensierosi, dagli occhi stanchi o rigonfi di lacrime che ci scorrono accanto.

La socialità diviene elemento raro, da dedicare tutt'al più agli affetti più stretti. La strada è un luogo di furtivo passaggio e non sito in cui si intreccino contatti e si produca arricchimento culturale e relazionale.

La città con il suo caos, con i suoi ingorghi, con le fobie che sa generare, diviene un luogo di passaggio, da vivere giusto il tempo necessario a svolgere le proprie attività quotidiane.

E questo modo fugace di vivere lo spazio urbano si trasmette anche sulla permanenza nella città.

Essa diviene donna attraente e seduttrice a cui tutti aspirano ma che nessuno vuole sposare.

Gli individui, sempre più attratti da una vita a misura d'uomo, più lenta e meno caotica, rifuggono i centri delle città per cercare residenza nel suburbano.

I cartelli di vendita o di affitto danno bella mostra di sé nel cuore delle nostre città divenendo avvisaglia della crisi del modello urbano attuale.

Termini quali abbandonata, sfitta, inagibile, soffocano e stritolano la parola abitazione. Le città si allargano, il costruito fagocita ciò che era campagna, il cemento e le ruspe soffocano ciò che era rurale.

Quest'espansione tuttavia spesso non risponde a logiche di reale bisogno abitativo, a volte infatti le città pur ampliando i loro confini, assistono ad una contrazione della loro popolazione.

Così a casermoni che vengono rimpinguati di residenti in periferia, centinaia di appartamenti divengono orfani di inquilini nelle aree centrali della città.

L'urbanista *Gabriele Tagliaventi* pone l'attenzione, a riguardo, sulla drammatica situazione di *Bologna*, una città che agli inizi degli anni '70 aveva una popolazione di circa mezzo milione di abitanti con una superficie di suolo occupata pari a circa 5.000 ettari, e che nel 2009, a fronte di un

quasi raddoppio della superficie occupata, 9.000 ettari, vedeva la popolazione paradossalmente ridursi toccando quota 372.000 abitanti.

Questa dilatazione della città, con la perdita di circa la metà dei propri abitanti, non è devastante solo da un punto di vista ambientale, per lo spreco di suolo che determina, ma anche da un punto di vista strettamente economico.¹

Essa genera un'inarristabile entropia che fagocita diversi settori della città rendendoli infruttuosi e passivi, capaci di trascinare verso il basso l'intero sistema urbano.

Questo irrazionale sviluppo della città finanziariamente è stato difatti devastante per il comune di Bologna, che a fronte di una superficie maggiore urbanizzata da servire col trasporto pubblico, ha dovuto fare i conti con un numero di contribuenti minore a causa della contrazione degli abitanti.

Tale situazione, ascrivibile al trasporto, si ripete in altri settori della gestione pubblica urbana.

La manutenzione delle strade, l'illuminazione, la gestione della rete idrica, il controllo del territorio, solo per citare alcuni settori, hanno dovuto servire territori sempre più vasti a fronte di una diminuzione dei potenziali contribuenti.

La letteratura giornalistica vede il proliferare di articoli che riportano la drammatica situazione delle partecipate comunali che si occupano dei servizi cittadini. Basterebbe citare un articolo del 2014 del *Corriere della Sera* il quale tristemente denunciava come «il 75% delle aziende» del trasporto municipale, in Italia, fossero in una condizione di «deficit»²

Certo, sicuramente questa situazione delle aziende del trasporto sarà pure ascrivibile in diversi casi ad una gestione *allegria*, con sprechi o assunzioni inutili, ma il calo dei passeggeri, in generale indicato nell'articolo nel 16%, e l'aumento del territorio da servire, avranno avuto un ruolo non secondario.

Lo spreco di suolo descritto per *Bologna* trova conferma a livello nazionale in uno studio dell'*Ispra* (Istituto superiore per la ricerca e la protezione ambientale), il quale riferisce come ogni dodici mesi in Italia venga cementificata una superficie pari a quella dei comuni di Milano e Firenze messi assieme.

Il rapporto «Consumo di suolo, dinamiche territoriali e servizi eco sistemici», nello specifico, evidenzia come in Italia il consumo di suolo sia passato dagli 8.100 km² degli anni '50 ad oltre 21.100 km² del 2015.

Il dato che più sbalordisce è però quello relativo alla superficie utilizzata per abitante, infatti dagli anni '50 al 2015 il dato è più che raddoppiato, passando dai 167 m² per abitante ai 350 m².

Dunque la maggiore cementificazione del territorio non è riconducibile ad un aumento demografico.³

Tale andamento è riscontrabile anche in Europa, dove tra il 1990 ed il 2006, si è assistito ad un aumento delle aree urbanizzate del 9%, e considerando tutte le aree trasformate dall'uomo e non solo quelle ad uso insediativo, se rimanessero confermate le cifre di circa 900-1000 km² all'anno di crescita, nell'arco di cento anni si utilizzerà una quantità di suolo nuovo pari all'Ungheria.⁴

Questa tendenza a cementificare, che pare inarrestabile, porta la città tradizionale a sfaldarsi, si ha a che fare con una città che è sempre più territorio, non a caso a riguardo *Massimo*

Cacciari lancia il suo grido d'allarme osservando come «La città è ovunque. Dunque non vi è più città [...] Abbiamo bisogno di "ordini" capaci di generare eresie»⁵

Con la presenza di città più estese e rarefatte, le problematiche si spostano sempre più al controllo del territorio ed a capire ed organizzare i tempi all'interno delle città.

La città diviene territorio e tutto ruota attorno a poli da raggiungere. Gli habitat nei quali si trascorre il proprio tempo libero, non sono più i luoghi pubblici ma le infrastrutture di comunicazione.

Françoise Choay, considera come il «sistema di grandi reti standardizzate di infrastrutture» ha difatti «trasformato la nostra relazione ancestrale con lo spazio naturale come con lo spazio antropizzato», facendo sì che «il progetto umano dell'insediamento spaziale non sia più costretto ad inserirsi, integrarsi e collocarsi in un contesto locale, naturale o culturale; gli basta connettersi al sistema delle reti».

In pratica Choay considera come a regnare nella città sia il “non luogo”, e sia diventato impossibile attribuire ai luoghi una propria identità e gli abitanti vivano tutto ciò in maniera passiva.⁶

I luoghi dunque assumono significati diversi, si assiste ad una loro perdita d'identità ed essi divengono spazi in cui semplicemente muoversi.

L'urbanistica moderna, dovrebbe contrastare tale tendenza. Diviene fondamentale riportare la gente a vivere in città, ridurre la necessità di spostamento, ridare una chiara identità al tessuto urbano, allontanando dall'immaginario collettivo gli aggettivi invivibile, pericolosa, caotica dalla parola città.

Per realizzare tali obiettivi è necessario utilizzare un approccio diverso sul territorio urbano. L'aspirazione anzitutto deve essere generare un consumo di suolo, nelle trasformazioni della città, che sia pari a zero.

Termini quali rigenerazione e riqualificazione devono divenire la Costituzione su cui si basa la rinascita della città.

Gli spazi devono divenire luoghi attrattivi, aree che generino stupore, che rispondano alle esigenze del vivere umano e capaci di favorire la socialità e l'integrazione.

Una città nuova, una città creativa, capace di reinventarsi, di cambiare il proprio tessuto rendendolo più attraente ed accogliente.

Una città creativa in cui la strada sia luogo di passaggio ma anche, e soprattutto, di riflessione e socialità, in cui l'incrocio degli sguardi sia motivo di saluto, in cui un inciampo con caduta sia atto che scateni la solidarietà tra sconosciuti e non situazione che avvenga nell'indifferenza generale.

Una città creativa deve aspirare a mettere in campo azioni capaci di ridefinire e ripopolare i luoghi, ma deve anche ricostruire quello spirito di comunità che oramai pare perduto per sempre.

La realizzazione di una città creativa tuttavia non è azione semplice, ma è materia complessa che prevede azioni multidisciplinari che agiscano sul territorio in ambiti diversi ed a scale differenti.

Nell'ambito di azioni di rigenerazione e rifunzionalizzazione dello spazio urbano, un approccio che può contribuire alla creazione di una città creativa è quello che ho denominato V.I.R.U.S.

Una città creativa stimola, innova, include e produce spazi sostenibili a misura di tutti.

V.I.R.U.S. propone di infettare con tali elementi lo spazio urbano.

Esso difatti è un doppio acronimo con cui si indica il tipo di città a cui si dovrebbe aspirare

(Città in cui si applichi una **Valorizzazione** (degli spazi), **Integrazione**, e **Rigenerazione Urbana Sostenibile**), ma anche le azioni da compiere per aspirare a tale proposito (realizzare microspazi per il Verde, per l'Ispirazione, per il Riciclo, Utili e per il Sapere).



È necessario dunque, accanto ad azioni urbane a grande scala, creare microspazi verdi, aree del riciclo, spazi che offrano microservizi, luoghi artistici d'ispirazione, (con opere geolocalizzate in mappe), e per il sapere, (in cui attraverso installazioni urbane venga raccontata la città, la sua tradizione, la sua storia e quegli aneddoti che appartengono alla cultura locale).

Microspazi accanto a grandi interventi che restituiscano il piacere di vivere i luoghi, che contribuiscano attraverso la soddisfazione delle principali esigenze del vivere umano a riportare la gente in città.

Una città in cui la mixità sociale e funzionale impregni i quartieri, ed in cui la necessità di mobilità sia ridotta a percorsi ragionevoli e contenuti, privilegiando la soft mobility e gli spostamenti col trasporto pubblico.

V.I.R.U.S. dunque propone microspazi che vadano ad inserirsi nel costruito, tra i vicoli, tra i viali, che soddisfino esigenze diverse e producano benessere differente.

Dunque come accennato, spazi per il **Verde**, per l'**Ispirazione**, per il **Riciclo**, **Utili** e per il **Sapere**.

Spazi per il VERDE - Gli spazi per il verde sono luoghi nei quali la presenza vegetale è preminente.

Solitamente quando si fa riferimento ad uno spazio verde, nell'immaginario collettivo, si pensa alla vasta area caratterizzata da presenze vegetali di una certa qualità e dotata di un numero adeguato di attrezzature atte a sopperire ad alcuni bisogni umani.

Immersi nel verde ci si rilassa, ci si riposa, si gioca, si fa attività fisica, si mangia.

Ma se i grandi spazi come le piazze verdi ed i parchi sono luoghi imprescindibili per aumentare il benessere umano in città, è ragionevole pensare che si possa invadere lo spazio urbano anche con una moltitudine di piccole aree verdi.

La componente vegetale difatti ha effetti estremamente positivi legati all'ossigenazione dei luoghi, alla mitigazione delle temperature, alla lotta agli agenti inquinanti, solo per citare i benefici più evidenti.

Un aspetto sicuramente da non trascurare è anche il benessere che a livello umorale, in generale, riescono a produrre le aree verdi, come evidenziato anche da uno studio dell'università di Exeter, pubblicato sul Journal of Psychological Science nel 2013.⁷

Tale benessere influisce anche sull'apprezzamento dei luoghi e sul piacere di viverli.

L'approccio adottato da V.I.R.U.S., pur ritenendo necessaria la presenza di aree vaste verdi, mira ad affiancare a tale azione l'invasione del territorio urbano con una serie di microspazi vegetali.

L'aspirazione è trasformare luoghi di passaggio, angoli irrisolti, microspazi degradati, in aree la cui texture verde doni loro un nuovo aspetto, trasformandoli in luoghi capaci di rigenerare l'affezione sopita degli individui verso di essi.

I vicoli divengono strade in cui vasi appesi alle pareti ne cambino la percezione, i dissuasori ospitino essenze profumate, gli angoli divengano micro-orti urbani, i balconi si trasformino in tele variopinte vegetali.

La sinergia pubblico-privato, stimolata dagli amministratori locali attraverso corsi di botanica, incentivi su cubature o sgravi per chi realizzi e curi aree verdi, tutorial sugli orti, contribuisce a favorire questo approccio green verso i luoghi.

La creazione di queste oasi verdi mira dunque a rivitalizzare, valorizzare e rideterminare i luoghi migliorandone la percezione che la comunità ha su di essi.

Spazi per l'ISPIRAZIONE - Gli spazi per l'ispirazione sono luoghi in cui s'intercetta la creatività di una comunità e la si mette a disposizione della collettività.

Alcuni angoli e spazi anonimi del tessuto urbano divengono le tele da colorare o la creta da plasmare e rimodellare per gli artisti.

Street art, creazioni artistiche, eccellenze dell'artigianato locale, divengono polarità d'interesse per la comunità che adornano e caratterizzano i luoghi.

Tali elementi costituiscono una rete multimediale da scoprire, da interrogare e da visitare fisicamente. Attraverso un'applicazione per dispositivi multimediali, le creazioni saranno geolocalizzate in una mappa, nella quale sarà possibile anche accedere ad informazioni su di esse e sui loro autori.

Lo spazio diverrà un luogo dinamico, con opere che potranno adornare i luoghi per anni o solo per pochi giorni.

Si avrà a che fare con un'arte effimera che spingerà i visitatori estranei ad un luogo a ritornarvi spesso alla ricerca di nuove opere.

La possibilità di farsi conoscere, grazie all'applicazione, diviene invece stimolo per i creativi a realizzare opere urbane sempre migliori.

I microspazi divengono luoghi di riflessione, di contemplazione, di confronto ma soprattutto d'ispirazione.

Spazi per il RICICLO - La città richiede sempre più risorse per il suo sostentamento e funzionamento, risorse energetiche ma anche beni di consumo.

Essi spesso è necessario importarli dall'esterno della città, ed alcune di essi, dopo qualche tempo, vi ritornano facendo il percorso inverso sotto forma di scarti, di rifiuti.

Questi spostamenti determinano spesso uno spreco di risorse, uno sperpero di denaro e un'insostenibilità ambientale.

Il riciclo diviene elemento fondamentale per arginare questo bisogno spasmodico che a volte la città ha di risorse.

Gli spazi del riciclo divengono luoghi nei quali le dotazioni vengono realizzate da un apposito laboratorio territoriale utilizzando materiali di scarto.

I prodotti costruiti con materiale di riciclo, quali panchine, giochi per bambini, cestini, etc., sono accompagnati da un QR CODE, presente sulle loro superfici. Esso rimanda ad un video/tutorial online che mostra e spiega le fasi di realizzazione dell'oggetto. Tale accorgimento stimola i cittadini a riciclare realizzandosi da sé, per usi privati, gli oggetti in questione.

Chiunque trovasse gradevole un oggetto presente nelle aree del riciclo, dunque lo potrà costruire seguendo le istruzioni nel video, contribuendo ad evitare che alcuni rifiuti vadano in discarica.

Spazi UTILI - La creazione di spazi utili, capaci di rispondere a tutte le necessità del vivere umano è azione oramai necessaria ed irrinunciabile.

L'alto costo degli appartamenti in città, le sempre maggiori distanze degli spostamenti casa-lavoro o casa-studio, ad esempio, portano molti individui a svolgere parecchie attività private nei luoghi pubblici.

In una piazza si mangia, si beve, ci si riposa, ci si rilassa ed a volte si dorme pure.

Appare quindi evidente come lo spazio pubblico debba sempre più divenire "utile" facilitando queste attività.

V.I.R.U.S. immagina una serie di luoghi utili nei quali un individuo possa trovare microservizi funzionali allo svolgimento di diverse attività.

Dunque s'infetta il territorio di panchine, fontane per dissetarsi, ma anche bracieri pubblici, installazioni dotate di apribottiglie, specchi pubblici in cui potersi rifare il trucco o spazi fitness nei quali potersi mantenere in forma.

Lo studio delle abitudini della comunità, la partecipazione degli individui alle scelte, determineranno le attività da installare ed il posto in cui collocarle.

Spazi per il SAPERE - Gli spazi del sapere sono microluoghi nei quali si forniscono informazioni sui siti in cui insistono.

Vengono evidenziate quelle valenze immateriali che spesso si celano dietro una semplice pietra o un apparentemente anonimo vicolo. I racconti, la storia, gli aneddoti, divengono traccia sulle pareti di un muro, di una pavimentazione, di una panchina o di una semplice bacheca.

Le storie descritte verranno raccontate con modalità diverse, la classica scrittura affiancherà il linguaggio braille, così come video o audioracconti saranno accessibili attraverso dispositivi multimediali.

I luoghi del sapere descriveranno eventi storici importanti, le tradizioni e gli usi, ma anche la letteratura di quartiere meno eclatante, fatta di leggende enunciate da anziani, episodi di cronaca locale o aneddoti curiosi. Tali luoghi diverranno segni della memoria che aiuteranno a comprendere meglio una comunità, a chi sia esterno ad essa, facilitando anche l'integrazione.



V.I.R.U.S., immagine sintetica della diversa tipologia di spazi prefigurati dal progetto⁸

Ogni microspazio realizzato, solitamente, tratterà una sola delle cinque funzioni, tuttavia vi potranno essere anche luoghi che ne soddisferanno diverse contemporaneamente.

Ogni diversa area del progetto V.I.R.U.S. verrà contrassegnata da un adesivo riportante la lettera iniziale della tipologia a cui si riferisce.

I diversi spazi saranno geolocalizzati in una mappa multimediale accessibile tramite smartphone, in maniera tale che anche chi non sia del posto, possa trovare facilmente servizi o luoghi che rispondano alle proprie esigenze.

Elemento che accomuna l'ideazione, la progettazione e la realizzazione delle diverse tipologie di spazi è la partecipazione della comunità.

È fondamentale creare spazi che favoriscano la socialità ma anche l'integrazione. Le nostre città sono sempre più complesse, più variegate socialmente, più multietniche.

La partecipazione, il lavorare fianco a fianco, determina contatto, genera condivisione di sapere, permette la convivenza tra soggetti e culture apparentemente distanti fra loro.

Solo così, attraverso il confronto, ed a volte anche perché no, lo scontro, si può costruire la vera integrazione.

V.I.R.U.S. dunque, attraverso microinterventi puntuali nel tessuto urbano, propone una rigenerazione dei luoghi che aspira ad aumentare il piacere di vivere in città.

Una città di tutti, per tutti e costruita da tutti.

V.I.R.U.S. ... che il contagio abbia inizio!

Note

- 1 Tagliaventi Gabriele, v.
- 2 Santarpia Valentina v.
- 3 ISPRA, v.
- 4 Orientamenti in materia ... v. (da pag. 12)
- 5 Cacciari Massimo, v.
- 6 Choay Françoise, v.
- 7 Mathew P. White, v.
- 8 Immagine elaborata utilizzando immagini prese in rete

Link immagini

V) Iniziativa "Vicoli in fiore" a Taranto

http://www.tarantosette.it/archivio/img_archivio124201619203.jpg

I) Particolare immagine della pubblicazione AAVV, "100 Idee per Reggio Calabria Città Metropolitana", (a cura di) Fallanca Concetta, Aracne Editore, Luglio 2015, pag.192 (Manuele Gaetano, Make Up Urbano d'Arte, pp.70-72)

R) Panchina realizzata con rete di un letto riciclata a Napoli

<http://static.fanpage.it/wp-content/uploads/sites/10/2015/10/panchinarte.jpg>

U) Pensilina con altalena ideate dall'artista Bruno Taylor a Londra

<http://www.vitadafemmina.it/wp-content/uploads/2011/09/pensilina-altalena.jpg>

S) Bacheche informative nei Comuni dell'alta Valtellina. Bachecca a Bormio in via Roma

<http://www.altarezianews.it/wp-content/uploads/2011/06/bacheccaTuristicaBormio2-300x225.jpg>

Bibliografia

Cacciari Massimo, *Nomadi in prigione*, Casabella n.705, 2002, pag. 51 -58

Choay Françoise, *Del destino della città*, Alinea, 2008, pag. 208

ISPRA, *Consumo di suolo, dinamiche territoriali e servizi ecosistemici*, 2016; pag. 150

http://admin.isprambiente.gov.it/files/pubblicazioni/rapporti/Rapporto_consumo_suolo_20162.pdf

Mathew P. White, Ian Alcock, Benedict W. Wheeler and Michael H. Depledge, *Would You Be Happier Living in a Greener Urban Area? A Fixed-Effects Analysis of Panel Data*, *Psychological Science*, published online 23 April 2013, DOI: 10.1177/0956797612464659

<http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0956797612464659>

Orientamenti in materia di buone pratiche per limitare, mitigare e compensare l'impermeabilizzazione del suolo, Unione Europea, 2012, pag. 68

Santarpia Valentina, *Trasporti pubblici: il 75% delle aziende in deficit, a giugno la riforma*, *Corriere della Sera*, 14/05/2014

http://www.corriere.it/economia/14_maggio_14/trasporti-pubblici-75percento-aziende-deficit-giugno-riforma-bd34f188-db6e-11e3-998e-bb303caaf6c1.shtml

Tagliaventi Gabriele, *La cattiva urbanistica che fa precipitare la crisi italiana*, *quotidiano.net*, 05/06/2011

<http://magazine.quotidiano.net/ecquo/tagliaventi/2011/09/05/la-cattiva-urbanistica-che-fa-precipitare-la-crisi-italiana/>

Creatività temporale: dinamismo della città in funzione delle necessità del presente

Antonio Pisani*

Parole chiave: tempo, pianificazione, temporary park, trasformazione, adattamento.

Il percorrere i luoghi, transitare e osservare sono componenti essenziali che viviamo ogni giorno anche uscendo di casa, percorrendo la strada verso il supermercato. Una semplice deviazione del tragitto, una svolta anticipata mutano la percezione dello spazio che viviamo quotidianamente. L'idea di poter percorrere i luoghi nella più completa libertà dovrebbe essere essenziale. La possibilità di deviare il nostro percorso rende possibile il rinnovamento percettivo attraverso la scoperta di nuovi spazi e percorsi che ci permettono di amplificare il rapporto sensoriale che viviamo quotidianamente.

Il tempo è un elemento che molto spesso viene sottovalutato durante le opere di pianificazione e progettazione. Oggigiorno nelle nostre città ci troviamo di fronte a cantieri, a processi progettuali lunghi e complessi, che dobbiamo attraversare schivandoli nel traffico intensificato causato da essi. Questi cantieri entrano a far parte della forma e dell'essere della città diventando un ostacolo dal punto di vista fisico per il cittadino che dovrà cambiare le sue abitudini, il suo modo di vivere e il suo approccio con la città.

In merito a ciò è opportuno dare un valore aggiunto al fattore tempo, in modo che il progetto non si protragga per lunghi anni, ma venga sviluppato in vari step progettuali, permeabili per il cittadino, in modo da permettergli di rivivere quelle aree barricate.

A partire dal dopoguerra le dinamiche di sviluppo della città, a causa delle esigenze demografiche, hanno portato alla costruzione di porzioni di città generiche, prive di qualità e servizi. La consapevole necessità di vivere in insediamenti più sostenibili ha portato all'individuazione di modelli d'intervento diversificati che, proponendo molteplici soluzioni tra le quali lavorare su aree marginali o da recuperare all'interno della città, hanno lo scopo di aumentare la densità dell'abitato. All'interno di tali processi di densificazione, lo spazio pubblico assume un ruolo fondamentale per determinare la qualità della città, favorendo i processi di metabolizzazione urbana dei nuovi interventi e garantendo il mantenimento di equilibrio tra sistema artificiale e sistema naturale.

La necessità d'interventi migliorativi *low-cost*, impone un'interpretazione del progetto diversa, basata sulla temporaneità, elemento troppo poco considerato nella progettualità soprattutto italiana, ma pur sempre garante di trasformazioni significative. Un progetto di riqualificazione degli spazi aperti può talvolta essere sostituito da un più semplice e accorto programma di gestione, che possa coinvolgere la popolazione locale per sottolineare un cambiamento di paradigma concettuale-operativo.

La pianificazione in senso generale può essere definita come la programmazione di un'attività sulla base di un piano prestabilito. La pianificazione urbana e territoriale, nello specifico, si occupano, su scale diverse, di predisporre e programmare azioni volte ad organizzare lo spazio e ad affrontare e risolvere problemi di gestione, sviluppo e tutela attraverso scelte progettuali. L'approccio da sempre privilegiato è quello di predisporre azioni in relazione alla previsione di un andamento futuro, basata sullo studio di dati appartenenti al passato. Se viviamo però in un mondo dove non esiste statica armonia, ma solo vita, complessa, instabile, dinamica, quale significato può ancora avere la pianificazione, tradizionalmente intesa come riduzione della complessità attraverso la previsione di andamenti futuri, la scomposizione in regole semplici, la determinazione definitiva dei risultati?

Lo studio di progettazione paesaggistica danese SLA ha provato a dare una risposta promuovendo il *process urbanism*¹, approccio teorico-pratico alla pianificazione che, rifiutando la semplificazione basata sull'opposizione tra città e natura, interpreta la città come ecosistema artificiale facente parte di un più ampio ecosistema naturale, del quale però rimangono al suo interno ampie tracce. Trovare un equilibrio dinamico tra i molteplici elementi (naturali e artificiali) che costituiscono la città, realizzando possibili sinergie, diviene dunque l'obiettivo principale della pianificazione.

Esemplificativo di questo nuovo approccio è il progetto paesaggistico di "FredericiaC", che ha affiancato il piano di sviluppo urbano dello studio KCAPArchitects&Planners per un'area portuale dismessa della città di Fredericia in Danimarca, permettendone la riapertura al pubblico nel 2010 e trasformandola in un *temporary park* in attesa dell'attuazione del piano prevista per il 2014. Il gruppo SLA ha, infatti, attuato un processo di colonizzazione paesaggistica dell'area attraverso l'installazione di pavimentazioni temporanee ed elementi mobili di arredo verde, che combinano un basso livello di manutenzione con un alto livello di biodiversità grazie all'utilizzo di soluzioni naturali di auto-regolazione e adattamento climatico. Il progetto ha inoltre introdotto in modo innovativo il fattore tempo nella pianificazione urbana trasformandolo da essere (previsione del risultato/esecuzione del progetto) in divenire (progetto aperto/gestione del processo), creando un luogo di valore per i cittadini fin dal primo istante della realizzazione del piano e non solo alla sua conclusione.

FredericiaC si configura, infatti, come un progetto di paesaggio urbano, disegnato dai segni della memoria storica del luogo, capace di creare la cornice naturale all'interno della quale inserire nel tempo edifici e funzioni future. Una cornice paesaggistica diventa la matrice che guiderà il processo di trasformazione del luogo nel tempo, che proseguirà anche dopo il completamento del piano. Il parco temporaneo, concepito come un paesaggio mutevole capace di dare da subito valore all'area, potrà evolversi in forme inaspettate fondendosi con la città nelle diverse fasi di costruzione e migliorando non solo la componente ambientale, ma anche la socialità e lo stile di vita attraverso la realizzazione di aree dedicate all'agricoltura urbana.



FIG.1. Planimetria progetto FredericiaC.

Altro esempio attuato negli Stati Uniti, in cui la temporalità risulta essere un elemento fondamentale, è il LentSpace, un parco temporaneo realizzato nel cuore di Manhattan su un lotto di Hudson Square. Il progetto si sviluppa in un'area vuota nel mezzo di una metropoli in cui il Lower Manhattan Cultural Council si è impegnato a realizzare l'opera dopo aver ricevuto in prestito per tre anni, dal 2009 al 2012, la gestione dell'area dalla Trinity Church, proprietaria del terreno, con lo scopo di promuovere giovani artisti. Il giardino è stato volutamente realizzato con materiali poveri e riciclabili. Lo spazio è racchiuso da pannelli mobili in compensato marino montati su telai di metallo e decorati con dischi di acciaio che riflettono la luce. Questa recinzione può assumere varie funzioni: è pensata come luogo di riposo e d'incontro, ma anche come spazio espositivo. In tutta l'area si trovano poi grandi fioriere dove al loro interno sono stati piantati arbusti che, una volta cresciuti, saranno trapiantati in altre aree della città.

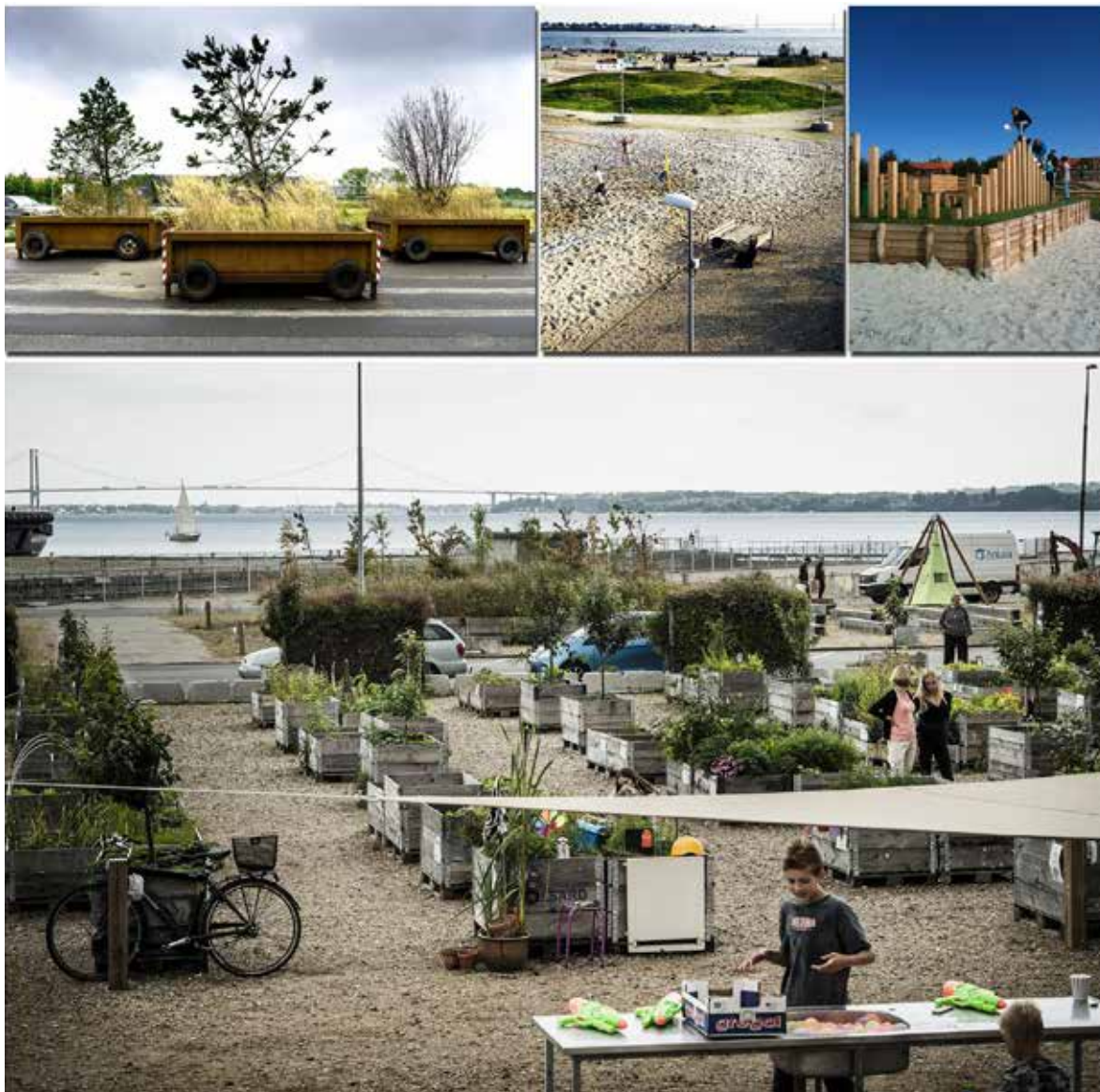


FIG.2. Elementi di arredo del temporary park FredericiaC.

Lo scopo di LentSpace è quello di unire l'utile al dilettevole, dimostrando come sia possibile recuperare luoghi abbandonati a causa della crisi e reinventarli, utilizzando materiali economici e facendoli diventare luoghi davvero utili per la comunità. Un esempio di come non è necessario attendere che il piano dia una giusta destinazione a una specifica area, ma di come possono crearsi situazioni di transizione temporale che danno vita a veri e propri scenari unici nel loro genere.

Un'idea progettuale che può seguire i casi appena descritti è la situazione che troviamo a Pistoia lungo la linea ferroviaria Porrettana. La tradizione ferroviaria è sedimentata all'interno della città dall'800² con la tratta Firenze-Viareggio e con la ferrovia Porrettana, che entrò in attività nel 1864. Dopo un attacco bellico, che distrusse l'intera linea, la ricostruzione, il troncamento della tratta in due parti (Bologna-Porretta e Porretta-Pistoia), un taglio dei trasferimenti delle risorse dallo Stato alle regioni in materia di trasporto pubblico (2011) e una bassa frequenza di utenza della tratta Porretta-Pistoia, seguì una numerosa cancellazione di treni che portò la linea a ridursi ai minimi termini.



FIG.3. Elementi di arredo progetto LentSpace.

L'idea progettuale attuabile in questa determinata situazione è quella di creare un parco urbano lungo i corridoi della ferrovia, in modo da rompere quella situazione di frattura della presente con il tessuto della città; la città di Pistoia presenta dei solchi e delle fratture profonde che non permettono il dialogo tra le varie parti della città e la ferrovia risulta essere una crepa imponente. E' necessario ricercare un maggior dialogo, per il momento bloccato dall'asse ferroviario, penetrabile solo in alcuni punti prestabiliti.

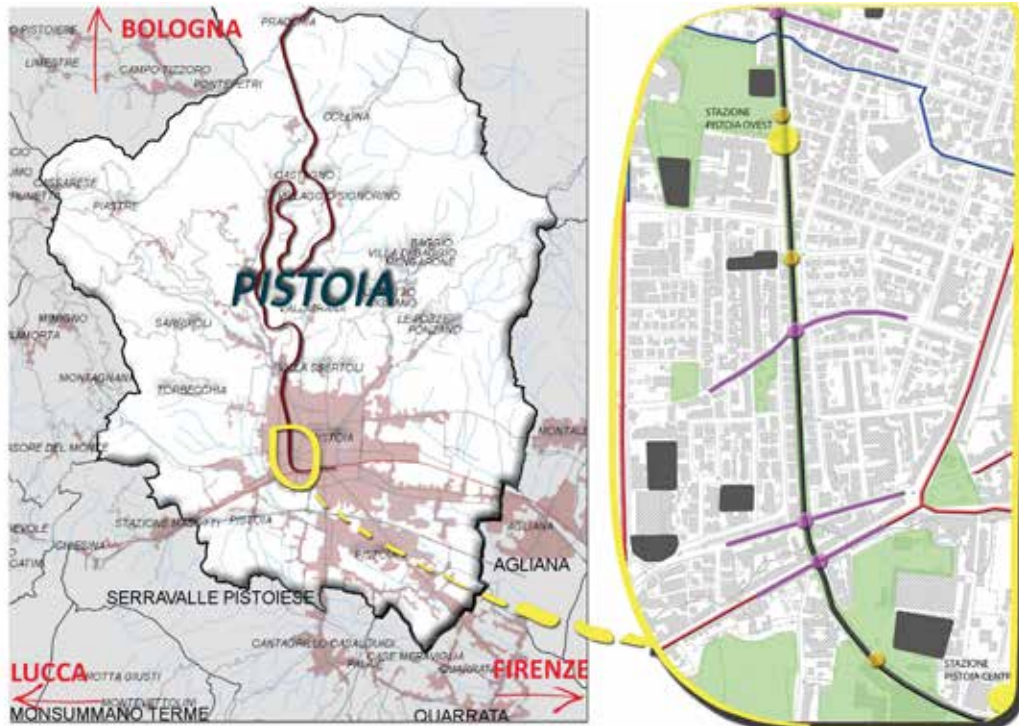


FIG.4. Inquadramento territoriale ferrovia Porrettana, Pistoia.

Condizione necessaria per cui si sviluppi il progetto è l'omologazione e l'inserimento di un nuovo mezzo locomotore: il tramtreno. Questo nuovo mezzo è molto usato all'estero e permette il transito ferroviario ad una velocità limitata nel centro della città, per poi avere la possibilità di proseguire la sua tratta anche esternamente avendo la possibilità di aumentare la velocità. Questa possibilità in Italia è bloccata dalla legge che non permette il transito ferroviario in assenza di barriere se non ad una velocità di 5km/h: è per questo che come primo elemento progettuale è stato pensato l'inserimento di una barriera alternata da passaggi semaforici per permettere ed attivare quel processo di connessione delle due parti di città frammentate dalla ferrovia.



FIG.5. Esempio di utilizzo del tramtreno a Karlsruhe, Germania.

Sfruttando una serie di problematiche legislative a priori è stato possibile creare un'idea progettuale con evoluzione futura. L'idea è quella di sviluppare uno scenario di transizione che traguardi il breve termine, collimando il più possibile l'orizzonte innovativo di medio-lungo termine del tram-treno e parco con barriere tra spazi pubblici eliminate. La proposta è quella di provare a sviluppare uno scenario a breve termine, fattibile alla sola condizione locale del cambio della regola e del passaggio alla Regione della tratta urbana in modo da avviare processi di modifica dell'uso e della percezione di spazi connessi alla attuale ferrovia. L'ipotesi è di avere il tram treno che transita in un parco dentro un corridoio protetto ridotto allo stretto necessario e con numerose intersezioni semaforiche a raso sui punti strategici del futuro parco completamente integrato. L'idea è quella di avere, con il cambio di regola e la restrizione temporanea del corridoio, all'esterno di questo, la possibilità di una significativa connessione assiale ciclopedonale adesso del tutto preclusa. Quest'idea di temporary park avrà poi la sua evoluzione con l'adeguamento normativo futuro e quindi con l'abbattimento delle barriere e il restringimento del corridoio pavimento che andrà ad occupare l'intero tratto ferroviario.

Purtroppo questa è solo un'idea sperimentale, ideata durante la mia tesi di laurea magistrale in Architettura del Paesaggio, ma esprime appieno l'idea della creatività temporale vista come un mezzo attraverso il quale è possibile creare delle situazioni di transito che arricchiscono la nostra città sia dal punto di vista visivo che funzionale, eliminando quelle barriere e quei vuoti che, seguendo le normative, avrebbero tempi lunghissimi di elaborazione.

Pensare in grande non è mai sbagliato se si ha la strada ben programmata con le giuste soste e pause. Pensare in termini di sistemi instabili può spaventare, ma può anche aprire nuovi orizzonti, se non si attribuisce necessariamente al termine instabile il significato di fuori controllo.

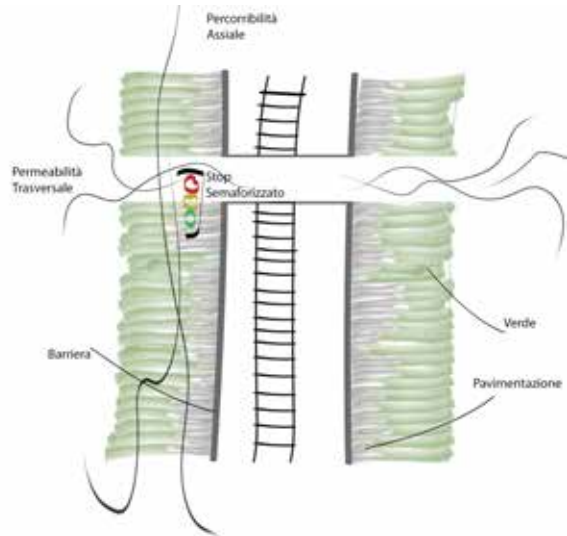
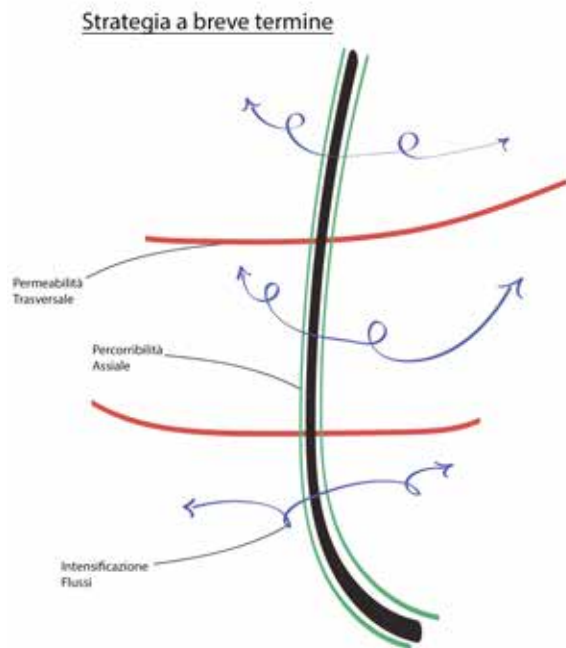
Il tempo, infatti, non è solo un nemico, che corrode, dissipa, distrugge, da annullare all'interno di un piano finito, dove tutto è già previsto, volto ad ottenere un risultato e a mantenerlo stabile.

Il tempo ha anche un valore creativo, che lascia spazio al movimento, alla trasformazione, alla complessità e all'adattamento che danno valore alla partecipazione e che il piano non dovrebbe bloccare ma favorire, accompagnando il passaggio a stadi di ordine sempre diversi.

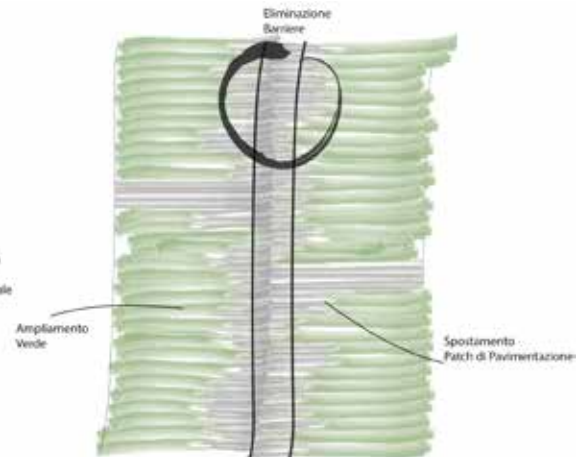
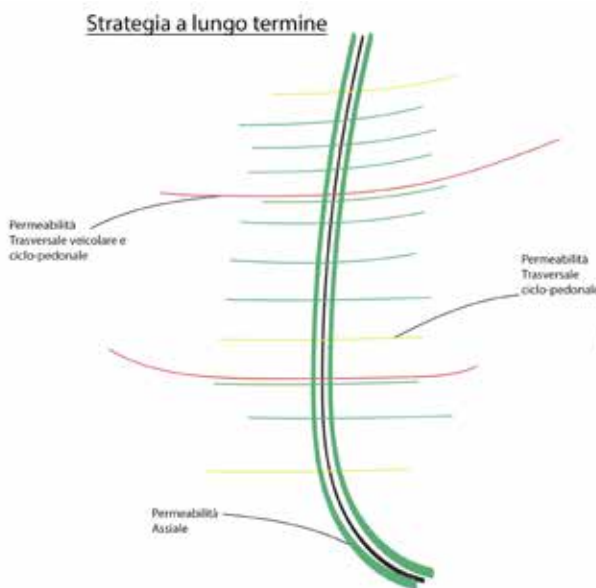
Trovare un equilibrio dinamico tra i molteplici elementi che costituiscono la città realizzando possibili sinergie diviene dunque l'obiettivo principale della pianificazione. Questo tipo di pianificazione può risultare di difficile comprensione: progettare per questo preciso istante ma pur sempre con un occhio proiettato nel futuro.

Per la crescita progettuale e per la metamorfosi di una determinata situazione è necessaria un'evoluzione della percezione da parte della stessa popolazione che risulta essere componente essenziale per la buona riuscita progettuale.

Il fine principale è quello, com'è avvenuto negli esempi trattati, di creare un temporary park per muovere flussi fisici che diventano, di conseguenza, flussi mentali, con lo scopo di risanare crepe importanti all'interno delle città; ciò che è visto come elemento di rottura e divisione deve diventare un punto centrale nella percezione della popolazione.



Ipotizzando una rapida omologazione dei tram-treni, le normative e le prassi italiane (diverse da quelle di Germania e Francia) non consentirebbero una totale permeabilità dei binari rispetto al contesto urbano. Il passaggio dei tram nelle aree pedonali, senza delimitazioni, è ammesso in Italia solo riducendo a 5 km/h la velocità dei mezzi - limite che evidentemente penalizza in modo insostenibile il servizio pubblico se applicato per tratti di una certa lunghezza. La soluzione praticata a Firenze con la tramvia è stata quella di inserire, a cadenze regolari, attraversamenti pedonali.



Successivamente all'adeguamento normativo della legge italiana con quella europea, la strategia a breve termine muta e si evolve nella strategia a lungo termine, dove la ferrovia Porrettana riduce maggiormente il suo essere frattura della città, connettendo ambo le parti, eliminando le barriere di protezione, spostando la pavimentazione lungo i binari ferroviari aumentando così le aree verdi, facendo vivere pienamente l'infrastruttura alla popolazione.

Il passo dalla strategia a breve termine a quella a lungo termine partirà sul riutilizzo dei materiali, spostando patch di pavimentazione e riutilizzando le barriere per completare il rivestimento della sede ferroviaria in modo da renderla ciclo-pedonale.

FIG.6. Concept progettuali ferrovia Porrettana: Strategia a breve e lungo termine.



FIG.7. Attivazione permeabilità trasversale.

Note

- 1 Ying-Yu Hung, Aquino G., Waldheim C., Belanger P., Czerniak J., Geuze A., Skjonsberg M., Robinson A., (2013), *Landscape Infrastructure*, Birkhauser, Basel
- 2 Ottanelli Andrea, Zagnoni Renzo, Antilopi Aniceto, *La ferrovia Porrettana. Progettazione e costruzione (1845-1864)*, Settegiorni editore

Bibliografia

- Morabito V. (2013), *Processi di paesaggio*, Aracne editrice, Roma
- Brandolini S. (2013). *Milano. A piedi nella metropoli*. Bologna: Editrice Compositori.
- Moughtin C., (2003), *Urban design: street and Square*, Architectural Press, Burlington.
- Ying-Yu Hung, Aquino G., Waldheim C., Belanger P., Czerniak J., Geuze A., Skjonsberg M., Robinson A., (2013), *Landscape Infrastructure*, Birkhauser, Basel.
- National Association of City Transportation Officials, (2013), *Urban street design guide*, NewYork.
- Steiner F., (1994), *Costruire il paesaggio*, Macgraw-Hill libri Italia, Milano.
- Vallerini L., (a cura di) (2009), *Il paesaggio attraversato*, Edifir Edizioni, Firenze.
- Panconesi M., Colliva M., Franchini S., (1989), *Cara Porrettana...*, Ponte Nuovo editrice, Bologna.

Sitografia

- www.landezine.com
- www.interboropartners.com/projects/lentspace

* Architetto Paesaggista

The cultural resources and the re-design of places: the importance of public space in successful creative regeneration

Marichela Sepe*

Key words: cultural resources, public space, creative regeneration, innovation, sustainability

Introduction

The concept of the “creative city” has its origin in the research into reasons why several cities have become more attractive and competitive in recent decades. Such cities seem to have worked on how to improve the interaction between urban regeneration, economic development and social renewal in order to achieve more comprehensive development of the city. The cultural resource, if appropriately inserted inside planning able to create employment and new occupations as well as economic development, constitutes the trigger of a process of evolution of the territorial system and of all social actors and, at the same time, a process of creation of a network of culturally sustainable development. Indeed, a type of approach based on the acquisition of the cultural heritage in its meaning of creative resource represents a substantial change in the management of a territory because rather than being viewed as a commodity, “cultural heritage”, culture is seen as a resource able to offer added value to the territory. In the perspective provided by these approaches, culture in its broadest sense assumes a decisive role in constructing a system of interventions where employment, tourism, and social and sustainable development become the product of the integration of places, people, economies and traditions.

Looking at the experiences of creative cities, it may be observed that they revolve around the design, promotion and activation of urban areas established due to their particular local characteristics. Those areas become creative clusters, in accordance with the evolving definition of clusters which has changed in recent years from the traditional view, which saw them as containers conveying production flows, to a broader definition which identifies new features, directly related to the history and culture of the areas in question. These clusters are a result of economic and structural innovation, which is related to the execution of innovative projects achieved with the help of local development strategies based on the economy of excellence and territorial qualities. Two main types of clusters may be recognized within the creative city: cultural clusters and event clusters. Cultural clusters are created around activities such as fine arts, music, cinema, architecture and design, which are encouraged and planned by the local administration. The intangible resources and skills of the actors depend on the local authorities that through local planning aim to restore the whole region. Examples of cultural districts include: the Ciudad of Valencia, the Guggenheim of Bilbao, and Liverpool’s Albert Docks and Tate. Public support for the cultural cluster serves in the start-up phase to give credibility to the project, and allows visibility at the international level.

Urban policies are devoted to creating the social and economic conditions to develop an urban environment that attracts culturally interested actors.

The second cluster type is that of events which is fuelled by the interconnections of innovative resources in cities. This cluster intercepts new cultural flows and leads to new cultural infrastructures being built. Its origins lie in the organization of great events or different kinds of recreational and cultural activities which are bound together by the importance that the city gains in connection to these events. The cluster of events includes Expos (such as Zaragoza, Sevilla, Lisboa, Milan, Shanghai, etc.), the Venice Biennale, the European Capital of Culture (Marseille, Matera, Helsinki, etc.) and the Olympic Games (Athens, Beijing, etc.). The manufacturing and services “machine” which is built around the event is active throughout the year, while the event has a limited duration. To ensure a cluster of urban creativity a system of governance needs to be created to support the network of players who must cooperate so as to generate new resources and enhance those already existing, as well as contribute to embedding the results in the area.

The risk of losing the positive long-term effect of such operations at the conclusion of the event is thereby avoided. The creation of suitable urban policies represents a fundamental element which enables the process of creative transformation to start. Participation, which has to be activated from the initial stages of the process, assures the good development of the project.

The creation of an urban environment which encourages setting up innovative activities requires, at the local level, the construction of a specialized production system and the establishment of an urban environment which can support the testing of consensual practice of regional government. In order to obtain this goal, new alternative strategies and urban policies should be considered. Its guiding principle is placemaking rather than urban development, in which the creation of liveable public spaces, mixed uses and sustainable innovation are important factors. Accordingly, the transformation of cities has been accompanied by changes in the urban design and planning tools, modifying those already existing and creating new ones. These tools must be suited to interpreting new processes and should not be guided by market forces.

Starting from these premises, the paper will illustrate two cases of urban regeneration which are mainly focused on public spaces, namely Milla Digital project in Zaragoza and Marseille Méditerranée in Marseille, both in the framework of the cluster of event. The methodology used for the collection of information and materials will be explained in the following section. Conclusion will illustrate the main questions which, starting from the two case studies, can be observed and considered of general interest for the creative city.

Methodology

The study which is presented in this paper is part of a wider C.N.R. research project focused on European creative regeneration, carried out by the author. Research into the best practices of urban regeneration involved reading the specialised bibliography and consulting web sites featuring regeneration projects, using key words to retrieve data not available in the works consulted. It also involved carrying out on-site inspections with photographic documentation, meeting participants in the process and gathering specific materials. It was decided that the case studies should focus on

medium-sized cities in Europe where the regeneration process has meant redefining the identity not only of that particular place but of the city as a whole. This was the case of the Abandoibarra river in Bilbao, the area between the old El Portillo station and the new Delicias station in Zaragoza, HafenCity in Hamburg, Marseille Euromediterranée in Marseille, Lyon Confluence in Lyon. As a first step, the cases were divided up according to the project's underlying motivation: great cultural poles and major events. The cultural poles comprise buildings with a cultural use - museums, concert halls, aquariums, etc. - which become landmarks for the territory and are in general designed by internationally renowned architects. Such projects ensure that the part of the city undergoing regeneration gains in appeal and contribute to increasing the area's economic value. Major events constitute another important factor in starting up a regeneration process, both for the financing they generate and for the international fame associated with the event. Many regeneration projects have begun from an international event: in many cases, the success of the event gives credibility to the local authorities and ensures subsequent funding. In all the case studies materials have been gathered in order to verify: urban projects, socio-economic regeneration and participation. In particular, the urban project is an important element in the process because it represents the objective physical transformation involved. The methodology used identifies the various phases, features, scheduled implementation times, objectives and measures adopted. The surface area of the operation and the designated uses in percentage terms - residential, public spaces, buildings for culture, vegetation - constitute an important factor in assessing the urban sustainability. It is useful to collect plans on the territorial scale which lie behind the projects, guidelines and strategic orientations. The investigation also seeks to identify the issues encountered and the state of advancement. Furthermore the information on the urban projects can be extended by analysing three aspects of the area surrounding the city: geography; historical evolution; projected image and new identity.

The public and private financing received for each project is another important information, together with the institutions involved and the company set up to oversee the investments. In general this company coincides with the institution that creates and manages the web portal containing the principal information on the project. Finally, participation is another fundamental factor investigated. For the transformation process to be achieved with success, consultation with the various categories must be held from the outset and at each stage. The investigation looked at ad hoc or national legislation, preliminary and mid-term consultations, listening modalities, results of consultations and contribution to the construction process, newsletters, communication modalities, any ad hoc logos, etc. Accordingly with the aim of the paper, the two case studies which will be presented are mainly focused on the aspects related to the relationships between public spaces and creative regeneration.

The case studies

Zaragoza's Milla Digital project

Zaragoza is a city of about 700,000 inhabitants and is the capital of the Aragón Region with a cultural heritage with an old tradition of architecture and urban public spaces. The city now has

a growing industrial base and very good socio-economic indicators within the Spanish average. Zaragoza's Milla Digital project is focused on the creation of new public spaces, cultural facilities and new media technologies with the aim of creating or boosting a successful innovative ecosystem. The general aim of Milla Digital is to build an innovative environment to become part of the city's identity. This environment, which consists of new digitally-mediated places, will provide a new generation of public facilities able to develop a sustainable network of innovation and creativity. "Milla Digital" is converting the area between the old "El Portillo" station and the new "Delicias" station of Zaragoza and the Rivergate River into an area of technology parks and development. El Portillo, apart from being the old station, also represents one of the most historic sites of Zaragoza with the Aljafería Moorish palace, while Almozara, which is located close to the Delicias Station, is the most visible landmark in Zaragoza. Rivergate is on the banks of the Ebro River, at the main entrance of the 2008 Expo and is remained a strategic point even after Expo, a sort of gateway to the *high technology business zone and recreational amenities*.

The project falls within the Strategic Plan of Zaragoza and its Metropolitan Area which was approved in June 2006 by Zaragozan society, represented by the members of the association Ebropolis, which was in charge of drawing it up. The City Council has collaborated on this project with a public-private partnership including: a research team from MIT; the University of Zaragoza; a group of experts including W. Mitchell, P. Hall, M.Castells, S. Sassen, D. Frenchman and M.Joroff; companies including Siemens, Samsung and Telefonica.

The project, conceived by the Mayor Juan Alberto Belloch, has the following goals which are aimed at achieving a strategic urban and economic development: "activate public spaces that are currently underutilized; to create a global identity for Zaragoza; assert the city as a regional centre for technological innovation; build local skills in using and developing information technology; and express the evolving history and culture of Zaragoza". In accordance with these goals, these specific actions include: *activate inactive spaces within the city*, by creating new public spaces which knit together old divided sections of the city; *provide public spaces and amenities for neighbourhoods through which they can interact and express themselves*, by both attracting new visitors and enhancing the daily life of the people residing in the residential neighbourhoods; *build up the local skills base to help people find jobs in the growing technology industry*, by engaging and educating the local citizenry in the use of information technology; *make Zaragoza a regional centre for technology industries and culture* by making the city a central location for technology firms and the production of culture. The design themes of the Milla Digital project are based on two kinds of approaches: the "open source approach" and the physical one. The latter refers to environments that interact with their users and change to provide for different activities with the aim of both favouring interaction among citizens and helping them to reveal past and present narratives about the city. The final aim is to create a sense of belonging between citizens and their public realm and facilitate a positive approach to new technologies. The former is related to the physical features which represent historical and identity elements of Zaragoza. These include: *water*, meant in its functional and aesthetic qualities (e.g. the Ebro River where the city has its origin, the irrigation channels, and the gardens of the Aljafería palace), able to link natural landscape as well as urban spaces and life; the *bridges*, old and new,

which have linked over the years the different parts of Zaragoza, and which will link the new places and ideas; the *towers*, which shape the historical city's skyline and which, with the construction of new ones which will mark the public spaces, will give the city a contemporary image; new light and water system will be added to the *walls*, which from the Roman to the Christian era have marked the growth of Zaragoza. The walls will be able to define new urban edges and create a new gateway; and the *layers*, meant as the different inhabitants of Zaragoza who have lived out their memory over the centuries through a continuity of culture, will be used as a tool to create sets of activities, buildings and digital media for different groups.

The Milla Digital has created urban places which connect the cultural heritage of the city to its future through elements which are part of the city's history and identity, such as the above-mentioned water, bridges, towers, wall and layers, transformed innovatively. The people-scale urban spaces, the mixes of activities and the pedestrian connections, which are peculiar characteristics of Zaragoza, represent the model of a traditional city to both conserve and transform by the project in contemporary fashion. This is provided for a finely scaled fabric of livable places and activities able to attract people and users from inside and outside the district. The urban places to be created will be flexible and able to change their visual quality and content, making them *responsive to different circumstances, thus forming a set of event places, rather than fixed places*. In this way it is possible to accommodate different needs for different kinds of users. These include: residents and locals of Zaragoza, technology commuters, school children and elders seeking recreation, social services, conveniences, and spending time with friends and family. Interaction and integration is achieved in this project in different ways. First of all, with the use of wireless technology, Internet connectivity and digital media have been incorporated into street furniture and lighting in order to provide information and enable users to participate responsively. Then, with the creation of an efficient landscape able both to reduce energy use and work as a recreation space, with the twofold aim of creating sustainable and liveable places and showing the locals the lesson in sustainability.

The starting points of the Milla project are the new arrival of the high-speed train (AVE), and new projects which included the 2008 Zaragoza Expo and the vast logistic platform of PlaZa. In particular, the Expo, which is now closed after a great success in terms of visitor numbers per day, covers a surface of 25 hectares near the Ebro river, within an area which is included in the Water Metropolitan Park. As a first result after the Expo, there were about 5.5 million visitors and this created about 16,000 jobs. The current aim is to create, through the Milla Digital project and the construction of the digital PlaZa, 12,000 new jobs, to establish 300 *creative* businesses - both in the cultural and high-tech sectors – and to increase the attractiveness of Zaragoza for local inhabitants and foreigners.

Marseille Euromediterranée

Marseille is situated in the south of France, capital of the Bouches-du-Rhône department and of Provenza-Alpes-Cote d'Azur region. A great industrial and service industry centre, it is the second city of France for inhabitants, it counts around 900,00 inhabitants; established 28 thousand years ago, it boasts a long port history so much that the port system and the multimodal bases still represent a strategic element of the economy of the city.

Marseille started its transformation process in 1992 with the Masterplan of Marseille (Schéma de cohérence à l'horizon 2015) that reported the neglect of the population, above all of the middle class, in the central part of the city which was getting poorest. In 1995 Marseille started a project of urban regeneration, Euroméditerranée, with the objective to face this situation and restore the local economy through the creation of new public spaces, the enhancement of the waterfront deteriorated districts, and to face the competitiveness with other international metropolises through economic development based on sustainability, quality of life and on promotion of tourism. The finishing of this process of transformation was the moment when Marseille was designated the European Capital of Culture 2013. The project which brought about this candidature is "Atelier de l'Euroméditerranée" that it revolves around the dialogue of the cultures and the rebirth of the city through culture. Marseille offers itself as a candidate because of its point of contact between the Mediterranean culture, and extra-European Countries, and continental Europe; setting itself therefore as a real door of Europe on the dock of the Mediterranean. The city of Marseille, according the idea of mayor Jean-Claude Gaudin, has assumed a central role in the Mediterranean, preserving the activity of the seaport and modernizing the image of urban landscape without twisting its characteristics. The guide idea which was carried out by the Euroméditerranée project, as regards the city, has also played for the candidature of the European Capital of Culture 2013, to make international its seaport and enhance its identity heritage. The strategy to assure a sustainable development of the city is founded upon the Schéma de Cohérence Territoriale (SCT), elaborated by Agence d'Urbanisme de l'Agglomération Marseillaise. The scheme defined Euromed as a project of "geostrategic" dimension, looking at its future projected in its "international development". The SCT demands attention on the "rebalancing" of the districts; the holistic development is elaborated in a declaration of EuroMeds objectives called to establish "social inclusion", "the reduction of poverty", "to improve the quality of urban life", "creating the conditions to welcome new residents" and "associations of districts incorporated in the development of the project and in social, economic and cultural life of community". The transformation of the coastline marks the reopening of the metropolis on the sea, the retraining of the interface with the seaport and the renewed economic dynamism. The strategies programmed for retraining the city of Marseille are economic development, urban development, the launching of the city, the restoration of its districts and the environmental improvement of the waterfront.

Euroméditerranée started in 1995 on an area of 310ha and in 2007 the area was extended by 180ha, to be converted to shops and productive buildings. The urban development has a principal objective to retrieve the city centre for its inhabitants, and to restore its districts, create new public spaces, and regenerate the buildings, thanks to the Centre Ville Project.

The regeneration of Vieux Port was realized because of the contribution of the Plan Lumière: the new setup of the benches, the reduction of vehicular traffic, and the improvement of accessibility achieved by the increase of public transport. In addition Marseille owes its profits to a large extent to its designation as terminal of transit for the high-speed railroads of the region. The environmental improvement of the waterfront has been guaranteed by action promoted by Plan Bleu that has brought the touristic seaport to the citizen through the elimination of the pre-existing

barriers. The area to be recovered has been divided into the 5 principal zones: the zone concerned by the project Cité de la Méditerranée, whose principal scope is to increase the accessibility to the sea and the waterfront; the new directional and residential centre Jolitte; the pole of the culture Belle de Mai, realized with the re-conversion of pre-existing buildings; Saint Charles which includes the railway station; and Rue de la République, the central street. Joliette district is situated opposite the coast and has a strategic position among the seaport and the centre, is well connected with the airport, the railway station, the highways, the urban lines of the new subway and the line of the streetcar. The construction of the benches of Joliette was started in 1992 and completed in 2002, while the development of Place de la Joliette goes back to 1998. From the moment that the district is turned into a dynamic and attractive business district, it has become a real area of international business of the service industry; currently it entertains 12,000 employees in 800 firms in the trade sectors, international commerce and telecommunications. The uses and the functions of the business district tend to make this place an authentic place to live between seaport and city, with new structures and public spaces. Belle de Mai is situated on the perimeter of the area interested by Euroméditerranée, next to the multimodal centre, the airport and the highways, where the old tobacco factories have been reconverted for industries including multimedia and digital culture. The development is structured around three buildings: the pole of the Federation with the Town File, the reserves of the Museums of Marseille and the Interregional Center of Restoration of Works of art and INA; media cluster, centre that contains audio-visual studies, installations for the technical industries, and offices for multimedia producers, publishers, and broadcasting stations. This centre also houses the hatchery of multimedia national education and culture, promoted from the Office of the Education the Search and of the Technology. The media centre is now almost completed, and currently it includes 80 firms and 600 employees. The centre of arts and of show, managed by the Wasteland Association System Theatre that it is already a centre of over 300 artists.

Gare Saint-Charles district has begun its metamorphosis with the arrival of the TGV Mediterraneo high-speed train. The zone interested by the restructuring continued around the station, becoming a centre of exchange between the multimodal railroad, the bus station, the urban buses, the subways and the motors. The realization of Victor Hugo square connected to the University of Provenza and the embellishment of Narvik square were part of the programme.

For Porte d'Aix, the greatest change has been represented by the closing of the highway A7. Freeing the area from the traffic, this district is reborn with the residents mostly represented by students, soon this area has been followed by residences, shops, parks and public structures. Heart of Euromediterranée project, this great residential and commercial artery, is one of the greatest zones interested by urban regeneration in France; 200 trees have been planted and new roads are being installed; in total more than 14 hectares have been turned into parks.

Among the results from 1995, the year in which EuroMed was legally put in action, the project of retraining Euromediterranée has produced around 28,000 places of employment, it has added 35,000 new inhabitants, has converted 400,000 mq of buildings to residential use and produced 800 corporations.

Conclusion

This paper has illustrated two emblematic case studies of creative urban regeneration, namely Milla Digital in Zaragoza and Marseille Euroméditerranée in Marseille, mainly focused on the creation of new and attractive public spaces. Some key points can be observed which can be of general interest for the creative urban transformation operations, including: the presence of a general plan which give particular attention to the question concerning the public spaces; a balanced mix of cultural resources, historical memory and technological innovation; the mixed uses with particular attention to the presence of public spaces which are attractive for both locals and visitors and act as social and urban connectors; the presence of public-private partnerships capable to assure the continuity of the project (and independent from the administrative changes); the construction of a good system of communication which is active during all phases of the project and acts as a part of the participation process which is important in order to nourish the sense of belonging of the new part of the city in to citizens. In any case, it is necessary during the period of project completion to ensure that public policies do not only focus on the potential of developing culture. To achieve the long-term success of urban and cultural regeneration it is important to attain throughout the process the involvement and integration of the local community at all levels, and enhance and consolidate place identity, all in respect of economic, social and environmental sustainability.

Bibliography

- Ayuntamiento de Zaragoza (2008). *Milla Digital*. www.milladigital.es
- Bergli H. (2011). *Euroméditerranée: in corsa per la modernità*. In *Urbanistica informazioni*, Nn. 233-234.
- Bertoncello B., Rodrigues R., Dubois J., (2008) *Opération Euroméditerranée: une affaire d'Etat*, PUCA, p. 137
- Caroli M.G. (Ed.) (2004). *I cluster urbani*. Milano: Il sole 24ore Edizioni.
- Carta M. (2004). *Next city: culture city*. Roma: Meltemi.
- Carta M. (2007). *Creative city*. Barcelona: L'IST.
- Florida R. (2002). *The rise of the creative class. And how it's transforming work, leisure, community and everyday life*. New York: Basic Books.
- Landry C. (2008). *The creative city: its origins and futures*. In *Urban Design Journal*, N.106.
- Martone A., Pennella G., Sepe M. (2014). *How to improve the quality of life through strategies of cultural regeneration and urban development*, In *JURR*, Vol.7. N.4.
- Mit (2006). *Designing A New Century Public Realm. Zaragoza Milla Digital Report*, www.milladigital.es
- Porfyriou H., Sepe M. (Eds) (2017). *Waterfront revisited*. London-New York: Routledge.
- Sepe M. (2009). *Creative Urban Regeneration between Innovation, Identity and Sustainability*, In *IJSD*, Vol. 12, Nn. 2-3-4.
- Sepe M., Di Trapani G. (2010). *Cultural tourism and creative regeneration: two case studies*, In *International journal of culture, tourism and hospitality research*, Vol. 4, N.3.
- Sepe M., (2013). *Planning and Place in the City: Mapping Place identity*. London-New York: Routledge.

* Researcher at IRISS-CNR; Contract Professor at DiARC-University of Naples Federico II

Città ri-creative

Matteo Verazzi*

Parole chiave: spazio pubblico, comunità, progettista di strada, città reversibile, jugaad

AGIRE

A chi appartiene la città?

Rispondere a questo quesito implica anzitutto accettare un *ruolo* all'interno della città.

Se è vero che l'idea di *diritto alla città* si può assimilare ad un contenitore vuoto in grado di assumere significati diversi a seconda di chi lo riempie (Harvey D., 2012) allora chiunque può ritenersi detentore di questo diritto, il cui fine ultimo però dovrebbe essere la creazione di una comunità più coesa e responsabile dello spazio vissuto. In questo senso allora tutti i cittadini hanno il diritto, e con esso, anche la responsabilità, di ricercare strade alternative e rivoluzionarie e che, in modo del tutto spontaneo, possano fare *irruzione nel quotidiano*. (id.)

Le azioni all'interno nel *milieu urbano*, infatti, tendono ad avvenire attraverso processi predefiniti, generati dalle interazioni con gli elementi che lo compongono e sulla base di programmi specifici. Ecco allora che il diritto diventa un diritto alla *libertà*, necessario per non lasciarsi escludere dalla realtà urbana che ci circonda e fondamentale per non rinunciare alla capacità di *lasciarsi stupire*.

Ma come rivendicare questo diritto?

Quando gli elementi che riempiono lo spazio ed i presupposti perché le loro funzioni si realizzino non esistono più, i loro significati, così come quelli degli ambienti stessi che li contengono possono essere riformulati. In queste particolari situazioni di *vuoto*, il ruolo del singolo dovrebbe rivelarsi sulla spinta di sentimenti propri o condivisi, attraverso iniziative e situazioni imprevedibili volte ad innescare processi democratici che ridefiniscano il valore stesso di quegli spazi urbani. Ecco allora che l'*arte* si rivela un valido strumento attraverso il quale agire: il gesto artistico, infatti, è capace di "riempire" anche quello spazio privo di significati, rendendolo nuovamente pensabile e interpretabile.

E' il caso del progetto per l'*Antonipark*, noto più comunemente con il nome di *Park Fiction*. Situato nel rinomato quartiere di *St. Pauli* ad *Hamburg* (Germania) è qui che si è realizzato, in un processo durato dieci anni, il più tipico esercizio di diritto alla città. La vicenda si colloca in successione ai fatti, noti come i *barricade days*, durante i quali, negli anni Ottanta, i residenti del quartiere si contrapposero alla municipalità, sostenendo la causa di diversi *squatter*, diffusi nelle abitazioni abbandonate della zona. Le violente tensioni che si generarono, portarono l'amministrazione a fare un passo indietro. La lotta dal basso in comunità aveva dimostrato di poter raggiungere un risultato importante, evitando di fatto che gli edifici occupati venissero demoliti per interessi privati calati dall'alto.

Nel 1995 il porto della città anseatica vive un forte momento di espansione economica e, per questo motivo, diverse zone lungo l'Elba vengono vendute a società interessate ad aprire nuove sedi. L'area del futuro Park Fiction era una di queste e, sebbene si presentasse come uno spazio pubblico ancora incolto, era comunque uno degli ultimi frammenti di città ad avere lo sguardo aperto verso il fiume. Il motivo era più che sufficiente e le proteste da parte dei residenti innescarono una lunga serie di negoziazioni con la municipalità. Ma il rischio che questi incontri si dimostrassero inconcludenti nel breve periodo, portò alcuni rappresentanti della popolazione ad attivarsi spontaneamente, sviluppando un set innovativo di dispositivi con i quali intervenire.

La ri-lettura delle teorie e delle esperienze dei situazionisti, oltre agli scritti di Lefebvre e alle riflessioni filosofiche degli anni Settanta, fornirono sicuramente l'ispirazione ma fu l'arte il mezzo attraverso il quale l'agire attivamente all'interno dello spazio pubblico divenne possibile.

La peculiarità di questo imprevedibile mezzo di espressione di poter rimanere in bilico tra l'accettazione oggettiva e la celebrazione soggettiva, forniva l'opportunità perfetta di agire in modo camaleontico, evadendo da qualsiasi forma di controllo. (Schäfer C., 2004)

Vennero così promosse nel quartiere, lezioni, mostre ed altre iniziative, raggruppate con il nome di *Activities Anticipating the Park o Infotainment*, con il preciso scopo di far conoscere il parco e ciò che stava accadendo. Contemporaneamente si cercava di innescare una *produzione del desiderio*, attivando quelle *macchine desideranti* di Deleuze e Guattari e di farle convergere in un processo di progettazione partecipata, alternativa e completamente autonoma, senza una richiesta specifica da parte delle autorità.

Chiunque avrebbe potuto parteciparvi, bastava che lo desiderasse.¹

Quando nel '97 giunsero i fondi previsti dal programma *art in the public space* per finanziare le attività del Park Fiction, il coinvolgimento della cittadinanza toccò i massimi livelli. Nacquero così dispositivi e strumenti dal carattere «pseudo-sociologico», utili alla partecipazione attiva dei cittadini come: il *The Planning Process Like a Game*, una sorta di gioco da tavolo che, semplificando attraverso l'esperienza ludica, la complessità del processo progettuale, ne permetteva al tempo stesso la sua chiarezza, il *Modeling Clay Office*, un container adibito a studio di progettazione, o addirittura una *hotline* destinata a chi volesse comunicare un'idea, 24 ore su 24. (id.) I dati raccolti dopo un anno avrebbero poi delineato i punti chiave del progetto di allestimento dell'area; si giunse così alla definizione del parco, attraverso diverse *isole* al suo interno, ciascuna con funzioni e design arbitrari e decisi dai partecipanti stessi. Nel 2005 con un picnic contro la gentrificazione, il parco viene finalmente inaugurato, le idee sviluppate nel tempo divennero progetti concreti. Oggi, oltre agli elementi più distintivi del parco, come il *Palm Tree Island* ed il *Flying Carpet*, sono presenti altre installazioni progettate insieme a coloro che avevano partecipato allo sviluppo dell'area.

L'esperienza contribuì a rinfuocare il dibattito del progetto della città e dei suoi spazi, riscrivendone in un certo senso le dinamiche e le modalità con le quali arte, partecipazione e pianificazione statale, entrano all'interno del processo di formazione dello spazio pubblico.

Gli strumenti, le pratiche ed i programmi sviluppati hanno permesso di superare le differenze socio-culturali, dando adito ad *incontri inaspettati* che hanno generato nuove e più potenti forme di connessione.

Park Fiction rappresenta un'*utopia urbana*, la visione di un parco, dove i desideri sono stati tradotti in progetti e poi in realtà. Il processo di *ri-attivazione*, *ri-appropriazione* e di *ri-generazione* di un vuoto urbano si è svolto in modo che i medesimi soggetti, cioè i cittadini, fossero attori in tutte e tre le fasi segnando così l'importanza della mediazione artistica come strumento di attivazione, capace di coinvolgere senza coercizione ed efficace nel suggerire, per partecipazione spontanea, la riappropriazione di uno spazio.

MEDIARE

Leggere la città contemporanea significa comprenderne gli elementi che la compongono assieme alle loro *identità* e le *relazioni spaziali*, tuttavia esistono fenomeni non *immediatamente percepibili* e dalla natura *esperienziale*. Questi non si possono manifestare all'occhio di chi si limita a guardarli dall'esterno, ma formano un'immagine complessa nelle menti di coloro che vivono e si muovono all'interno della città, fatta di «relazioni tra le misure del suo spazio e gli avvenimenti del suo passato». (Calvino I., 1972, pp. 10)

Il lavoro di interpretazione del contesto urbano allora, non potrà esimersi dalla comprensione di queste componenti, che, insieme, ne restituiscono il suo *significato*, cioè quel valore simbolico e componente dell'*immagine ambientale* descritta da Lynch: «Tanto vari sono i significati individuali di una città, anche se la sua forma può essere facilmente comunicabile...». (Lynch. K, 1960, pp. 31)

L'approccio proposto diventa indispensabile nella comprensione degli spazi urbani che la storia del secolo scorso ha "sradicato" dal proprio contesto, attraverso ideologie forzatamente impresse nelle coscienze di molteplici individui. L'improvvisa mancanza di un *genius loci* ha lasciato un vuoto, una mancanza di significato che il singolo ha potuto recepire nel paesaggio vissuto: si sono così potute formare *gerarchie* ed *identità* proprie, formulate sulla sola *percezione individuale*.

Ma cosa accade quando idee differenti dello stesso spazio e della sua proprietà si sovrappongono?

A *Mănăştur*, un quartiere della periferia della città di *Cluj-Napoca* (Romania), l'indagine dello spazio urbano, dei suoi elementi ed il contatto diretto con i suoi residenti restituisce un cluster complesso e dissonante, che da un lato mette in luce una generalizzata carenza di gerarchie e dall'altro, non lascia percepire il confine tra lo spazio pubblico e quello privato, tra il formale e l'informale. La *chiarezza unitaria* dell'organismo urbano diventa così difficile da raggiungere, perché ostacolata, dalla presenza di elementi che rappresentano l'identificazione dei singoli all'interno dello spazio pubblico; comprendere il loro significato diventa allora essenziale, al fine di poterli ricondurre al gesto che ne ha portato alla loro formazione. La storia della città, frammentata nelle storie dei singoli, si ricompone così in quei problemi comuni nei quali si rispecchia un intero paese.

La fine del regime insieme alla deindustrializzazione e la relativa crisi dell'occupazione che ne è conseguita, hanno innescato una progressiva crisi economica e demografica, incentivando i fenomeni di emarginazione sociale, e lasciando campo libero alle speculazioni di un mercato immobiliare eccessivamente liberalizzato. I vuoti rimasti, interstiziali e diffusi nel tessuto urbano, ormai *in contrazione*, individuano uno spazio pubblico poco permeabile dove funzioni e necessità, mescolandosi fino a sovrapporsi, ne restituiscono un'immagine caotica che mette in luce sia una

carenza nell'interesse ad occuparsene che un acceso spirito di appropriazione da parte di alcuni individui.

Mănăştur è un quartiere dormitorio costruito negli anni '70 per ospitare 110.000 abitanti, in ottemperanza ai progetti di *nazionalizzazione* e *sistematizzazione*; questa enorme città satellite, autosufficiente solo in progetto, si presenta oggi -come altre realtà simili- carente nei servizi e degradata. Gli edifici, composti da unità abitative inadeguate nelle dimensioni, tanto per gli standard di allora, quanto per quelli contemporanei, sono la dimostrazione di un investimento insufficiente di risorse da parte dei governi che si sono succeduti e dimostrati disinteressati al loro mantenimento; le proprietà immobiliari confiscate durante il regime, infatti, sono state svendute, trasferendone così anche la loro responsabilità amministrativa. Ma il passaggio da un regime di proprietà collettiva ad uno dominato da quella privata ha segnato profondamente anche le mentalità dei singoli, rendendo oggi difficile rilevare l'esistenza di un'idea di *bene comune*. Ciò ha portato ad evidenti ricadute anche nello spazio urbano inadeguato alle nuove necessità; fenomeni quali l'abbandono e l'appropriazione emergono dall'ambiente comune come polarità di un'unica concezione, estremamente soggettiva, dello spazio.

Un esempio proviene direttamente dall'osservazione di alcuni dei suoi elementi come i *garage*, semplici strutture di dimensioni e materiali diversi, ammassate senza un ordine preciso ai margini della strada o tra i blocchi residenziali. Queste strutture, dalla sfera normativa evanescente, manifestano la loro tangibilità nello spazio pubblico, svolgendo la funzione di depositi esterni e sopperendo così alla mancanza di quello spazio necessario all'interno delle abitazioni. La strada diventa così un disordinato contenitore di possibilità e luogo di scontro, tra la vita pubblica e quella privata. Una sorte analoga sembra essere destinata anche alle aree verdi a contorno degli edifici: la gestione di queste strisce di terra pone la ricerca di una risposta alla questione legata alla loro proprietà che, attualmente, vede contrapposti residenti che se ne appropriano per lo svolgimento di attività personali ad il loro completo abbandono.

Ma gli usi spontanei, informali e talvolta anche illegali di questi elementi, evidenziano le continue negoziazioni messe in atto all'interno di uno spazio pubblico, vissuto quotidianamente soffrendone i limiti. Si tratta di vere e proprie *tattiche* originate da un bisogno comune che, se da un lato riaccendono la questione sulla necessità di lasciare agli abitanti la costruzione delle loro comunità, dall'altro, individuano attraverso quei caratteri di spontaneità ed individualità insite nelle stesse, un motivo di chiusura e un motore di degrado.

Come incentivare allora l'*autoprogettazione* e allo stesso tempo riconvertire il progressivo degrado che caratterizza la zona in era post-comunista, all'interno di un processo fine alla ricostruzione di un *senso di comunità*?

Il rinnovato interesse verso i temi dei luoghi dell'abitare, come periferie e centri città, e verso la questione controversa riguardo la gestione del bene comune, ha portato in tempi recenti alla sempre più diffusa concezione, di una rigenerazione possibile attraverso azioni "leggere" che, sviluppandosi dal basso, mettano in scena vere e proprie occasioni di azione partecipata.

Si sono così diffuse *esperienze laboratoriali* improntate alla produzione di sinergie durature, tra coloro che vivono un determinato spazio oggetto di intervento e realizzate attraverso momenti

specifici di riflessione/creazione. Non si tratta di semplici inviti all'abbellimento, ma di occasioni di crescita individuale e collettiva attraverso la trasformazione di uno spazio vissuto a partire dall'istituzione di una consapevolezza comune dello stesso.

Tornando al contesto analizzato, dove ciò che emerge è una realtà sociale impreparata a vivere lo spazio come comunità, risulta chiaro come ogni progetto proposto debba assumere una valenza anche pedagogica. Emerge allora la necessità di formare una figura di *progettista-facilitatore*, un mediatore tra residenti, che subiscono i limiti del loro spazio, una cittadinanza attiva, capace di re-immaginare il proprio luogo ed un'amministrazione immobilizzata che fatica a farsi strada nell'intricato ammasso urbano e sociale.

Si potrebbe parlare allora di un *progettista di strada*, inteso come *educatore* cioè «soggetto facilitatore nei rapporti tra istituzioni e cittadini»² e contemporaneamente *animatore* tra residenti, proiettato in prima persona all'interno della realtà urbana e creante opportunità di partecipazione «al di fuori dell'inquadramento amministrativo della progettazione e con una valenza didattica».³

Alternando osservazione a momenti di progettualità partecipata, questa figura catalizzante avrà l'occasione non solo di apprendere le dinamiche attraverso le quali i singoli, identificano e si identificano nello spazio vissuto, ricomponendone la complessa e frammentata *immagine collettiva*, ma anche la possibilità di testare l'efficacia delle proposte progettuali stesse.

Queste, continuamente tese fra ri-generazione e ri-appropriazione collettiva dello spazio pubblico e dei suoi elementi, avranno l'obiettivo di stimolare le coscienze dei singoli all'interno di un processo di maturazione creativa, volto alla produzione di un nuovo bisogno: quello di un benessere che per essere tale sia condiviso.

JUGAAD, ARRANGIARE

«Si sbagliava. La sua reazione di occidentale razionale gli faceva perdere di vista l'essenziale. Dimenticava in che osmosi visse il popolo indiano con le sue divinità e quale fosse il loro ruolo nella vita di ogni giorno. Un evento felice, una disgrazia, il lavoro, la pioggia, la fame, una nascita, la morte, tutto è sempre in rapporto con gli dei...» (Lapierre D., 1985, pp. 207)

Le esperienze fino a qui analizzate raccontano solo alcune tra le sfide che il *ri/progetto* della città sta affrontando nei contesti contemporanei. Al centro dell'attenzione vi è l'ambiente urbano, fatto di luoghi fisici incolti e non definiti, e ritratto nelle immagini, spesso disorientanti, di una memoria collettiva frammentata. Se ad Hamburg sono il vuoto fisico e di significato che, caratterizzano un'area a rischio di gentrificazione, a generare l'idea di una sua possibile riconquista attraverso le rivendicazioni dei cittadini, a Mănăştur, gli stessi, muovendosi sulla base di un ideale, si re-identificano nello spazio pubblico attraverso l'appropriazione egoistica e disordinata dei suoi elementi.

Tuttavia in questi contesti, dove la *sensibilità* ad un problema, si traduce in una *capacità* di produrre idee - talvolta con risultati inaspettati - e strutturate sulla sola base di un vissuto personale, emerge un *potenziale creativo*.

Alla pratica della progettazione urbana quindi, spetterebbe il compito di cogliere ed interpretare questo potenziale, per farlo convergere all'interno di un processo partecipato, centrato

alla promozione di comunità inclusive, sollecitando quella loro naturale capacità di *re-immaginare* i luoghi del quotidiano. Una missione importante e dal carattere rivelatore, specie nei contesti urbani dove, la *spontaneità* e l'*informalità* che ne caratterizzano gli spazi, suggeriscono, nuovamente, l'esistenza di una chiave di lettura radicata in una «logica locale» (Mehrotra R., 2013) e pongono quesiti sul significato stesso di informale, e sulle modalità di intervento nella città.

Per Rahul Mehrotra, architetto avviato a *Mumbai* e docente presso l'*Harvard University*, questo concetto si può tradurre nella definizione di «città cinetica».

Per comprendere la dinamicità di questa realtà urbana in continua trasformazione, è necessario coglierne l'insieme delle relazioni attraverso le quali, gli spazi che la compongono, assecondano le vite di coloro che li vivono e li plasmano sulle loro necessità. La rapida urbanizzazione infatti, dovuta ai flussi migratori interni ad un paese -ancora oggi per larga scala rurale- mette in scena quotidiane disuguaglianze economiche e sociali. Queste si manifestano all'interno dei contesti urbani che le generano; è così allora che alla costruzione di un nuovo edificio, si può assistere all'immediata formazione di fragili insediamenti temporanei, occupati dagli operai e le loro famiglie, che insieme ne vivranno i margini dell'area di cantiere.

L'assenza di una programmazione formale tuttavia, non deve far cadere nella tentazione di assimilare la città cinetica, attraverso l'immagine tipica della città dei poveri e degli emarginati e dalla quale, il progettista indiano, cerca di spingersi oltre. I caratteri intrinseci di mutevolezza e aleatorietà che definiscono l'informale infatti, tendono a destabilizzare la pratica progettuale consolidata, che, catapultata all'interno di assetti non definiti, rischia di uscirne inibita delle sue capacità di comprensione ed intervento. Ci si dovrà piuttosto concentrare sulla *capacità* di queste realtà di «assorbire, riciclare, fornire servizi, costruire reti, celebrare, divertirsi» attraverso l'inventiva, reagendo alle costrizioni quotidiane, avvalendosi di «risorse indigene per trasformare la sorte avversa in una strategia di sopravvivenza». (id.)

Questa *tradizione*, mette in luce una *mentalità della resilienza*, capace di trasformare una condizione di scarsità in opportunità e che può tradursi nell'espressione indiana di *Jugaad*. (Radjou N., Prabhu J., Ahuja, 2012)

Un tempo peculiarità dei soli paesi emergenti, questa formula -traducibile nell'arte di arrangiarsi- oggi rappresenta un possibile modello fatto di soluzioni innovative *bottom-up*, capace di re-orientare i processi di sviluppo verso la formazione di strategie forti e a basso impatto, sotto la spinta di un impulso al *fare di più con meno*.

Ma la necessità di osservare e documentare l'informale non vuole essere un incentivo a ritornare alle origini, né tantomeno, un invito a soffermarsi a contemplare quella che Rudofsky indicava come la «Non-Pedigreed Architecture» riferendosi al carattere vernacolare dell'architettura. E' invece un richiamo a reintrodurre questa componente dinamica, all'interno di un processo capace di produrre città più sostenibili, elaborate attraverso un «sistema aperto» (Sennett R., 2006-2013) che ammetta l'espressione di forze indisciplinate, in grado di ridisegnare realtà urbane flessibili e durevoli.

Per riuscire a fornire una risposta concreta alla questione, Mehrotra insieme a Luis Felipe Vera oltrepassano il limite tra statico e cinetico. Proiettandosi direttamente all'interno del *Kumbh*

Mela -la più grande celebrazione *Hindu*- i due progettisti, colgono l'occasione -una ogni dodici anni- di studiare e mappare da vicino, la più grande «pop-up megacity effimera» al mondo e giungendo al concetto di *città reversibile*. (Mehrotra R., Vera F., 2016)

Si tratta di una realtà capace di raggiungere forme specifiche attraverso limitate soluzioni non determinate, che possono essere replicate, modificate e ri-aggiustate, attraverso processi urbani temporanei; il suo significato risiede nella condizione, insita in se stessa, di essere una «soluzione non permanente ad un problema non permanente». (id.)

A mettere in luce questa sua proprietà, sono proprio le caratteristiche della megacity, come la sua notevole estensione, che permette di sopportare picchi di milioni di pellegrini al giorno, la velocità di svolgimento dell'evento, che vede nascere e morire in pochi mesi una città effimera che non lascia rovine, ed i materiali e mezzi frugali attraverso i quali è composta.

È quindi attraverso l'*incompletezza*, per citare ancora Sennet, che questa realtà, trascendendo la sua chiarezza, trova la sua ragione d'esistere nell'ambiguo, facendo emergere una *condizione urbana dinamica, solida e transitoria* al tempo stesso, e dove *necessità migranti*, vengono espresse grazie ad un processo di produzione del bene comune perfettamente bilanciato.

I "desideri" di St. Pauli, le individualità di Mănăştur, le realtà effimere indiane, tutti questi insieme sono i luoghi della *creatività* contemporanea, dove sogno, ego e istinto rivelano essere mezzi instabili per agire nel contesto urbano; non sono espressioni da correggere e controllare, quanto piuttosto condizioni fenomenologiche da comprendere e ricomprendere nella realtà quotidiana, attraverso soluzioni aperte e capaci di *ri-creare* e umanizzare le città.

Note

¹ «I desideri lasceranno la casa per scendere in strada» (Margit Czenki, 1999) è stato lo slogan, il programma politico di Park Fiction ed il titolo del film che ne racconta la sua storia.

² Ci si riferisce alla figura di *educatore di strada*, introdotta con l'istituzione dell'unità operativa *ETAM*, nell'ambito del servizio promozione e inclusione sociale del Comune di Venezia alla fine degli anni '80. Si veda: *Pedinamenti: L'area politiche sociali del Comune di Venezia*, (Renzoni C., Pace M., 2011, pp. 103).

³ Si veda: *Riccardo Dalisi: architettura d'animazione*, (Pioselli A., 2015, pp. 47).

Bibliografia

- Harvey D. (2012). *Città ribelli. I movimenti urbani dalla Comune di Parigi a Occupy Wall Street*. Milano: il Saggiatore. 2013.
- Schäfer C. (2004). *The City Is Unwritten | Urban experiences and thoughts seen through Park Fiction*. Chicago: Ed. Brett Bloom, Ava Bromberg. In *Making Their Own Plans*. 2005. pp. 39-51.
- Lynch K. (1960). *L'immagine della città*. Venezia: Marsilio Ed. 2006.
- Calvino I. (1972). *Le città invisibili*. Verona: Oscar Mondadori. 2001.
- Bottoni S. (2009). *Da Kolozsvár a Cluj-Napoca. Convivenza e nazionalizzazione in una città socialista*. Roma: Carocci Ed. In *Da Berlino a Samarcanda. Città in transizione*. Marchi M. - Tonini C. (a cura di). pp. 185-211.
- studioBAZAR. (2010). *Evacuarea Fantomei, Arhitecturi ale Supraviețuirii - Evicting the Ghost, Architectures of Survival*. Bucharest: Centre for Visual Introspection.
- Officina Welfare Space, Munarin S., Tosi M., Renzoni C., Pace M. (2011). *Spazi del welfare - esperienze luoghi pratiche*. Macerata: Quadlibet.
- Pioselli A. (2015). *L'Arte nello spazio urbano. L'esperienza italiana dal 1968 a oggi*. Lissone: Johan & Levi Ed.
- Lapierre D. (1985). *La città della gioia*. Torino: Mondadori Libri S.p.A., Milano.
- Mehrotra R. (2013). *Re-thinking the informal city*. In *area N.128/2013, informal community*. pp. 6-11.
- Radjou N., Prabhu J., Ahuja S. (2012). *Jugaad Innovation. A frugal and flexible approach to innovation for the 21st century*. India: Random House Publishers. 2013.
- Rudofsky B. (1964). *architecture without architects. A short introduction to Non-Pedigreed Architecture*. New York: The Museum of Modern Art.
- Mehrotra R., Vera F. (2016). *Urbanism of Detachment. L'urbanistica del distacco*. In *IN_BO. Ricerche e progetti per il territorio, la città e l'architettura N.9/2016, Simposio urbanistica spiritualità e benessere*. Ardalan N. – Barrie T. (a cura di). pp. 18-33.
- Sennett R. (2006-2013). *The Open City*. Articoli digitali in *lsecities.net* (2006) e *richardsennett.com* (2013).

* Architetto



paesaggio



LA CITTÀ CREATIVA



CNA
PPC

CONSIGLIO NAZIONALE
DEGLI ARCHITETTI
PIANIFICATORI
PAESAGGISTI
E CONSERVATORI

Rifondare *luoghi comuni*

Fabrizia Berlingieri*



Aerial view of residential suburbs (CC Flickr_ La città vita)

Parole chiave: spazi abitativi, innovazioni spaziali, rigenerazione urbana, mixité, luoghi collettivi

I modelli tipologici residenziali della casa singola, delle schiere a bassa densità e dei quartieri mono-funzionali, nati da una visione modernista di netta separazione tra luogo del lavoro e luogo della residenza, sembrano essere soggetti oggi a profonde trasformazioni d'uso. Sempre più incapaci di difendere quel confine tra pubblico e privato che l'era della digitalizzazione porta come conseguenza più evidente, essi aprono le porte dell'intimità domestica ad usi impropri e ad un pubblico di volta in volta differente. Concerti privati, affitti temporanei, alberghi occasionali, sedi per coworking o telelavoro ridisegnano ambienti sempre più collettivi, se non addirittura temporaneamente pubblici. A questa trasformazione d'uso corrisponde anche una trasformazione di tipo spaziale che produce non solo un impatto all'interno dei confini di proprietà, ma che riverbera un nuovo *lato B* a scala urbana, seppure in embrione. Affrontando una descrizione di queste trasformazioni per casi e buone pratiche, si vogliono esplorare possibili vie di rigenerazione per questi tessuti, da aree mono-funzionali a distretti di mixité funzionale.

Il campo di ricerca sulle grandi espansioni delle periferie residenziali che hanno profondamente segnato il volto della città europea negli ultimi decenni, risulta essere noto e articolato. La ricerca architettonica e urbana, da un lato, ha evidenziato in più occasioni l'interdipendenza tra sviluppo urbano a bassa densità edilizia e consumo di suolo¹, che ha generato un bilancio non proprio equilibrato tra il desiderio di affermazione dello status sociale e l'alto costo di una massiva infrastrutturazione territoriale. Dall'altro lato, si è ampiamente dibattuto sui risultati paradossali dell'alterco tra la volontà individualistica di manifestare una *differenza* e i riverberi

spaziali a scala urbana dove questi ensemble costruiscono un labirinto indisciplinato, dove in un continuo vagabondare ci si ritrova sempre nello stesso luogo, un luogo costruito da un' *indifferenza spaziale*²:

«Ma dopo aver vagato senza meta per un bel po', improvvisamente mi ritrovai nella medesima strada, dove la mia presenza incominciò ad attirare l'attenzione, a la mia rapida ritirata ebbe un'unica conseguenza: dopo qualche altro giro vizioso mi ritrovai per la terza volta nel medesimo luogo. A questo punto mi colse un sentimento che non posso definire altro che perturbante.³»

Altrettanto può dirsi sulle posizioni che hanno interpretato la manipolazione di questo *sogno* per scopi speculativi, tradotta nella costruzione a tavolino di un ideale venduto come un ordinario oggetto di consumo per televendite pubblicitarie, riuscendo a pieno nel tentativo di una massificazione commerciale dei desideri abitativi⁴.

In questo panorama di ricerca e di riflessione critica, che propone un generale ripensamento metodologico e di impostazione progettuale, il nucleo di indagine del contributo proposto nasce dall'osservazione tendenziosa di alcuni fenomeni in atto. Una sorta di comportamento ambiguo di chi, pur auspicando il mantenimento di standard abitativi elevati, individua la necessità di un riorientamento delle modalità insediative. Un bisogno, sociale ancorché economico, che sostiene la riappropriazione di un significato comunitario nella trasformazione della città, in una rinnovata attenzione verso la città pubblica e produttiva. In fondo, infatti, la commistione tra luoghi residenziali, pubblici e produttivi ritorna come tema centrale nei continui ed attuali riferimenti ai modelli abitativi pre-moderni.

Standards & privacy: i nuovi parametri della borghesia per il XX secolo

Il modello tipologico della casa unifamiliare⁵, per il carattere di costruzione isolata, è spesso associato a quello storicamente definito della *villa*⁶, spesso impropriamente. Il suo affermarsi come luogo puramente residenziale, infatti, avviene solo a partire dalla rivoluzione industriale, all'interno di una più generale riforma per la conquista di standard abitativi minimi⁷ e con la nascita del concetto di diritto alla *privacy*⁸ quale segno di emancipazione sociale della classe media emergente, la borghesia. In architettura, questo processo di conquista ha le proprie origini nelle riflessioni illuministiche sul rapporto tra tipologia e trasformazioni industriali. Claude Nicolas Ledoux, attraverso le sperimentazioni relative ai progetti per le *Maisons de Campagne*⁹, descrive il fondamentale ruolo dell'architettura come simbolo del progresso sociale attraverso la ricerca tipologica.

Agli inizi del ventesimo secolo, il tipo della casa unifamiliare diventa nucleo di indagine speculativa all'interno delle ricerche architettoniche sul modello abitativo. Forse il primo e più importante manifesto costruito di queste ricerche risiede nel progetto *The city of Tomorrow*, l'insediamento residenziale del *Weißenhofsiedlung*¹⁰ di Stoccarda esito dell'Internationale Bauhaustellung (IBA) del 1927. Il luogo della sperimentazione, un sobborgo della prima periferia urbana, annunciava già il processo di espansione della città europea. Anche l'oggetto dell'esposizione era chiaro: se l'intento era quello di mostrare al grande pubblico un nuovo modello urbano per il futuro, la residenza doveva certamente costituire il tema principale, attraverso cui esplorare la capacità di innovazione del Moderno. L'obiettivo, infatti, era quello di incarnare le istanze e le aspettative della società industriale di seconda generazione.

«Il postulato di *razionalizzazione* e *standardizzazione*, nonché il perseguimento della redditività nella produzione abitativa, sono solo alcuni aspetti del problema, sicuramente molto importanti, che possono diventare veramente significativi quando posizionati nella giusta prospettiva. Accanto a questi o, con più precisione, al di sopra e al di là di essi, vi è il problema spaziale, che può essere risolto solo attraverso una *forza creativa* e non attraverso mezzi razionali o organizzativi¹¹»



Weissenhofsiedlung - Hans Scharoun, House 33
(CC Flickr_ Fabio Omero)



Weißenhofsiedlung Stuttgart - Le Corbusier and Pierre Jeanneret
(CC Flickr_Tomislav Medak)

Per il Movimento Moderno la casa unifamiliare diventa un campo privilegiato per le sperimentazioni progettuali sia di carattere compositivo che tecnologico, legate soprattutto alla concretizzazione di narrazioni spaziali fino ad allora inedite. Tuttavia, se il modello IBA costituiva una sperimentazione tipologica altamente innovativa in quegli anni e simbolo di una modernizzazione sociale per la conquista di standard abitativi più elevati, il subitaneo e acritico passaggio ad una replicabilità su larga scala ha segnato con poca consapevolezza e grande incisività le trasformazioni territoriali a venire. Tanto nelle espansioni residenziali a bassa densità quanto nei quartieri di edilizia ad alta densità abitativa, poco rimane della questione sociale sottesa nelle premesse. Se da un lato, infatti, il modello incarnava l'acquisizione del diritto a vivere in condizioni più dignitose, dall'altro lo stesso spingeva verso uno *stereotipo abitativo incentrato sull'individuo*. Come risultato principale di questo primato, *della privacy rispetto allo spazio comune*, l'espansione del modello residenziale unifamiliare e a bassa densità individua il carattere dominante dei paesaggi urbani periferici contemporanei in Europa. Aree monofunzionali che rappresentano allo stesso tempo il livello più elevato per le condizioni abitative, ma che sono veri e propri fallimenti per la qualità spaziale urbana. Una sorta di patchwork mega-strutturale, caratterizzato dalla ripetibilità infinita delle modalità insediative e, paradossalmente, dalla capacità pressoché infinita di variazioni quali testimonianze di singolarità¹².

Proprio l'assenza di caratterizzazione di questi tessuti rimanda ad una perdita volontaria di memoria collettiva e funzionale ad un *abitare sincronico*, un sistema capace di continui riaggiustamenti, modificazioni, di usi temporanei, parte di un *magma* che assorbe e permette tutto. È un simbolo dello spirito contemporaneo, in grado di scrivere e cancellare simultaneamente la propria narrazione.

Confini labili

Se il modello della residenza come *luogo del ritiro*, quale primato della libertà individuale, funzionava in una società basata su rigide distinzioni tra luoghi di lavoro, residenza e del tempo libero, oggi questo sembra sempre più incapace di contenere la progressiva perdita di confini. Osservando fenomeni emergenti come i nuovi modelli di ospitalità diffusa che sfruttano i circuiti della rete, di affitti informali per eventi o sedi lavorative temporanee, o ancora il dilagare di iniziative al limite tra pubblico e privato, la tipologia della residenza negli ultimi decenni si trova ad affrontare nuovi e profondi cambiamenti, reinscrivendo il ruolo dello spazio collettivo all'interno della sfera domestica. Rispetto ad una chiara tendenza progettuale dell'ultimo decennio con lo sviluppo di quartieri a mixité funzionale, si aggiungono altri tasselli al problema: globalizzazione, digitalizzazione, perdita di definizione della compagine sociale. Essi riportano all'attenzione generale la necessità di rivedere il modello abitativo non più nella ricerca di un mix tra residenza e servizi – molto spesso identificati nella sfera del consumo –, ma nel riconsiderare la validità di alcuni modelli residenziali dove una determinata comunità si identificava in altrettanti modelli spaziali rappresentativi. Nei casi della villa romana, della kasbah araba o delle unità produttive medievali religiose e laiche, la commistione tra modello abitativo e ruolo sociale, tra tipo edilizio e morfologia insediativa, costituiva il carattere fondante dell'articolazione spaziale. Un riferimento esemplare è proprio quello della villa romana, in cui l'aspetto dell'abitare non solo era correlato a quello della produzione - *otium et negotium* -, ma l'esemplificazione della struttura sociale si ritrovava all'interno di una precisa articolazione degli ambienti pubblici, semi pubblici e privati. Ancestralmente, infatti, il modello della villa esprime l'idea di proprietà come condizione di *libertas*, rappresentazione di una fisionomia sociale e politica del proprietario che quindi agisce contemporaneamente in ambito privato e pubblico. La presenza di aree comuni, come l'*atrium*, area di distribuzione principale, di servizi collettivi come la *terme*, il *gymnasium*, la biblioteca e le aree di rappresentanza, potrebbe essere confrontata con le attuali trasformazioni tipologiche nel senso di un *ritorno all'ibridazione funzionale*: abitazione e lavoro, tempo libero e produzione, comunità e privacy.



Atrium, Villa del Casale, Piazza Armerina
(CC Flickr_Jos Dielis)



Gymnasium, Villa del Casale, Piazza Armerina
(CC Flickr_Jos Dielis)

L'immaginario collettivo di una vita immersa in uno spazio naturale e opposto all'urbanità rimane un carattere comune tra ieri ed oggi, così come la co-presenza di attività abitative ibride. È da precisare un'ulteriore analogia. Al contrario di alcuni insediamenti sociali, come ad esempio le

colonie rurali o i villaggi delle miniere o i borghi ferroviari dove il senso di appartenenza era incarnato da alcuni luoghi simbolo (il granaio, gli spazi di aggregazione nel dopo lavoro etc), il caso della villa romana esprime un dato differente. Così come nella villa, lo spazio di rappresentatività è affidato all'individuo, non ad una comunità definita. Oggi, proprio per questo motivo, le trasformazioni in atto sono molto spesso invisibili.

Non individuando delle possibili azioni coordinate, infatti, esse non riescono ad intaccare l'immagine complessiva dei tessuti abitativi. Queste trasformazioni sono anzi veloci, leggere e poco incisive da un punto di vista spaziale e urbano.

Variazioni sul tema

La diffusione dell'e-commerce come propagatore virtuale di un ritorno alle piccole produzioni artigianali o alle micro-attività indipendenti; la recente crisi economica che ha provocato un profondo ripensamento del concetto di proprietà; l'emergere di nuove forme di comunità che si auto-organizzano anche attraverso supporti finanziari non convenzionali, costituiscono solo alcuni dei fattori che influenzano oggi l'evolversi della residenza. L'immaginario collettivo della casa unifamiliare sta cambiando e questo passa attraverso alcune trasformazioni, dettando repentini adattamenti dello spazio abitativo ad emergenti esigenze sociali.

Queste trasformazioni tipologiche, piuttosto che essere intese come spontanee o informali, possono rivelare nella loro massa critica un tassello importante nell'identikit della cosiddetta *città creativa*. Esse costituiscono un potenziale di ricerca operativa sulla *densità edificatoria*, finalizzata a ridare qualità urbana e spessore comunitario alle vaste estensioni periferiche contemporanee. Osservando le casistiche di queste trasformazioni tipologiche si possono riconoscere alcune *strategie di adattamento*.

La prima, che sicuramente incarna anche la modalità più difficilmente tracciabile e di minore impatto spaziale, è quella dell'**ibridazione degli spazi interni**, dove la rimodulazione spaziale avviene per via dell'implementazione di nuove funzioni che rendono il *programma abitativo* più complesso. Accanto alle più note tendenze dell'open space e del living rispetto alla canonica suddivisione funzionalista cucina-pranzo-soggiorno, emergono nuove esigenze collegate alla temporalità; sia per quanto riguarda la residenzialità di tipo turistico o di attività limitate nel tempo (studio o lavoro), sia all'incremento di spazi per ambienti lavorativi o per piccole produzioni fai-da-te. Il tutto avviene, in questo caso, nell'immutato cofanetto dell'involucro esterno. È proprio il concetto di *temporalità nell'uso degli spazi domestici*, che viene interpretato dalle tendenze progettuali attraverso flessibilità e coesistenza di configurazioni spaziali multiple. Strutture mobili ridefiniscono possibili usi in una sorta di revisione dell'*Existenzminimum* in chiave temporale.

«Nella città contemporanea sempre più persone devono condividere spazi, sempre più scarseggianti e finiti. Se vivi in uno spazio ridotto, hai ancora la possibilità di avere condizioni ed esperienze abitative di qualità, condividendo ciò che è il tuo spazio con i tuoi vicini.¹³»

Nelle continue spinte verso la concentrazione e la densità come contro-risposta al dilagare dell'urbano, il tema dell'abitare diventa ancora una volta centrale all'interno del dibattito culturale. Lo dimostra la ricerca MINI-living¹⁴, recentemente approdata alla Milano Design Week del 2017, con

i progetti sperimentali di abitare minimo e condiviso. In questi il nucleo abitativo si chiude o si apre all'interno dello spazio domestico in un rinnovato dialogo tra privacy e community.

La seconda strategia di adattamento, questa sì più visibile, può essere associata al *plug in* o al fenomeno della *B-side house*. In molte aree suburbane residenziali, localizzate a corona delle concentrazioni metropolitane europee, è comune vedere garages che vengono ristrutturati e adibiti a spazi di lavoro o commercio, sedi di piccole attività artigianali che hanno poi sbocco nella rete. L'aggiunta di piccole cellule in adiacenza all'organismo della residenza o, in altri casi, la realizzazione di dependance esterne collegate al corpo di fabbrica principale, permettono di comprendere come l'idea di residenza abbia anche un'estensione spaziale. Il blocco compatto della casa si sta nuovamente trasformando in modelli insediativi più complessi e articolati. Queste trasformazioni, che non hanno ancora ricevuto adeguata attenzione nel panorama urbanistico e normativo, costituiscono un chiaro segno di nuove densità urbane e sociali all'interno delle vaste periferie residenziali.

Rifondare luoghi comuni

Le diverse strategie di adattamento, per come enucleate nel paragrafo precedente, manifestano l'aprirsi dell'unità privata alla sfera pubblica o meglio comunitaria, pur tuttavia esse appaiono ancora poco visibili ed incisive in ambito spaziale. La loro messa a sistema, per un reale riverbero a scala urbana, può essere pensato attraverso il concetto di *cluster* o distretto residenziale. In questa ipotesi due o più unità abitative ibride connesse tra loro in maniera organica e coordinata possono costruire una rete di strutture e aree collettive, divenendo volano per un modello di crescita dei quartieri residenziali verso il miglioramento della dimensione qualitativa urbana. Partendo proprio dall'interno, cioè dalla ricostruzione dello specifico *hardcore*, si potrebbe accrescere la complessità (e la qualità) di questi spazi abitativi, nel loro assetto insediativo:

«Il concetto di cluster residenziale è una forma di sviluppo del terreno in cui gli edifici e le strutture principali sono raggruppati in un sito, destinando così la superficie libera rimanente per uno spazio aperto comune per l'agricoltura, la ricreazione e gli usi pubblici e semi pubblici. Per molti aspetti, lo sviluppo del cluster risale a una delle forme più antiche della città. Nei primi insediamenti primitivi, le unità abitative erano spesso organizzate per formare una zona o un recinto comuni che i residenti potevano utilizzare insieme e difendere facilmente se necessario¹⁵»

I cluster sono una realtà già esistente negli Stati Uniti e in itinere nel continente Europeo. Si basano sul principio di condivisione del terreno esterno alla proprietà, lo spazio *tra* le diverse unità abitative, per attività ricreative o produttive, abbracciando le teorie sociologiche e urbanistiche di William H. Whyte sul *Cluster Development*¹⁶. Queste modalità ibride costituiscono anche l'antecedente di fatto per molti esperimenti progettuali in corso, che abbracciano sia la riformulazione di teorie urbanistiche, sia la definizione di nuove opportunità all'interno delle policies di pianificazione territoriale¹⁷. Esempi di best practices europee sono individuati nelle ricerche e nelle proiezioni progettuali di alcune capitali come Parigi, Brussels o Ginevra. Parigi attraverso l'*Atelier International du Grand Paris* (AIGP)¹⁸ già da alcuni anni lavora alla formulazione di modelli abitativi basati sull'ibridazione funzionale tra residenza e lavoro. Un altro esempio è il progetto pilota del *Business Improvement District for Harrow*¹⁹ a Londra, dove la creazione di reti

relazionali caratterizza fisicamente il cuore della città. L'obiettivo in questo caso è quello di riunire gli operatori economici e produttivi coinvolgendoli attivamente nella gestione della città, al tempo stesso promuovendo e incoraggiando attività di filiera e le specificità.

Fino ad arrivare, infine, ad esempi di progettazione sperimentale per distretti residenziali produttivi come quello in corso sempre a Parigi, vicino Porte de La Chapelle, ad opera di AUC Architects dove accanto alle residenze di tipo tradizionale sono inseriti moduli abitativi sperimentali chiamati SOHO (Small Office Home Office), direttamente collegati ai sistemi di trasporto pubblico metropolitano²⁰.

Resta, tuttavia, molto interessante capire, all'interno di un panorama sempre più dinamico, quali potrebbero essere i risultati di tali strategie se applicate in maniera coordinata e consapevole ai tessuti residenziali esistenti. Infatti, proprio l'idea del cluster potrebbe rivelarsi un potente strumento per la riqualificazione delle periferie, favorendo un processo di innalzamento della qualità spaziale comunitaria piuttosto che di quella individuale, attraverso magari la ricomposizione di strutture e spazi semi-pubblici tra proprietà private. Lo sviluppo del cluster residenziale è posto all'attenzione per due ragioni: la prima consiste nel ripensamento del ruolo della proprietà individuale che risente di profondi cambiamenti sociali; la seconda consiste nell'indebolimento della casa intesa come nucleo compatto ed autonomo con la conseguente possibilità di estroversione dello stesso in relazione al contesto.

Da una parte, infatti, la creazione di aree condivise e collettive comporta il ripensamento dei limiti di proprietà disciplinati da recinzioni e barriere. Nel cambiare questa condizione frammentata, nuovi pattern e reti di connessione a livello comunitario e pubblico sono sovrainpressi sulle trame dei tessuti esistenti, creando inaspettate opportunità per incrementare relazioni e scambi collettivi. D'altra parte, le trasformazioni più sostanziali consistono nella rimodellazione tipologica della casa unifamiliare, che riguadagna una sfera rappresentativa non solo del proprio status sociale, ma soprattutto di un rinnovato ruolo nella città.

Anche se paragonabile alle esperienze urbane degli anni '70 con i progetti di edilizia residenziale collettiva basati sulla presenza di infrastrutture e servizi collettivi, è proprio la modificazione tipologica dell'unità abitativa che offre nuovi input alla ricerca architettonica e al progetto. In quest'ambito i caratteri di solidità e compattezza, che definivano l'immaginario dei tessuti residenziali a bassa densità, diventano oggi più effimeri e incerti, offrendo maggiori opportunità per soluzioni complesse e innovative rispetto ai precedenti storici. Probabilmente questo processo di densificazione può rappresentare uno strumento valido per ridisegnare, alla luce delle emergenti questioni sociali, i sobborghi residenziali contemporanei, fino ad ora testimoni fisici del ritiro della città e delle sue relazioni collettive.

Note

- 1 Gregotti, V. (2011). *Architettura e Postmetropoli*. Torino: Einaudi
- 2 Lefebvre, H. (1947). *Critique de la Vie Quotidienne*. Paris: Grasset
- 3 Vidler, A. ed.it (2006). *Il perturbante in Architettura. Saggi sul disagio nell'età contemporanea*. Torino: Einaudi., p.50.
- 4 «Most of the houses that multiply in the surroundings of our countries or our beaches, all with symbolic attributes of the local style (...), were purchased on paper. The project would be roughly the equivalent of a sewing pattern if its implementation does not necessarily should be entrusted to a professional. Shown in a magazine, also constitutes ad topic». Augé, M. (1992). *Non Lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*. Paris: Editions du Seuil.
- Uno studio progettuale di particolare interesse è quello di Carel Weeber, *Study into freestanding self-built homes: 'liberal living', 1997*.
- 5 «A single detached dwelling contains only one dwelling unit and is completely separated by open space on all sides from any other structure, except its own garage or shed». *Statistics Canada*: <http://www.statcan.gc.ca/pub/62-202-x/2007000/technote-notetech4-eng.htm>.
- 6 Mansuelli, G. A.(1966). *Villa*, Treccani Enciclopedia dell'Arte Antica. <http://www.treccani.it/enciclopedia/villa>
- 7 Gli esiti più noti di queste ricerche sono presentati nella prima esposizione del CIAM. In CIAM (1930). *Die Wohnung für das Existenzminimum. Auf Grund der Ergebnisse des II. Internationalen Kongresses für Neues Bauen*. Frankfurt: Englert & Schlosser
- 8 Warren, S.; Brandeis, L. (1890) *The right to privacy*. Harvard: Harvard Law Review Vol. IV, December 15, 1890.
- 9 Ledoux, C. N. (1800). *Isolated houses several typologies*, and (1804) *Chaux, Maison de campagne*. Paris: Musée des Arts décoratifs.
- 10 Il direttore del *Werkbund Bauausstellung Die Wohnung IBA'27*, nominato dal governo tedesco, fu Mies Van de Rohe. il piano generale del *Weißenhofsiedlung* portò a compimento al costruzione di 21 unità abitative, uni e plurifamiliari, che furono commissionate ad un board internazionale di architetti tra cui Walter Gropius, Peter Behrens, Le Corbusier, Hans Scharoun, Hans Poelzig, Bruno Taut, Jacobus Johannes Pieter Oud, Ludwig Hilberseimer.
- 11 Mies van der Rohe, L. (1927), *Vorbemerkungen zum ersten Sonderheft "Werkbundaussstellung die Wohnung Stuttgart 1927"*. Berlino: *Die Form*, Heft 9/1927; trad. en in Boelens, L. (1985) *Towards an uncompromised urbanism*. Rotterdam: *OASE*, n.9/10, 1985, p. 67.
- 12 Koolhaas, R. (ed.it di Mastriqli, G.) (2006) *Junkspace. Per un ripensamento radicale dello spazio urbano*. Macerata: Quodlibet.
- 13 Citazione da Oke Hauser, project manager di MINI-living, su: <https://www.dezeen.com/2016/04/14/mini-living-shared-spaces-solution-affordable-housing-crisis-milan-design-week/>
- 14 *The Mini Living project* (2016). Amsterdam: Mark, n.63 *Adaptation*, august-september 2016.
- 15 Section 4.7 Model Residential Cluster Development Ordinance, *Model Smart Land Development Regulations*, Interim PAS Report, American Planning Association, March 2006.
- 16 Whyte, W. H. (1964), *Cluster Development*. New York: American Conservation Association.
- 17 Metropolitan Area Planning Council (MAPC), *Open Space Residential Development Four Case Studies*. Boston metropolitan area: 2000.
- 18 Informazioni sull'organizzazione e gli step di ricerca e progetto sono consultabili sul sito ufficiale: <https://www.ateliergrandparis.fr/>
- 19 Meglio noto come BID, il progetto ha un sito ufficiale per approfondimenti: <http://www.harrowtowncentre.co.uk/>
- 20 Maggiori informazioni sul progetto: <http://www.chapelleinternational.sncf.com/>

Note di chiusura

Questo contributo è stato parzialmente pubblicato in lingua inglese sulla rivista MONU Magazine on Urbanism, vol. 24 Domestic Urbanism, spring 2016.

* Architetto, Dottore di ricerca in Progettazione Architettonica e Urbana

Docente a contratto presso la Scuola di Architettura, Urbanistica e Ingegneria delle Costruzioni del Politecnico di Milano

Guest Researcher presso il Department of Architecture, Faculty of Architecture, TU Delft

9 Eyes di Jon Rafman: Google Street View nella voragine del reale

Paolo Berti *

L'idea che soggiace l'intera attività artistica di Jon Rafman, avviata nel decennio scorso e attualmente nel pieno di un riscontro internazionale, è rendere percepibile lo scivolamento di senso che produce la transizione dal reale agli spazi virtuali, e testimoniare gli aspetti antropologici che nascono negli interstizi comunitari tra questi due mondi, trascrivendo in forme che vanno dal video alla fotografia, alla scultura, il mondo di mezzo che la Rete ha portato in superficie. Rafman sembra partecipare attivamente a quella condizione denominata postmediale, precisata successivamente a Rosalind Krauss¹ da teorici quali Peter Weibel come quell'arte che avviene in un mondo in cui la presa dei media è globale² e, in questo caso, comprendente anche quegli ambienti limbici di decompressione tra reale e virtuale, laddove l'utilizzo dei media mette in discussione lo stato ontologico del sé.

*9 Eyes*³ è l'esempio più celebre e paradigmatico del *modus operandi* di Rafman: immagini rubate al sistema di georeferenziazione planetario Google Street View (che si propone di mappare e rendere disponibile in visuale soggettiva 1:1 l'intero globo terrestre), separate dal contesto attraverso *screenshots*, dimensionate successivamente su larga scala e rese disponibili per l'esposizione. Sulla genesi dell'opera è lo stesso Rafman ad informarci: «Attorno al 2007 o 2008, quando il progetto è iniziato, stavo navigando su Internet come faccio quotidianamente come prassi della mia pratica artistica. C'era qualcosa attorno a questi mondi virtuali che sono emersi online che mi ha realmente eccitato, specialmente la vastità di Google Street View. Mai prima nella storia nessuno ha provato a fotografare il mondo intero da una prospettiva a livello stradale. Vedevo me stesso come una sorta di esploratore virtuale, indagando questi nuovi, immensi, paesaggi virtuali»⁴. I nove occhi si riferiscono alle nove fotocamere, dotate di GPS e laser scanner, installate sulle automobili che Google utilizza per immagazzinare le immagini. Unite assieme attraverso software di elaborazione grafica, le fotografie rendono panoramiche di 360° totalmente esplorabili. Ogni 10-20 metri le fotocamere replicano il processo di acquisizione. «Le collezioni di Street View - precisa ancora l'artista - rappresentano la nostra esperienza del mondo moderno e in particolare quella tensione espressa tra un universo di noi incurante e la nostra ricerca di connettività e significati»⁵. Un mondo dunque trasparente e immediatamente verificabile ma che attraverso tale "selezione creativa" si propone come sottostruttura di codici poetici che Rafman scova, decifra e ricostruisce. D'altra parte la rete di rapporti multisensoriali che il digitale necessita di gestire, tra le infinite moltiplicazioni di suoni, testi e immagini, ha reso necessaria una specificità artistica differente: Bourriaud in *Postproduction*, ripensando alle modalità con cui i media digitali entrano nella creazione artistica, definisce l'artista contemporaneo come una sorta di selezionatore-*sampler* che opera come un *dee-jay* pescando «oggetti culturali dal caos proliferante della cultura globale nell'era dell'informazione»⁶, traslandoli poi – come suggerisce anche la lettura del fenomeno da parte di Domenico Quaranta⁷ – in contesti specifici così da poter innescare quel sentimento autoriflessivo inteso come arte.



Figura 1. Jon Rafman, 9 Eyes (The Nine Eyes of Google Street View), senza data, <<http://9-eyes.com>>.

Le tematiche scelte dall'artista canadese passano dall'interesse per il paesaggio o per situazioni genericamente "curiose" a quello per soggetti più affini ai vecchi *topos* della fotografia sociale, ricostruendo una geografia di luoghi solitamente fuori narrazione: disagio e miseria, violenza, prostituzione, incuria e desolazione, cercando di portare in superficie gli "invisibili", testimoniando spesso quelle zone di non-detto che si situano sulla linea di margine tra città e periferia, che oggi costituiscono uno dei temi di maggiore rilevanza in ambito di pianificazione territoriale. Tuttavia il senso di sublime sgomento dato da queste immagini nasce non soltanto dall'afflato "romantico" dei paesaggi catturati o dalla specificità di certe situazioni ma in primo luogo dall'illimitato potenziale tecnologico che Street View produce, e dalla disponibilità di così tanto "reale" così facilmente navigabile attraverso un banale *browser*. L'enormità dell'archivio di immagini che senza sosta il servizio pesca direttamente dallo spazio fisico senza alcuna mediazione crea di per sé un senso di spaesamento, e pone - come suggeriscono le facce algoritmicamente scolorite dei passanti o delle targhe dei veicoli - un ulteriore brivido in cui la sorveglianza e la tracciatura delle nostre azioni e dei nostri ambienti entra in una sorta di sogno-incubo iperdemocratico sulle possibilità distopiche di Internet, mettendo in mostra una negoziazione faustiana del nostro reale. Rafman rivela addirittura una chiave di lettura semi-divina: «In qualche modo essi sono ricordi, ricordi astratti, della *Google camera*. Vedo la *Google camera* quasi come un concetto moderno di Dio. Conosce tutto ma non agisce nella Storia. Non prende posizioni ma è lì che guarda»⁸. Un mondo-specchio planetario che riflette noi stessi, la nostra natura, le costruzioni antropiche del nostro mondo, in cui l'artista agisce da curatore alternativo degli infiniti prodotti delle fotocamere Google. Scrive Vito Campanelli, avvicinandosi al nodo critico: «Rafman si colloca all'interno di un flusso di informazioni tendente

all'infinito (come tale impossibile da gestire per le capacità percettive umane) e da tale posizione opera alcuni prelievi in coincidenza di situazioni informative ossia, nello specifico della prospettiva qui adottata, situazioni in grado di portare alla luce il rimosso sociale. Se il flusso delle *street views*, preso in sé, non ha altro significato se non quello di testimoniare la volontà imperialistica di Google di ordinare il mondo, le "istantanee" che Rafman ricava operando tagli e selezioni in tale *continuum*, sono invece estremamente significative, ri-attualizzano infatti possibilità che - in assenza di tali concretizzazioni - rimarrebbero null'altro che potenzialità inesprese, celate in una serie continua di registrazioni automatiche che, per quanto tecnicamente finite risultano comunque esorbitanti rispetto alle capacità umane»⁹.

9 Eyes è un'opera densa di sottotesti e significati, non ultima la scelta di entrare in un "non visto" della società diurna (Street View non comprende mai immagini notturne), fatto di situazioni borderline, di degrado urbano: prostitute e gangster sono avvicinati dalla sicurezza dei *browser* posizionati nelle nostre case, in maniera assimilabile ad una *flânerie* digitale, termine coniato da Baudelaire per descrivere le pratiche dell'esploratore degli spazi parigini, non affrettato, libero e curioso come un "botanico del marciapiede", intrecciato per certi versi alla figura dell'etnografo. Walter Benjamin pure adottò il concetto dell'osservatore urbano come strumento d'analisi, descrivendo il *flâneur* come un prodotto della moderna classe post-industriale in grado di interrogarsi coscientemente sul rapporto che si genera tra lo "smarrimento creativo" del singolo e la densità simbolica dei luoghi, esprimendo un bisogno di liberazione cognitiva che non comporti più una fruizione in chiave spettacolare e funzionalista della città ma che al contrario scorra al di sotto dei tentativi di condizionamento portati avanti dalla società dei consumi. Ancora sul cambio di prospettiva: «La strada diviene un'abitazione per il *flâneur*; tra le facciate dei palazzi si sente a casa quanto il cittadino fra le quattro mura domestiche. Le brillanti e opache insegne commerciali sono per lui ornamento degno di un muro quanto lo è un quadro ad olio per un borghese. I muri sono la scrivania su cui poggia i propri quaderni; le edicole dei giornali sono la sua libreria e le terrazze dei caffè i balconi da cui si affaccia dopo il lavoro»¹⁰. Curioso come in Rafman questa separazione tra la scrivania e il mondo esterno – che Benjamin sottolineava come il contrapporsi della dimensione passiva della casa con quella della produzione del reale – si sia ricongiunta in un'unione paradossale tra l'esplorazione dell'esterno e la sicurezza dell'abitazione. Allo stesso modo la pratica esplorativa del cyberspazio produce già di per sé un'esperienza vicina alla *flânerie*, passando da un ipertesto all'altro, assimilando conoscenze, traslando una propria dimensione avatarica in una sorta di passeggiata non-lineare negli spazi relazionali delle informazioni elettroniche, dove i link rappresentano un nuovo rapporto, anche ambientale, col mondo in cui si opera. Per André Lemos¹¹ il cyberspazio può essere considerato un vero e proprio luogo dove sperimentare una nuova relazione simbiotica tra i temi ormai fissati dello spazio urbano e la novità delle strutture digitali: la sua forma decentrata e rizomatica si presta dunque naturalmente alle "passeggiate" del *cyberflâneur* lungo i tessuti delle informazioni virtuali. Se già una deriva può essere sperimentata a partire dalla sospensione spazio-temporale della Rete, in cui comunque i sensi tentano la ricostruzione di appigli pseudogeografici, a maggior ragione l'esperienza di Google Maps e Street View e le loro proposte illusorie avvicinano la necessità di costruzione di uno spazio geografico alla vertigine numerica del virtuale, costituendo un terreno estremamente fertile per le pratiche di deambulazione "ipercartografica". Questa

dimensione tuttavia passa da essere una condizione “di culto”, come lo era il *flâneur* originario, sorretto da una simbologia socialmente connotata e da un peculiare status borghese, ad una prassi alla portata di tutti, dove le differenze dell’aldiquà dello schermo sono annullate e disperse nella moltitudine. L’ambiguità che connotava questa figura si è quindi trasformata nell’ambiguità del supporto, dalla particolarità del singolo all’estensione dell’ambiente in cui opera.

I luoghi attuali, ormai totalmente conoscibili attraverso l’opera planetaria di società come Google e dei sistemi di posizionamento GPS, lontani da quel brivido che rendeva la scoperta di *terrain vagues* un evento straordinario, si sono in qualche modo riterritorializzati, lasciando all’ingegno umano modi per attivarli all’interno di nuovi significati. Per fare un solo esempio eclatante, che pure non sembrerebbe collegato a lavori come *9 Eyes*, possiamo pensare alla rivoluzione non solo cinematografica ma innanzitutto di senso che ha portato il neorealismo negli anni Quaranta del secolo scorso, mostrandoci come i luoghi, strade, piazze, vicoli, periferie urbane, attraverso nient’altro che la propria cruda realtà potessero scatenare significati altri, onirismi, sospensioni linguistiche. Se sotto l’influsso delle arti la geografia ha subito un progressivo processo di *ostranenie* – come avrebbe detto Šklovskij –, quell’effetto meccanico di forzare il fruitore fino a defamiliarizzare, straniare, cose quotidiane, si può ritenere che un processo simile possa comprendere anche un certo modo di intendere il territorio attraverso “l’eccessiva conoscenza” che uno strumento come Google Street View comporta. Lo afferma in sostanza lo stesso Rafman precisando come il servizio di Google “ci estranea da noi stessi”, vivendo da una certa distanza il mondo che paradossalmente stiamo già vivendo, osservando, di fatto, nel “vuoto”.



Figura 2. Jon Rafman, *9 Eyes* (The Nine Eyes of Google Street View), senza data, <<http://9-eyes.com>>.

Il concetto di “vuoto” sembra scaturire direttamente dalla superficie riflettente di Street View, un nulla che si autogenera nella de-soggettivazione che Internet comporta, come ricorderà

anche l'incipit di *Still Life (Betamale)*, successiva opera di Rafman, datata 2013, che indagherà i fetici di alcune nascoste microcomunità del Web - che recita tra echi nietzschiani: «*As you look at the screen, it is possible to believe you are gazing into eternity. You see the things that were inside you. This is the womb. The original site of the imagination... You can't find your way out of the maze you are convinced has been solely created for you*» («Guardando lo schermo è possibile credere che si stia guardando nell'eternità. Si vedono le cose che erano dentro di te. Questo è il grembo. Il sito originario dell'immaginazione. Non puoi trovare la via d'uscita dal labirinto che credi sia stato creato esclusivamente per te»). L'eternità di cui si parla è la vastità assoluta e assurda di dati che non può che far scolorire nel "vuoto" dell'irrazionalità numerica anche quei "pieni" di capacità tecnologica. Non si tratta dunque del classico sublime dinamico o matematico teorizzato da Kant per spiegare il senso di riappropriazione umana davanti agli sbandamenti prodotti dall'esperienza della forza annientatrice della natura, ma di un più preciso "sublime tecnologico", quella "inedita vertigine" di cui parla Mario Costa nell'omonimo testo¹²: non più uno sgomento provocato dagli eventi naturali ma una terribilità informatica e tecnologica, spaventosa nella sua forza di calcolo e mimesi. Precisa Campanelli: «Mi sembra di poter dire che l'elemento centrale delle New Aesthetic va individuato proprio nella sublimità delle immagini prodotte attraverso quelle innovative forme di collaborazione tra esseri umani e macchine rese possibili dai media digitali. Le immagini prodotte da un drone militare che sorvola il territorio nemico, quelle scattate da un satellite che, orbitando intorno alla terra, è in grado di leggere la marca di un pacchetto di sigarette gettato su un marciapiede, quelle apparentemente indecifrabili attribuibili al cattivo funzionamento di un *codec* video, o ancora quelle di oggetti tridimensionali generati da stampanti 3D a partire dall'assenza di dimensioni del codice binario, tutte queste immagini (e le innumerevoli altre che si potrebbero citare) hanno in comune la caratteristica di porre il soggetto di fronte alla propria finitudine, quindi di fronte al pericolo immediato e concreto di essere sopraffatto e reso superfluo dalle macchine. Siamo dunque di fronte ad un nuovo tipo di terrificante che grazie alla "tecnica del sublime" può essere oggettivizzato e quindi offerto alla fruizione collettiva, "socializzata e pianificata", che può inoltre essere "prodotto e consumato" e dunque con riferimento alle pratiche più attuali, archiviato (Bridle, Berry) e remixato (Navas)»¹³.

Altro elemento che interessa la selezione rafmaniana, in qualche modo ancora collegato all'evidenza di una sopraffazione del singolo da parte della tecnologia, sono i *glitch*: rare imprecisioni dell'algoritmo, errori di visualizzazione che svelano il (mal)funzionamento del sistema, dando maggior consapevolezza all'osservatore dell'artificialità della macchina. Immagini mal intersecate, distorsioni, sdoppiamenti, artefatti visivi; ognuno di questi errori sembra palesare – per citare un noto film di culto – il "*glitch in the Matrix*", l'interstizio dove la "macchina del reale" mostra se stessa. Non è difficile immaginare il motivo per il quale interessino l'artista canadese: i *glitch* non solo esaltano quel sublime tecnologico di cui sopra ma ne raffigurano l'exasperazione, la realtà che svela un'ulteriore realtà, lo squarcio sullo schopenaueriano velo di Maya. Come rivela Rafman interrogato sull'argomento, i *glitch* figurano una sorta di "momento cubista" all'interno di una rappresentazione di realtà oggettiva, l'ingresso dell'astrazione nel concetto di paesaggio: «Amo queste immagini. Da una parte sono tenute formalmente assieme dal fatto che sono tutte catturate

alla stessa altezza, panorami a 360 gradi, e che contengano il logo di Google. Allo stesso tempo queste immagini sembrano dipinti astratti. Rendono trasparente la costruzione dell'immagine in un modo quasi brechtiano»¹⁴.



Figura 3. Jon Rafman, 9 Eyes (The Nine Eyes of Google Street View), senza data, <<http://9-eyes.com>>.

L'esperienza del *glitch* e del il disvelamento involontario di una costruzione tecnologica, che soggiace la prevista esperienza d'uso, in qualche modo scopre un livello di ingegnerizzazione ancora superiore; cioè quello della "megamacchina", concetto introdotto già nel 1967 da Lewis Mumford¹⁵, come struttura complessa dalle colossali proporzioni tecniche e sociali in cui l'uomo funge da nient'altro che unità sostituibile: una critica ai sistemi del capitalismo cognitivo si fa avanti, utilizzando la prassi algoritmica di una "società regina" come Google. La moltiplicazione pervasiva della macchina "neurocapitalista" resta d'altra parte uno dei punti fermi della riflessione della Post-Internet Art, recente tendenza artistica di cui Rafman né è una delle personalità di spicco, in cui il Web è delineato non solo come strumento tecnico (e quindi utilizzabile dagli artisti, come già faceva l'ormai storicizzata Net Art, risalente alla prima metà degli anni Novanta) ma anche e soprattutto come forza in grado di alterare le strutture sociali¹⁶, in cui i cascami culturali sono solo incidentalmente connessi al mondo informatizzato. Se dunque l'orizzonte tecnologico perde di opacità, assimilandosi al corpo fisico dell'utente, anche nelle sue peculiarità biologiche (si pensi alle implicazioni "bio-ipermediali" dei dispositivi mobili¹⁷) ciò che la riflessione, anche artistica, tende a descrivere è il contesto, in cui sfruttamento e mercificazione della moltitudine diventano il principale nodo di rappresentazione. La centralità del Web non si configura solo come aspetto post-artigianale tra il rapporto con l'immagine con cui si fa arte e il mezzo di comunicazione, ma anche come lo specifico "stato d'animo" con cui si pensa alla Rete. È in questa dimensione che il lavoro di Rafman trova forgia rispetto a tutti gli oggetti parziali in diffusione dai media digitali; nello

scorrere delle informazioni si scorge la fisicità di un corpo umano modificato dal contatto col flusso continuo di Internet, da tutti i detriti della generazione Web 2.0 che rifluiscono costantemente come deposito d'immagini in continuo mutare. Rafman esplora, sceglie, registra e celebra pezzi di mondo entrando nei processi che si generano all'interno di questi regni virtuali, un lavoro paradossale di cernita, cura e archiviazione che gioca sulla dimensione morale e sull'ambiguità del contesto. Se è possibile intendere Post-Internet come una sintesi della nuova realtà quotidiana rispetto ai cambiamenti portati dalla tecnologia digitale, un'estetica che parla "da dentro" di uno stile di vita sempre più totalizzante, si può comprendere solo come "archivio infinito", una sconfinata banca dati che documenta lo sviluppo dell'epoca contemporanea. Qui la selezione rafmaniana, sullo sfondo della commerciabilità dei prodotti usati (Google Maps e Street View sono servizi gratuiti ma hanno comunque un ruolo nello sfruttamento dei *big data*), punta alle capacità archivistiche, ricombinatorie, di remixaggio e di riaffermazione di sé attraverso l'atto di "inquadrare l'immagine" con cui l'artista affronta la materia estetica immergendosi nel *data mining*. «La nuova forma di fotografia - afferma Rafman a conforto del ruolo attivo dell'artista " può avere rimosso il fotografo dal processo meccanico, ma le fotografie di Street View rimangono comunque testi culturali che richiedono di essere interpretati»¹⁸.

Note

- 1 Krauss R. E. (2000), *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition*. London: Thames & Hudson.
- 2 Weibel P. (2006), *The Post-Media Condition*, in *Postmedia Condition*, cat., Centro Cultural Conde Duque, Madrid.
- 3 Il nucleo principale di *9 Eyes (The Nine Eyes of Google Street View)* si trova all'indirizzo <<http://9-eyes.com>>, sito inserito all'interno del circuito *Tumblr*.
- 4 Staley W. (2003), *Poaching Memories from Google's Wandering Eye*. New York: in *The New York Times, The 6th Floor*, 16 December 2013, <<https://6thfloor.blogs.nytimes.com/2013/12/16/poaching-memories-from-googles-wandering-eye/>>.
- 5 Rafman J. (2009), *IMG MGMT: The Nine Eyes of Google Street View*. New York: in *Art F City*, 12 August, 2009, <<http://artfcity.com/2009/08/12/img-mgmt-the-nine-eyes-of-google-street-view/>>.
- 6 Bourriaud N. (2004), *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo*. Milano: Postmedia Books, p. 7.
- 7 Cfr. Quaranta D. (2010), *Media, New Media Postmedia*. Milano: Postmedia Books, p. 156.
- 8 Staley W. (2003), *cit.*
- 9 Campanelli V. (2016), *Dialoghi. Verso uno statuto delle immagini contemporanee*. Napoli: Media & Arts Office, p. 257.
- 10 Benjamin W. (1939), *Paris, capitale du XIX^e siècle*. France (trad. it. *Parigi, capitale del XIX secolo. I "passages" di Parigi*. Torino: Einaudi. 1986).
- 11 Cfr. Lemos A. (2001) *Ciber-flânerie*. In Fragoso S., Silva D. F., a cura di, *Comunicação na cibercultura*. São Leopoldo: Unisinos, pp. 45-60.
- 12 Costa M. (1998), *Il sublime tecnologico. Piccolo trattato di estetica della tecnologia*. Roma: Castelvecchi.
- 13 Campanelli V. (2016), *cit.*, p. 238-239.
- 14 Staley W. (2003), *cit.*
- 15 Cfr. Mumford L. (1967) *The Myth of the Machine. Technics and Human Development*. UK (trad. it. *Il mito della macchina*. Milano: Il saggiatore. 1969).
- 16 Si veda uno dei primi articoli a porsi il problema di un rapporto tra Post-Internet e Net Art: Connor M. (2013), *What's Postinternet Got to do with Net Art?* New York: in *Rhizome*, 1 November 2013, <<http://rhizome.org/editorial/2013/nov/1/postinternet/>>.
- 17 Cfr. Griziotti G. (2016), *Neurocapitalismo. Mediazioni tecnologiche e linee di fuga*. Milano-Udine: Mimesis, p. 120.
- 18 Rafman J. (2009), *cit.*

Bibliografia

- Bolognini M. (2008), *Postdigitale. Conversazioni sull'arte e le nuove tecnologie*. Roma: Carocci.
- Bourriaud N. (2002), *Postproduction. La culture comme scénario: comment l'art reprogramme le monde contemporain*. France (trad. it *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo*. Milano: Postmedia Books. 2004).
- Boyer M. C. (1996) *Cybercities*. Princeton: Princeton University Press.
- Campanelli V. (2016), *Dialoghi. Verso uno statuto delle immagini contemporanee*. Napoli: Media & Arts Office.
- Campeau S. (2014), *Chris Marker, Jon Rafman: Our Relation to Images*. Prévost: in *ETC MEDIA. Revue d'Arts Médiaiques*, 102, juin-octobre 2014, p. 70-73.
- Castro A. (2015), *Jon Rafman: A Profound Dissonance*. Montréal: in *Espace. Art actuel*, 110, printemps-été 2015, p. 98-99.
- Froese S. (2014), *Jon Rafman*. New York: in *Pin-Up Magazine*, 15, Fall/Winter 2013/2014, pp. 85-88.
- Greene R. (2004), *Internet Art*. London: Thames & Hudson.
- Joselit D. (2013), *After Art*. USA (trad. it. *Dopo l'arte*. Milano: Postmedia Books. 2015).
- Krauss R. E. (2000), *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition*. London: Thames & Hudson.
- Lemos A. (2001) *Ciber-flânerie*. In Fragoso S., Silva D. F., a cura di, *Comunicação na cibercultura*. São Leopoldo: Unisinos, pp. 45-60.
- McHugh G. (2011), *Post Internet*. Brescia: Link Editions.
- Quaranta D. (2010), *Media, New Media Postmedia*. Milano: Postmedia Books.
- Rafman J. (2009), *IMG MGMT: The Nine Eyes of Google Street View*. New York: in *Art F City*, 12 August, 2009, <<http://artcity.com/2009/08/12/img-mgmt-the-nine-eyes-of-google-street-view/>>.
- Rafman S. (2012), *The Reframing of Loss: Jon Rafman's Virtual Archives*. Montréal: Université du Québec.
- Sorenson O. (2015), *Jon Rafman*. Montréal: in *Esse Arts + Opinions*, 85, automne 2015, pp. 88-89.
- Steinmann K., a cura di (2016), *Jon Rafman: Nine Eyes*. Vancouver: New Documents.
- Staley W. (2003), *Poaching Memories from Google's Wandering Eye*. New York: in *The New York Times, The 6th Floor*, 16 December 2013, <<https://6thfloor.blogs.nytimes.com/2013/12/16/poaching-memories-from-googles-wandering-eye/>>.
- Zhexi Zang G. (2016), *The Online Antropology of Jon Rafman*. London: in *Frieze*, 176, January-February.

* Specializzato presso la Scuola in beni storico artistici dell'Università di Siena e già laureato in Storia dell'arte presso la stessa Università. Ha pubblicato contributi sull'eredità delle pratiche situazioniste e sugli sviluppi estetici del *land walking*, anche rispetto alle nuove tecnologie.

LA CITTA': CREATURA CREATIVA

Maria Sara Cambiaghi *

La città è un sistema vivente. Un sistema organico creato da esseri viventi per esseri viventi. E' un sistema vivo in perenne mutamento.

L'essere umano è l'energia vitale che attraversa questo organismo poiché è lui che l'ha creata in origine ed è attraverso di lui che essa si ri-crea.

Principi di resilienza

La città di *Guanzhou*, in Cina, si sviluppa sul delta del Pearl River ed è una delle 17 *delta cities* che si trovano nel cosiddetto Sud del mondo. Essa fu anticamente costruita secondo i criteri del Fung-Shui tra la montagna e la baia, in una posizione di equilibrio nei confronti del contesto naturale: "per scegliere il sito per una nuova città, se ai piedi di una grande montagna o in un terreno pianeggiante, non troppo in alto per raggiungere l'acqua, né troppo in basso da essere allagati" (Maestro Guan, 475 - 221 a.C.). Nei secoli si è accresciuta e si è sviluppata come città di canali costruiti nel rispetto del paesaggio, che venivano utilizzati per il commercio, per la difesa e per l'equilibrio territoriale. Negli anni 50, in pieno sviluppo industriale, si decise di richiudere i canali per semplificare e velocizzare i trasporti modificando radicalmente l'immagine della città.

Questa scelta ha provocato il verificarsi di sempre maggiori fenomeni di allagamento e il governo dal 2000 sta portando avanti progetti di riapertura dei canali per fronteggiare questa emergenza.

Le città nascono come creature degli uomini che in esse sviluppano le primordiali necessità di *delimitare, coprire e proteggere* per creare un ricovero per sé e per il proprio nucleo.

L'evoluzione sociale ed urbana nasce e si sviluppa quindi intorno all'esigenza fondamentale del vivere legata all'*abitare*. Tutto questo avviene all'interno di un contesto naturale dal quale inizialmente ci si difende, per poi arrivare a modificarlo in base alle nostre nuove esigenze, fino ad inglobarlo all'interno dei tessuti urbani e a progettarlo *ex-novo* quando l'urbanizzazione è stata tale da averlo completamente annullato.

Nel nord del mondo nel 1857 fu inaugurato il *Central Park* nell'isola di Manhattan. Progettato a tavolino per esigenze di mercato, poiché il *grillage* jeffersoniano aveva prodotto una lottizzazione troppo indifferenziata, fu un'operazione importante perché conferì ad un *vuoto urbano* e al *verde* un valore di mercato. Esso diventò un elemento qualificante che determinò il maggiore (o minore) valore di un insediamento legandolo a fattori come il comfort visivo, ambientale, sonoro ed olfattivo, ed alla qualità della vita poiché in esso si potevano (e si possono) svolgere attività di svago e benessere (correre, passeggiare, fotografare, contemplare la natura e gli animali, leggere, suonare, ozicare, ...). La nascente città di New York assunse un criterio di *resilienza* alla base della sua evoluzione utilizzando l'elemento naturale a suo favore per migliorare e prevenire condizioni di auspicato benessere

ambientale e sociale. Diverso dall'esempio di *Guanzhou* che fu fondata su criteri tesi alla *giustizia spaziale*, seguendo i principi del *feng-shui*, propri della cultura locale, per garantire ideali condizioni di vita in relazione alla natura del contesto, ma poi sviluppandosi rispose alle esigenze economiche considerando il contesto naturale a suo svantaggio, rendendosi non resiliente fino a subire effetti negativi in termini di disastri ambientali e qualità della vita.

L'esempio di New York, significativo per aver dato un ruolo determinante in senso positivo ad un *vuoto urbano* ed al *verde pubblico*, quindi indirettamente alle *attività* non lavorative ma *creative* della sua popolazione, ha anche innescato un atteggiamento di resilienza sociale ed ambientale che ancora la guida nelle scelte urbanistiche verso un processo di giustizia spaziale. Si cerca di diffondere una qualità socio-ambientale nella città tramite progetti come: la *High Line* dal 2009 trasformata in un grande parco lineare pubblico, il parco interrato *Low Line* (www.thelowline.org) nel *Lower East Side*, la riconversione di *Times Square* da grande incrocio carrabile a piazza pedonale, le riqualificazioni di quartieri fortemente residenziali come Brooklyn tese a creare condizioni abitative che soddisfino criteri di qualità, i progetti per migliorare la resilienza della città come *One NYC* o la piattaforma virtuale *Coastal Resilience*.

La città sta evolvendosi ancora una volta cercando il suo valore aggiunto nei cosiddetti *vuoti urbani* (binari dismessi, parchi, coste, piazze, ...) spazi residuali o privi di funzioni specifiche.

Nell'evoluzione della città verso un'auspicata resilienza urbana, che non sia legata solo ai disastri climatici, verso una giustizia spaziale e sociale, verso l'essere luogo dell'abitare oltre che del vivere, sembra sia fondamentale recuperare la sua natura *creativa* che poi è quella dell'essere umano.

Vuoti urbani che possono essere considerati in molti casi *non-luoghi*, come nelle definizioni di Marc Augé, ripensati come tanti "*terrains vagues*", come concepiti da Constant e quindi luoghi dell'eventualità, della *creatività*, dell'accoglienza, della comunità, del libero oziare creativo e ricreativo ... i luoghi insomma dell'"*homo ludens*".

Anche in Europa e in Italia esempi di questo atteggiamento si riscontrano nei progetti per Milano degli ultimi anni iniziati col processo di rigenerazione legata ad Expo, come la riqualificazione della grande area pubblica della Darsena e dei Navigli o il progetto per l'area di Porta Nuova che ospiterà un bosco in città: la "Biblioteca degli Alberi" della progettista olandese Petra Blaisse.

Tra costruito e spazio urbano la città vuole rilanciarsi cercando un equilibrio tra operatività/lavoro, *housing* sociale (Cascina Merlata *Social Village*) e verde pubblico. In questa direzione molto interessante lo sforzo per cercare di restituire alla città un'area di circa 1,2 milioni di mq costituita dagli ex scali ferroviari per la quale si è attivato un processo di partecipazione coinvolgendo la popolazione nella scelta delle proposte da mettere in campo. Cinque sono i progetti presentati dai *team leader* e significativo il desiderio comune di mantenere una grande porzione di queste aree a verde, arrivando perfino a concepire un *fiume verde*, dedicando gran parte dell'edificato all'*housing* sociale con soluzioni abitative miste che coinvolgano, cioè, diverse funzioni all'interno di uno stesso edificio arricchendo l'edilizia cosiddetta residenziale di altre funzioni complementari nell'ottica di un vivere in cui si recuperino le relazioni umane e sociali.

La città contenitore di disparità sociali, di funzioni, di traffico veicolare, d'inquinamento, di stress ha generato società malate nel nord come nel sud del mondo.

Gotham city sembra essere sempre più vicina allo schema di molte delle metropoli contemporanee costituite di architetture senza identità culturale, che si stagliano come totem rappresentativi di poteri economici internazionali, basate sulla speculazione edilizia, deturpate dai messaggi pubblicitari che si sostituiscono al paesaggio per incentivare una società dei consumi, che produce migliaia di metri cubi di rifiuti, che si riversano nei vicoli delle strade dove spesso vivono coloro che, espulsi da questo sistema, fanno parte di quello dei “rifiuti”.

Città dove il verde che si è sottratto alla natura si pensa di poterlo rimpiazzare con degli episodi, spesso stabilizzati, all’interno di queste torri di vetro e dove il cielo è sempre più lontano.

Cosa può salvare Gotham City?

Nonostante lo sforzo dei programmi e progetti urbanistici di molte delle maggiori metropoli di tutto il mondo, non credo che la risposta possa trovarsi *solo* in essi.

Non saranno interventi come quello della *Lower-Line*, che intende recuperare i binari dismessi della metropolitana per crearvi un parco sotterraneo utilizzando una complessa e costosa tecnologia chiamata “luce solare remota”; non saranno neanche la moltitudine di muri verdi che tappezzano le facciate di tanti edifici e forse neanche le foreste verticali che si stanno immaginando nei progetti per salvare molte città cinesi dal problema dello smog e di un’aria ormai irrespirabile.

Non possono esserlo *solo* tali progetti perché la città si può salvare *da dentro*.

Per ottenere un cambiamento profondo la volontà deve nascere *dal basso*, dalla gente che vive ed abita le strade e i palazzi della città. La gente deve sentire *l’esigenza* di vivere in città che *producano* meno inquinamento, che abbiano un’*identità*, che prevedano una *giustizia spaziale*.

Ritengo quindi molto più probabile che la salvezza, se così si può dire, possa venire da un cambiamento di attitudine della gente, che deve sentire forte la voglia di vivere e creare città con un’*anima*. Esigenza che in molti casi si manifesta, come nella stessa New York, nel proliferare di *Community Gardens*, espressioni spontanee di gruppi di cittadini che decidono di adottare un pezzo di “vuoto” e trasformarlo in un giardino di cui prendersi cura tutti insieme (nell’immagine Liz Christy con un gruppo di attivisti crea il primo *community garden* in Lower East side nel 1973).



Questo atteggiamento e questa necessità sembra condivisa in molte parti sia del Nord che del Sud del mondo, a testimoniare che le metropoli hanno sempre più bisogno di recuperare una dimensione *cittadina e creativa*. In Cile nella città di Santiago comitati spontanei e ONG come *My Parque* si sono attivati per riappropriarsi di piccoli spazi pubblici in genere dismessi e trasformarli in parchi auto gestiti dai cittadini; in Colombia a Medellin nel 2015 si è costituito il *Fondo Ciudades*

Para Todos, una iniziativa che ha come obiettivo di appoggiare proposte dei cittadini per una città più *abitabile*. Nello stesso anno il Fondo ha promosso un concorso di progettazione su questi temi cui partecipò lo studio *Ciudad Creativa* (www.ciudadcreativa.info) con il progetto *Green Virus* che risultò vincitore. Si tratta di un sistema a tre fasi per il reperimento di aree da parte della cittadinanza nelle quali attuare progetti di verde condiviso; due prototipi sono costruiti e visibili in centro lungo l'asse del *Tranvía de Ayacucho*. Contemporaneamente la *Organización para la Cooperación y Desarrollo (OECD)* ha imposto che la città mantenga uno standard da 10 a 15 mq di aree verdi a persona. A Berlino, in Germania, l'area dell'ex-aeroporto *Tempelhof*, antica piazza d'armi, è stata restituita alla città come grande parco pubblico che i berlinesi usano felicemente in molteplici modi. Ad Amsterdam e Rotterdam cresce il numero delle case che sulla propria soglia hanno messo piante e piccoli arredi creando uno spazio semi-privato condiviso. A Milano, in Italia, nel cortile di Cascina Cuccagna si sono riproposti "gli orti di guerra, in tempo di pace". In tutto il sud America proliferano interventi di *street-art* vissuti come modi di riappropriarsi, colorandoli, di residui urbani (pilastri di cavalcavia, muri di recinzione, ...). A Panama city l'artista venezuelano *Carlos Cruz-Diez* è stato chiamato a dipingere col suo stile di colori accesi gli incroci in prossimità del parco creativo Omar, con un'iniziativa congiunta pubblica e privata. A San Paolo, in Brasile, la *Paulista avenue*, con le sue 8 corsie carrabili, tutte le domeniche viene chiusa al traffico e diventa una grande piazza lineare.

La Città Creativa

La città creativa è il sogno di vita che ognuno si porta dentro,
è la manifestazione delle attitudini personali,
è scardinare le abitudini di una vita improntata intorno a ritmi scanditi da tempi logistici,
è riappropriarsi della propria natura *animale*, dei nostri cinque sensi,
è ricrearci un habitat più sano in termini di ecologia e di relazioni sociali, il terreno per dare spazio alle attitudini personali e lasciare che esse si incontrino con quelle degli altri abitanti, residenti o di passaggio, per generare sempre nuove forme di vivere episodico.

E' tornare a sentire le anime che vivono nei luoghi. Come gli antichi Greci che avevano popolato il loro mondo di dèi e creature misteriose e magiche, così anche noi dovremmo tornare a sentire l'anima dei luoghi ...

In queste nuove città ci sarà spazio - esistenziale - per tutti: uomini, donne, bambini, animali e piante. Tutti serviranno per contribuire a creare questi nuovi modelli di città

Bio diversità urbana

Si parla molto di *Biodiversità* come valore da preservare e difendere perché elemento fondamentale per la *salute* degli ecosistemi. Secondo tale principio l'uomo cittadino deve cambiare punto di vista verso insetti come le farfalle o le api, considerate elementi fuori contesto in città, le prime gradite ospiti solo per la loro bellezza, le seconde invece temute e ritenute sgradevolmente inutili. Entrambe sono invece importantissimi agenti impollinatori e quindi fondamentali per ricostituire degli ecosistemi vegetali in città, che inoltre vivono una situazione critica nelle campagne dove l'utilizzo di pesticidi per le colture ha messo in crisi la sicurezza del loro habitat.

Non possiamo certo ignorare il fatto che le città molto spesso subiscono improvvise invasioni di insetti o animali. Roma, per esempio, in questi ultimi anni sta vivendo sempre maggiori casi d'incursioni di cinghiali che vengono a cercare da mangiare tra i cassonetti in città, è ormai "porto sicuro" per gabbiani che si cibano anch'essi dei nostri rifiuti e ultimamente sono apparsi strani stormi di piccoli pappagalli.

La natura sta venendo in città e questo dato noi dobbiamo considerarlo, riflettendo sul fatto che abbiamo reso invivibile o distrutto l'habitat di molti animali ed insetti, non possiamo esimerci ora dall'accoglierli e ricreare loro un ambiente in cui tornare a vivere fuori e/o dentro le città.

I campi nel passaggio alle colture intensive e alle monoculture si sono impoveriti, richiedendo interventi sempre più invasivi da parte dell'uomo tramite concimazioni e pesticidi in una spirale distruttiva che ha coinvolto anche la salute degli animali e dell'uomo. Nei nostri paesaggi urbanizzati ciò che ci rimane come più ricco e sano sono la moltitudine di campi incolti, spesso aree abbandonate nei residui urbani, aree industriali dismesse, campi o fasce ai bordi delle strade e in quei tanti *vuoti urbani*, luoghi privi di una funzione specifica e/o urbanizzazione ...

Torniamo oggi a guardare ai prati fioriti con la loro spontanea e naturale *biodiversità* come ad ecosistemi sani e resilienti. Questo può ispirarci sia nella progettazione degli spazi verdi, seguendo l'insegnamento di Gilles Clément nel Terzo Paesaggio, sia nella progettazione urbana in relazione al tessuto sociale. Se vogliamo che le nostre *città vive* siano capaci di creare e ri-crearsi, di essere resilienti al cambiamento, non possiamo prescindere dal riconoscere l'importanza della *diversità*. Intesa come moltitudine di elementi di genere e culturali, includendo in essa anche tutti quelli che si continuano a non considerare perché apparentemente privi di valore e non portatori di ricchezza. Nell'ambiente abbiamo capito l'importanza di elementi considerati fastidiosamente inutili come gli insetti, o dei prati incolti, le cosiddette "erbacce", che possono essere invece importanti indicatori delle caratteristiche dei terreni e contenere elementi di grande utilità.

Nell'ambiente sociale non possiamo dimenticare fasce di popolazione che vivono ai margini in condizioni di svantaggio e difficoltà, persone che vivono e dormono per strada, trovando riparo sotto i ponti, fra i portici, lungo gli argini abbandonati dei fiumi, sulle soglie dei portoni o nelle sale d'aspetto di stazioni.

In questi *non-luoghi* vivono spesso i *non-abitanti*.

Non possiamo considerare sana, per un principio organico, una città e una società in cui molte persone vivono in condizione d'ingiustizia spaziale e senza veder riconosciuti diritti umani e civili. (vd: Dichiarazione universale dei diritti umani, 1948 ; Carta Europea dei diritti fondamentali, 2000)

In molti casi sono persone espulse dalla stessa società che li ha generati o accolti finché erano capitale umano produttivo per poi diventare *invisibili* quando hanno perso la loro funzionale *utilità*.

Noi pianificatori delle politiche urbane dobbiamo saper vedere e guardare questi come *indicatori sociali* che ci aiutano, insieme a tutti gli altri fattori, a capire quale sia la natura complessa del contesto in cui operiamo e quali possano essere i progetti da intraprendere nella speranza di realizzare un grande *prato fiorito urbano*.

E' chiaro quindi che non si può progettare la città solo dalla carta. Per trovare la sua natura creativa, per conoscerla nella sua diversità, bisogna sperimentarla, guardarla, ascoltarla, odorarla, bisogna impattare con essa e scoprirla per caso nelle sue forme di espressione spontanea, nelle strade, nelle piazze, e in tutti quei luoghi in cui la gente vive e si riunisce.

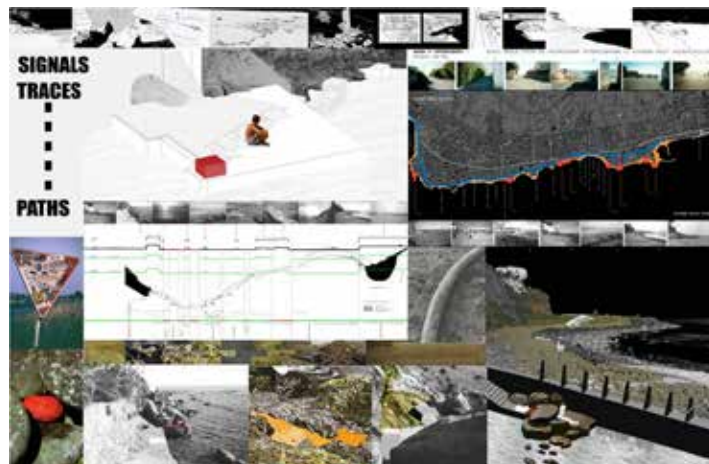
Camminare per conoscere

Se i luoghi della *salvezza sociale* sono molto spesso quelli considerati dell'abbandono, quelli nascosti o residuali, quelli protetti o esclusi, non si può pensare di progettare la città senza andarli a cercare ... *camminandoci dentro ... sapendo che ci sono ... ma senza sapere dove sono.*

Marc Augé ci ha raccontato Parigi attraverso le fermate del metrò che abitualmente prendeva, nel suo libro "Un etnologo nel metrò". Il gruppo Stalker/Osservatorio nomade ha proposto negli anni le camminate sul territorio <<come pratica estetica>> come descritto nel libro *Walkscape* da Francesco Careri. Metodo che io stessa iniziai ad apprendere ed applicare nella mia tesi di laurea in Architettura nel 2003. Con il suo aiuto, avendolo scelto come correlatore, mappai un pezzo di costa laziale che andava idealmente ricucita con la città che su di essa affaccia.

Ritrovai un percorso fra gli scogli che facevo da bambina, di nascosto dai genitori, con i miei amici.

Era un percorso che non esisteva e che vedevamo solo noi ... bambini.



MARIA SARA CAMBIAGHI - TESI DI LAUREA, 2003 - Tavola riassuntiva

Così partivamo a volte per la nostra avventura scalando gli scogli, saltando sui sassi, facendoci strada tra le foglie degli agave ... saltavamo dallo "scoglio del diavolo", passando sotto "villa arzilla", raggiungendo "la piattaforma", "lo scoglione" e arrivando fino alla "spiaggia dei sassi". Avevamo una mappa chiara in testa di luoghi cui avevamo dato un *nome* come primo gesto *abitativo*.

Nel progetto di tesi quello che ho sviluppato è essenzialmente un *metodo* che permettesse di leggere il territorio tramite una *mappatura sensibile* per trovare da esso le risposte progettuali, le *tracce* e i *segnali* che diventarono poi il *fil-rouge* del mio *percorso*, nel quale gli interventi costruiti furono un gradino dove non si riusciva a salire, un appoggio dove serviva, un piano dove il panorama era migliore. La tesi finale era quindi una metodologia per cambiare l'approccio verso una progettazione e pianificazione che nasca *nel* territorio.

La ricerca artistica di Laura Cionci, conosciuta in occasione del Festival del Verde e del Paesaggio di Roma nel 2016, *visual artist* a livello internazionale, si sviluppa attraverso progetti come *Friche*, incluso nella piattaforma *Waiting Posthuman* (www.waitingposthuman.com), nel quale lei scrive:

<<Il termine *friche*, ovvero *incolto*, racconta la condizione di un territorio in uno specifico momento. La *friche* è il luogo utilizzato dall'uomo e in seguito abbandonato, riconquistato dalla natura in uno stato essenzialmente dinamico. Luoghi che costituiscono un territorio di rifugio per la diversità. Ovunque questa è scacciata.



LAURA CIONCI - *FRICHE*, 2015 - Fotografia Digitale

Il corpo (all'interno del progetto) è un soggetto narrante. Guida la scoperta e l'esplorazione dello spazio, lo abita e lo attraversa interagendo con ostacoli architettonici e naturali, lasciando i segni del suo passaggio che faranno parte in forma temporanea, delle memorie del luogo. Entra a far parte del paesaggio, alcune volte si fonde con esso e quasi scompare, diventa soglia, confine, fra biodiversità e architettura per raccontare una nuova visione orizzontale tra queste entità. >>

Dove cercare Batman?

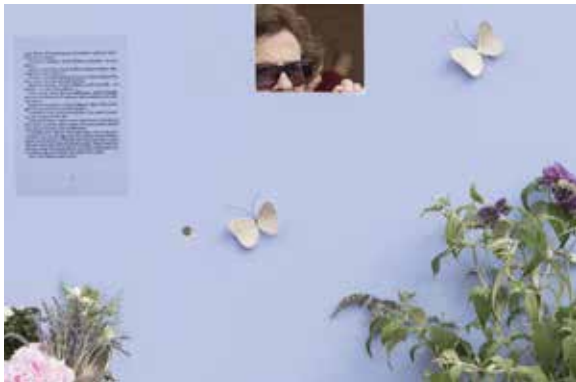
Nella trasposizione cinematografica di Nolan, Bruce Wayne, in una caverna al di sotto del suo palazzo, nel piano fondazioni, dava vita a Batman. Tra rocce e sorgenti d'acqua, in uno spazio abitato da pipistrelli, uno spazio di risulta e nascosto, lui trovava il luogo per creare l'immaginario eroe che poteva salvare la città, un uomo senza super poteri, ma che soltanto si affidava alla sua forza e creatività per far tornare nei cittadini la speranza di sognare una città più *giusta*, innescare una volontà di cambiamento collettiva e di presa di responsabilità nel provarci.

Dobbiamo cercare nei luoghi abbandonati, negli spazi non definiti, nelle incertezze urbane gli ambiti di trasformazione e creatività. Dobbiamo cercare dentro di noi il progetto che vogliamo attuare. Serve quindi una doppia azione, pubblica e privata, collettiva ed intima.

Creare la mappa della città creativa

Linee guida: il metodo della *mappatura sensibile del luogo* come elemento per una nuova disciplina urbanistica; la possibilità di *suddividere la metropoli* in tante piccole città interconnesse

fra di loro, ognuna sostenibile in termini di servizi e gestione, in cui il rapporto con la natura sia biunivoco; incentivare azioni per la *mappatura dei vuoti urbani*, intesi sia come luoghi privi di funzioni specifiche, sia come luoghi abbandonati, e a valorizzarli in progetti che possano essere di partecipazione tra pubblico e privato, considerando la possibilità di lasciarli come spazi di verde condiviso o di attività temporanee, includendoli in processi di rigenerazione urbana partecipata; osservare e considerare le *azioni spontanee* dei cittadini, le forme d'arte indipendente, tutelare e incentivare le attività artigianali o di piccola libera imprenditoria, sviluppare e sostenere politiche *di vicinato*, incrementare le filiere corte; riprogettare le *strade come luoghi urbani*, aumentando lo spazio fruibile dal pedone che deve essere il protagonista e progettandolo in modo che sia un luogo dell'abitare e della creatività, *accessibile* a tutti; creare posti *intimi* nei quali pensare, contemplare e ozicare, usando il *verde e la cura di esso* come mezzo.



MARIA SARA CAMBIAGHI - SECRET GARDEN, 2016 - Foto di Sabrina Martin

Il mio progetto per il Festival del Verde e del Paesaggio 2016, *Secret Garden*, voleva essere uno di questi posti. Cresciuta nella città di Roma, in uno dei tanti palazzi che ha al suo interno un grande cortile condominiale, ho da sempre goduto di questa dimensione *semi-privata* della *corti* interne, spazi che vengono demandati alla cura del condominio, un tempo abitati da gatti ed uccelli (i gatti a Roma sono spariti!), pieni di piante e arricchiti di vasi spesso senza un vero e proprio ordine compositivo, soprattutto nei quartieri tradizionalmente più popolari. Il cortile è un luogo del silenzio, dal rumore della città, con un fascino misterioso quando di sera si accendono le finestre che ospitano ognuna una storia che s'intravede fra le tende, dove senti le voci dei bambini che giocano le mattine dei giorni di festa, dove si diffondono le musiche, le grida, le voci di chi ci abita o li attraversa. Soglie urbane tra spazio pubblico e privato e per chi come me da sempre si affaccia in essi in cerca di pace, luoghi dell'intimità. Da questo retaggio nasce il progetto di *Secret Garden*, un giardino segreto che nasceva in risposta al bando "giardini della curiosità", ma che voleva essere un prototipo di uno spazio anche esistenziale, un manifesto di un desiderio e di una necessità che, durante il Festival, ho avuto modo di rilevare essere condivisa: la necessità di crearsi uno spazio intimo, protetto, che fosse la culla di uno spazio interiore. Un *Giardino*¹.

Il mio obiettivo è quello di riproporre *Secret Garden* in altri luoghi ed edifici dove ce n'è bisogno (case per anziani, ospedali, asili ...) e di mutuarlo anche su scale più ampie promuovendo la nascita di giardini segreti anche in ambiti urbani.

Nella Bibbia all'origine del mondo vivevamo nel Giardino dell'Eden, dove Caino, agricoltore, uccise per gelosia Abele suo fratello, pastore, condannandoci a vivere fuori da esso.

Note

1_ La parola Giardino nella sua etimologia discende dal germanico Garto: luogo cinto.

Bibliografia

Bernard Rudofsky (1964). *Architecture without architects*. Doubleday&Company inc.

Marc Augé (1986). *Un ethnologue dans le métro*. Hachette

Marc Augé (1992). *Non lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*. La Librairie du XXI^e siècle

Saskia Sassen (1994). *Cities in a World Economy*. Thousand Oaks, Pine Forge Press

Francesco Careri (2001). *Constant. New Babylon, una città nomade*. Testo & immagine

Gilles Clement (2003) *Le Manifeste du Tiers-Paysage*. Editions Sujet/Objet

James Hillman (2004) *L'anima dei luoghi. Conversazione con Carlo Truppi*. RCS Libri spa

Francesco Careri (2006). *Walkscape*. Giulio Einaudi editore spa

Papa Francesco (2015). *Laudato si'*. Libreria Editrice Vaticana

*Architetto

FABBRICA VERDE

Progetto per lo spazio pubblico dei Cantieri Culturali della Zisa a Palermo

Manfredi Leone *, Luciana Carapezza **

1. Introduzione

Lo spazio pubblico oggi è il territorio su cui si gioca una sfida importante per la qualità delle comunità urbane della città contemporanea. Questione ancora più vera e pressante nelle medie e grandi città delle regioni del meridione d'Italia. La struttura e la gestione degli spazi pubblici sono un elemento non più negoziabile per le città che intendono offrirsi al meglio sia al proprio pubblico che ai potenziali visitatori come scenari competitivi di eccellente qualità abitativa. Da questo punto di vista Palermo ha iniziato una stagione di valorizzazione degli spazi pubblici promuovendo la pedonalizzazione di alcuni percorsi nella città storica e la costruzione dell'itinerario arabo-normanno che ha recentemente (2016) ottenuto il riconoscimento UNESCO.

Nella dicotomia ancora presente tra città contemporanea e città storica esistono dei tasselli che costituiscono una forte cesura tra tessuti urbani contermini senza che si possa generare una necessaria continuità tra le parti. È questo il caso rappresentato dal sistema della Zisa, monumento unico nel suo genere poiché è un castello Arabo-Normanno, perfetta testimonianza del medioevo palermitano, insieme al giardino pubblico antistante e al vicino complesso delle ex Officine Ducrot (oggi Cantieri Culturali della Zisa), nonché interessantissimo reperto dell'archeologia industriale urbana che oggi è diventato un importante contenitore culturale; ospita infatti centri per le performances artistiche (cinema, teatro, fotografia), uno spazio per l'arte contemporanea, alcune biblioteche e due istituti di lingua straniera.

L'intervento che contiene tra l'altro, una serie di suggerimenti relativi all'uso museale degli spazi aperti, mira alla connessione fra i tre elementi sopracitati tramite la totale permeabilità pedonale dell'area, generando così un sistema di connessioni continue e aperte fra le parti, che toglie il castello dal suo isolamento e garantisce al monumento, purtroppo da tempo segregato e isolato dal contesto che lo circonda, una fruizione a 360°. Lo stesso ragionamento vale per la preesistenza storica dell'antico acquedotto bizantino, che oggi è completamente nascosto e utilizzato come muro di recinzione che separa i Cantieri dal fondo privato confinante.

2. Palermo e lo spazio pubblico

Il ruolo dello spazio pubblico a Palermo è ovviamente cambiato al cambiare delle sorti e della consistenza del tessuto urbano, della crescita – spesso smisurata e incontrollata – della città postbellica. La scomparsa di ampi tratti di mura, l'apertura di nuovi tracciati conseguenti il piano Giarrusso di fine XIX secolo, gli esiti dei bombardamenti della seconda guerra mondiale hanno prodotto nuovi scenari, a volte ferite, nella città *intra-moenia*. Spesso spazi irrisolti e privi

di identità e di progetto coerente sono stati trasformati dall'uso intensivo della collettività che ha saputo fare di necessità virtù. Pregiata testimonianza sono i mercati storici di matrice araba, che nella città medievale sopravvivono con difficoltà, ma rappresentano un vitalissimo sistema di spazi e relazioni quotidiane. Valgano da esempio di incompiutezza il Piano della Magione, dicotomia tra l'eccellente monumento e il circostante *terrain vague*, e la passeggiata del foro italico, artificio del dopoguerra finalmente divenuta un giardino sul mare che resiste anch'essa tra contraddizioni e scarsa manutenzione.

La città contemporanea, quella consolidata alla fine del XIX secolo e oltre, eccezion fatta per l'ottocentesco Viale della Libertà, boulevard di ascendenza haussmaniana e per alcuni giardini storici, (Villa Trabia, Giardino Garibaldi e Inglese che costituiscono il cosiddetto Parco Centrale) soffre di una mancata progettazione di spazi pubblici identitari. L'esperienza di progettazione partecipata di Parco Uditore è una piccola oasi nel tessuto del "sacco edilizio" degli anni '70 e '80; Parco Cassarà, con i suoi muti 26 ettari adiacenti al campus universitario è purtroppo sequestrato da anni.

Viene fuori un mosaico abbastanza frastagliato, fatto da discontinuità sistemiche, connotato spesso solo da piccole o medie condizioni locali, in cui si confrontano brani di storia urbana e le loro relative contraddizioni.

3. Il percorso di ricerca

Riflessioni sul residuo e spazio vuoto

Il rapporto tra costruito e spazio pubblico, fra città, sue parti - anche monumentali come in questo caso - ed elementi liberi residuali, è stato il fulcro della ricerca condotta. Poiché il progetto mette in risalto il valore degli spazi vuoti sia che essi abbiano dimensioni considerevoli, come le piazze, siano essi le sedi stradali, il tema della connessione è centrale.

La progettazione dello spazio pubblico collettivo, con particolare attenzione verso la sfera del paesaggio urbano diviene il catalizzatore in grado di sostenere la trasformazione di un quartiere offrendosi come innovazione in pratica uno strumento che favorisce la socializzazione e impedisce l'abbandono o la speculazione sulle aree di nessuno. Nell'ambito di questo ragionamento si colloca il nostro interesse per le zone dismesse, quelle che si trovano ai margini dell'utilità pur essendo, come nel caso studiato, in pieno centro cittadino. I paesaggi industriali dismessi, le aree periferiche, le cave e le miniere abbandonate diventano bacini per la trasformazione, luoghi di cui difendere il valore storico ma su cui intervenire per riscattarli dall'abbandono e farne occasione di miglioramento. «Il residuo deriva dall'abbandono di un terreno precedentemente sfruttato. La sua origine è molteplice: agricola, industriale, urbana, turistica. Residuo e incolto sono sinonimi. Si tratta di spazi abbandonati, indecisi sui quali è difficile posare un nome. Quest'insieme si situa ai margini. Lungo le strade e i fiumi, nei recessi dimenticati dalle coltivazioni, laddove le macchine non passano. Copre dimensioni modeste, come gli angoli perduti di un campo; o vaste come certe aree abbandonate in seguito ad una dismissione - più o meno - recente. Tra questi frammenti nessuna somiglianza di forma. Questo rende giustificabile raccogliarli sotto un unico termine Terzo paesaggio¹».

Uno dei cardini del pensiero di Gilles Clement è l'attenzione riservata a tutte quelle aree che, per varie ragioni, risultano abbandonate, inutilizzate, trascurate, dimenticate. In questa categoria

rientrano indistintamente sia aree industriali che campi agricoli aridi, aree urbane, periferiche o extraurbane; il terzo paesaggio infatti, prescinde dalla scala e può essere quindi un'aiuola come una grossa fetta di città. Ciò che permette di accomunare questa vasta e varia gamma di casi non è la funzione precedentemente ospitata, o la posizione rispetto a punti più o meno rilevanti di una città, quanto la condizione attuale di essere terra di nessuno. Nell'ottica di una progettazione sostenibile che non sottragga altro terreno alla natura e nell'ipotesi di sfruttare quanto già esiste, si guarda a questi spazi come a delle riserve di opportunità. Il carattere irrisolto proprio di questi luoghi li rende adatti a diventare qualcosa di nuovamente vivo, a sperimentare nuove funzioni e nuove destinazioni d'uso e, indipendentemente dalla loro vita precedente, possono trasformarsi in nuove centralità e poli di attrazione per la società.

Dal momento che sono necessari spazi in cui interagire e tessere rapporti, questi residui urbani offrono molteplici possibilità, soprattutto quelli più consistenti per dimensioni; basti pensare che semplici gesti quotidiani come passeggiare, sostare o ancora attraversare la città, passando, piuttosto che in mezzo al traffico dentro un piccolo parco, potrebbero essere assolti proprio da questi spazi.

Se potessimo saturare tutti i residui immettendo del "verde" e potessimo poi guardare la città dall'alto, il risultato sarebbe straordinario. Architettura e urbanistica oggi si concentrano sempre con maggiore interesse verso una ricerca che salda città e ambiente, architettura e natura, come sostiene Koolhaas, la natura è lo sfondo che definisce con più forza la città di quanto possa fare qualunque architettura. E l'architettura del paesaggio, è la disciplina che si presta più di altre a rispondere a questa necessità.

Infrastruttura verde urbana

La nozione di infrastruttura verde nasce a partire dal concetto di rete ecologica. La rete ecologica è un sistema mono-funzionale finalizzato ad incrementare il grado di biodiversità del territorio. Il campo di azione delle rete ecologica è principalmente

L'ecosistema nella sua più larga accezione. Quindi risulta poco aderente applicare il tema della rete ecologica alle realtà urbane. Da qui il concetto di infrastruttura verde che abbraccia sia tematiche ecologiche ma anche aspetti legati ad altre funzioni. L'infrastruttura verde ha la sua origine in due importanti idee: quella di collegare i parchi e gli altri spazi verdi a beneficio della popolazione e quella di preservare e collegare le aree naturali a beneficio della biodiversità e per contrastare la frammentazione degli habitat ².

Per infrastruttura verde si intende una rete attrezzata che assolve alla duplice funzione di:

- Rete ecologica. Un sistema di paesaggi naturali che migliorano il patrimonio di naturalità e la qualità ambientale della rete delle città;
- Rete di accessibilità e fruizione pubblica.

L'infrastruttura deve assicurare una buona convivenza con la rete di distribuzione già esistente e in più deve fornire un sistema sicuro di percorsi preferibilmente pedonali, ciclabili e dedicati a mezzi ecologici (ad esempio auto elettriche), per collegare aree ricreative e lavorative, percorrendo luoghi di alta qualità ambientale e paesaggistica.

In uno scenario di città sostenibile, l'infrastruttura verde va considerata di importanza strategica per uno sviluppo urbano anch'esso sostenibile: questa diventa necessaria quanto le infrastrutture di trasporto. Una buona crescita della città deve comprendere un efficiente ed efficace progetto dell'infrastruttura verde che garantisce la sostenibilità ecologica, cioè la preservazione del patrimonio di natura per le generazioni future.

L'infrastruttura verde differisce dagli approcci convenzionali alla pianificazione degli spazi aperti, perché essa guarda ai valori e alle azioni tipiche della conservazione della natura in concomitanza con lo sviluppo urbano e con la pianificazione delle infrastrutture costruite.

Mentre gli approcci tradizionali alla conservazione della natura sono concepiti come non connessi, se non in opposizione allo sviluppo, la concezione dell'infrastruttura verde è più propositiva, più sistematica, più multifunzionale, di più ampia scala e meglio integrata con le altre azioni mirate a gestire la crescita e lo sviluppo della città. L'infrastruttura verde cerca di farsi portatrice di un'ottica nuova; infatti mentre lo spazio verde è solitamente concepito come un parco isolato, o un luogo ricreativo o un'area naturale anche piccola, il termine infrastruttura pone l'enfasi sul sistema interconnesso fra aree naturali e spazi aperti³.

4. La costruzione di una identità

La rigenerazione dell'area industriale dei Cantieri è intesa come un'opportunità di riorganizzazione spaziale e funzionale della città, agendo sia da un punto di vista architettonico che da un punto di vista sociale: l'intervento, nel suo complesso, propone un tipo di uso differente dello spazio rispetto all'esistente, invita cioè i cittadini a trascorrere il tempo libero all'aperto, a muoversi a piedi entro spazi sicuri. Progetta quindi un comportamento. Parafrasando Oswald Spengler, il valore del progetto non risiede solo nel progetto compiuto, né si riferisce alla sua realizzazione, piuttosto si riferisce al modo in cui il progetto stesso è in grado di cambiare l'approccio alle cose modificando in sostanza proprio i comportamenti.

La serie di interventi proposta, partendo dal presupposto che ri-usare uno spazio urbano sia sinonimo di risparmio delle risorse e di sostenibilità, traccia un'ampia panoramica di progetti di spazi aperti a cui affida il compito di ricucire una grossa porzione di tessuto urbano.

L'intento è di rendere il più permeabile possibile un'area al momento frammentata in più recinti e di farne, con l'inserimento di diversi spazi pubblici, il perno di un sistema più ampio che da Viale Regione giunga fino alla via Guglielmo il Buono, passando attraverso giardini e strade alberate, consentendo di instaurare solide relazioni tra il sito oggetto di studio e il contesto urbano adiacente. Il sistema ottenuto si può leggere come la somma di diversi sottoinsiemi, ognuno dei quali è caratterizzato da una propria specificità. Alle aree su cui si interviene vengono, di volta in volta, attribuite specifiche funzioni e attrezzature per la collettività. Le soluzioni scelte si muovono a partire dalle necessità del luogo e dei suoi abitanti e dall'utilità sociale con lo scopo di apportare un sensibile miglioramento alla qualità dell'abitare.

La scala del progetto, basato sul tema dell'infrastruttura, varia da micro interventi (i viali alberati, elemento base della rete) a macro interventi (i progetti degli spazi aperti).

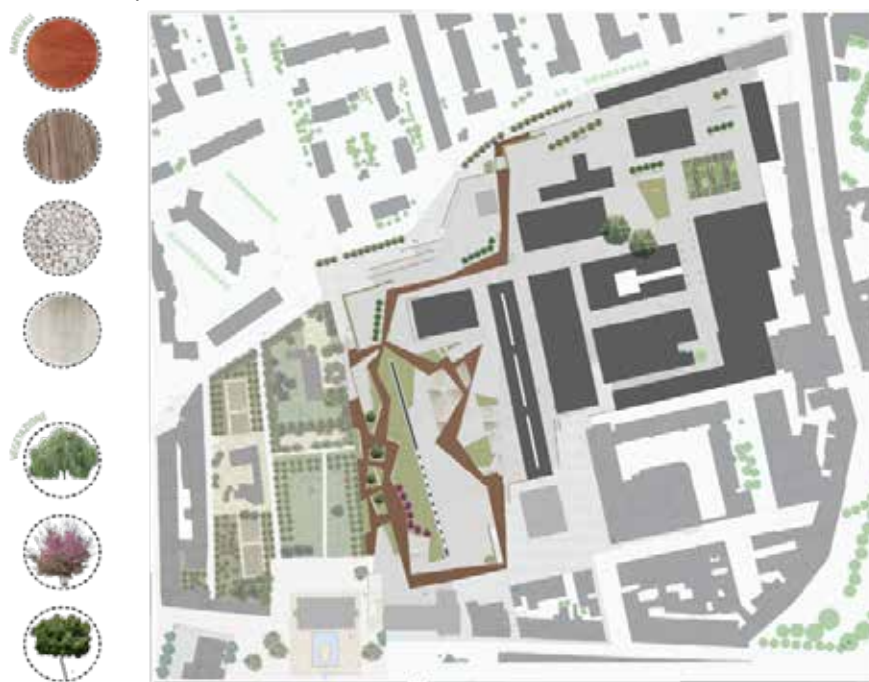
Il masterplan

Il Masterplan di Fabbrica Verde si inserisce in una più ampia strategia di ripensamento degli spazi pubblici e della mobilità e individua cinque temi di intervento associati al

altrettante aree ⁴: la progettazione di nuovi giardini pubblici e del parco lineare, il recupero delle ex aree industriali, la progettazione di aree per il gioco e lo sport, il riassetto della viabilità esistente e infine la progettazione dei parcheggi.

Il progetto dei Cantieri: una fabbrica verde in città

Oggi la Zisa e in particolare i Cantieri si trovano circondati da un insieme di elementi che li soffocano, escludendoli dal tessuto cittadino, chiusi come sono entro recinti e impossibilitati a comunicare col resto della città. Questa condizione è maggiormente ribadita se si considerano due vincoli fisici invalicabili. Il primo, sul lato Sud-Ovest, consiste in una accentuata differenza di quota rispetto alla via Polito che si trova quindi sopraelevata rispetto al piano dei Cantieri; il secondo è invece costituito da una stecca di abitazioni su via Perpignano, che, fatta eccezione per il cancello d'ingresso, isolano completamente l'area dalla strada.



Il terzo lato è occupato dai resti di un antico acquedotto, per larga parte interrato, che separa il grande piazzale dalla proprietà adiacente e dal giardino retrostante della Zisa. Infine il quarto lato prospetta su via Gili, ed è attualmente l'ingresso principale che conduce ai Cantieri.

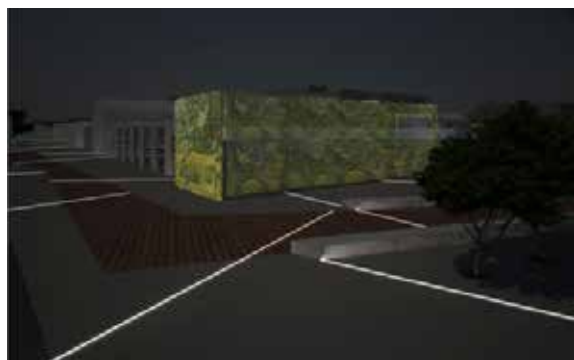
Scopo del progetto è mettere in relazione un altro spazio chiuso e autonomo col monumento di cui vorrebbe essere una felice appendice introduttiva, un mezzo attraverso il quale raggiungere uno dei maggiori simboli della variegata storia della città. Per ottenere questo si deve trasformare l'area dei Cantieri, in parte ancora oggi abbandonata, in un nodo cruciale per la cittadinanza; un contenitore di attività ma anche un luogo in cui sostare o passeggiare tra il verde e la storia, nella piena e matura convinzione che il «progetto di paesaggio sia una delle sfere più sensibili dell'architettura» ⁵ in grado di affrontare il delicato passaggio tra una soglia e l'altra.

Il progetto tenta di sfocare il confine tra contemporaneità e passato interpretandone e traducendone i segni tuttora vivi, di confrontarsi con la memoria e l'immaginazione testimoniando la riappropriazione del luogo attraverso l'attribuzione di una funzione che lo renda nuovamente vivo e necessario. Poiché l'obiettivo principale dell'intervento è quello di restituire il contatto e quindi la continuità fra le parti, il tema dell'accesso è una delle questioni primarie. Si è scelto innanzitutto di eliminare il muro che attualmente segna il confine su via Gili; in questo modo l'area risulta visibile e direttamente connessa con l'intorno. Le differenze di quota esistenti vengono risolte con l'ausilio di rampe e scale. Si può dire quindi che l'accesso ai Cantieri, secondo la nuova configurazione, non avviene attraverso un cancello ma da una piazza vera e propria.

Questa piazza poi garantisce un'altra fondamentale connessione, quella col castello della Zisa, che è ora possibile grazie alla demolizione di vecchi capannoni in parte realizzati da privati. Anche in questo caso, una rampa e una scala raccordano le quote differenti e consentono di raggiungere una seconda piazza che distribuisce e raccoglie flussi e percorsi provenienti da via Zisa.

Altri due punti di ingresso sono previsti lungo la via Polito. La sezione stradale è stata ridisegnata in favore di un ampio marciapiede che ospita un secondo sistema di risalite, che nella parte terminale della strada garantisce un immediato collegamento con la storica via degli Emiri, la quale diventa, insieme a via Villa Nicolosi, l'arteria principale di attraversamento del sito e poi offre diversi punti di accesso lungo il bordo del vecchio muro di confine. Infine, si è mantenuto inalterato l'ingresso su via Perpignano.

Nel grande piazzale, che oggi è adibito a parcheggio, si concentra l'intervento più consistente. Qui si trova un importante elemento, l'acquedotto bizantino, reso fulcro del progetto. Si è scelto infatti di lavorare a cavallo e intorno ai resti dell'acquedotto per fare di questo elemento il nodo di congiunzione fra le aree, pur mantenendo l'elemento, unico nel suo genere, ben riconoscibile. Il progetto del piazzale si articola in un'alternanza fra suoli permeabili e non, che si snodano a fianco di un percorso in legno; questo nastro collega fra loro alcuni punti di accesso, generando con la sua geometria e le diverse giaciture, la scansione della pavimentazione. Il disegno così ottenuto è anche un espediente tecnico; questi segni, la sera, si trasformano in linee luminose.



Lungo il percorso è possibile sostare e sedersi anche grazie ai punti d'ombra opportunamente inseriti. L'intervento lascia ampio spazio libero per eventuali mostre all'aperto. Un tema guida per la riqualificazione dell'area è infatti proprio legato all'arte. Un po' per le attività assolute oggi dagli edifici, un po' per le considerevoli dimensioni degli spazi attorno ad essi, questo luogo si presta ad

essere un museo a cielo aperto, quindi in alcuni punti scelti, l'inserimento di maxi sculture è stato quasi naturale. Altri due temi su cui si è riflettuto sono il recupero delle facciate degli edifici e i punti d'ombra. Per il primo punto, in un paio di casi, la soluzione adottata è stata l'applicazione di una doppia facciata verde.



Nel secondo caso, al posto dell'unico capannone interamente in rovina, è stata inserita una nuova struttura in acciaio (che rispetta e mantiene il passo della vecchia. Si tratta di una struttura su cui mettere a dimora piante rampicanti e ottenere così un "edificio" completamente verde e trasparente.

Note

1_ De Pieri F. Gilles Clement, *Manifesto del terzo paesaggio*, Macerata, Quodlibet, 2005.

2_ Per approfondire, si rimanda al testo di Benedict M. A., T. McMahon E., 2006.

3_ Allegato B, *L'infrastruttura verde urbana*, facente parte della relazione per il progetto *L'infrastruttura Verde Del Parco Del Po Torinese*, a cura dell'Osservatorio Città Sostenibili, Dipartimento Interateneo Territorio - Politecnico e Università di Torino, Torino, 2008.

4_ Per approfondire, si rimanda alla lettura della relazione completa della tesi di laurea di L. Carapezza, *Fabbrica verde Il progetto degli spazi aperti dei cantieri culturali a Palermo*, Relatore Prof. Arch. Manfredi Leone, Università degli Studi di Palermo, Scuola Politecnica, Dipartimento di Architettura, a. a. 2013/14

5_ Zagari F., (1999) "Presentazione" in *Parchi - Parks: L'architettura del giardino pubblico nel progetto europeo contemporaneo*, Reggio Calabria, Biblioteca del Cenide.

Bibliografia

Baldeschi P. (2011), *Paesaggio e territorio*, Firenze, Le Lettere.

De Pieri F. (2005), *Gilles Clement, Manifesto del terzo paesaggio*, Macerata, Quodlibet

Guccione B, (2002), *Parchi e giardini contemporanei, cenni sullo specifico paesaggistico*. Firenze, Alinea editrice, sec. ed.

Ronsivalle D. (2007), *Ri-generare il paesaggio. Prefazione Maurizio Carta*, Milano, Franco Angeli/Urbanistica

Zagari F. (1999.), "Presentazione" in *Parchi - Parks: L'architettura del giardino pubblico nel progetto europeo contemporaneo*, Reggio Calabria, Biblioteca del Cenide

* Architetto, PhD, Professore Associato di Architettura del Paesaggio, Università di Palermo, paragrafi 1, 2

** Architetto, Cultore della Materia Architettura del Paesaggio presso Università di Palermo, paragrafi 3, 4

2030+2°C. Un nuovo approccio creativo per la sensibilizzazione sui cambiamenti climatici e il riscaldamento globale

Claudia Cosentino**, Eleonora Giannini*, Dario Felice**, Lorenzo Nofroni*, Gisella Pisana*, Antonio Rizzo**, Marco Viggiano*

Parole chiave: cambiamento climatico, riscaldamento globale, sensibilizzazione ed educazione ambientale, approccio creativo

«Solo una catastrofe, oggi, è in grado di produrre effetti paragonabili alla lenta azione del tempo. Paragonabili, ma non simili. La rovina, infatti, è il tempo che sfugge alla storia: un paesaggio, una commistione di natura e cultura, che si perde nel passato ed emerge nel presente come un segno senza significato, o, per lo meno, senza altro significato che il sentimento del tempo che passa e che dura contemporaneamente.»

Marc Augè, *Rovine e macerie. Il senso del tempo*, Bollati Boringhieri, Torino, 2004

2030+2°C è un'iniziativa per la sensibilizzazione sui cambiamenti climatici e il riscaldamento globale, ideata e realizzata da Collettivo Pomaio in collaborazione con lo studio di arte e architettura Analogique, promossa da Legambiente Firenze e patrocinata dal Comune di Firenze, si è svolta a ottobre 2016 presso la Limonaia di Villa Strozzi a Firenze.

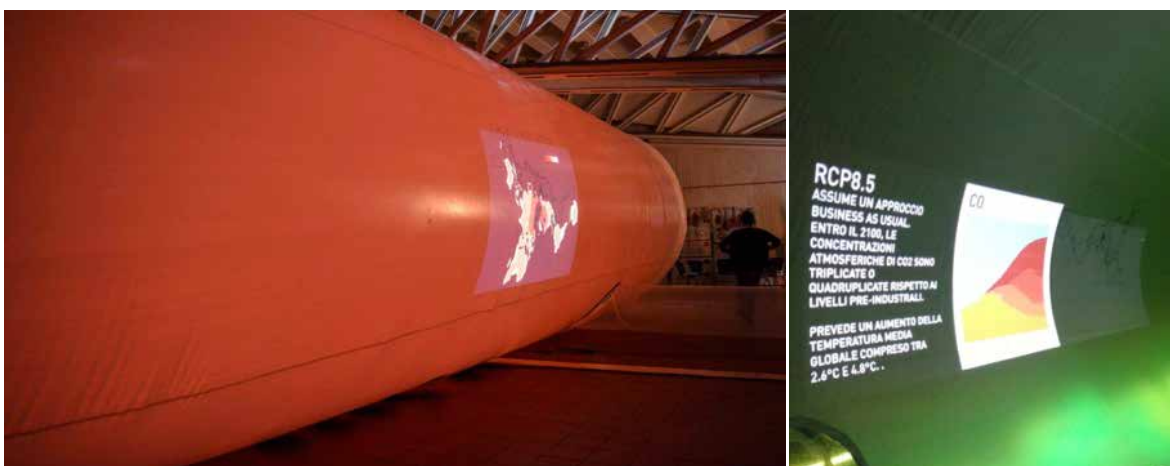
Per l'occasione è stata concepita e realizzata -attraverso un workshop organizzato in collaborazione con il Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi di Firenze- un'architettura pneumatica progettata allo scopo di costruire un ambiente artificiale nel quale dare vita a scenari futuribili, collocati tra il 2030 e il 2100, in cui la temperatura dell'atmosfera, per effetto dei gas serra, raggiunge e supererà la soglia limite dei +2°C rispetto alla temperatura media calcolata anteriormente alla rivoluzione industriale. L'installazione si chiama per questo Firenze 2030+2C.

Per la realizzazione dell'iniziativa sono state sperimentate nuove forme di comunicazione volte alla definizione di una prospettiva orientata alla percezione dell'aria: la materia di cui è costituita la nostra atmosfera e sulla quale i cambiamenti indotti dalle nostre attività generano, impercettibili ma costanti, variazioni di composizione e temperatura.

Dalla sua costituzione Collettivo Pomaio, ha elaborato numerosi progetti di sensibilizzazione con la finalità di diffondere principi e conoscenze "civico-ecologiche". L'obiettivo perseguito dal gruppo di giovani progettisti è quello di sviluppare modalità di coinvolgimento e partecipazione attiva dei cittadini per la realizzazione di progetti urbani dalla spiccata connotazione ambientale e orientati verso la diffusione di competenze chiave per la cittadinanza attiva e lo sviluppo di attività che favoriscano la socialità, l'inclusione e l'integrazione. Tale obiettivo viene perseguito attraverso la realizzazione di progetti ideati per mezzo di processi partecipativi e sviluppati con forme che valorizzano l'espressione creativa individuale e collettiva.



2030+2°C nasce dall'intento di promuovere, dibattere e sviluppare idee e conoscenze riguardanti il cambiamento climatico e il riscaldamento globale utilizzando forme comunicative ludiche e stimolanti che possano avvicinare i cittadini a temi spesso conosciuti in maniera parziale o erronea. Oggi possiamo considerare il tema del cambiamento climatico, un argomento molto presente su articoli di quotidiani, nei canali di informazione web e nei social network. Il quinto rapporto di valutazione dell'Intergovernmental Panel on Climate Change (Ippc) ha confermato il ruolo degli effetti antropici sul cambiamento climatico, sottolineando come la causa dominante del riscaldamento globale, osservato a partire dalla metà del XX secolo, sia costituita dalle attività umane attraverso l'effetto sul clima delle emissioni di gas serra, degli aerosol e dei cambiamenti nell'uso dei suoli. Negli ultimi quarant'anni i governi della maggior parte delle nazioni della Terra hanno dovuto avviare discussioni pubbliche e adottare provvedimenti che direttamente o indirettamente, affrontino questioni legate alla mitigazione degli effetti climatici. Nel dicembre 2015 i 195 paesi partecipanti alla Conferenza sul Clima di Parigi COP21 hanno riconosciuto il rischio rappresentato dal riscaldamento globale e la necessità di una risposta collettiva. Per tale motivo i paesi partecipanti hanno adottato un accordo che prevede un obiettivo molto ambizioso: contenere l'aumento della temperatura globale del pianeta ben al di sotto dei 2°C, perseguendo idealmente il goal di +1,5°C.



Un tale obiettivo presuppone una consapevolezza diffusa dei rischi collegati al riscaldamento globale e azioni condivise che si coniughino, non solo alle politiche dei governi nazionali o al controllo

delle emissioni dei grandi produttori di inquinamento, ma anche alle piccole azioni quotidiane che ogni singolo uomo può svolgere per ridurre l'impatto del proprio stile di vita, in riferimento soprattutto ai livelli di consumo e di produzione di rifiuti e inquinanti dovute al modello di sviluppo economico della società occidentale ormai diffuso globalmente.

Tuttavia raramente si può rilevare una consapevolezza popolare e diffusa riguardo agli effetti del riscaldamento globale, al ruolo che ogni singolo individuo può avere nel determinare certe condizioni e rispetto alle azioni quotidiane individuali o collettive che possono essere intraprese per cambiare la direzione lungo la quale le società umane si stanno muovendo.

D'altra parte i canali informativi specialistici divulgano informazioni la cui comprensione presuppone spesso competenze e conoscenze scientifiche alla portata di pochi. Altro aspetto da non sottovalutare è legato al gap generazionale spesso molto marcato che caratterizza il comportamento e la sensibilità delle persone in funzione della loro età e rispetto all'educazione civico-ecologica che hanno ricevuto, infatti l'educazione ambientale che viene praticata nelle scuole primarie e secondarie permette alle giovani generazioni di acquisire alcune conoscenze di base rispetto al cambiamento climatico, mentre più difficile è la divulgazione di tali informazioni agli adulti e agli anziani, meno disposti a cambiare orientamento rispetto alle proprie convinzioni e di conseguenza più restii a cambiare le proprie abitudini.



Dunque la necessità di diffondere in maniera semplice e diretta alcune informazioni riguardanti il cambiamento climatico può avere sia finalità divulgative, sia finalità più propriamente orientate verso l'aumento della consapevolezza dei cittadini e la promozione di comportamenti virtuosi per ridurre l'impatto ambientale del loro stile di vita. Nella definizione dell'idea progettuale è stato tentato lo sviluppo di alcuni obiettivi a partire da tre principali aspetti di criticità che possono essere così sintetizzate:

- L'arco temporale in cui avvengono i cambiamenti climatici è molto lungo rispetto alla vita media degli uomini, per tale motivo è diffusamente riconosciuto che la differita temporale che intercorre tra azioni sul clima e manifestazione degli effetti riduca l'impatto percettivo sui rischi che la popolazione umana sta incorrendo per effetto del riscaldamento globale.
- Nonostante il riscaldamento globale sia divenuto un argomento chiave nelle agende politiche internazionali, ancora oggi vi è una ridotta conoscenza delle questioni legate

al cambiamento climatico ed è poco diffusa tra la popolazione la consapevolezza che ogni cittadino, quotidianamente, attraverso le proprie azioni individuali e collettive può contribuire a combattere il riscaldamento globale.

- Le azioni e le iniziative riguardanti il cambiamento climatico intraprese a livello locale, per la città di Firenze, hanno una ridotta diffusione mediatica e rischiano spesso di passare inosservate. Tali iniziative hanno bisogno di eventi catalizzatori per l'attenzione pubblica, la diffusione delle idee e l'informazione ai cittadini.



Rispetto alle precedenti criticità sono stati individuati tre obiettivi da perseguire attraverso l'iniziativa 2030+2°C, questi possono essere così sintetizzati:

- L'iniziativa propone una nuova prospettiva sul cambiamento climatico attraverso un'esperienza percettiva, prodotta per mezzo della realizzazione di uno scenario ambientale, che invita i partecipanti ad entrare a contatto con una temperatura dell'atmosfera futuribile.
- L'iniziativa sviluppa un percorso interattivo, conoscitivo e ludico, che si rivolge a tutti i cittadini e intende stimolare la creatività e la partecipazione della comunità alla costruzione di piccole e grandi azioni e soluzioni, individuali e collettive, che possano migliorare il nostro ambiente di vita e modificare la traiettoria futura degli eventi in corso.
- L'iniziativa consente la sperimentazione di forme inedite di divulgazione ambientale, con laboratori, incontri pubblici, eventi culturali ed happening artistici, diffondendo più efficacemente e con più ampio raggio idee e informazione riguardanti le azioni che possono essere intraprese a livello locale rispetto al riscaldamento globale.

La ricerca di un dispositivo che potesse ospitare eventi temporanei eterogenei -conferenze, attività educative e ludiche- rivolti a diversi tipi di visitatori -bambini, adulti, portatori di handicap, ad una gamma di spazi e luoghi molto diversificata -spazi pubblici e privati, all'aperto o all'interno di edifici- facile e veloce da montare e smontare e capace di un impatto percettivo efficace, hanno portato alla scelta di una tipologia di oggetto ibrida tra uno spazio funzionale e un'installazione artistica, è stato scelto di utilizzare un'architettura pneumatica. Per tale motivo è stato coinvolto un gruppo di giovani architetti, lo studio Analogique. Fondato nel 2015 in Sicilia da Claudia Cosentino, Dario Felice, Antonio Rizzo, lo studio Analogique si confronta, attraverso un processo di ricerca, progetto e azione, in temi del design contemporaneo, sperimentando forme

di architettura correlate alle necessità del vivere contemporaneo e in stretto rapporto con luoghi, usi, risorse, bisogni e vincoli. Tale percorso di ricerca ha condotto alla sperimentazione di un approccio ibrido ed eterogeneo che impiega contemporaneamente strumenti elementari o usuali della professione di architetto a strumenti sofisticati, mutuati dal mondo della ricerca tecnologica, dell'arte contemporanea o dell'artigianato tradizionale. Lo scopo è quello di indagare il significato dell'architettura ricombinando e ricollocando elementi della vita quotidiana in singole soluzioni narrative che metabolizzano l'inaspettato e trasformano l'errore in opportunità.



Il progetto proposto per 2030+2°C si basa sull'idea di creare, attraverso un gonfiabile, un ambiente artificiale nel quale poter operare dei cambiamenti sulla temperatura e l'umidità interna, all'occorrenza graduali o improvvisi, enfatizzando le differenze con l'ambiente esterno. La volumetria e l'impatto percettivo esterno sono stati pensati per evidenziare l'effetto di collisione con il contesto. Mentre l'ambiente interno è caratterizzato dal grande "vuoto" a sottolineare la presenza dell'aria e delle sue variazioni di temperatura e umidità. Grazie all'utilizzo di un sottile strato di polietilene che trattiene i raggi infrarossi e permette di dare forma all'aria, che viene controllata termicamente e sospinta all'interno da un estrattore elicoidale, e grazie alla proiezione sulle pareti del gonfiabile di filmati e infografiche, 2030+2°C permette ai visitatori di fare esperienza di un percorso all'interno della variazione termica, dunque una sorta di macchina del tempo che permette di cogliere, nell'arco di pochi istanti, il possibile innalzamento futuro della temperatura terrestre.

L'installazione è stata utilizzata in 3 eventi, tra l'ottobre 2016 e il marzo 2017, in alcuni dei luoghi più suggestivi della città di Firenze - Limonaia di Villa Strozzi, le Murate e Piazza Michelangelo. Nei tre appuntamenti sono stati organizzati diversi tipi di eventi rivolti ad un ampio pubblico.



Con i laboratori di educazione ambientale, rivolti a bambini e adulti, è stata perseguita la finalità di sviluppare alcune conoscenze e potenziare la consapevolezza dei partecipanti rispetto ai temi specifici del cambiamento climatico e del riscaldamento globale. Integrando momenti ludici, interattivi e informativi, gli educatori ambientali di Legambiente hanno condotto i partecipanti in un percorso percettivo e creativo, stimolante ed educativo, nel quale ogni partecipante ha potuto

sviluppare, rispetto alla propria sensibilità, una maggiore consapevolezza delle capacità individuali e collettive che possono essere messe in campo quotidianamente per migliorare l'ambiente e ridurre l'impatto del cambiamento climatico.

Congli incontri pubblici conviviali "AcclimaTea" sono stati offerti momenti di approfondimento tematico, dibattiti pubblici ed elaborazione di idee e proposte attraverso la facilitazione alla partecipazione e al dialogo tra esperti invitati e pubblico partecipante. Si sono svolte mostre, workshop, letture pubbliche, presentazioni e proiezioni cinematografiche.

Infine con gli eventi serali e gli happening artistici, rivolti ad un pubblico ampio e occasionale, musicisti, visual designer, artisti contemporanei, teatranti, ballerini e video maker, sono stati invitati ad eseguire performance interattive con l'architettura pneumatica, dando vita a eventi inediti, dal grande impatto percettivo.

In conclusione grazie a 2030+2°C è stata sperimentata una formula innovativa di comunicazione ambientale, con l'impiego di un'architettura pneumatica che ha reso possibile realizzare un'installazione fruibile, un'opera che, attraverso il suo forte impatto visivo e attraverso gli eventi che ha accolto, ha stabilito una nuova dimensione creativa e interattiva della comunicazione ambientale per Firenze.

* Collettivo Pomaio
** Studio Analogique

Cartoline dal futuro

Rocco Converti*

Parole chiave: 1.ecologia, 2.economia, 3.arte, 4.città, 5.tecnologia

Il contributo intende tracciare un bilancio provvisorio di una esperienza didattica e di ricerca collettiva tuttora in corso, condotta sullo spazio urbano attraverso la sperimentazione delle tecnologie digitali di rappresentazione, descrivendone premesse, modalità, contenuti e risultati anche con la finalità di individuare, nella prefigurazione di scenari possibili, una nuova frontiera per la didattica nell'ambito della formazione artistica.

Le riflessioni proposte affrontano il tema delle relazioni tra spazio e tempo attraverso la rappresentazione delle configurazioni attuali, remote e potenziali assunte dallo spazio urbano inteso come teatro dell'esperienza esistenziale, ripercorrendo l'esperienza didattica svolta in qualità di docente nei corsi di Elaborazione digitale dell'immagine, Informatica per la grafica e di Tecniche di modellazione digitale 3D presso l'Accademia di Belle Arti di Roma durante i recenti anni accademici.

«È ragionevole pensare che nel ventunesimo secolo avremo solo a che fare con realtà intangibili, con immagini illusorie, evanescenti, con un mondo popolato di spettri, di allucinazioni, di ectoplasmi?»

È con questo interrogativo proposto da Thomas Maldonado nel suo "Reale e virtuale" che sono state avviate le attività didattiche, in aula e su piattaforma online, con il duplice e ambizioso intento di stimolare la ricerca nell'ambito delle esercitazioni applicative e di costruire un quadro di riferimento sulle dinamiche storiche e socio-ambientali all'interno delle quali ogni artista attuale e potenziale è chiamato a orientarsi individuando il proprio ruolo.

La prima fase delle attività, destinata all'analisi ed alla rappresentazione di spazi, oggetti ed eventi della scena urbana, è stata orientata a promuovere la conoscenza degli strumenti di rappresentazione informatica e la sperimentazione delle tecniche operative di creazione degli enti grafici elementari, di elaborazione dell'immagine, di composizione del testo e di gestione del campo grafico nonché delle strategie di comunicazione visiva della dimensione spazio-temporale.

La seconda fase delle attività, destinata al tema della modificazione dello spazio esistente attraverso procedure morfografiche e a quello della organizzazione dell'informazione nell'interfaccia grafica, è stata orientata a promuovere la sperimentazione sinergica delle potenzialità creative e comunicative delle varie tecniche digitali di trasformazione degli oggetti, di composizione dell'immagine, di articolazione del testo e di strutturazione dello spazio grafico, nonché l'esercizio della rappresentazione come metodo di determinazione progressiva dell'idea progettuale e del linguaggio visivo.



Fig. 1-Cartoline dal futuro (Alessio Corcio, Karin Latino)**

Le esercitazioni applicative sono state organizzate in due gruppi tematici, seguendo parallelamente le fasi di sviluppo delle lezioni teoriche.

Il primo gruppo di elaborati consisteva in una serie di esercizi analitici di scomposizione e ricomposizione di spazi, oggetti ed eventi della scena urbana da svolgere attraverso la sperimentazione degli strumenti e delle tecniche operative di base della rappresentazione informatica.

Il secondo gruppo di elaborati consisteva in una serie di esercizi di definizione progressiva di un progetto grafico sul tema della rappresentazione dei processi di trasformazione urbana da svolgere attraverso la sperimentazione dei linguaggi e delle tecniche compositive della grafica digitale sulla base delle esigenze di memoria, comunicazione e realizzabilità.



Fig.2-Cartoline dal futuro (Stefano Rondini)**

Lo spazio grafico, reale o virtuale, rappresenta la prima preesistenza senza qualità nella quale la rappresentazione, in un confronto continuo con un vuoto progressivamente modellato dalla presenza o dall'assenza di tracce, simula in termini del tutto astratti il processo di interpretazione e modificazione dell'esistente, predisponendo e mettendo in scena una realtà metamorfica, un

territorio mutevole e relazionale generato dall'insieme delle possibili interazioni tra idea, segno e spazio grafico, del tutto analoga alla realtà messa in atto da qualsiasi essere umano attraverso la creazione di una rete di slittamenti nell'insieme delle possibili interazioni tra soggetto, gesto e spazio antropico.

In tal senso azioni e rappresentazioni si configurano come ermeneutica di un sistema di oggetti ed eventi, reali e virtuali, come luogo di appropriazione gestuale dello spazio fluido dell'esperienza, inteso come campo energetico attivo e come processo di ricerca e proposta di modelli cognitivi e comportamentali.

L'arte contemporanea, dopo una lunga fase segnata dall'egemonia di esiti di auto-rappresentazione figurativa della progressiva liquefazione della civiltà occidentale, può ritrovare un fertile terreno di rifondazione suggerendo ipotesi alternative alle attuali strategie di gestione del territorio, inteso come risorsa primaria da preservare per assicurare la sopravvivenza dell'ecosistema ambientale, attraverso una ricerca tesa ad una revisione critica del modello di sviluppo economico imposto a scala globale dalle società industrializzate.

L'attuale scenario di recessione dell'economia globale non è soltanto l'esito delle politiche neoliberaliste messe in atto negli ultimi decenni attraverso processi di deregolamentazione, delocalizzazione ed esternalizzazione dei costi ambientali, peraltro non contabilizzati nelle stime sulla crescita basate su indicatori economico-finanziari come il PIL, né soltanto una delle crisi cicliche del capitalismo come previsto da Marx, ma rappresenta il sintomo di una rottura profonda di equilibri dinamici tra specie viventi e habitat di riferimento nonché la crisi di un modello di sviluppo basato sul consumo unilaterale delle risorse naturali e sull'idea di una crescita infinita in un sistema finito come quello rappresentato dal nostro pianeta.



Fig.3-Cartoline dal futuro (Antonello Schiavarelli)**

Prefigurare il futuro, abbandonando il «*pleonasma dello sviluppo sostenibile*» (Latouche, 2010), significa contemporaneamente assecondare e guidare la complessità dei processi reali in atto nel territorio, a partire da un'azione ermeneutica da condurre attraverso un uso sperimentale di strumenti di rappresentazione come gli «*atlanti eclettici*» (Boeri, 2011), per formulare sulla base di analisi diacroniche e multidisciplinari nuove ipotesi di riassetto economico, produttivo e territoriale.

Una nuova generazione di «*architetti e ingegneri scalzi*», come li definisce Yona Friedman nel suo «*L'architettura di sopravvivenza*», dovrà affrontare le questioni emergenti dalla crisi globale delineando scenari possibili e promuovendo azioni trasversali come il riuso dello spazio e il riciclo

dei materiali, la pratica dell'auto-pianificazione e dell'agricoltura urbana, la creazione di un modello orizzontale e capillare di gestione energetica basato su fonti rinnovabili da utilizzare in base al loro ritmo di rigenerazione, nonché l'uso di tecnologie costruttive elementari in sinergia con sistemi di intelligenza artificiale al fine di attuare nuovi equilibri dinamici tra ambiente antropico e natura.

La molteplicità delle istanze di uso dello spazio provenienti direttamente dalla base sociale induce ad un ripensamento radicale nella gestione della pianificazione urbana e territoriale a cominciare dal ruolo del progettista che dovrà essere informatore oltre che co-autore di processi di progettazione partecipata e di coordinamento di processi di autocostruzione e autogestione: un ruolo complesso e nodale all'interno del processo insediativo.

Inoltre l'instabilità dello scenario geopolitico impone la necessità di concepire ed adottare un modello di intesa globale basato su regole condivise per la gestione dell'assetto e della pianificazione urbana e territoriale fondato su una visione di tipo olistico.



Fig.4-Cartoline dal futuro (Stefana Andrici)**

L'attuale assetto legislativo e normativo di regolamentazione delle trasformazioni del territorio dovrà potenziare le attuali fasi di confronto fra le parti coinvolte nei processi di trasformazione ambientale e contemporaneamente eliminare dalle procedure decisionali le possibilità di scelte unilaterali riducendo le possibili conflittualità sociali attraverso la condivisione delle scelte.

L'orientamento prevalente dell'architettura e dell'urbanistica nell'attuale fase di revisione critica dovrà essere quello di contrapporre alla logica delle grandi opere quella di una riqualificazione dell'esistente a partire dalla esecuzione capillare di opere di prevenzione del dissesto e del degrado ambientale generato dall'uso irresponsabile delle risorse esauribili del territorio a cominciare dal consumo di suolo.

I processi di progettazione partecipata e le tecniche reversibili di intervento sul preesistente conferiscono un ruolo fondante alla visione trasversale, intesa come modello di organizzazione dello spazio antropico, attraverso la costruzione di una rete di relazioni tra una pluralità di soggetti ed un sistema di oggetti ed eventi possibili: l'idea di punto di vista mobile, che esplora lo spazio attraverso una percezione attiva spazio-temporale, supera l'unicità statica del punto di vista della visione zenitale posto ad una distanza teoricamente infinita che prelude ad una separazione dall'oggetto rappresentato e quindi, all'unilateralità della visione oggettiva dall'alto, posta alla base dell'azione di trasformazione ambientale, devono affiancarsi sguardi trasversali, diretti a cogliere e a rappresentare le dinamiche in atto nella società.



Fig.5-Cartoline dal futuro (Federico Pavano, Giulia Saetta)**

Gli strumenti informatici di rappresentazione territoriale basati su tecnologia satellitare producono un'immagine inedita e indecifrabile della superficie terrestre che necessita di una decodifica diacronica per poter essere di supporto alle ipotesi di una sua trasformabilità e quindi emerge l'esigenza di riscrivere sulle basi cartografiche satellitari, attraverso il metodo della discretizzazione del continuo, la storia del territorio oltre che il suo stato attuale, ipotizzandone possibili configurazioni attraverso il confronto tra modelli di simulazione degli scenari futuri.

La diffusione di una rete sempre più estesa di protesi tecnologiche induce inoltre a reinterpretare le eventuali relazioni tra esseri umani e il loro possibile rapporto con l'ecosistema globale, nonché a rileggere e ridisegnare lo spazio antropico secondo modalità completamente nuove: uno spazio relazionale e fluido in cui gli attori possono attuare processi di gestione diretta e responsabile delle sue potenzialità e risorse rinnovabili.

Le tecnologie digitali, estendendo le possibilità implicite nelle facoltà sensoriali e gestuali, modificano il processo di interazione tra soggetto e ambiente e assumono il ruolo di nuovo sistema conformativo del pensiero: nella mediazione tra attualità e potenzialità, l'ambiente, trasformato da energie dinamiche in divenire generate anche attraverso l'azione di sistemi di sensori e attuatori miniaturizzati, non si esaurisce in quello percepibile ma si espande anche in quello potenziale.



Fig.6-Cartoline dal futuro (Valentina Proietti)**

Lo spazio antropico contemporaneo, attraversato da flussi di informazioni ed eventi in sospensione tra immaginario e memoria, si sottrae alla possibilità di essere rappresentato all'interno di un sistema di riferimento cartesiano e il progetto della sua trasformabilità, superando qualsiasi tendenza formalista, deve rimodellarsi sull'interpretazione delle sue molteplici possibilità di uso cogliendo in senso diacronico le dinamiche in atto nelle società a scala globale.

Luce, colore e materia subiscono un processo di compressione nello spazio dello schermo, luogo di ingresso della connettività, inteso come «quadro di proiezione di immagini instabili» e come «superficie-limite» di accesso cognitivo e sensoriale ad un sistema di spazialità in divenire determinate dalla mutua interazione tra corpi, spazi ed eventi come afferma Paul Virilio nel suo "Lo spazio critico" e il processo liquefazione del reale indotto dalle tecnologie informatiche va inteso nel senso di una ricerca dell'essenza oltre l'apparenza del sensibile, procedendo dall'oggetto al suo concetto e dalla materia all'immaterialità.

In tale processo si definiscono zone di interfaccia tra luce, colore, materia e informazione, in cui la continuità elettromagnetica, superando la separazione fisica e temporale tra cose ed eventi, determina la riorganizzazione del rapporto tra la mente e la realtà, predisponendo e mettendo in scena una spazialità altra, un territorio mutevole e relazionale generato dall'ibridazione tra immagini reali e immagini di sintesi e producendo una realtà terza in cui il totale è superiore alla somma delle parti.

I risultati raggiunti dalla sperimentazione condotta denotano un senso di smarrimento nei confronti di possibili scenari distopici riconducibili al modello di sviluppo attualmente egemone in

cui il sogno accelerazionista dell'automazione di massa pianificata potrebbe facilmente trasformarsi in un incubo globale dalle conseguenze catastrofiche.

Si tratta quindi di continuare il percorso, di proseguire qui e ora la ricerca su nuovi terreni, di trovare nuove pratiche di riflessione per ripensare profondamente i processi di trasformazione in atto guidandoli in maniera radicale, attraverso modalità partecipative, verso scenari di riequilibrio ambientale e dialogo sociale per aprire un passaggio verso la civiltà del tempo liberato.

Bibliografia

- Altarelli L. (2006), *Light city*, Roma: Meltemi.
- Attali J. (2007), *Breve storia del futuro*, Roma: Fazi.
- Bauman Z. (2005), *Fiducia e paura nella città*, Milano: Mondadori.
- Bauman Z.-Mauro E. (2016), *Babel*, Roma-Bari: Laterza.
- Brynjolfsson E.-McAfee A. (2015), *La nuova rivoluzione delle macchine*, Milano: Feltrinelli.
- Boeri S. (2011), *L'anticittà*, Roma-Bari: Laterza.
- Boero F. (2012), *Economia senza natura. La grande truffa*, Torino: Codice edizioni.
- Friedman Y. (2009), *L'architettura di sopravvivenza*, Torino: Bollati Boringhieri.
- Latouche S. (2010), *La scommessa della decrescita*, Milano: Feltrinelli.
- Maldonado T. (1993), *Reale e virtuale*, Milano: Feltrinelli.
- Virilio P. (1998), *Lo spazio critico*, Bari: Dedalo.
- Zagari F. (2006), *questo e' paesaggio*, Roma: Meltemi.

*Architetto/PhD in "Rappresentazione dell'architettura e dell'ambiente"

**Studenti dell'Accademia di Belle Arti di Roma.

Città creativa come valorizzazione del contesto

Alberto Coppo*

Parole chiave: creatività, patrimonio culturale, contesto, riqualificazione, sviluppo.

All'interno di una realtà complessa e diversificata come la città contemporanea risulta fondamentale agire tramite interventi in grado di innescare un cambiamento nello sviluppo della città stessa da un punto di vista sociale, economico e culturale.

Le stesse pratiche di rigenerazione urbana si presentano come processi agenti sul territorio in un periodo necessariamente lungo e possono assumere forme differenti: la manifestazione artistica, la progettazione di spazi pubblici, la valorizzazione dell'ambiente in chiave economica o la realizzazione di un mix funzionale in aree mono caratterizzate; in ogni caso ognuna di queste azioni è accomunata dalla presenza di elementi di creatività e vitalità e si pone l'obiettivo di valorizzare il contesto da sviluppare: si tratta dunque di una vera e propria attività culturale in quanto si esprime attraverso la conoscenza e il potenziamento di dinamiche già in atto per dare nuove soluzioni ai problemi posti dall'ambiente naturale e sociale.

Il contesto di riferimento nelle città in cui tali azioni sono pensate e si concretizzano è composto dal patrimonio culturale e ambientale, riconosciuto e vissuto sia nella sua dimensione materiale (beni architettonici, spazi pubblici, paesaggio) che nel suo aspetto immateriale (legami sociali, saperi e tradizioni); essi presentano un alto grado di complessità poiché impongono agli operatori urbani, ai *citymakers* di chiedersi quali siano gli elementi di senso per l'area urbana di riferimento e in, particolare, per la comunità di persone destinatari del cambiamento. Si tratta di un compito estremamente delicato perché alla base di ogni intervento esiste un problema nell'individuare, nell'ottica di un'operazione reale e non di facciata, obiettivi comuni e condivisi per gli stessi abitanti; lo sviluppo urbano infatti può essere inteso in molti modi: il raggiungimento di una maggiore sicurezza, un'ampia e articolata offerta di servizi, una rete sociale con cui poter condividere la propria quotidianità o tutti questi bisogni insieme.

In ogni caso, appare evidente che le soluzioni per combattere il degrado urbano – inteso come mancanza di opportunità, assenza di una comunità di riferimento, diffusione della criminalità e abbandono dei beni architettonici – non possano prescindere da una logica di sviluppo che richiede una costante e rigorosa attenzione da parte dei beneficiari, i quali sono così chiamati a prendersi cura dello spazio pubblico e dell'integrazione che questo produce. E l'unico modo per favorire la proliferazione di un simile comportamento – e mantenerlo vivo - consiste nel prevedere interventi a partire dalle esigenze peculiari del contesto.

Il tema della rigenerazione urbana appare dunque come una sfida che impone una lettura sistematica del territorio; numerose politiche urbane hanno dimostrato negli ultimi decenni che la pianificazione staccata dalle esigenze reali ha prodotto soluzioni prive della dinamicità necessaria

per rispondere alle trasformazioni che le periferie urbane hanno continuato a subire, in particolare con l'incremento dei flussi migratori e una minore presenza dell'azione pubblica nei luoghi marginali delle città.

Il seguente paper propone alcune pratiche che affrontano la connessione presente tra la produzione creativa – promossa da associazioni culturali in sinergia con attori locali e istituzioni – e la trasformazione di spazi urbani che per il loro valore pubblico contribuiscono in maniera fattiva a connotare nuovi spazi aggregativi: a partire dal saggio di Hugues De Varine, *Radici del futuro* (Clueb 2005) si intende tracciare un percorso dove, attraverso due casi studio contemporanei a Milano e a Roma, viene elaborata una strategia possibile d'intervento nella realtà urbana, laddove le azioni creative, proprio a partire dalla valorizzazione di ciò che già esiste, siano in grado non di trasformarla, bensì di attivare processi irreversibili che si alimentano dalla consapevolezza degli abitanti – presenti e futuri – e si esprimono attraverso spazi pubblici di qualità.

La conoscenza del patrimonio culturale e il conseguente processo creativo promosso non rappresenta che il primo passo di un'azione globale e dagli effetti più ampi; legandosi al pensiero critico di Maurizio Carta è necessario pensare alle azioni creative – intendo qui ogni progetto che valorizzi il contesto per svilupparlo – come ad una risorsa *strutturale* che continua ad alimentare risposte sempre più efficaci e puntuali per risolvere i problemi che il territorio pone ai suoi abitanti. Una matrice, come esplicitato dallo stesso autore, che produce una serie di azioni concrete che possono essere misurate e valutate nel tempo: alimenta nuovi modi di intendere la città e il quartiere aumentandone il prestigio dall'esterno o l'affezione da parte di chi vi abita; attira nuove energie da integrare con quelle già presenti; intensifica il grado relazionale dei cittadini offrendo loro, tramite spazi fisici o eventi culturali, potenti piattaforme di condivisione.

Un valido aiuto è stato dato in quest'ottica dall'esperienza quarantennale di de Varine in qualità operatore culturale, e più specificatamente in qualità di *agente di sviluppo*, in realtà locali in Francia, in Portogallo e in Brasile. Nella pubblicazione citata l'autore racconta in maniera schematica e puntuale le strategie di intervento e i consigli affinché ogni azione possibile abbia uno sviluppo coerente con le premesse di base e ottenga il raggiungimento degli obiettivi preposti. Interessante appare l'accezione strategica del patrimonio culturale e ambientale interpretato nei suoi diversi usi in merito alle strategie di trasformazione urbana. De Varine distingue infatti l'uso primario, l'uso culturale e l'uso di sviluppo. Il primo si riferisce alla funzione per la quale è stato creato ciascuno dei beni: abitare, ricordare, nutrirsi etc.; il secondo mette in campo un nuovo scopo che mira alla conservazione del bene stesso, al suo godimento estetico e alla trasmissione verso le generazioni future; infine l'uso di sviluppo amplia il concetto del precedente poiché coinvolge non più un limitato numero di persone (turisti, artisti o intellettuali) ma comprende, almeno nelle intenzioni, tutti gli attori del processo che da esso traggono vantaggio nella loro vita quotidiana.

La dimensione di sviluppo costituisce un aspetto non secondario che obbliga a riflettere sul concetto di identità dei luoghi, elemento quest'ultimo costantemente ricercato nei progetti urbani e che rappresenta il presupposto affinché uno spazio pubblico funzioni davvero. Con ogni probabilità non sempre è possibile considerare il patrimonio culturale nella sua globalità e le analisi preliminari, la conoscenza del territorio, sono affidate all'emersione di alcuni elementi d'eccezionalità su cui

agire a livello progettuale; invece appare fondamentale identificare il patrimonio in relazione ai suoi aspetti quotidiani e nel rapporto culturale che si crea con i suoi abitanti. In altre parole, non basta comprendere i punti di forza e di debolezza di un territorio ma saperli contestualizzare attraverso il modo in cui gli abitanti li percepiscono. Pensare di progettare una piazza come soluzione standard potrebbe essere un'azione simbolica ma priva di una reale sostenibilità, di fatto tecnocratica – il nostro paese è pieno di vuoti urbani progettualmente ineccepibili ma non vissuti dagli stessi destinatari – se non si valorizzano i luoghi già presenti e si rafforza il legame culturale, ovvero strettamente legato ai bisogni concreti, tra gli spazi che la comunità riconosce di valore: mi riferisco a mercati dismessi, scuole, monumenti, attività commerciali, sedi di partito, giardini, luoghi di incontro e convivialità.

Se non si procede secondo questa semplice logica, anche se economicamente difficile da sostenere, si corre il rischio di creare esclusione con le azioni culturali stesse poiché la dimensione artistica o l'azione intellettuale potrebbero non essere comprese da chi non parla la stessa lingua degli operatori culturali e dei progettisti, con la conseguenza di produrre un progetto compiuto ma non integrato con il territorio, tradendo la sua efficacia primaria. Per prevenire questa possibilità de Varine chiarisce che il successo di ogni progetto è affidato non solo nel coinvolgimento degli abitanti, quanto nella capacità da parte degli agenti di sviluppo di innescare semi di autodeterminazione, di favorire quindi la partecipazione attiva che prevede non più una co-presenza della comunità in ottica progettuale ma il ruolo di cittadini-attori che in prima persona si rendono responsabili dello sviluppo e, per tale motivo, ne coltivano i traguardi nel tempo. L'azione maieutica richiesta agli operatori del settore consiste quindi nella (ri)attivazione di dinamiche sociali ed economiche di un territorio e dei suoi abitanti fino a *scompare* nel processo di trasformazione, nel nostro caso, degli spazi pubblici.

A tal proposito è utile rintracciare i concetti appena esposti in due casi concreti che in epoche recenti hanno prodotto curiosi e interessanti risultati: è bene precisare che non si tratta di progetti di riqualificazione urbana ma di azioni creative, piccoli interventi dal forte valore sociale e in grado di potenziare gli spazi di riferimento.

La ri-apertura del Mercato Comunale Lorenteggio nel quartiere Giambellino a Milano rappresenta un'interessante azione creativa in ottica di rigenerazione urbana di un polo periferico caratterizzato sia da alcuni elementi di marginalità, conflitto sociale e difficoltà di integrazione, sia da un fermento associativo attivo in loco¹. Il rischio di abbattere le case popolari, costruite durante il fascismo ma private negli anni di regolare manutenzione, ha avuto il merito di attirare l'attenzione verso un quartiere in fermento e oggi interessato da un progetto di riqualificazione promosso dal comune di Milano e da Regione Lombardia, arrivato agli albori della fase operativa². Il risultato è da ascrivere all'azione del Laboratorio di Quartiere Lorenteggio-Giambellino e il suo lavoro di inclusione sociale e culturale promosso sul territorio, la collaborazione delle istituzioni – di ricerca e di governo locale – e in ultimo l'attenzione posta, a livello nazionale, dal lavoro del laboratorio G124 dell'architetto senatore Renzo Piano che ha lanciato suggestioni progettuali in parte accolte nel nuovo masterplan.

L'associazione culturale Dynamoscopio, fortemente radicata nel territorio, ha promosso la ri-attivazione del mercato grazie ad un progetto dal forte valore civico redatto insieme al consorzio dei commercianti in occasione della riassegnazione, nel 2010, degli spazi commerciali: si tratta

dello stesso complesso architettonico potenziato attraverso un intervento di restauro e, cosa più importante, con la destinazione del 10% della SLP a ad attività culturali locali. La vittoria del bando del Comune di Milano e l'inserimento dell'intervento all'interno del progetto culturale *Density* finanziato dalla Fondazione Cariplo, ha portato all'inaugurazione del nuovo spazio nel novembre 2015, attivando uno spazio pubblico cruciale per l'area e potenziando il suo assetto originario. Infatti, all'interno della struttura è stato riservato un box di 20 mq per le azioni promosse dall'associazione al servizio del quartiere come mostre, eventi artistici, incontri e dibattiti. Il suo punto di forza è rintracciabile proprio nella sua ambiguità: situato all'interno di una struttura commerciale, si presenta da una parte legato internamente alle altre imprese economiche – in quanto sede di un'attività culturale – dall'altra esternamente relazionata con spazi già presenti come la Casetta verde, sede delle associazioni locali, la biblioteca, il parco antistante e la parrocchia di San Curato d'Ars – in quanto ulteriore spazio aggregativo.

Si tratta dunque di una vera e propria *piazza coperta* che attrae e identifica le attività culturali di un servizio già presente ma che ha deciso di ampliare il suo impatto sociale: nella stessa logica dei suoi promotori esso si presenta come l'esito di un processo integrato tra visione culturale, lo sviluppo economico e la dimensione sociale e tale combinazione lo rende differente dalla soluzione proposta dal laboratorio G124 che ha immaginato un'attenta ricucitura degli spazi verdi tramite la riconnessione pedonale dei cortili e la destinazione dei piani terra ad attività commerciali. Il *concept* del progetto infatti ruota all'inserimento di altre funzioni per attivare un cambiamento che gli strumenti tradizionali della progettazione urbana non consentono; al contrario il progetto del Mercato Lorenteggio offre una soluzione che ricalca le pratiche suggerite da de Varine per lo sviluppo locale: partire o ri-partire dal patrimonio culturale già presente, ovvero dalla valorizzazione di funzioni attive ma in precedenza prive di una visione condivisa che solo un'azione culturale è in grado di concepire e un'azione creativa di realizzare. Le ragioni, oltre al mantenimento di uno spazio pubblico e utile, risiedono proprio nella percezione degli abitanti stessi, che non vedono un intervento esterno e invasivo ma si vedono coinvolti in un progetto che investe la loro quotidianità – andare a fare la spesa, incontrarsi al bar – ma lo arricchisce di altre occasioni di socialità.

L'attività promossa dall'Associazione MU.Ro. per trasformare alcune aree del quartiere del Quadraro a Roma appare invece stimolante per comprendere le potenzialità dell'arte nel progettare spazi pubblici di qualità; si tratta di un'opera collettiva che nasce nel 2010 dal desiderio di un artista, David "Diavù" Vecchiato, di coniugare, attraverso la realizzazione opere murali, il valore narrativo dell'arte e il potenziale sociale dei luoghi pubblici.

Nel corso degli anni sono stati chiamati diversi artisti nazionali e internazionali³ per realizzare opere lungo i muri abbandonati o sulle case del luogo, pensate e realizzate in contatto dialogico con gli abitanti: il risultato è un "museo a cielo aperto" di ventuno opere che sono unite in un percorso che dal Quadraro arriva fino al quartiere di Tor Pignattara alla riscoperta di una porzione periferica della città di Roma. Il progetto è definito dagli stessi autori *community-specific*, ovvero realizzato con l'interazione e il confronto con i cittadini nel preciso intento di «rispettare e divulgare le memorie, le caratteristiche e l'identità stessa del territorio che la ospita». Ad esempio i murales di Diavù in via dei Lentuli, *Art Pollinates Quadraro*, esemplifica la contaminazione ricercata e possibile tra la

creatività e lo spirito di un quartiere popolare, per lo più estraneo alla dimensione artistica e fino ad allora aderente alla cultura materiale del vivere quotidiano.

Il patrimonio culturale presente – le case e le strade stesse – sono dunque re-interpretate con nuovi significati; lo sviluppo locale in questo caso è misurabile nell'azione preventiva contro il degrado possibile all'interno di un quartiere periferico con elementi di marginalità e politiche sociali a rischio e che è stato oggetto di una *vestizione grafica* inedita e dal forte contenuto sociale.

L'azione creativa infatti risulta un primo importante passo verso una pianificazione ad ampio raggio che si muove su due fronti convergenti. Per prima cosa le opere prodotte risultano contestualizzate, imbevute di un forte senso civico per la continua interazione con gli abitanti quale necessario requisito per la produzione di arte voluta e apprezzata, *funzionale* allo sviluppo locale: secondo quanto riferisce l'associazione sul sito «le opere vengono proposte e discusse coi rappresentanti dei comitati di quartiere e coi cittadini stessi, attraverso social networks e incontri pubblici», mentre la realizzazione curata direttamente dallo staff del MURO⁴. In seconda istanza l'intervento artistico restituisce a coloro che in quartiere vivono e operano un'importante carica di fiducia riguardo al territorio urbano in cui manufatti di fruizione quotidiana vengono valorizzati e trasformati in elementi di identità attraverso un filtro estetico e con l'idea di suscitare interesse e curiosità dall'esterno.

La capacità attrattiva dell'azione creativa diventa quindi una componente preziosa per la definizione di spazi pubblici che siano tali, ovvero riconoscibili e in cui è possibile riconoscersi perché fortemente ancorati al sito. Per fare questo si è reso necessario un cambiamento di valore del muro inteso non più come elemento di delimitazione ma come un dispositivo narrativo in grado di valorizzare il contesto con un linguaggio comprensibile e alla portata di tutti.

La presenza di Murales a Roma non è certo un'iniziativa limitata e circoscritta: un rapido giro in altre zone della città, a Tor Marancia, a Ostiense, a San Basilio, permette di comprendere la reale diffusione del fenomeno di arte pubblica rilanciata da associazioni locali e promossa dalle istituzioni per la caratterizzazione di spazi pubblici ad alto valore identitario in quanto custodi ed espressioni della memoria collettiva urbana: ulteriori esempi del felice connubio tra progettazione urbana e arte sono l'opera dell'artista australiano William Kentridge sui muraglioni del Tevere inaugurata il 21 aprile 2016 (in occasione del Natale di Roma) tra il interesse da parte della cittadinanza, o la partnership fra l'associazione MU.Ro. e ANAS Autostrade per il progetto GRAArt al servizio del recupero delle periferie romane, inaugurato il 6 marzo 2017⁵.

I due esempi dimostrano l'importanza – in un momento storico dove le identità urbane fanno fatica a trovare una propria espressione – di ripartire dalla valorizzazione del patrimonio culturale per individuare i legami con il territorio e le sue peculiarità. Le azioni artistiche si esprimono attraverso non tanto la progettazione di spazi nuovi quanto nell'attivazione di luoghi esistenti in grado di rafforzare l'aspetto civico alla base di una politica sociale efficace.

L'idea stessa della cultura intesa come pratica quotidiana costituisce con ogni probabilità il punto di forza di interventi mirati che sappiano generare pratiche condivise e che siano in grado di superare l'idea stessa di pianificazione territoriale, nell'accezione di risposta univoca ai problemi che pongono i centri urbani. Si tratta in definitiva di riconoscere, da parte degli *agenti di sviluppo* le

pratiche e le dinamiche sociali di un quartiere e di tradurre questa potenzialità, in termini di legami relazionali e riferimenti identitari, a livello spaziale. Così come le attività commerciali al Giambellino hanno garantito una filiera locale arricchita da ulteriori occasioni di scambio culturale; così come i murales hanno permesso la ri-attivazione del parco comunale e delle strade quali luoghi aggregativi, così gli operatori culturali – tra cui è doverosa la partecipazione di un progettista – sono chiamati a coniugare progetti di spazi pubblici non come soluzioni autonome, ma come esito di una visione culturale precedentemente attivata sul territorio: l'esito di tale impostazione potrà risultare meno controllabile e prevedibile nella mente di chi opera ma appare come un'impostazione credibile *a priori* poiché nasce dalle esigenze quotidiane degli abitanti e per questo mira ad essere riconosciuto e vissuto nel modo più naturale possibile.

Se il punto di partenza è dunque analogo al percorso suggerito da de Varine, il punto di arrivo diverge senza perdere i contatti con la dimensione territoriale; infatti, il fine di un simile approccio – codificato in questa sede per sommi capi – non è più la costituzione di un museo o di una struttura che fa ricerca e sviluppo a partire dalle funzioni riscontrate in loco, quanto la valorizzazione di una delle funzioni stesse in quanto custode e fautrice del cambiamento. La riapertura di un cinema, la cura di un parco dove è presente una fiera, la manutenzione di una casa in abbandono possono essere azioni circoscritte che, se unite ad una solida e valida programmazione culturale stilata da e per i cittadini, possono essere in grado di garantire uno sviluppo urbano duraturo.

Note

1 Per una panoramica esaustiva sulle criticità e potenzialità del quartiere milanese si rimanda ai risultati presenti sul sito www.dynamoscopio.it/portfolio_page/vale.

2 Con l'innescarsi del dibattito sul futuro delle case popolari e il nuovo assetto urbano portato dalla costruenda linea 4 della metropolitana cittadina, le istituzioni hanno deciso di stanziare un finanziamento di 96,1 milioni di euro per la riqualificazione urbana (ripartiti tra 79,9 milioni per lo spazio costruito e 16,2 milioni per la vita sociale); quest'ultima si è avvalsa del progetto di ricerca-azione e coesione sociale VALE (Vivere Abitare Lorenteggio ERP) avviato a ottobre 2014 da un'equipe integrata di operatori locali e promossa con il contributo del Comune di Milano. Il progetto di masterplan, elaborato da Regione Lombardia, Aler, Infrastrutture Lombarde, CAIRE e VALE nel 2015, è entrato nell'ultima fase che precede quella operativa; cfr. www.comune.milano.it > riqualificazione Lorenteggio; www.ue.regione.lombardia.it.

3 Gli artisti coinvolti sono: Diavù, Alice Pasquini, Gary Baseman, Marco About Bevivino, Alberto Corradi, Massimo Giacon, Ale Giorgini, Irene Rinaldi, Jim Avignon, Zelda Bomba, Malo Farfan, Mr. Thoms, Ron English, Beau Stanton, Alessandro Sardella, Lucamaleonte, Dilkabear & Paolo Petrangeli, Camilla Falsini, Veks Van Hillik, FIN DAC, Omio 71, Nicola Verlato, Zio Ziegler & Never Dis, Buff Monster. Per maggiori dettagli si rimanda al sito www.muromuseum.blogspot.it.

4 Lo staff è diretto dall'ideatore del progetto David Vecchiato, seguito dai responsabili Giorgio Silvestrelli, Sergio Santangelo e Alessandro Bentivegna, ed amministrato dall'art agency Mondopop.

5 Per il primo progetto, che di recente è stato deturpato da graffiti di anonimi, si rimanda al sito dell'associazione che ha promosso l'iniziativa www.tevereterno.it; per il secondo intervento si segnala il sito www.graart.it.

Bibliografia e sitografia

Briata, P., Bricocoli, M., Tedesco, C. (2009), *Città in periferia. Politiche urbane e progetti locali in Francia, Gran Bretagna e Italia*, Roma: Carocci.

De Varine H. (2005), *Le radici del futuro. Il patrimonio culturale al servizio dello sviluppo locale*, Bologna: Clueb.

Avarello, P. e Ricci, M. (2000), *Dai programmi complessi alle politiche integrate di sviluppo urbano*, Roma: Inuedizioni

Carta M. (1999), *L'armatura culturale del territorio. Il patrimonio culturale come matrice di identità e strumento di sviluppo*, Milano: Franco Angeli.

www.dynamoscopio.it

www.124giambellino.com

www.muromuseum.blogspot.it

www.graart.it

* Architetto e dottore di ricerca in Storia dell'Architettura, Università degli studi di Roma "La Sapienza".

Un mercato creativo per una città creativa

Roberto D'Ambrogio*

Parole chiave: mercato, città, chiosco, bancarella, design.

Cosa

Un mercato nasce per strada.

È una strada. Un percorso.

Un incrocio. Un incontro.

Un bivio. Una scelta.

Una sosta. Una piazza.

Uno scambio. Un confronto.

Un mercato vive per strada.

Persone. Cose. Idee. Sensazioni. Progetti. Immagini.

Una meta.

Una città.



Perché

Bolzano nasce come mercato nel XII secolo. Con mura, porte, portici.

L'incontro, lo scambio, il viaggio, la mobilità sono parte integrante della sua identità.

Il tempo ha costruito realtà spaziali diverse, innovative e tradizionali, di espansione e di difesa: segni, oggetti, ambienti, a volte integrati, a volte a sé stanti.

Piazze e castelli. Principi e vescovi. Viali e conventi.

Trasformazioni ed alternanze fra occasionalità e stanzialità. Dalle botteghe artigianali ai negozi, ai supermercati ai centri commerciali, dalle osterie ai wine-bar. Dall'accentramento all'espulsione di attività, dalle torri alle gallerie sfitte, dal rinnovo all'abbandono.

Così si sono consolidate realtà annuali (fiere o mercatini di natale), mensili (mercatini dell'usato o di creatività artigianale) o settimanali (mercati rionali o "del contadino), ma anche cancellate altre attività di vicinato (come negozi o piccoli artigiani di servizio, riparazione, manutenzione).

Da singoli negozi a mercati e fiere, da attività stabili ad ambulanti o occasionali. A favore o a scapito del turismo o dei residenti, in eterno conflitto. Con il sole o con la pioggia che scarica pendolari ed automobili.

Sono così nate strade, piazze con chioschi, bancarelle, edicole. Disegnate o casuali. Standard, dovunque uguali, o particolari, specifiche del luogo. Il design urbano ed il suo arredo è segnato dalla loro presenza. Sono realtà che caratterizzano gli spazi pubblici, la loro identità, la loro stessa motivazione di vita. Sono opere ed eventi che scandiscono i tempi della vita sociale. I quartieri vivono e rinascono in occasione del mercato settimanale o di iniziative occasionali e temporanee. Da una parte la “tradizione” fossilizza stereotipi, che richiedono una revisione ed una scelta di tipologie da mantenere, da rigenerare o radicalmente ricreare, dall'altra le merci cambiano, così come il modo di proporle al pubblico o di trasportarle sul posto.

Lo stesso “regolamento del commercio su aree pubbliche” è superato giornalmente dal ricambio di posti e condizioni di lavoro, di merci e di loro modalità di conservazione. Progressive sono la sparizione o l'ipervalutazione di prodotti tipici e l'introduzione di prodotti esotici, incidendo sulla stessa alimentazione, dai würstel al kebab, dalle mele alla frutta secca, fino a modificare i gusti dei gelati.

I gazebo, le pergole, le verande, i giardini d'inverno segnano gli spazi dei locali pubblici. Diventano a loro volta stand. I bar occupano gli esterni. Offrono cibo, colazioni, aperitivi, a tutte le ore. I coffee break segnano i tempi. La presenza continua di gente offre sicurezza. Anche piacere di lavorare.

Cambiano le proprietà secolari. Cambia il rapporto fra proprietà e lavoro, una volta determinante, oggi spesso assente. I portici erano nati con lavoro, produzione, vendita residenza nella stessa unità edilizia. Dopo lo *zoning* oggi si cerca di recuperare convivenze di funzioni e di generare il *co-working*.

Garantendo l'individualità, l'identità, personale e sociale. La bancarella dice no ai centri commerciali. Come lo “street market”. Il mercato-città delle bancarelle è il luogo dell'incontro. Il luogo che ridà vita ogni settimana, oppure ogni giorno, anche ogni mese, dipende da cosa succede. Ad ogni festa un prodotto. Ad ogni occasione una commemorazione, un ricordo. È l'evento che accoglie. È prendersi cura. Anche della “roba” che prendi. Occorre ridisegnare la storia ed un futuro.

Come

È necessaria innovazione nel criterio stesso di tipologia commerciale con il coinvolgimento degli stakeholders e del target degli utenti: abbiamo così individuato nell'oggetto “chiosco” una chiave con la quale superare la porta ed entrare. Dove catturare l'attenzione, dal carretto gelati alla vegan bike, dalla bancarella allo stand espositivo, dal mercato rionale ambulante al mercato coperto stanziale. Il ridisegno degli oggetti espositivi e dei loro insiemi è una chiave per definire il ridisegno partecipato degli interi spazi pubblici.

Obiettivo è ridisegnare l'espositore minimo (chiosco – bancarella – baracchino - stand – casetta – carretto, stabile-mobile-trasformabile). Si tratta di ridefinire le modalità di esposizione e vendita e dell'inserimento nel luogo: regole predefinite o progressive condivisioni? Intuizioni, singole

esperienze o percorsi di gruppo o di rete. Si tratta di avviare una procedura che fa del permanente rinnovo la sua caratteristica. Annuale o biennale, progressiva (una parte, un settore, un oggetto alla volta) o complessiva; dipende molto dalla sostenibilità del rinnovo e della valutazione (se non riuso) dell'oggetto creato.

Ogni anno richiamare in città l'esperienza e gli esperimenti: quello che funziona e le novità da "assaggiare".

Chi

Si è così creato un laboratorio (lab:bz), un gruppo di lavoro di professionisti, operatori economici e rappresentanti di associazioni culturali e di categoria, che insieme alle Amministrazioni competenti ed alla facoltà di design dell'Università di Bolzano conta di predisporre un primo programma di contatti ed iniziative in grado di puntare in occasione del prossimo semestre a definire e formalizzare un percorso didattico pertinente. Il laboratorio è il risultato anche della rete di associazioni (locali e nazionali) da tempo impegnate nel progetto "città benecomune" (fra le quali Arci, Legambiente, Federazione dell'Economia del Bene Comune in Italia, INU), contando sul sostegno delle amministrazioni, delle parti sociali e delle associazioni economiche.

L'espressione "città creativa" non è stata inequivocabilmente intesa dal nostro laboratorio. Dato il testo della call come punto di riferimento di partenza, si sono presentate ipotesi di lavoro e di metodi attuativi diversi. È stata concordata la parte di termine proposto "promessa di futuro e stimolo all'azione". È stato messo in discussione il contenuto di termini quali sostenibilità, progresso, sviluppo, democrazia, rilevati come vicini a superficialità, individualismo, originalità se non diversità, nel senso di isolamento. Il modo d'uso dei termini definisce appartenenza a gruppi sociali distinti di lingua, quartiere, abitudini, impegno. La genericità delle stesse parole, private di contenuti motivazionali, assimila i concetti alla labilità ed al sogno. La complessità denotata da "sostenibile" viene limitata a "pagabile", quella di progresso a "cambiamento" se non a "rottamazione", quella di sviluppo a "crescita del PIL" o democrazia a "clic con il mouse". I contorni non sono "indefiniti", ma precisamente diversi se non opposti.

Cosa può offrire il concetto di "città creativa" alla comprensione ed alla soluzione dei problemi della città? Il nostro laboratorio sta cercando di dare una risposta partendo da un approccio critico costruttivo, individuando in una prima fase la relazione fra spazi pubblici e creatività nel riconoscimento dell'identità dei luoghi e della loro storia, investendo le caratteristiche multidisciplinari e le diverse competenze ed esperienze dei membri in continuo divenire del gruppo. Per generare forme e spazi occorrono contenuti ed esperienze per non risolversi in un gesto, significativo, ma limitato nella successiva sua comprensione.

Quando

Il contenitore degli oggetti artistici, o almeno artigianali, può diventare a sua volta oggetto artistico, artigianale, comunque di "design". Lo spazio che lo contiene e che definisce diventa a sua volta ri-disegnato, ri-definito, ri-creato, ri-vivibile. Ricreazione diventa la parola chiave del nuovo passo della città. Operazione di progetto e nello stesso tempo di "godimento".

Lo stesso modo di esporre gli oggetti, così come quello di osservarli, gustarli, desiderarli genera competenze sensibili ed entra a far parte del meccanismo scenico del palco teatrale della vendita e del suo valore sociale.

Il percorso è stato avviato (vedi programma ¹), i risultati potranno essere presi in considerazione verso fine anno alla conclusione del semestre didattico e del coinvolgimento dei quartieri e delle diverse realtà urbane prese in considerazione.

Sono stati presi come riferimenti di base le “carte” della terra, della partecipazione, dello spazio pubblico e della città per tutti. Obiettivo è realizzare in tempi brevi una specifica “carta” locale sulla base del regolamento per una città bene comune.

I risultati saranno a loro volta sottoposti alla valutazione del bilancio del bene comune promosso sulla base della tabella ².

¹PROGRAMMA

1. Costituire rete stakeholders
2. Coinvolgere gli studenti
 - a. UNI & Design
 - b. scuole superiori
3. Documentare lo stato di fatto
 - a. fotografie
 - b. disegni/piante/localizzazione
 - c. interviste
4. Evidenziare le esigenze:
 - a. degli stakeholder (commercianti/artigiani/associazioni)
 - b. degli utenti cittadini
 - c. degli utenti locali
 - d. dei turisti
5. Coinvolgere gli utenti nelle proposte
 - a. studenti
 - b. abitanti
 - c. produttori e consumatori
 - d. costruttori e riparatori
6. Raccogliere il prodotto in piano-progetto-regolamento

STRUMENTI:

1. Regolamento per una città bene comune
2. Carta della partecipazione
3. Carta dello spazio pubblico
4. Carta della città per tutti (accessibilità)
5. Bilancio del bene comune ²

MATRICE DEL BENE COMUNE per comuni v1.01

Valore Portatore d'interesse	Dignità dell'essere umano	Solidarietà	Ecosostenibilità	Equità sociale	Co gestione democratica & trasparenza
A) Fornitori	A1: gestione etica delle forniture Confronto e discussione fattivi sui rischi dei prodotti/servizi acquistati esternamente; rispetto di criteri sociali ed ecologici nella scelta dei fornitori di beni e servizi				
	90				
B) Finanziatori	B1: gestione etica delle finanze Attenzione ai criteri sociali ed ecologici nella scelta dei servizi finanziari, investimenti e finanziamenti orientati al bene comune				
	30				
C) Personale e titolari cariche elettive; volontari coordinati dal comune	C1: Qualità del posto di lavoro e parità di diritti	C2: Equa ripartizione del reddito da lavoro	C3: Comportamenti ecosostenibili del personale, dei titolari di cariche elettive e dei volontari coordinati dal comune	C4: Equa ripartizione del reddito	C5: Democrazia e trasparenza dell'organizzazione interna
	90	50	30	60	90
D) Cittadini, abitanti & residenti (inclusi ospiti, pendolari, e richiedenti asilo); aziende con la sede in loco; volontari indipendenti. Altri comuni e autorità	D1: Relazioni etiche con cittadini, abitanti, residenti, proprietari, aziende, etc.	D2: Solidarietà con altri comuni	D3: Servizi improntati sulla sostenibilità	D4: Servizi improntati sul sociale	D5: Cooperazione democratica attiva volta ad aumentare gli standard sociali ed ambientali
	50	70	90	30	30
E) Contesto sociale territorio, popolazione, generazioni future, società civile, concittadini e natura	E1: Creazione delle condizioni per una vita dignitosa, per le generazioni attuali e future	E2: Contributo alla collettività	E3: Riduzione dell'impatto ambientale	E4: Politica di bilancio e politica sociale orientate al bene comune	E5: Trasparenza sociale e codecisione
	30	40	70	60	30
Criteria negativi	N1: Violazione delle norme ILO/dei diritti umani	N4:	N7: Impatto ambientale illegittimo	N10 Privazione dei diritti nei confronti della popolazione	N14: Mancanza di trasparenza
	-200	-200	-200	-200	- 100
	N2: Prodotti che violano la dignità umana, ad esempio mine antiuomo, energia nucleare, OGM	N5:	N8: Violazioni di norme ambientali	N11: Riduzione dello spazio pubblico	N15: Azioni che ostacolano un comitato aziendale
	-200	- 100	-200	- 150	- 150
	N3: Forniture o cooperazione con aziende che violano la dignità umana	N6:	N9	N12: Riduzione del personale/dei posti di lavoro e congedi per malattia	N16: Mancata dichiarazione di tutti i flussi finanziari a Lobby / Iscrizione al registro europeo delle Lobby
	-150	- 200	- 100	-200	- 200
				N16: Esclusione sociale	N17: Eccessivo divario reddituale
				- 200	-100

Descrizioni dettagliate degli indicatori si trovano nel "Manuale del bilancio del bene comune per comuni" presente sul sito www.economia-del-bene-comune.it Si prega di far pervenire feedback ai responsabili dei singoli indicatori (i dati di contatto sono disponibili sul sito).

* architetto, city maker
presidente arcispedale, centro servizi cultura e volontariato

L'AQUILA – SPAZI URBANI COME “LINK” SOCIALI

Dunamis architettura: Stefano Balassone*, Lorenzo Cantalini**, Giovanna Marchei***

Parole chiave: identità, trauma, temporaneità, link, sociale.

La Città Creativa: tempo e spazio nei luoghi

Definire una città è cosa assai difficile: gli insediamenti urbani vivono di dinamiche così complesse che oggi è arduo riuscire a formalizzarle in un'unica definizione. Partendo dalla semplice descrizione del sociologo urbano Louis Wirth (1897-1952) possiamo inquadrare la città in un *“insediamento relativamente vasto, denso e duraturo di persone socialmente eterogenee”*¹, a cui è fondamentale, per noi, aggiungere un ulteriore ingrediente: l'identità uomo-luogo. Le nostre città, infatti, sono caratterizzate da uno scenario fisico fondato sul patrimonio storico-artistico che rappresenta il *“canale indissolubile di comunicazione tra presente e passato e il condizionamento del presente sul futuro”*². È proprio la persistenza di un centro storico, depositario di ricordi, a determinare la storia particolare di ogni insediamento urbano, e l'appartenenza di una comunità³.

L'associazione psicologica tra esperienze significative e il contesto in cui queste accadono, definisce quegli elementi che legano i cittadini ad un luogo, come ad esempio le tradizioni, rendendo possibile trasformazioni e stratificazioni urbane. In condizione di normalità, tali trasformazioni sono caratterizzate, negli spazi urbani storicizzati, da lente alterazioni. Questo graduale processo di modifica, che le attività umane apportano continuamente, genera condizioni tali da far identificare una comunità con la parte più antica della propria città, a differenza degli spazi urbani periferici che, mutando continuamente e in maniera rapida, non consentono di depositare e mettere in comune una memoria.⁴

Negli anni in cui i libri sono ancora allineati negli scaffali e i piatti accuratamente posati nella credenza, i tempi del vivere quotidiano si evolvono, accumulati dalla presenza costante delle medesime scene urbane, caratterizzate univocamente da spazi e luoghi che si elevano a simboli.

Cosa succede quando un evento traumatico improvvisamente cancella questo “contenitore urbano tradizionale”?



Fig. 1 Diagramma temporale di evoluzione di una città a seguito di un evento eccezionale

Un sisma, così come tutti gli eventi catastrofici, genera nella percezione comune, un'interruzione temporale e spaziale creando, inevitabilmente, "un prima" che assume le vesti di unico punto di orientamento per la collettività. In realtà questa interruzione è soltanto una cesura apparente. Non potendo, infatti, arrestare lo scorrere del tempo, l'individuo gradualmente rientra nel proprio vivere quotidiano, ma lo fa in spazi e luoghi profondamente alterati e non più capaci di generare quell'identità uomo-luogo prima definita. Pertanto, senza un luogo identitario, la comunità vive in una costante attesa di riappropriarsi di tutti gli spazi presenti nella memoria e di tornare a vivere sulla scena di sempre. Tale aspettativa porta con sé un presente di vuoto urbano e di silenzio sociale, che, accomunando l'intera cittadinanza, deve costituire il punto di partenza di ogni riflessione per far diventare vita l'attesa, trasformando una storia su sfondo bianco, in un vivere in costante riappropriazione.

La temporaneità (qui intesa non come provvisorietà, ma come riappropriazione della continuità temporale che ci lega ad un luogo) dipende strettamente dalla presa di coscienza che il processo di risveglio della comunità e dei luoghi urbani che la rappresentano non può che essere un processo lungo e complesso. In questa frazione transitoria, in cui la città è sospesa tra ciò che è stato e ciò che potrà essere, occorre intervenire in primis sul silenzio sociale attraverso azioni in grado di contrastare l'assenza di città e restituire al tempo il valore di memoria.

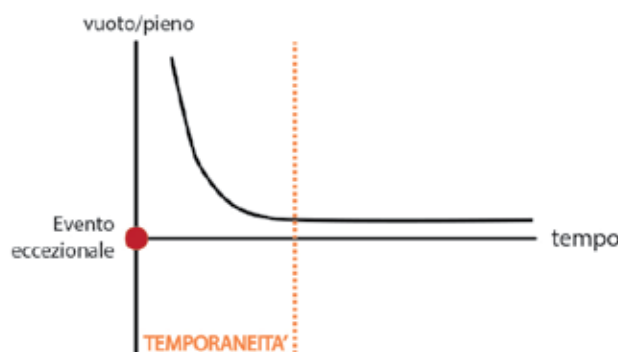


Fig. 2a Temporaneità: relazione vuoto/pieno e tempo



Fig. 2b Temporaneità: evoluzione degli spazi sociali

Condiviso il percorso con la collettività, sarà importate tracciare orizzonti temporali di avvicinamento alla città futura che vede nella progressiva gestione degli spazi vuoti e dei pieni architettonici il fondamento del processo di riconquista, allargando il campo visivo ad ambiti territoriali più ampi che non riguardano unicamente la consolidata città storica ma abbracciano tutte quelle realtà intermedie, come le zone periferiche, che mancavano di identità anche prima del terremoto. Gli spazi aperti, le aree verdi e tutte quelle zone di transito e relazione tra i pieni architettonici dovranno diventare i luoghi della "temporaneità" capaci di connettere fisicamente le persone e di ricreare quel legame luogo-cittadino interrotto bruscamente dal sisma. Un processo virtuoso che renderà il percorso di ricostruzione sostenibile per tutta la collettività, attrattivo per bacini di utenza più ampi e costruttivo per le generazioni che dovranno ricevere i progetti e le azioni messe in campo oggi. Il vuoto in queste prima fase sarà lo strumento per riconquistare il territorio in un dialogo costante con i pieni architettonici che mano a mano vengono recuperati. Se

l'architettura, infatti, ha il potere di scandire e mediare il tempo per l'uomo, un uso multi temporale degli spazi può essere la soluzione creativa per rigenerare il rapporto uomo-spazi urbani-tempo. La priorità sarà quella di analizzare i progetti su scala urbana, esplorando il tempo nel suo rapporto con lo spazio rendendo la città resiliente ed adattabile, ovvero in grado, anche nel futuro, di saper recuperare spazi e funzioni in base al mutare delle esigenze, siano esse connesse al variare delle condizioni sociali che ad altri eventi eccezionali.⁵

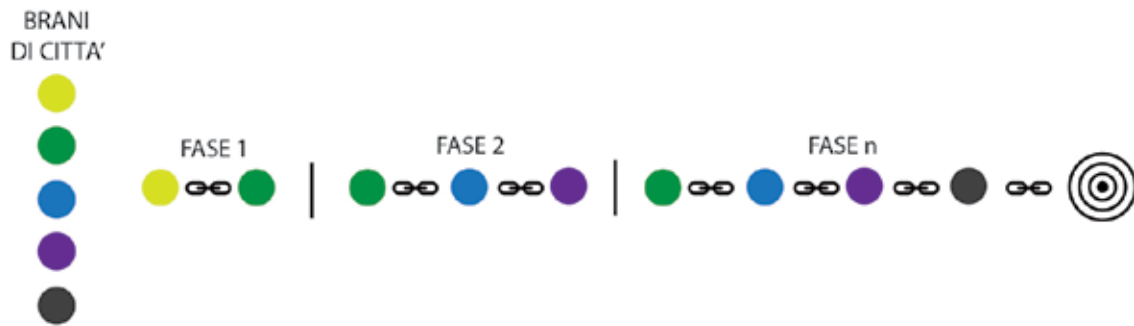


Fig. 3 Il ruolo dei brani di città come link sociali nella ricucitura del tessuto urbano

L'Aquila che fu

L'Aquila prima degli eventi del 2009 era una città che, come tante altre realtà della provincia italiana, viveva secondo una logica tipicamente monocentrica. Lungo le ripide vie e nelle tante piazze, popolate da un numero insolitamente alto di edifici religiosi (è nota per essere la città delle 99 chiese), era facile rileggere tracce e testimonianze dell'evolversi, lungo i secoli, della vita nelle aree montane dell'interno. Sulle facciate tardo-romaniche delle chiese, negli esempi di elegante architettura rinascimentale, come anche nei tratti dei tanti palazzi nobiliari, si ritrova il rapido succedersi di epoche di grande splendore economico alternate a secoli bui, molto spesso legati a rivoluzioni commerciali, epidemie o ricorrenti catastrofi naturali che da sempre cadenzano la storia del luogo.

Presenza costante lungo i secoli, l'abitato interno alla cinta muraria ha da sempre accolto tutte le funzioni vitali della comunità, rappresentandone la più completa essenza.

L'Aquila è da quasi tutti gli storici associata al concetto di città-territorio, nata come *civitas nova* presumibilmente nel corso del XIII secolo in un luogo nuovo ed equidistante da tutti i precedenti insediamenti di epoca romana, ma costantemente in rapporto con le comunità fondatrici che vi si riconoscevano direttamente grazie al legame fra parti di città ad esse afferenti (i vari *locali*) e il castello di origine⁶. Questo legame, dapprima fondamentale nell'economia produttiva locale basata sulla pastorizia, sul commercio della lana e sulla coltivazione di prodotti di nicchia (come ad esempio lo zafferano), ha continuato a caratterizzare il rapporto fra il capoluogo e le popolazioni dei borghi della valle dell'Aterno anche nei periodi più recenti, nei quali il centro abitato è sempre rimasto un polo di forte attrazione sociale e culturale.

La città dentro le mura era, prima del sisma, luogo eletto di vita quotidiana per l'intera popolazione della valle. Racchiudeva al suo interno la pluralità di funzioni che vanno dalla residenza, che vedeva situate in pieno centro le proprietà più ambite e prestigiose, alle sedi di tutte le istituzioni

culturali, prime fra tutte l'Università, la biblioteca provinciale S. Tommasi, il Teatro Stabile, gli archivi e il conservatorio, fino alle principali sedi amministrative e funzioni pubbliche ad eccezione del solo ospedale regionale, allontanatosi solo recentemente dalla storica sede centrale. In questo contesto ogni cittadino consumava la sua routine quotidiana, certo di potersi recare fra le vie del centro, per svago o per lavoro, e trovarvi comunque a qualsiasi ora del giorno occasione di vita sociale, incontrando conoscenti e amici di sempre, così come i commercianti e professionisti di fiducia.

La città esterna al centro storico si era sviluppata soprattutto in direzione ovest e, come in molti casi analoghi, è stata da subito caratterizzata da una crescita piuttosto rapida e disordinata che ha visto la funzione residenziale occupare, ma non completare, ampi brani del territorio situato nelle fasce immediatamente prossime al centro fino alle più esterne che, solo in alcuni casi, avevano raggiunto fino a inglobare i più vicini borghi dei dintorni.

L'Aquila si frantuma

Il 6 aprile 2009 alle ore 3.32 un evento sismico di magnitudo 6,3 della scala Richter colpisce la città di L'Aquila e viene avvertita su una vasta area comprendente tutto il Centro Italia. La regione più colpita è l'Abruzzo con un bilancio definitivo di 309 morti, 1600 feriti, 65.000 sfollati. Il sisma ha apportato danni notevoli al patrimonio culturale: tutte le chiese, a partire dalle più importanti basiliche, sono dichiarate inagibili per lesioni o crolli, assieme al Forte spagnolo, uno dei suoi simboli, a tutte le sedi delle istituzioni culturali e ai palazzi del centro storico.

In 23 secondi le onde sismiche hanno frantumato l'identità di una comunità distruggendo non solo affetti e legami, ma le certezze della città stessa. In 23 secondi ogni processo urbano si è arrestato minando improvvisamente tutti i luoghi del vivere comune da sempre coincidenti con il tessuto storico consolidato.

La mente di ogni aquilano ha, sin dalle prime ore successive al terremoto, vissuto una lotta interiore fra cuore e ragione ove il primo portava spontaneamente al rifiuto nell'accettare lo stato delle cose in una logica di incredulità e conseguente senso di spaesamento.

Nella nuova realtà, la prima trasformazione radicale degli spazi urbani che si è presentata è stata la trasformazione delle principali arterie di traffico urbano in luoghi improvvisamente pedonalizzati, dove centinaia di individui si sono ritrovati a vagare per la città nella speranza di incontrare qualche volto familiare, facendo di questi luoghi un inaspettato centro di vita sociale.

Intanto l'imponente ed efficiente macchina dell'emergenza prendeva possesso della città e in tempi strettissimi individuava i siti adatti all'impianto dei campi tende, destinando all'accoglienza aree dalle funzioni più disparate come stadi, impianti di atletica o spazi verdi antistanti le più importanti basiliche. È in queste distese seriali di tende azzurre che nei primi mesi di vita post-sisma si sono intrecciate gran parte delle vicende del vivere sociale; per alcuni convivenze scomode e forzate, per tanta parte della popolazione anziana un insostenibile allontanamento dai confort e dalle abitudini (pochi articoli hanno raccontato dell'eccezionale tasso di mortalità registrato nei mesi successivi al sisma in questa fascia di popolazione), ma per molti anche occasione di nuove amicizie e luoghi, comunque, dove tanti cittadini hanno sviluppato un senso di coesione sconosciuto in tempi di normalità. Fra le tende sono nate associazioni di cittadini, collettivi e movimenti civici nella

convinzione che l'impegno di tutti potesse aiutare ad accorciare i tempi del "ritorno alla normalità". E' proprio questa illusione, alimentata dal senso di improvvisa privazione vivo in ciascuno, che ha da subito distolto l'attenzione dal lungo periodo di "temporaneità" che la città aveva appena iniziato a vivere.

L'Aquila continua



Fig. 4 Skyline di L'Aquila con gru

La fine dell'emergenza è stata sancita dall'avvenuta ricollocazione di tutti gli sfollati nelle varie tipologie di alloggi provvisori. Questo è il momento in cui tutti i cittadini sono stati costretti a prendere coscienza del fatto che, dinanzi a loro, si apriva una fase di indeterminazione nella quale la vita sarebbe stata scandita da nuovi ritmi e, nella quasi totalità dei casi, vissuta in nuovi luoghi.

Ufficialmente la fine dello stato di emergenza, dichiarato a seguito del terremoto di L'Aquila, è legata all'approvazione della legge n. 134 del 7 agosto 2012. Con questa norma veniva anche sancito il termine temporale entro cui i comuni interessati, ai quali è stato contestualmente affidato il pieno governo del territorio e la conseguente gestione della ricostruzione, erano tenuti a predisporre i piani di ricostruzione, strumento attuativo della ricostruzione stessa (così come definiti già dalla legge n. 77 del giugno 2009). La stessa legge n.134/2012, nel definirne i contenuti, stabilisce che questi piani sono finalizzati a quantificare le esigenze finanziarie per la ricostruzione nonché a disciplinare le modalità di attuazione ed il cronoprogramma degli interventi sul centro storico, ma ne richiama anche la valenza urbanistica laddove vi siano contenuti che "aggiornano, modificano o integrano" il vigente P.R.G.

Questi piani, troppo spesso caratterizzati da un cammino di approvazione molto travagliato, hanno in genere disatteso le aspettative per quanto riguarda la programmazione temporale e il

pieno sfruttamento delle potenzialità affidategli dalla norma nel campo della reale progettazione della città futura, facendone di fatto solo un documento di programmazione economica.

Per quanto concerne la ricostruzione esterna ai centri storici si è proceduto affrontando dapprima gli edifici che avevano riportato danni esclusivamente agli elementi portati e, successivamente, quelli con danni anche alle strutture portanti (la cosiddetta ricostruzione pesante). Questo processo, governato dal solo ordine di protocollo delle pratiche di richiesta contributo (unite ai progetti di riparazione/ricostruzione), ha concorso a restituire le abitazioni ad una larga fetta della popolazione, ma non a ricostruire in loro il senso di città.

È in questa prima fase che i centri, ma in particolare quello del capoluogo, sono stati sostanzialmente inaccessibili e del tutto svuotati del loro contenuto di vita. È in questa fase che si è anche materializzato uno dei principali fattori di negatività che ancor oggi caratterizzano la ricostruzione e cioè il definitivo scollamento, in termini di tempi di attuazione e conseguentemente anche di obiettivi sociali e urbani, fra la ricostruzione pubblica e privata; la prima sta infatti procedendo a velocità decisamente più ridotta, ostacolata dalle difficoltà di attuazione, dalle tortuose vie dei canali di finanziamento, così come dalle riforme delle amministrazioni coinvolte o delle norme che ne regolano l'agire.

L'Aquila: spazi urbani come "link" sociali

Preso coscienza dei lunghi tempi necessari per mettere in atto il processo di ricostruzione della città e dell'impossibilità di poterla riavere com'era prima del terremoto, sarà indispensabile definire un perimetro ideale in grado di invertire i movimenti centrifughi di sviluppo urbano, formati dopo il sisma, creando forze centripete capaci di portare la città a crescere su se stessa, ovvero all'interno di una ipotetica "città non finita"⁷. Sarà la capacità di riconnettersi al proprio centro a determinare il rigenerarsi di tutte quelle dinamiche sociali che rendono una città un organismo vivo e in continua modificazione, poiché nessuno potrà cancellare quel legame tra centro storico e il cittadino. Questo perimetro costituisce il limite entro cui attivarsi per trasformare una città, ancora sotto gli effetti traumatizzanti del terremoto in una città creativa in grado di rigenerarsi.

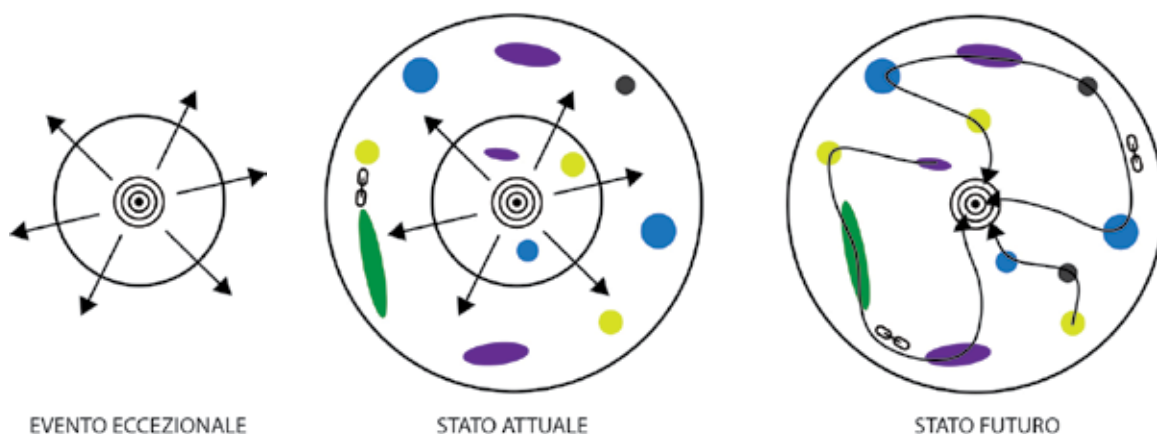


Fig. 5 Fasi del processo evolutivo urbano post-trauma

Nel caso in esame, il perimetro di riferimento può essere fatto coincidere con quello che oggi è amministrativamente il Comune di L'Aquila che, in tutta la sua notevole estensione (L'Aquila conta ben 48 frazioni), è stato coinvolto nel naturale fenomeno di dispersione della popolazione, amplificato anche dalla dislocazione delle 19 aree scelte per gli insediamenti del progetto C.A.S.E.. Ad oggi proprio le piccole frazioni, soprattutto quelle più prossime alla città e alle aree C.A.S.E., costituiscono le realtà più densamente abitate, anche a causa della parallela dislocazione su vasta scala di tutte le funzioni sociali, prime fra tutte le istituzioni scolastiche e culturali.

Questo sistema urbano, interessato da processi ricostruttivi a diverse velocità, avrà inevitabilmente bisogno di una nuova rete di relazioni, intese sia come collegamenti che come punti di contatto. Tali legami, per essere efficaci, devono agire in primo luogo sul piano sociale perché, come già ricordato, caratteristica saliente di un insediamento umano è proprio quella del vivere sociale, *trait d'union* etimologico fra le parole città e civiltà.

Gli spazi urbani in grado di trasformarsi e di assumere la valenza di link sociali possono essere, come le drammatiche esperienze passate ci hanno dimostrato, scoperti nei luoghi più inattesi agli occhi di chi si avvicina alla lettura della città con lo sguardo della memoria. L'evento traumatico alle nostre spalle, infatti, ha sì creato un vuoto, ma anche aperto innumerevoli possibilità di reinterpretazione dello spazio urbano, facendo molto spesso tabula rasa delle routine di vita degli/negli spazi della città.

È bene ricordare come la potenzialità di un luogo sia indissolubilmente legata allo scorrere del tempo e, al contempo, la relazione dinamica che lega l'architettura e la cultura renda spesso piccoli innesti, possenti motori di trasformazione. Esempio riuscito di un simile intervento può, ad oggi, essere considerata la rivitalizzazione del parco del castello cinquecentesco (luogo interno ma situato ai margini del centro e prima del sisma decisamente poco frequentato), avvenuta a seguito della realizzazione del nuovo auditorium temporaneo firmato dallo studio Renzo Piano.



Fig. 6 Confronto tra i vecchi luoghi sociali e i nuovi spazi di vita urbana (sx corso Federico II; dx Auditorium del Parco)

In questo quadro, considerando come il percorso verso la città futura è di certo ancora molto lungo, è essenziale di volta in volta interrogare la città e cercare al suo interno risposte efficaci ai bisogni del momento; la costante creazione di link sociali in continuo divenire, può interconnettere efficacemente i vari ambiti urbani e invertire le dinamiche sociali attualmente in atto. La realizzazione e la successiva trasformazione di una rete di relazioni costituita da percorsi, spazi pubblici, strutture culturali o ricreative, dovrà restituire forma ad attività sociali e relazionali che hanno perso riferimenti, aiutando la comunità a riappropriarsi dei luoghi della memoria attraverso la scoperta, al loro interno, di una città in trasformazione. Il motto dovrà essere quello di “Architettare” i brani di città progressivamente disponibili, renderli fruibili, vitali ed attrattivi, compatibilmente con le attività di ricostruzione, al fine di rendere realmente partecipato il processo di rinascita.

Note

¹ Wirth L. (1998)

² Benevolo L. (2007), pg 3

³ Benevolo L. (2007)

⁴ Crf. nota 3

⁵ AA.VV. (2011)

⁶ Clementi A., Piroddi E. (2009)

⁷ Per città “Non finita” si intende una via di mezzo tra la così detta “città da ristrutturare”, ovvero quella parte di città esistente solo parzialmente configurata e scarsamente definita che richiede consistenti interventi di riordino, miglioramento e completamento, e la “città della trasformazione”, ovvero aree rimaste libere ed edificabili.

Riferimenti

- AA. VV. (2011), *Theme European 12, adaptable city - la ville adaptable*, La Grande Arche, Paris
- Benevolo L. (2007), *La città nella storia d'Europa*, Editori Laterza, Bari
- Cimbolli Spagnesi G., *Per la rinascita del centro storico di L'Aquila e dei borghi del contado*, in *Arkos* n. 20, Luglio-Settembre 2009, pp. 18-20
- Clementi A., Piroddi E. (2009), *Le città nella storia d'Italia, L'Aquila*, Editori Laterza, Bari
- Koolhaas R. (2000), *Delirious New York. Un manifesto retroattivo per Manhattan*, Mondadori Electa, Milano
- La Cecla F. (2008), *Contro l'architettura*, Bollati Boringhieri editore, Torino
- Sterling B., *La città virtuale*, in Gibson W. Sterling B., *Parco giochi con pena di morte*, Arnoldo Mondadori Editore, Milano 2001, pp 48-70
- Wirth L. (1998), *l'urbanesimo come modo di vita*, Armando Editore, Roma

* PhD "Recupero, Progetto e Tutela nei Contesti Insediativi"

** Specialista in Restauro dei Monumenti

*** Architetto

LANDesign®: storicamente-naturalmente-creativamente

Sabina Martusciello*, Maria Dolores Morelli **

“Il nuovo stile di vita” è “una grande esperienza creativa (...) richiede che le persone con interessi comuni, si uniscano e lavorino insieme”.

Questa modalità progettuale si ritrova in LANDesign® che struttura una relazione “empatica” tra natura e artificio, territorio e design attraverso la filiera dell’innovazione [università+scuole+famiglie+enti+aziende] con apporti interdisciplinari. LANDesign® condivide la definizione di creatività come “capacità di unire elementi preesistenti in combinazioni nuove, che siano utili e ed eleganti” e recupera spazi delle città degradati convertendoli in giardini-orti per coltivare cultura e valori. LANDesign® utilizza tre fasi: “storicamente” analisi e studio della caratteristiche dei luoghi della città; “naturalmente” studi ambientali per la cura degli spazi; “creativamente” oggetti di social design, co-progettati con le fasce di età alle quali sono rivolti i prodotti.



LANDesign®, Progetto di Ricerca Applicata (Responsabili scientifici Prof. Sabina Martusciello, Prof. Maria Dolores Morelli)¹ Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale Università degli Studi della Campania “Luigi Vanvitelli”; Dipartimento di Farmacia, Università degli Studi di Salerno con Benecon Centro Regionale di Competenza per i Beni Culturali Ecologia Economia; Regione Campania e Direzione Generale MIUR Campania, “di alto profilo culturale, scientifico e umanitario”,

aderente ai valori fondanti del BIE (pace, tolleranza, dialogo, ecc.), è impegnato dal 2010 nel recupero di aree esterne abbandonate all'incuria riconvertite in orti urbani o giardini d'agricoltura ubicate soprattutto nelle strutture scolastiche, per diffondere la cultura del territorio, la sua rigenerazione e le sue tradizioni attraverso la filiera virtuosa [Università + Scuola + Famiglie + Enti + Aziende].

LANDesign® da giugno 2010 a gennaio 2017 ha ottenuto, anche attraverso la redazione di Concorsi Internazionali sul tema, i seguenti risultati: 420 scuole di ogni ordine e grado coinvolte nel Progetto; 1790 studenti universitari tutors del Progetto nelle scuole; 50.000 allievi delle scuole partecipanti; 28.000 famiglie; 308 Orti realizzati nelle scuole; 290.000 mq di aree esterne delle scuole abbandonate all'incuria recuperate ad orto; 1370 giorni dedicati al progetto educativo; 650 prodotti di social design realizzati di concerto tra gli studenti di Design e gli allievi delle scuole come co-progettisti.

L.A.N.Design® è acronimo di *Local Area Network Design: Local*, perché il progetto affonda le proprie radici nel luogo dal quale estrae tracce per il suo ridisegno; *Area*, suolo inteso come bene comune, limitato non rinnovabile che si vede, si tocca, si ascolta, si gusta, si percepisce; *Network*, rete di incontri, di stimoli reali di persone che condividono un percorso del fare partendo dalla propria terra, per pratiche virtuose generate utilizzando i principi della progettazione partecipata e comunicativa: "il metodo saper ascoltare, saper respirare, saper osservare, saper toccare", coinvolgendo abitanti ed esperti multidisciplinari nella scelta delle azioni di riqualificazione degli spazi urbani, le fasce più deboli, bambini e adolescenti, ovvero i soggetti soggetti che utilizzeranno nel futuro la città. Il coinvolgimento è stato operato con visite guidate alle aree interessate, domande, questionari e video svolti dagli alunni della scuola e studenti guidati dai docenti, per realizzare proposte di miglioramento della qualità dell'abitare e del vivere.

LANDesign® ha ricevuto la menzione da "ADI COMPASSO D'ORO INTERNATIONAL AWARDS 2015", è testimonial de "Le Università per EXPO 2015" e "Progetto Scuola EXPO 2015", è vincitore del "Premio Speciale Progettazione partecipata" e del "Premio on line / Sezione opere realizzate" del X Concorso IQU 2015 (Innovazione e Qualità Urbana) promosso dal Gruppo Maggioli; Il Premio del Concorso Internazionale di Design promosso da POLI.Design del Politecnico di Milano "Le 5 stagioni 2015"; III Premio del Concorso "Ars. Arte che realizza occupazione sociale" Fondazione Accenture con Menzione speciale del MIBACT Ministero dei Beni e Attività Culturali e del Turismo nel 2013; Premio "OSCAR GREEN" Coldiretti nel 2011.

Questa buona pratica di co-progettazione ha avuto origine nell'Abazia di San Lorenzo ad Aversa, sede del Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale: 7000 mq di "pattumiera a cielo aperto", grazie al lavoro congiunto di docenti con competenze disciplinari differenti (architetti, designer, agronomi, pedologi, storici, matematici, ecologi, sociologi) studenti, dottorandi, personale tecnico-amministrativo, famiglie, sono stati riconvertiti in un orto/frutteto.

Per la stesura della XIII edizione del Concorso "LANDesign®", il Progetto di ricerca applicata® ha accolto la "riflessione insieme gioiosa e drammatica" del Santo Padre Francesco, *LAUDATO SI' Enciclica sulla cura della casa comune*, rivolto alle Scuole di ogni ordine e grado e alle Università per attuare pratiche concrete partecipate attraverso "un dialogo multidisciplinare".

Landesignazione

Il progetto di ricerca applicata **Landesignazione** è un lavoro di architettura e design che si occupa di progettare spazi di relazione tra il territorio urbano e il paesaggio rurale. Il progetto è stato realizzato in collaborazione con il Comune di Salerno e il Consorzio Agrario di Salerno.

Comune di Salerno
22 sedi scolastiche

14 MAGGIO 2015

PREMIO IQU

Il Premio IQU 2015 promuove "il confronto di idee e di innovazioni progettuali" nel campo del paesaggio urbano e del territorio rurale. Il premio è riservato a studenti di architettura, ingegneria e design, per un lavoro di ricerca e di progettazione che sia originale e innovativo.

9 MAGGIO 2015

ADI COMPASSO D'ORO INTERNATIONAL AWARD

MENZIONE
Design for Food and Nutrition

02 DICEMBRE 2015

NATURALMENTE

INFANZIA CLASSE 1+

"saper respirare"

«Conservare lo spirito del mercato libero di ieri per tutta la vita, vuol dire conservare la capacità di riconoscere il piacere di capire, la regola di commercio. Bruno Munari»

“Tutti possiamo collaborare come strumenti di Dio per la cura della creazione, ognuno con la propria cultura ed esperienza, le proprie iniziative e capacità” dice Papa Francesco e afferma che “ogni cambiamento ha bisogno di motivazioni e di un cammino educativo (...) un invito urgente a rinnovare il dialogo sul modo in cui stiamo costruendo il futuro del pianeta. Abbiamo bisogno di un confronto che ci unisca tutti, perchè la sfida ambientale che viviamo e le sue radici umane, ci riguardano e ci toccano tutti”.

“Dal momento che tutto è intimamente relazionato (...) e che gli attuali problemi richiedono uno sguardo che tenga conto di tutti gli aspetti della crisi mondiale, propongo di soffermarci adesso a riflettere sui diversi elementi di una ecologia integrale, che comprenda chiaramente le dimensioni umane e sociali”. Gli obiettivi del Concorso “LANDesign® per la cura della casa comune, 2016-2017” pertanto sono:

- una “nuova ecologia umana” poiché “tutto nel mondo è intimamente connesso”;
- “altri modi di intendere l’economia e il progresso”;
- “la cultura dello scarto e la proposta di un nuovo stile di vita”

con processi creativi tesi al benessere delle persone e alla salvaguardia del territorio.



I partecipanti al Concorso, al fine di “unire tutta la famiglia umana [...] poiché sappiamo che le cose possono cambiare”, costituiscono gruppi di progetto eterogenei appartenenti alla rete [Università + Scuola + Famiglie + Enti + Aziende] per la “ricerca di uno sviluppo sostenibile e integrale” attraverso una o più AZIONI CONCRETE: ORTI CORTI - riqualificazione di uno spazio abbandonato della Scuola o delle Università, un’area verde incolta da riconvertire ad orto o frutteto, uno spazio chiuso non utilizzato adibito ad un nuovo uso, una strada, un giardino, una piazza in prossimità

dell'edificio scolastico o universitario; ORTI LUNGHY - monitoraggio e manutenzione di un'area già riqualificata (scolastica, universitaria o uno spazio urbano); OGGETTI DI SOCIAL DESIGN - prodotti per lo spazio cittadino realizzati nel rispetto dell'ambiente e del benessere delle persone.



In aderenza alla triade vitruviana - *venustas utilitas firmitas* – e ai principi del LANDesign®, le azioni concrete si sviluppano nelle tre fasi: “storicamente”, “naturalmente”, “creativamente” , rispondendo a 6 requisiti 3F + 3E: *Forma*, connotazione esteriore, risultato di un’evoluzione progettuale chiara e consapevole; *Funzione*, uso appropriato del prodotto nella relazione uomo/ ambiente; *Fattibilità*, analisi della struttura necessaria e sufficiente per la conformazione del prodotto; *Ecologia*, ‘oixos+logos’ studio dei rapporti benevoli tra uomo e ambiente determinati dall’uso del prodotto; *Economia*, da ‘oixonomia’ giusta distribuzione delle parti, anche rispetto ai costi/benefici del prodotto; *Emozione*, reazione affettiva intensa tesa a indurre sane abitudini culturali e sociali, con creatività e passione.

Note

ⁱ Gruppo di progetto: Carmine Gambardella, Andrea Buondonno, Enrica De Falco, Luca Rastrelli con Enrica Pagano, Rossella Bicco, Carmela D'Ambrosio, Cristina Magliulo, Raffaella Piazza, Annunziata Cirillo, Federica Amazio, Fabrizio Solla.

Bibliografia

- de Saint-Exupery A., (1943) *Il piccolo principe*, Bompiani
- Ponti G., (2010) , *Antica casa italiana*, in *Amate l'architettura*, Rizzoli (I ed.1957)
- De Fusco R., (1985 I edizione), *Storia del design*, Edizioni Laterza
- Martì Arìs C., (1993), *Le variazioni dell'identità. Il tipo in architettura*, Città Studi
- Melograni C., (2002) *Progettare per chi va in tram*, Mondadori
- De Fusco R., (2005), *Una semiotica per il desig*, Franco Angeli
- De Fusco R., (2010), *Il Gusto come convenzione storica in arte, architettura e design*, Alinea editrice
- Morelli M. D., (2012), *Design Mediterraneo*, La scuola di Pitagora
- Martusciello S., (2012) , *Landesign*, La scuola di Pitagora
- Papa Francesco, (2015), *Laudato Si*, Edizioni San Paolo
- Martusciello S., Morelli M. D., (2016) *SEMIdesign*, Napoli, La scuola di Pitagora
- Portoghesi P., (2016) *Editoriale, Abitare la Terra* n° 39, Gangemi Editore
- Biennale Spazio pubblico (2017), Call for Papers "La città creativa", Spazi pubblici e luoghi della quotidianità.

* Professore Associato di Design, Presidente Corso di Laurea "Design e Comunicazione" Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale, Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli"

** Professore Aggregato di Design, Referente Orientamento e Alternanza scuola-lavoro, Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale, Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli"

Creativity-driven change in Public Space- good practices from UNESCO Creative Cities of Literature

Milica Matovic*

The discussion on urban development in the past few years has been dominated by ideas of the creative city (Florida, 2005; Landry, 2006; Scott, 2006; Fonseca, 2009; Carta, 2007; Andersson, 2011; Ussai, 2016). Almost unquestioned, such creativity is supposed to be the answer for questions of many kinds. The idea of “creativity” has induced a dramatic shifts in global economic terms, helped in setting of the talent agenda and encouraged rebranding and repositioning of cities worldwide. As Charles Landrey said, everyone is now in the creativity game. Creativity has become a mantra of our age, endowed almost exclusively with positive virtues and present in all levels: local, national and international.

A simple search on the internet shows that numerous cities call themselves “creative city”, apart from the members of Unesc Creative Cities Network. We can only mention Creative Manchester, Bristol Creative City, Vancouver and its the Creative City Task Force, Creative Cities Initiative launched in 2001 by Partners for Liveable Communities in Washington, D.C. Osaka even set up a Graduate School for Creative Cities in 2003 and started a Japanese Creative Cities Network in 2005; Cape Town was appointed a Design Capital of the World in 2014 and since then has introduces design thinking and creativity in its administration. As we can see, there are no geographical limits for creativity.

Apart from above mentioned local, urban initiatives, there are national and regional plans such as National Ireland, Creative Scotland or The Hamdan Bin Rashid Al Maktoum Centre for Creativity in UAE that emphasize the importance of creativity in their agendas for development. Some regions, like Basque Country, based its Smart Specialization Strategy on Creative and Cultural Industries. All this local scale plans and actions have been developed within the framework of international organisms, such as UNESCO or the European Union, that support the importance of creativity and culture in sustainable development.

1. UNESCO Creative Cities Network

The origin of global creative and cultural strategies for development lies in the Declaration of Rio (1992) and the Agenda 21, presented by the United Nations, which shifted the concept of sustainable development to a local scale through interventions for economic growth, social inclusion and environmental assessment (the three ‘pillars’) (Ussai, 2016). Later on, UNESCO adopted the 2001 Declaration on Cultural Diversity and the 2003 Resolution on Culture and Development. Following this independent acions, UNESCO also established a collaboration with other networks, such as the United Cities and Local Governments (UCLG) that elaborated an Agenda 21 for Culture, connecting culture and creativity to human rights, governance, sustainability, economy and social

inclusion. Together with other agents (*International Labour Organization (ILO), International Trade Centre (ITC), United Nations Conference on Trade and Development (UNCTAD), United Nations Development Programme (UNDP) and World Intellectual Property Organization (WIPO)*) UNESCO also elaborated Creative Industries Report in 2008 and 2013. Likewise, during Habitat III Conference in 2016, Culture Urban Future Report also was presented as an effort to highlight the role of culture in urban world.

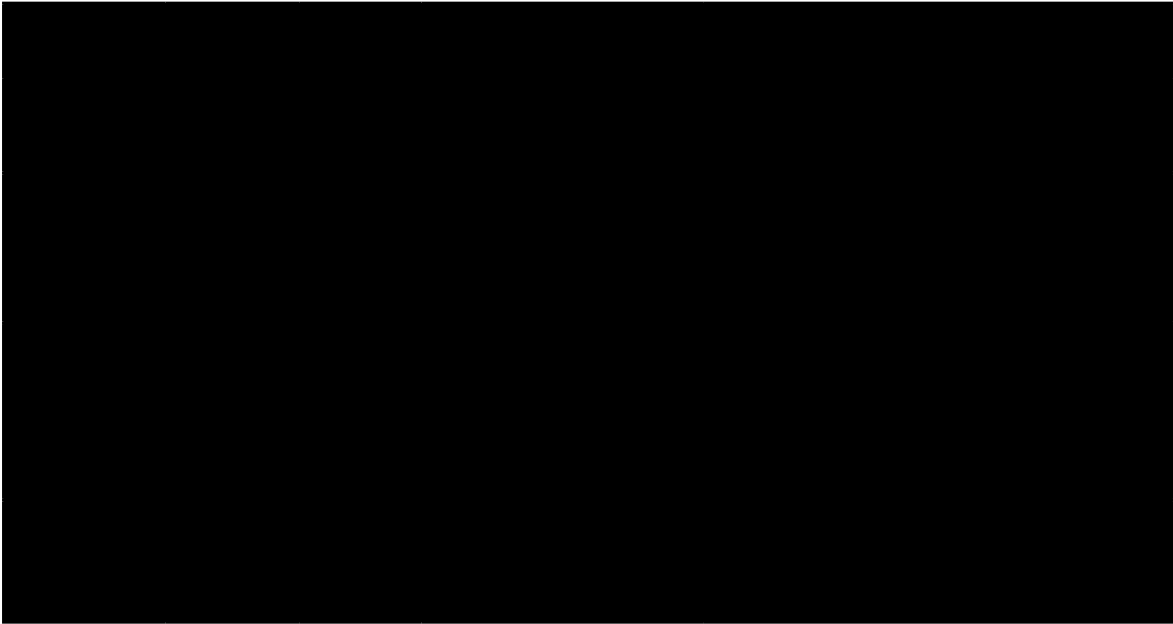


Figure 1- City Networks promoted by UNESCO

Over the years, UNESCO also has been working with cities closely by developing its networks (Figure 1) to foster collaboration among cities and local governments, through culture and innovation, science and technology, education, social inclusion, and mitigating environmental impacts (UNESCO, 2016).

The UNESCO Creative Cities Network (UCCN), established in 2004, tries to connect cities that have recognised creativity as a strategic factor for sustainable development. This network, according to the mission statement, aims to facilitate the sharing of experience, knowledge and resources among the member cities, to promote the development of local creative industries and to foster worldwide cooperation for sustainable urban development (UNESCO, 2016). The main objective of the network is, therefore, to facilitate the development of cultural clusters around the world, to exchange know-how, experiences and best practices as a means of promoting local economic and social development through creative industries. In order to better target the development needs of specific subsectors within the cultural industries, the Creative Cities Network devised seven thematic networks and cities can choose one field on which to focus their efforts. Cities with established creative pedigrees in the fields of literature, cinema, music, folk art, design, media arts or gastronomy can apply to join the network. Cities are encouraged to consider their candidature in fields that have the greatest potential for economic and social development.

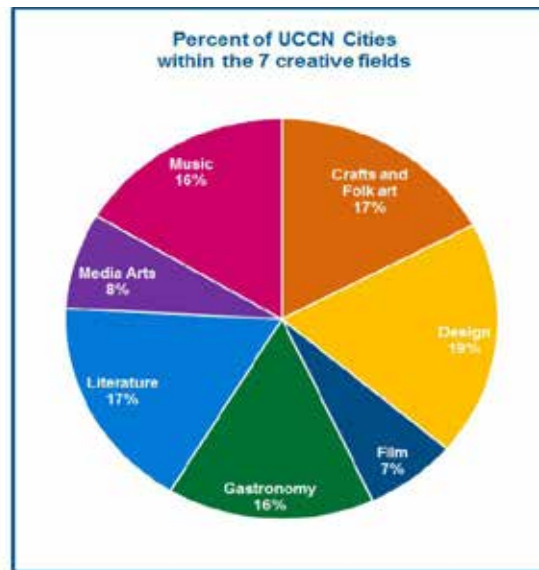


Figure 2- Percentage of UCCN cities within the seven creative fields (2016)

As of 2016, the UCCN consists of 116 member cities in 54 countries, located in all regions of the world. The UCCN comprises a large variety of cities in terms of size and population, geographical situation, levels of GDP and economic development, and covers seven creative fields: Crafts and Folk Art (16 cities), Design (26 cities), Film (8 cities), Gastronomy (13 cities), Literature (20 m cities), Media Arts (9 cities), and Music (19 cities). Europe is the leading region with 48 cities, followed by Asia with 35 and Latin America with 17 cities. This project seems to be very attractive to the cities from the whole world. At the moment, 5 Italian cities belong to the network: Rome as a city of ilm, Bologna as a city of music, Fabriano represents folk arts, Parma gastronomy and Turin is a city of design.

To apply for membership to the UCCN, cities can submit an application form through regular calls by UNESCO. Member cities are designated by the director-general of UNESCO in line with the programme's designation procedures, following consultations with two groups: UNESCO-designated independent experts and/or non-governmental organizations, as well as UCCN member cities organized by creative field. While the submission of an application is the decision of a city government, the national commissions of the respective Member States must also lend their support to the application.

By joining the UCCN, cities commit to count on creativity and cultural industries as bases of economic, social, cultural and environmental sustainability and to actively cooperate at the international level.

2. Creating sustainable cities - Good Practices from UCCN

This chapter is aiming to illustrate how creative cities can contribute to different dimension of sustainable development. Therefore, we are presenting three good practeces developed by Creative Cities of Literature. These cases serves as an inspiration how strategic projects can improve the use of public spaces, outgo limites of phisycal space and affect in a favourable manner social

cohesion and citizens wellbeing. We understand good practice as the example of an innovative approach, tested and evaluated by the organizers and which tends to be successful in other contexts (Abdoulaye, 2003).

Our election is based on the open-call for good practices presented by UNESCO, in September 2016, for the 10th Annual Meeting of the network. In total, 63 good practices were presented from 50 cities. Since purpose of this document is to bring to the public view few examples of creativity as indispensable element in sustainable urban development, we are presenting three cities of literature: Krakow, Ulyanovsk and Ljubljana. After identifying good practices online (<http://creativegastronomy.com/uccn2016/uccn-10th-annual-meeting/good-practice-exhibition/>) we have done the analysis of available documents and interviews with persons responsible for these projects. This chapter is a result of research with great support of Unesco Creative Cities.

2.1. KRAKOW- CzytajPL! (ReadPL!)

In its centuries-old history, the connection between Krakow and literature was and still is a significant element of urban development. The oldest bookstore in the world, a bookshop that has been continuously in operation at the same address since its opening around 1610, can be found in the main market square of this city. Furthermore, Krakow is the academic and intellectual centre on a Europe, the cradle of Polish language and literature with the first scriptoria (from 11th century), libraries and printing houses and a home for the oldest university in Poland, Jagiellonian University, founded in 1364. Krakow is hosting different festivals and cultural events every year, promoting readership and influencing attitudes towards reading and paying homage to well-known writers such as Joseph Conrad Korzeniowski, Adam Zagajewski, Henryk Sienkiewicz or Wisława Szymborska.

What highlights Krakow among other creative cities is its commitment to vulnerable groups of society. In 2011, Krakow joined the International Cities of Refuge Network (ICORN), an association of 40 cities providing persecuted writers with a safe haven to write and live. As a member of the UCCN, Cracow is also engaged in developing ties between literature and human rights, supporting young and emerging artists and writers through grants and scholarship programs and creating links between literature, new media and creative industries.

The project CzytajPL! (ReadPL!), organized by Krakow Festival Office and the e-book platform Woblink.com, was available to all citizens. The objective was to address low rates of reading in Poland by using new technologies. The first nationwide edition of ReadPL! took place in October 2015 during the Conrad Festival. More than 300 bus stops in Krakow, Gdańsk, Katowice, Poznań, Warszawa and Wrocław were turned into e-book libraries. To borrow a book, users had to download the Czytaj PL! mobile app, and then scan the QR code located beside the cover of the book they wished to borrow. The idea was that everyone could rent one of twelve new, best-selling books by leading Polish and international authors.

Its success is visible in the results: 20 000 borrowed e-books and their fragments, as well as over 500 titles in national and local media. Throughout October, several hundred thousand people saw the covers of the 12 bestselling titles presented in the Czytaj PL! campaign at over 300 bus stops in Krakow, Gdańsk, Katowice, Poznań, Wrocław and Warsaw. The most important, e-books

and mobile application were offered for free so those with less incomes could enjoy as well in this new reading experience.

Organizers foreground that the long-term goals include expanding into more cities, adding more light to public spaces areas in order to reach more public. More editions will be implemented thanks to a strong and intricate web partnerships between the private sector (publishers, media, online e-book vendor) and the public sector (municipalities, literary and cultural institutions).

Firstly, it is important to mention that this project fulfills four strategic priorities of the program, including creating linkages between literature, new media, creative industries and initiating and supporting the presence of literature in public spaces. Secondly, CzytajPL! campaign allowed citizens to encounter the best in literature directly in the urban spaces and offered readers an increasingly better reading experience. And finally, this is unique project among all good practices that addresses virtual urban space. Cracow is a big city with all problems for the city of its kind: mobility, connectivity, environmental problems, etc. and this project makes the city, if not geographically compact, at least close and free in virtual space.

2.2. Ulyanovsk- Нескучный сквер (Not-dull square)

The population of Ulyanovsk is over 600 thousand people representing over 100 different nationalities: Russian, Tatar, Chuvash and many others. The city is well-known for its two rivers – the Volga and the Sviyaga – which form a very special phenomenon because Sviyaga river is a tributary of the Volga but it flows in the opposite direction. The history of Ulyanovsk began in the middle of the 17th century where the first fortress at the top of the Volga was built to defend the Tsardom of Russia from nomads and it was called the fortress Simbirsk. Its current name is due to its most recognized citizen Vladimir Ilyich Ulyanov, better known by the alias Lenin.

Ulyanovsk is also famous for many talented people born here: writer Ivan Goncharov, historian Nikolay Karamzin, artist Arkady Plastov, etc. In 2015, the same year that the city joined the UCCN, Ulyanovsk became the Most Reading Region in Russia.

Due to its literary tradition and potential of creative industries, local government has decided to make literature a central priority and driver of its sustainable urban development. The current Ulyanovsk Development Strategy of Cultural Policy reflects this idea and commits Ulyanovsk to publish more books written by local authors, to encourage young creative entrepreneurs, to support reading and writing in public spaces accessible to all its citizens.

Counting on all citizens, Ulyanovsk started a project of regeneration of an abandoned square Transformation of “Culturally empty spaces”- *НЕСКУЧНЫЙ СКВЕР* (Not-dull square). This project aims to make a creativity an essential components of urban development by using literature, reading and writing activities to revive abandoned public spaces and it is organized by Centralized Library System, the “Ulyanovsk – capital of culture” Foundation, the «Ulyanovsk – UNESCO City of literature» program office.

Even though Ulyanovsk is a beautiful city with a lot of parks and public spaces, many of them are abandoned, poor in activities and not attractive to the citizens. This project seeks for opportunities to bring a new life to such “forgotten places” which have high potential to become

“points of attraction” for the citizens. Culture, and especially literature, is a perfect resource for involving people into urban life. The city chose not to organize events by themselves but provided people with the opportunity to use their creativity and show it to the public. This becomes possible through partnerships involving the public and private sectors and the civil society because of different type of resources which can be of a great support for the successful implementation of the idea.

The first experience was connected to the launch of the project “Neskuchny Skrver” (Non-dull square) which occurred in an open-space for citizens to hold literary events (read their literary works out loud, perform bands, discuss books, etc.). The next “intervention” happened in 2015 when a creative open-space appeared in the yard of the Ulyanovsk House-Museum of the famous Russian writer Ivan Goncharov. The local ministry of culture is interested in using this experience in other museums because it not only helps to promote literature but it also attracts new visitors to the local cultural institutions. The key strength is connected to the involvement of the public into the initiative’s implementation.

But this feature produced some difficulties, such as overcoming the mistrust of the citizens as they were convinced that there were no opportunities to develop themselves in the creative sector. There are still spaces situated in the city-center, near cultural organizations and other places of interest, which are “culturally empty”. Within the program “Ulyanovsk - City of Literature” there are going to continue new public spaces transformed into “literary zones”. This year 5-10 zones will appear in the local parks (book exchange in refrigerators painted by young artists, spaces for literary events, etc.).

In the case of Ulyanovsk, the culture-led urban regeneration is not a new concept nor especially innovative one but, but in this case, the approach is outstanding. Normally, the renewal of public spaces is imagined to be performed by visual arts, graffiti or other permanent interventions. However, in Ulyanovsk they wanted to put all citizens in the center of the activity and let them show their creativity, so the chosen field was literature- the most convenient and popular one. The strong points of the project are: its long-term vision, in accordance with local cultural plan, the collaboration private-public-citizens and of course, users friendly approach that develops strong feeling of place belonging among citizens. In this case, creativity has been used not only for the urban regeneratin but for the empowerment of its citizens.

2.2. *Ljubljana Reads*

“In what way do books and reading nowadays signify the development of an individual and society?” was the principal question raised during 2010 in Ljubljana, UNESCO’s World Book Capital. The program offered that year comprised promotion of literature and authors, promotion of books and reading, improved access to books as well as connected authors, publishers, bookshops, libraries and schools. The program aimed to encourage reading culture in various target groups of population in the capital city, actively connecting all Slovenian towns and cities with those over the borders, and had a distinctive international dimension.

The title of UNESCO Creative City of Literature in 2015 thus was just the natural continuation of long-term national strategy. The main goals remain the same and the city nowadays offers

numerous events and hosts a large number of authors every year, including internationally renowned writers such as Mueller, Franzen, Kureishi, Houellebecq and Galloway.

Ljubljana has been committed to promote reading for all in the Ljubljana City Library 20 branches and in open public spaces (like public city parks and squares, open-air swimming pools etc.) and through diverse private initiatives, such as an open-air Library under the Treetops, Literary Walks through the city for tourists etc. Ljubljana is a member of the International Cities of Refugees Network (ICORN), supporting freedom of expression, as well as providing creative environments for writers. Besides, the city has young people in the scope of the strategy so it offers new employment opportunities for young creative entrepreneurs in the book industry and hosts young artist residency programs to strengthen the ties between Creative Cities of Literature. The City Reads (the project of the Ljubljana City Library- LCL), was organized in order to encourage reading among citizens and promote knowledge about the world literature. It's noteworthy that over a quarter of Ljubljana's population are members of the city's public library network.

Each year a different country or area of the world is selected in order to promote authors from all parts of the World, and multiculturalism. In recent years citizens had the opportunity to learn about how Neighbors write (novels by authors from the neighboring countries), City watches (literature in movies), European Stories, North American Novels and South American authors. Each year, on 3rd of December (birth date of the greatest Slovenian Poet Prešeren) the list of 60 chosen books is announced on the LCL home page and in public media. Readers have 6 months for reading at least 5 books from the list and send their impressions.

This project offers interaction of readers from different social environments and all parts of the city with surrounding areas. All the activities before the final event (presentations of novels, meetings with translators and other specialists, discussions) take place both in virtual and physical libraries. This gives an opportunity to readers to overcome physical barriers for socializing and for creative communication.

In June the final event is held in open space, in the historical city center of Ljubljana, which although once dominated by cars and buses, now is mostly dedicated to pedestrians and cyclists. There, Ljubljana City Library makes a literary and musical event for citizens and tourists, with a lot of stage reading of Slovenian literature, story- telling, good music and creative children groups. At this occasion, the best readers of the City Reads project are awarded and one of all registered readers gets a special award, a two-day weekend package donated by a hotel company from Lake Bohinj. The added value of this project is that many more readers beside those who have formally joined the project actually read the listed novels of the project (each year between 7 and 10 thousand loans of listed books have been registered). Another important value of this project lays in the effort this city made to be most friendly and livable for the citizens. In 2016 Ljubljana also won the title of the World Green Capital. The open-air LCL Day is one of the events that celebrate it.

Likewise other two cities, City Reads in Ljubljana has few characteristics that we can connect to new values of creative city. This project is well governed in public-private-civil society partnership. It also shows strong relation with the dimension of compactness because it has been developed in the real and the cyber space. Moreover, we usually, think about one dimension, in this case culture

and creativity, and we take no notice of the whole picture. Even though this project at first glance lays in promoting multiculturalism and social values, the fact that Ljubljana is a Greed Capital gives a new point of view and pays tribute to the environmental efforts that this city has made. Only in the combination of connectivity, green philosophy and creativity this project can be understood as the good practice for sustainable urban development.

3. Conclusion

This document aims to collect the experience of UCCN cities which have developed successful projects in order to achieve urban transformation, social inclusion, economic development and cultural prosperity through creativity. We are looking for the City 360° where the change has been driven by creativity.

Modern cities have lost this core function of offering a habitable neighbourhood where the sense of citizenry is cultivated. Creative and participatory planning should take into account human security, spatial integration and connectivity. As said before, creativity normally is not related to compactness. That is precisely why we insist on this multidimensional approach to creativity and on the redefinition of the “creative city” concept. The quantity, quality, accessibility and connectivity of public spaces are key components of urban regeneration. Cultural and artistic events are strong levers for the recovery of abandoned public spaces. Traditional practices can also encourage community-based management and maintenance of public spaces, while favoring fusion of real and cyber space. In the previous pages we have presented some examples of how creative cities could be compact cities as well.

As a mode of conclusion, we would like to emphasize that these work is important in order to foster the exchange of information, promote peer-to-peer learning and help local and regional authorities understand and make more of the positive impacts which investments in culture can have on economic development, social cohesion and urban regeneration.

Bibliografia

- Abdoulaye, A. (2003). «Conceptualisation et dissémination des bonnes pratiques en éducation: essai d'une approche internationale à partir d'enseignements tirés d'un projet». En Braslavsky, C., Abdoulaye, A. y Patiño, M.I. *Développement curriculaire et bonne pratique en éducation* (pp. 1-16). Genova, International Bureau of Education.
- Andersson, D. E., Andersson E. & Mellander C. (Eds.) (2011). *Handbook of creative cities*. Edward Elgar Publishing.
- Carta, M. (2007). *Creative city. Dynamics, innovations, actions*.
- Florida, R. (2005). *Cities and the creative class*. Routledge.
- Landry, C. (2006). *The art of city-making*. Routledge.
- Reis, A. C. F., & Kageyama, P. (2009). *Creative city perspectives*. Garimpo de Soluções & Creative City Productions.
- Scott, A. J. (2006). Creative cities: Conceptual issues and policy questions. *Journal of urban affairs*, 28(1), 1-17.
- UNESCO (2013) *Unesco Creative Industries Report*. Paris: Unesco.
- UNESCO (2016), *Culture Urban Future*, Global Report on Culture for Sustainable Urban Development. Paris: Unesco.
- Usai A. (2016) *The Creative City*, Peter Lang Publishing Group.
- <http://en.unesco.org/world-book-capital-city>
- http://www.culture.si/en/World_Book_Capital_Ljubljana_2010
- <http://www.greenljubljana.com/>
- <http://krakowcityofliterature.com/city-of-literature/>
- <http://cityofliterature.ru/>
- <http://www.mukcbs.org/neskuchnyj-skver>
- <http://eng.mklj.si/>
- <http://en.unesco.org/creative-cities/creative-cities-map>

* PhD student

Riusi creativi e sezioni complesse: spazi infrastrutturali per il riempimento di relazione

Pasquale Mei*, Filippo Orsini**, Michele Roda*** e Luca Salmieri****

Introduzione

In questo saggio affrontiamo una riflessione sulle pratiche della creatività tese a fertilizzare i tessuti urbani in termini di iper-relazionalità sociale, prendendo in considerazione gli assi sopraelevati di attraversamento in disuso, allo scopo di proporre soluzioni di socio-architettura che consentano una rivisitazione in termini *slow spaces* e favoriscano una riappropriazione vissuta basata su relazioni sociali dense. Da tempo gli spazi aperti e di attraversamento sono i luoghi dove possono sperimentarsi assetti variabili delineando insieme al disegno delle maglie infrastrutturali nuovi equilibri e nuove configurazioni urbane a percorso lento. Tuttavia, il riuso dei cavalcavia e degli assi sopraelevati sottratti alla mobilità veicolare (ex passanti ferroviari, ex strade a percorrenza veloce) e consegnati alla fruizione pedonale multi-uso costituiscono un'importante novità se inseriti nella logica creativa delle dinamiche partecipative, ovvero in una spazializzazione pubblica che è tale ante-progetto. L'analisi si concentra sugli esempi fondativi e paradigmatici riferiti nello specifico a cavalcavia e sopraelevate in ambito urbano, riletti e rivisitati in una triplice chiave: *i)* il riuso a partire dalla pratica «as found», ovvero una ricodificazione dell'oggetto di cui non si alterano gli elementi strutturali; *a)* come esso è giunto fino a noi; *ii)* la risignificazione a partire dalle pratiche di densificazione degli ex-vettori di attraversamento, ovvero la proposizione di elementi creativi e flessibili di attrazione capaci di decelerare i passaggi pedonali e fornire potenziali di iper-aggregazione relazionale; *iii)* l'adozione di una prospettiva di 'urbanistica leggera' ovvero interventi minimi, attraverso cui si riattivano e si riadattano aree dismesse in una logica di «spazi pubblici a relazione densa».

1. Pratiche spaziali e logiche di riuso creativo della città infrastrutturale

Nel Congresso Internazionale di Architettura Moderna del 1953 ad Aix en Provence gli Smithson affermano che lo spazio pubblico dovrebbe costituirsi a partire da una «hierarchy of human associations», un *continuum* modulato che rappresenta la complessità delle relazioni umane, dalla casa alla città. Quattro diverse categorie – *house, street, city, district* – sono intese come forme di rapporti spaziali da reinterpretare, dei quali trovare l'equivalente adeguato nella società contemporanea. Gli Smithson assumono la strada come elemento ordinatore per configurare nuovi scenari pubblici nell'articolazione di megastrutture urbane. Nel 1959 Van Eyck affermerà la necessità, in ogni epoca di un «constituent language» che esprima le qualità senza tempo della natura umana. Il significato e la permanenza delle forme e dei materiali urbani non devono impedire alle generazioni attuali di cercare la forma più idonea al proprio tempo. Questi nuovi prototipi consentono di realizzare spazi fondamentali per i quartieri a costo molto contenuto e rappresentano

una scala di lavoro essenziale all'urbanista che si confronta con gli elementi creativi della comunità, osservando i modi nei quali l'architettura è praticata (Fig. 1). Si tratta di materiali minimali, spazi di risulta, abbandonati, ma che ampliano l'orizzonte dei materiali disponibili e riutilizzabili, conferendo loro un senso diverso. Un esempio sono i campi da gioco realizzati su isole senza forma, lasciate dagli ingegneri stradali e dalle imprese di demolizioni: una sorta di anticipazione del cosiddetto «terzo paesaggio» di Gilles Clément (Fig. 2).



1] Aldo van Eyck, tavola- abaco con gli elementi per gli spazi gioco / *The play furniture*, 1960. © Everdien Breken



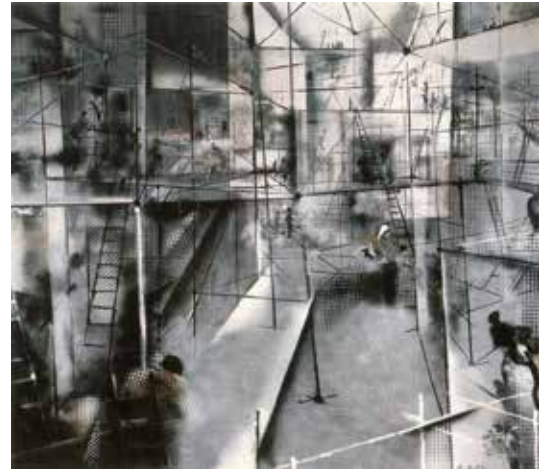
2] Aldo van Eyck, Zeedijk, Amsterdam Centrum (NL). 1956. *Mural by Joost van Rooijen*, 1958. ©Everdien Breken

Un paio di anni prima (1957) in Francia aveva preso corpo un movimento intellettuale di ampia portata, nato dalla fusione del Movimento internazionale per un Bauhaus immaginista (MIBI) e dell'Internazionale Letteraria (IL). L'Internazionale Situazionista, attraverso gli scritti di Constant e Debord, operava una critica radicale al sistema, proponendo un «urbanisme unitaire». Ispirandosi al movimento della vita e al dinamismo dell'immaginazione, affrontava i problemi dell'habitat, considerando la città come terreno di gioco e partecipazione. Le città immaginate assumevano le forme di metropoli nomadi, in cui lo spazio pubblico fruito dall'*homo ludens* era interpretato come un flusso infra-sensoriale in perpetua trasformazione. La rilettura critica di tutte queste riflessioni concettuali conduce ad isolare categorie e pratiche spaziali ancora attuali, verificabili nella costruzione di alcune forme specifiche dello spazio pubblico contemporaneo, legato al riuso creativo di parti o di interi elementi infrastrutturali della città: lo spazio dinamico del suolo che si determina ai piedi umbratili dei viadotti, il ruolo urbano del riuso di frammenti non-finiti come cavalcavia, etc. La strategia del «détournement» prevede il reimpiego di elementi – artistici o urbani – preesistenti, determinandone nuovi assetti e significati. Il rimontaggio di sequenze cinematografiche o la riproduzione di una parte di una città nel contesto di un'altra. I situazionisti praticano una “deriva”

situazionista per esplorare le diverse emozioni che suscita il fluire erratico tra parti ed elementi della città. Debord inventa per la sua *Naked City* (1958), la “psicogeografia”, un neologismo che evoca «lo studio degli effetti precisi del milieu geografico e il suo agire nei comportamenti affettivi degli individui» (Figura 3). Nel dipinto *Ode à l’Odéon* (1969), Constant declina il suo concetto di spazio labirintico: «dovrà essere flessibile, modificabile, e dovrà permettere tutti i movimenti, tutti i cambiamenti di luogo o d’umore, tutti i modi di comportamenti» (Figura 4). Questa potenzialità di situazioni impreviste – rivelatrici di un numero infinito di possibilità inerenti a tipologie di spazio – provoca una “sensazione urbana” nell’accezione Baudelairiana di tale espressione.



3] Guy-Ernest Debord, *Guide psychogéographique de Paris. Discours sur les passions de l’amour*, Pentas psychogéographiques de la dérive et localisation d’unités d’ambiance, 1957. ©Philippe Magnon

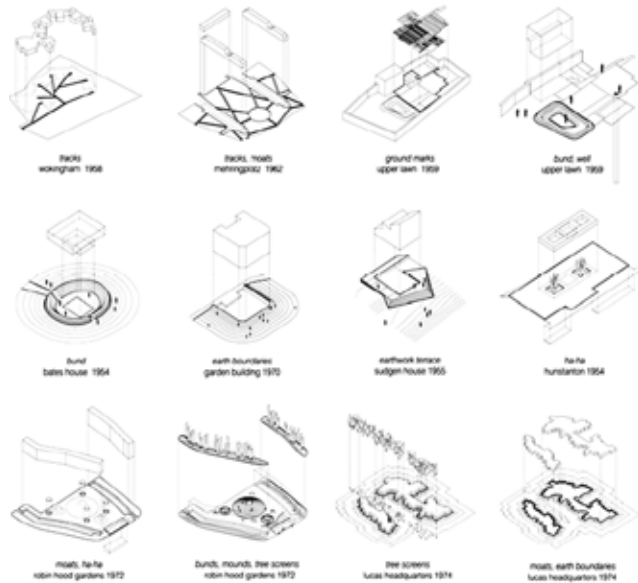


4] Constant Nieuwenhuys, *Ode à l’Odéon*, 1969. ©Jochem Esser

L’altro principio di rivisitazione creativa, basato sull’emersione delle giacenze degli elementi minimali o di scarto che insistono ai margini di un generico paesaggio urbano è legato all’estetica dell’«as found»: il “così come trovato”. Sfondo culturale di questo concetto sono i rapporti tra Alison e Peter Smithson con Nigel Henderson, fotografo membro dell’Independent Group. Il “così come trovato” è una trasformazione dell’idea di «objet trouvé» del Surrealismo e del gruppo Dada. L’«as found è una cosa minima; [...] una nuova visione dell’ordinario, un’apertura al fatto che “le cose” prosaiche potrebbero rigalvanizzare la nostra attività creativa». Ogni elemento materiale dello spazio quotidiano – anche quello all’apparenza più banale delle infrastrutture – può assumere significati “altri” rispetto a quello originari, di carattere pubblico (Figura 5). Ma è nell’impronta a terra - «footprint» - dell’infrastruttura, nel suo impatto con la morfologia naturale del terreno ove forse si nascondono con più forza potenzialità latenti di spazio pubblico. Nella ricerca degli Smithson, le incisioni di suolo, le «ground-notations», sono utilizzate non per isolare singole parti, ma come strumenti di connessione tra i volumi ed i diversi elementi degli spazi aperti. La modellazione dell’orografia pre-esistente permette di garantire, attraverso progetti di suolo dalla cubatura zero, un sistema capillare di interventi sapienti che, una volta assorbiti in una situazione esistente, sono in grado di essere identificati come luoghi. «Ground-notations» efficaci operano a una molteplicità di scale, spaziando da elementi infrastrutturali massivi (ponti, viadotti, etc.) a quelli naturali, legati alla stagionalità del paesaggio (alberi e campi) (Figura 6).



5] Modalità di riuso *As found* in ex aree industriali. Sesto San Giovanni 2013 © Filippo Orsini



6] Alison & Peter Smithson, *Ground notations*, 1974. ©Alison and Peter Smithson Constant Nieuwenhuys, *Ode à l'Odéon*, 1969. ©Jochem Esser

L'«in-between» compare, con varie declinazioni, nella storia dell'arte e dell'architettura dagli anni Quaranta a oggi. Martin Buber (1958) utilizza questo concetto nella sua valenza antropologica: nell'interagire gli esseri umani riescono a comunicare fra loro in una sfera comune, ma che allo stesso tempo trascende la sfera individuale di ciascuno. Con uno sguardo al significato spaziale dell'«in-between», Martin Heidegger (1976) legge il “tra” come ciò che sta in mezzo, ma anche come un'apertura che permette all'uomo la conoscenza dello spazio. Per Aldo Van Eyck (1997), «in-between» è un luogo dove cose differenti si possono incontrare e congiungersi. Successivamente il suo allievo Herman Hertzberger (2002) lo interpreterà come spazio di mezzo, un'area intermedia posta tra due zone con differenti qualità (o vocazioni/proprietà) territoriali.

2. Lo spazio pubblico sopraelevato come *raumplan* urbano

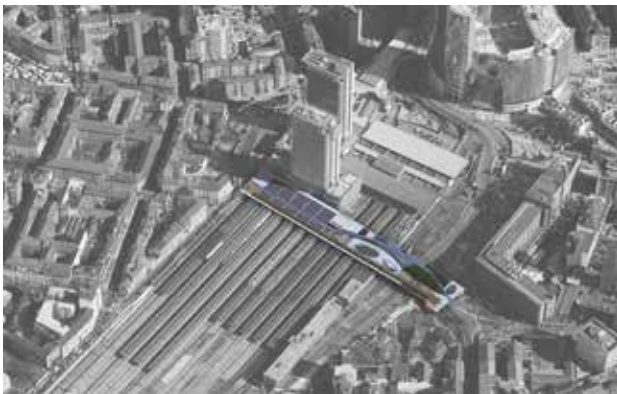
Alla richiesta di citare l'edificio recente che più avrebbe influenzato l'architettura americana, pochi anni fa il critico architettonico del *New Yorker*, Paul Goldberger (2011), rispose senza esitazione: «può sembrare strano, ma penso che la High Line potrà condizionare il prossimo decennio più di qualsiasi edificio convenzionale». Dietro questa risposta c'è molto della condizione contemporanea dell'architettura e del disegno dello spazio pubblico. Non solo in termini di riuso e riqualificazione, in questo caso di un'infrastruttura dismessa che aveva la fortuna di interferire ad una quota sopraelevata la densità edilizia e di flussi di Manhattan. Anche e forse soprattutto perché sdogana – anzi pone sul piedistallo della critica – un'operazione dietro cui si esprime un'innovativa visione dello spazio pubblico. Il progetto, insieme agli altri ricordati in questo saggio, è il definitivo ed epocale distacco da un'interpretazione dello spazio pubblico come *livello zero* della città. Il rinnovato carattere dello spazio pubblico, descrivibile come «*raumplan*» proprio in virtù dell'integrazione tra livelli differenti e in molti casi apparentemente inconciliabili, si sviluppa – ed è una coincidenza che non può essere definita fortuita – in un'epoca che ha permesso all'uomo, e quindi alla società tutta, di affrancarsi

dalla forza di gravità. Prima che a piedi le città si visitano con i software o sui siti di riprese satellitari. Immagini che permettono proprio di cogliere quella complessità che l'occhio curioso del progettista è poi capace di trasformare in successioni di interferenze. Tanto più intensa questa sperimentazione in una città quale è New York. «Il percorso interagisce con gli edifici preesistenti e con quelli di nuova costruzione e si configura come un insieme di vie pedonali e rampe che connettono diversi luoghi: nicchie, zone di sosta, punti panoramici, scale e ascensori di ingresso dalla strada. Il progetto ha rispettato il senso del luogo e della scala della High Line, instaurando con la vecchia ferrovia un raffinato dialogo fatto di dettagli e piccoli accorgimenti [...] Il risultato è una linea coerente lungo la quale si snoda la sequenza variata ed episodica degli spazi pubblici e dei paesaggi» (Lotus 139, 2009: 11) è la descrizione che ne fa Lotus nel numero monografico 139 dedicato alle *Landscape infrastructures*. Parallelamente agli elementi specifici del disegno dello spazio pubblico, ciò che merita di essere sottolineata è la sperimentazione di un rinnovato punto di vista sulla città. Perché è vero che dai grattacieli newyorkesi i livelli dello sguardo erano potenzialmente già multipli. Ma ora questa possibilità di rinnovata fruizione paesistica assume – con il progetto inaugurato nel 2011 da James Corner Field Operations con Diller Scofidio + Renfro – una dimensione diversa, all'interno di un luogo dello stare e del camminare, come racconta Aldo Aymonino nel saggio *In mezzo ad una strada*: «...una serie di spazi di incontro e di sosta per piccoli numeri, che trasforma quello che era un manufatto monofunzionale allo scorrimento puro in un territorio lento dove ritornano i ritmi e il modus vivendi dell'età dell'oro della borghesia: il passeggiare e il sostare guardando ed essendo guardati» (Aymonino, 2012: 195). Una condizione che può essere allargata ad un altro progetto, europeo, quello della *Promenade Plantée* di Parigi e che contribuisce appunto a definire nuovi scenari d'uso dello spazio pubblico nella città contemporanea. Una trasformazione urbana che è prodotta – e sta proprio in questo aspetto l'elemento più innovativo per quanto riguarda la composizione architettonica – da un'operazione di ridisegno della sezione. La risignificazione dello sviluppo verticale dello spazio pubblico innesca infatti nuovi cicli di uso e di condivisione. La sequenza dei livelli – orizzontali – duplicati e stratificati in alzato definisce anche una possibile strategia di rigenerazione creativa della città. Porta questa tendenza alle estreme conseguenze il progetto di *Metropol Parasol*, di Jürgen Mayer, per Siviglia. Perché la complessità di livelli e di interazioni qui diventa quasi una ludica sperimentazione delle possibilità dell'architettura contemporanea. Il tema era la copertura – a scopo di maggiore vivibilità – della Plaza de la Encarnación, pieno centro storico della città andalusa, uno spazio irrisolto dagli anni Settanta quando venne demolito un antico mercato. Il risultato architettonico, che ha suscitato anche numerose critiche e un intenso dibattito, è una composizione di volumi organica costituita da 6 grandi para-soli collegati l'uno all'altro e realizzati in legno, a forma di fungo. Ma l'oggetto è solo l'aspetto più appariscente di una realtà molto più complessa dal punto di vista funzionale: al piano interrato un percorso archeologico tra resti archeologici; al livello del suolo un mercato e una zona commerciale; una piazza pubblica al primo livello. E, aspetto di straordinario fascino, un curioso e articolato percorso pedonale, a 20 metri di altezza, dal quale è possibile godere di inaspettate viste sui tetti della città. Insomma si è di fronte ad una moltiplicazione di suoli pubblici che, restando a sperimentazioni ludiche, conosce una propria chiara esemplificazione nella pensilina a specchio che Norman Foster propone nel vecchio

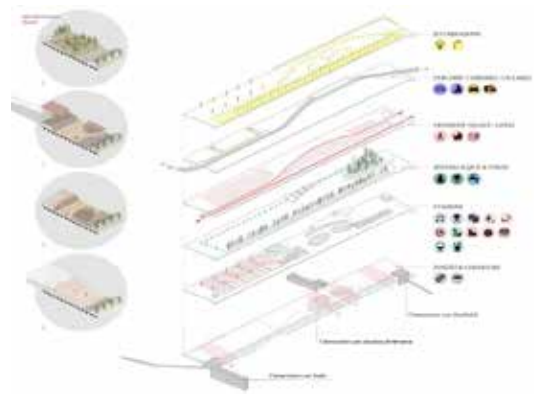
porto di Marsiglia, a raccontare – sembra – le multiple dimensioni che oggi lo spazio pubblico può e deve affrontare. D'altronde gli spazi urbani, negli ultimi decenni, sono stati sottoposti ad un ripensamento di uso delle proprie forme cercando di mettere in atto appunto strategie progettuali capaci di trasformarne l'uso. Una di queste strategie coincide – come già accennato – con l'adozione del «raumplan» di Adolf Loos (1870-1933) a scala urbana. Un metodo compositivo basato sullo sviluppo di piani a diverse altezze sfalsati tra di loro. La sezione diventa strumento di rigenerazione delle infrastrutture (New York e Parigi) o di realizzazione di nuovi habitat (Siviglia) in cui è possibile, attraverso operazioni di addizione e sottrazione, definire una complessità non solo spaziale, ma anche semantica del valore d'uso dello spazio pubblico, che da una condizione di uniformità orizzontale si trasforma sempre più oggi in uno spazio articolato e complesso. Se allo spazio pubblico della città storica coincide prevalentemente uno spazio uniforme e morfologicamente riconoscibile in forme geometriche classiche, oggi lo spazio pubblico della città di inizio millennio coincide con lo spazio di connessione non solo sul piano orizzontale, ma anche e soprattutto verticale.

Il concetto di forma individuato attraverso un limite che definiva una discontinuità tra “interno” ed “esterno” dello spazio pubblico della città storica, oggi si ibrida sempre più in una soluzione senza continuità tra “sotto” e “sopra”. Le qualità di compattezza e continuità dello spazio pubblico tradizionale si fondono oggi in uno spazio pubblico di natura connettiva in cui il concetto di «raumplan» si propone come metodo di intervento strategico che ha avuto un'interessante verifica nell'esperienza di Piazza Gae Aulenti a Milano, a pochi metri dal caso-studio che è oggetto principale di questo scritto. Si tratta – secondo alcuni studi – di una delle aree urbane più accessibili al mondo. Nella vicina stazione di Porta Garibaldi passano 40 milioni di persone all'anno. Luogo di margine e di limite urbano fino a pochi anni fa, la zona è stata interessata dalla trasformazione di Porta Nuova che ha collocato, su una sorta di piedistallo urbano, una piazza, chiaramente riconoscibile dalla forma circolare. Luogo urbano di nuova formazione in una città in trasformazione, si è imposta all'attenzione della critica architettonica per diverse ragioni. Innanzitutto la sua fortuna l'ha resa – in pochi mesi – uno tra gli spazi urbani più frequentati di tutta Milano, a dispetto di chi ne prefigurava una scarsa fortuna per difetto di identità. Ma – nell'ottica che si è adottata in questo testo – emerge con grande forza la complessità dei livelli. La piazza infatti sorge su uno spazio commerciale completamente interrato, a circa 8 metri di altezza rispetto al livello della città (e alla continuità dei suoi percorsi tradizionali, tra stazione e corso Como). Un livello che da una parte permette appunto di elevarsi su un *podium* di sicuro effetto anche scenografico. Ma dall'altro costruisce una condizione di “estraneità” e di “diversità” che ha conseguenze in termini di accessi e connessioni. Proprio gli aspetti su cui la contemporaneità gioca la partita della qualità e della compatibilità dei suoi spazi collettivi. Coerentemente alla natura infrastrutturale del manufatto (nell'accezione d'infrastruttura come elemento in grado di mettere in relazione parti di un sistema più complesso) il cavalcavia Bussa è un frammento lineare a scala urbana a fruizione prevalentemente ciclo-pedonale, fondamentale nei nuovi circuiti di spazi pubblici indotti dalle attuali trasformazioni nell'area Garibaldi-Varesine di Milano. Una sequenza ad anello che attraverso la rinnovata spazialità-lineare del Bussa prevede come altri elementi del sistema l'asse riqualificato di Porta Garibaldi-Corso Como, la piazza sopraelevata Aulenti circoscritta dalle nuove torri Unicredit e la ridiscesa, attraverso il nuovo parco,

verso la complessità dei luoghi consolidati del quartiere Isola (Figura 7). Testimonianza del non-finito, memoria irrisolta di una visione del mondo programmata dall'alto, lo stralcio infrastrutturale del cavalcavia Bussa con le sue precise geometrie stereometriche è concepito come una nuova piazza lineare – *unicum* spaziale – che si trasforma in un *locus* in grado di accogliere le «complessità e contraddizioni» (Venturi, 1966) del vivere contemporaneo: una nuova tipologia di agorà a scala urbana (Figure 8 e 9). Un progetto *work-in-progress* dall'animo situazionista, ma regolato da un preciso percorso costruttivo – da attuarsi in varie fasi nel tempo – che procede per moduli funzionali-formali autonomi così da preservare l'unitarietà finale dell'intervento. La flessibilità del suo iter logico-costruttivo è in grado di assorbire l'ampia gamma di desiderata espressi nel tempo dai cittadini-fruitori e le istanze provenienti dal basso del processo partecipativo, permettendo così al Bussa di preservare ancora – metaforicamente – la sua natura di “non finito”!



7] La piazza lineare del Bussa nel sistema Stazione Garibaldi con il podio della piazza Aulenti ©Filippo Orsini



8] Assonometrie funzionali © Filippo Orsini



9] La nuova agorà © Filippo Orsini

3. Per una socio-architettura del riempimento di relazione

Una vasta letteratura sociologica conferma da oltre un quarantennio che i legami sociali, deboli o forti, contingenti o duraturi rappresentano un collante fondamentale nel trasformare una serie di spazi e vicinalità scollegate in una prossimità sociale strutturata e coesa che possa fornire le basi per l'immaginario di comunità. I legami sociali che si instaurano anche in forma passeggera e irripetibile contribuiscono a creare unità sociali ricomponibili in grado di dare un senso multiplo ai luoghi in cui si attivano. La dimensione relazionale di tali luoghi è polisemica in quanto è al contempo un deterrente per la micro-criminalità, un fattore di potenziale mobilitazione civica e un moltiplicatore delle percezioni di vivibilità. Su tali elementi la contaminazione operativa tra architettura e sociologia è a partire da condizioni che non riproducano gli approcci alla pianificazione delle funzioni dei

luoghi, ma facilitino una progettazione attenta al recupero, al riuso e al riciclo poiché tali obiettivi comportano inevitabilmente che la ricerca e la sperimentazione non si focalizzino sulla verifica delle ipotesi architettoniche ed urbanistiche, ma pongano questioni provenienti dall'osservazione empirica delle relazioni sociali e ne tengano conto nelle trasformazioni che attengono alle pratiche nello spazio. Due ideali distinti, quello della comunità, con la sua retorica della solidarietà basata su un comune sentire e quello arendtiano della sfera pubblica, ritrovano un connubio realistico: gli esempi riportati e in particolare il riuso della High Line di New York e la risignificazione del cavalcavia Busso a Milano hanno a loro modo una forte valenza partecipativa e creativa.

Il concetto di città creativa inteso sia come figura descrittiva che come *desideratum* politico si è fortemente impiantato nel dibattito urbanistico degli ultimi decenni (Baycan, 2011). Peter Hall (1998) ad esempio ha molto insistito sulla matrice sociale e relazionale delle creatività urbane costitutive del recupero delle giacenze. Tuttavia, sarebbe ora di ripensare i diversi aspetti che emergono dai lavori sulle città creative in un quadro teorico di socio-architettura degli spazi urbani allo scopo di abbandonare l'idea di creatività come parola magica attraverso cui approcciare i temi dell'urbanistica, non solo perché la stessa creatività necessiterebbe di essere problematizzata e di essere ricollegata concretamente ai fattori sociali che la generano, ma anche perché il concetto da solo non è affatto in grado di catturare l'ampia e diversificata congerie di processi trasformativi che sono all'opera nell'ambiente urbano. La creatività è incorporata nei concreti contesti che plasmano il carattere e gli obiettivi di gruppi e network sociali in mille modi diversi (Csikszentmihalyi, 1996). È questo aspetto della questione – i network sociali – che è più pertinente rispetto alla fondazione di una visione socio-architettonica del riuso, del recupero e del riciclo delle infrastrutture urbane. Gli individui tipicamente si appropriano degli elementi del loro ambiente quotidiano e questi vengono poi riflessi – attraverso ulteriori elaborazioni mentali – in sforzi creativi più o meno condizionati socialmente. Ma soprattutto gli individui che si trovano in dense reti transazionali di vario tipo sono ovviamente in una posizione favorita nell'acquisire informazioni e competenze utili e per esplorare potenzialità più ampie rispetto a chi è più socialmente isolato. Il punto cruciale è proprio il fatto che, contrariamente al senso comune, la creatività nei significati più profondi ed operativi è un fenomeno sociale, non individuale.

La socio-architettura del riempimento di relazione può essere definita come una serie di pratiche di riflessione sociale e azione architettonica che nei contesti urbani assegnino alla densificazione locale, al riuso degli oggetti "as found", agli obiettivi di risignificazione e alla prospettiva dell'urbanistica leggera il compito di stratificare una serie multipla di occasioni di relazionalità sociale diretta. Questa può tanto precedere gli interventi, quanto seguirli; può tanto costituire un mezzo che un fine. Soprattutto, nella migliore delle riuscite può accompagnare l'intera dinamica trasformativa, come una diacronia a sfaccettature variabili che è sia mezzo che fine del progetto. La relazionalità sociale diretta non costituisce un'alternativa alla relazionalità mediata da istituzioni, mezzi di comunicazione e tecnologie. Essa convive con queste e si serve di queste. Il suo fulcro strutturale è dato dallo scambio teso a pensare, creare e popolare gli spazi pubblici. Il recupero della High Line di New York è paradigmatico della densificazione progettuale: dall'organizzazione dell'associazione senza scopo di lucro Amici della High Line, composta da residenti di quartiere,

imprese, professionisti del design, passando per la costituzione di un gruppo di architetti, architetti del paesaggio, designer, progettisti, artisti, orticoltori, fino alla realizzazione del progetto di Diller Scofidio+Renfro&Field Operations. Dare un uso pubblico alla struttura facilitando l'accesso e consentendo un utilizzo esclusivamente pedonale; conservare la storia e il carattere del quartiere; aumentare gli spazi verdi e i luoghi di ritrovo; salvaguardare il quartiere da uno sviluppo edilizio incontrollato ne sono i contenuti forti. Senza contare che questo «parco lineare» che è divenuto la High Line è segnato dalla flessibilità e dalla alternativa al contesto dinamico e vettoriale degli attraversamenti veloci. Il caso del progetto di risignificazione del cavalcavia Bussa è al pari indicativo dell'analisi dei potenziali di relazionalità sociale come preconditione degli interventi di urbanistica leggera e come riorientamento complessivo verso il riuso delle giacenze.

Bibliografia

- Albrecht B., Biraghi M., Ferlenga A. (2012), *L'architettura del mondo. Infrastrutture, mobilità, nuovi paesaggi*, Bologna: Compositori
- Aymonino A. (2012), *In mezzo a una strada*: in B. Albrecht, M. Biraghi e A. Ferlenga (a cura di) *L'architettura del mondo. Infrastrutture, mobilità, nuovi Paesaggi*, Bologna: Compositori. Pp. 194-201
- Baycan T. (2011), *Creative cities: Context and perspectives*: in L. Fusco Girard, T. Baycan and P.Nijkamp (eds), *Sustainable City and Creativity: Promoting Creative Urban Initiatives*, London: Ashgate. Pp. 15-54.
- Buber M. (1958), *Io e Tu*. Trans. RG Smith. New York: Charles Scribner.
- Clément G. (2005). *Manifesto del terzo paesaggio*, Macerata: Quodlibet.
- Csikszentmihalyi M. (1996), *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*, New York: Collins.
- Debord G. (1968), *La società dello spettacolo*. Bari: De Donato.
- Hall P. (1998), *Cities in civilization*, New York: Pantheon.
- Goldberger P. (2011), *Miracle above Manhattan*, National Geographic
- Heidegger M. (1976), *Essere e tempo*, Milano: Longanesi.
- Hertzberger H. (2002), *Articulations*. Munich: Prestel.
- Loos A. (2008), *Architettura e civilizzazione*, Milano: Electa.
- Lotus (2009), *Landscape infrastucure*: in Lotus, *Quarterly Architectural Magazine*, n.139
- Ricci G. (2015), *A+P Smithsonian. Una piccola antologia della critica*, Siracusa: LetteraVentidue.
- Sergison J. (2011), *Lesson Learnt from A+P Smithsonian*: In R. Banham (ed), *Alison&Peter Smithson. A Critical Anthology*, Ediciones Poligrafa.
- Strauven F. e Van Eyck A. (1997), *The Shape of Relativity*, Amsterdam: Architectura&Natura.
- Taddio L. (2011), *Costruire abitare pensare*, Milano: Mimesis.
- Venturi, R. (1966), *Complexity and contradiction in architecture*, New York: The Museum of Modern Art.
- Wigley M. (1998), *Constant's New Babylon: the hyper-architecture of desire*, Uitgeverij (NL): 010.

*Architetto, ricercatore; **Architetto, ricercatore; *** Architetto **** Sociologo, ricercatore

La città necessaria. Quando occorre ripartire dall'ordinario

Chiara Maggi*, Rossana Misuraca **

Parole chiave: quotidiano, deriva, scoperta, socialità, consapevolezza.

«Quel che ci parla, mi pare, è sempre l'avvenimento, l'insolito, lo straordinario [...] come se la vita dovesse rivelarsi soltanto attraverso lo spettacolare, come se l'esemplare, il significativo fosse sempre anormale [...]. Quello che succede veramente, quello che viviamo, il resto, tutto il resto, dov'è? Quello che succede ogni giorno, che si ripete ogni giorno, il banale, il quotidiano, l'evidente, il comune, l'ordinario, l'infra-ordinario, il rumore di fondo, l'abituale, in che modo renderne conto, in che modo interrogarlo, in che modo descriverlo? Interrogare l'abituale. Ma per l'appunto ci siamo abituati. Non lo interroghiamo, non ci interroga, non ci sembra costituire un problema, lo viviamo senza pensarci, come se non contenesse nè domande nè risposte, come se non trasportasse nessuna informazione».

(Celati, 1989, p.5)

Consideriamo la città come il paesaggio nel quale ci muoviamo, lo sfondo minerale delle nostre vite. Attraversamenti e azioni danno vita a una scenografia formata da un insieme di spazi costruiti e spazi liberi: edifici, strade, piazze, parchi, giardini, che di volta in volta percorriamo o abitiamo. Giorno dopo giorno, *montiamo* i luoghi che fanno parte della nostra esperienza quotidiana. Percepriamo la città sintonizzandoci su un numero limitato di paesaggi, come nel caso del tragitto simmetrico tra la nostra abitazione e un centro commerciale, o della sequenza *a scatti* che ci accompagna quando prendiamo un aereo o un treno. Sono poche ricorrenti sequenze che inglobano porzioni sempre più ampie del nostro tempo (Boeri, 2011).

Fino a poche decine di anni fa la città era il luogo dell'incontro, dello scambio, del passeggio. Per questo doveva essere, ed era, pur con tutte le sue contraddizioni e le ingiustizie sociali, bella, ricca di monumenti, di sorprese, di prospettive sempre nuove. In questa città l'interesse e l'abitudine dei cittadini erano quelli di uscire di casa, di frequentare le strade, le piazze e i luoghi di incontro. La casa era un luogo importante ma legato prevalentemente alle funzioni primarie; tutta la vita sociale, gli interessi, il divertimento si collocavano negli spazi pubblici della città. Oggi sembra tutto rovesciato: il desiderio più forte che i cittadini esprimono è quello di rientrare il più presto possibile a casa. Questa è diventata ricca e confortevole, un luogo difeso verso l'esterno, rassicurante e rilassante verso l'interno. È lo spazio che il cittadino può organizzare, in cui, attraverso le libertà dell'arredamento, esprime la sua creatività, la sua cultura dell'abitare, quella che La Cecla individua come *mente locale*. La città è diventata ostile, la si vive come pericolo da evitare. Si è trasformata intorno alle esigenze dei cittadini produttivi, che hanno una forte motivazione ad uscire e i mezzi per farlo. Hanno bisogno di attraversare grandi spazi in poco tempo e preferibilmente col loro mezzo privato. Il cittadino del territorio industriale o post-industriale è, lo voglia o no, un consumatore di

domicili (La Cecla, 2000). E così passa da un luogo privato (la casa) ad un altro luogo privato (il luogo di lavoro, la scuola, la palestra, il teatro, il supermercato) e per non rischiare i tanti pericoli di un preoccupante attraversamento preferisce utilizzare un mezzo privato come l'automobile. I cittadini più deboli, o semplicemente meno interessati ai grandi spostamenti, finiscono per non poter più uscire di casa o farlo il meno possibile. I luoghi pubblici che caratterizzavano la città vengono, infatti, abbandonati, privatizzati, come luoghi di transito o di parcheggio e considerati pericolosi. L'organizzazione funzionalista, privilegiando il progresso (il tempo), fa dimenticare la sua condizione di possibilità, lo spazio stesso, che diviene l'impensato di una *tecnologia scientifica e politica* (De Certau, 2001).

Il senso di rottura con questo ambiente passivo, dove gli spostamenti hanno senso solo se attuati da un luogo verso un altro in funzione di un obiettivo, nasce in assenza di un controllo del tempo e con la tentazione di seguire un sentiero non tracciato: la curiosità esce dai confini del pianificato e segue nuove strade. Francesco Careri definisce questi percorsi erratici *transurbanze* alla ricerca di un «altrove e dello straordinario che nasce accanto alla vita quotidiana» (Careri, 2011, p.129). Lo sbaglio che deriva dal percorso di un tracciato differente dall'abituale, se di solito ha carattere di errore, porta qui a riconoscere il valore e la tensione positiva di un istinto di scoperta. Se mettiamo da parte la logica che vede i navigatori satellitari come unici strumenti che provvedono al nostro orientamento e non ricorriamo alle mappe virtuali prima di avventurarci alla ricerca di un luogo, possiamo aprirci alla *conquista dello spazio*, cioè di nuovi spazi per i nostri movimenti, all'ampliamento della nostra mappa mentale. Perdersi è un'esperienza sempre latente e in questi casi è la condizione di origine, il bisogno ed il terreno su cui si comincia e si ricomincia ad orientarsi (La Cecla, 2000). Un'azione, quindi, che porta con sé alcune valenze positive, tra cui quella di uscire dalla sovrabbondanza delle informazioni derivate della cyber-realtà, che non favorisce la conoscenza, anzi la ostacola; «la grande muraglia dei dati è una diga insormontabile» (Settis, 2012, p.12) per chi voglia tentare di comprendere la struttura e l'identità delle città.

La modalità esperienziale diventa allora l'unica chiave di accesso alla realtà, una «modalità e strumento euristico di conoscenza» (Bocco, 2015, p. 13) legato all'esperienza diretta e alla passeggiata, di cui si ricorderà lo spessore non solo letterario, e che permette di mettere a punto categorie, strumenti che innovano le tecniche tradizionali dell'architettura e dell'urbanistica, le quali talvolta possono ostacolare la comprensione dei luoghi (Izenour, Scott Brown, Venturi, 2010). Tale pratica, quella del camminare, del percorrere fisicamente i luoghi in un rapporto in scala 1:1, come in questo saggio vuole essere intesa, racchiude il gusto per l'investigazione urbana, la sensibilità per le trasformazioni contemporanee e la voglia di comprendere il velo esistente tra lo sguardo e le cose. L'attenzione si ferma sui paesaggi della quotidianità, sugli spazi ordinari, su quel vasto campo di osservazione solitamente precluso allo sguardo delle riviste e dei testi di urbanistica e di architettura. Posti in cui si è sempre stati, dandoli per scontati, di cui ci si comincia a chiedere la ragione, a indagarne la profondità.

Nell'esplorazione artistica e letteraria della città l'immersione nello spazio urbano del *flâneur*, la ricerca del banale di Dada, la città inconscia dei surrealisti e le esperienze sensoriali e ludiche dei situazionisti hanno avuto come filo conduttore la «dimensione dell'esperienza sensibile

e affettiva del camminare» (Tiberghien, 2011, p.10), atto fondativo del nostro rapporto individuale con il mondo e insieme atto di riappropriazione.

Ne *Le conseguenze della modernità* Anthony Giddens fa del *flâneur* il simbolo della modernità avanzata. In un mondo di estranei, altamente impersonale, che sfuma in uno spazio tempo indefinito rispetto alla familiarità della casa e del quartiere, questa figura - che Charles Baudelaire vedeva muoversi nei *boulevards* e la letteratura più recente colloca nelle periferie e nei *malls* - sembra più di altre testimoniare lo smarrimento tipico dei nostri giorni, ma anche il desiderio di dar vita a nuove relazioni con i luoghi frequentati (Giddens, 1992).

In generale gli orizzonti valoriali e le condotte concrete del *flâneur*, che predilige il muoversi a piedi al di sopra di tutti gli altri mezzi, sembrano rispondere alla volontà di moltiplicare le proprie esperienze di vita e, dunque, di attingere a un maggior cosmopolitismo a cui fa riscontro un aumento esponenziale dei luoghi frequentati, e alla necessità di rivalutare o consegnare senso anche ai contesti locali o a quelli più marginali, all'interno del, se non in relazione al, processo di globalizzazione che segna l'epoca attuale. Propensione all'erranza che ritroviamo, peraltro, nei normali abitanti di una città che si concedono di tanto in tanto di andare *a zozzo*, o nei turisti che cercano sempre più di personalizzare la propria vacanza. Il modo di viaggiare del *flâneur*, il suo stile nel rapportarsi con i luoghi, determinano però un nuovo ordine gerarchico che nega le pratiche consumistiche di massa ed esalta la dimensione intellettuale come elemento regolatore del rapporto tra individuo e luogo visitato. L'esclusività e la superiorità del *flâneur* rimandano a una straordinarietà della sua esperienza fondata, paradossalmente, sulla normalità-quotidianità, anziché sull'occasionalità degli eventi e delle situazioni (Nuvolati, 2006). Si può assumere questo atteggiamento come un bisogno di emancipazione e di crescita che non comporta esclusivamente una fruizione in chiave spettacolare e momentanea della città, ma presuppone un'elevazione legata al rapporto intimo e unico che si genera tra l'individuo, i luoghi e le persone che li abitano. Camminare la città è infatti un atto di solitudine e di libertà che rifiuta la velocità e i percorsi imposti dal ritmo urbano massificato, è la scelta di tempi e pause personali ma, contemporaneamente, rappresenta un'apertura verso gli altri. Ripudiare l'involucro protettivo dell'automobile non è tanto una rivendicazione del soggettivismo, di primato dell'individuo sul mezzo prevaricatore, quanto una disponibilità all'incontro con gli altri. Proprio il ricorso diffuso all'automobile «segna la morte degli spazi pubblici e con essi l'impovertimento delle esperienze relazionali» (Nuvolati, 2006, p. 110). Già la psicogeografia, disciplina di matrice situazionista, condannava il ricorso all'automobile e individuava nel camminare e nel perdersi le circostanze più favorevoli alla costruzioni di legami tra l'ambiente da un lato, le emozioni e i comportamenti degli individui dall'altro.

I grandi teorici urbani del primo Novecento, Patrick Geddes, Lewis Mumford, Louis Wirth, tendevano a vedere la città come un organismo dotato di una propria identità. Negli ultimi cinquant'anni la maggior parte degli urbanisti e sociologi urbani contemporanei, pur riconoscendo la crescente complessità dell'urbano nelle sue innumerevoli contraddizioni, non hanno comunque rinunciato ai tentativi di generalizzazione. Solo più recentemente ha preso corpo un approccio dell'analisi urbana definito come *everyday urbanism* (Amin, Thrift, 2001). Esso si fonda sull'idea che l'elemento teorico e analitico non è sufficiente per cogliere il senso delle città, e che occorre

accreditare altre modalità di individuazione e interpretazione, di carattere sia letterario sia sensoriale dei contenuti urbani.

Perché, se è vero che nella città contemporanea tutto sembra essere progettato e regolato in nome di una pianificazione razionale, e questo modello sembra essere divenuto indifferente «per il cittadino medio, quello che non ha il potere di mettere le mani sulla città e di mutare il volto dell'ambiente in cui vive» (La Cecla, 2000), ci sono luoghi che narrano le tensioni, la vitalità e la continuità dei passaggi da vecchi a nuovi ordini. E non è forse vero che la vitalità non è insita nello spazio stesso, ma prende forma dalle pratiche sociali di chi i luoghi li abita? Di chi trasforma lo spazio urbano in paesaggio, «intendendo con il termine paesaggio l'azione di trasformazione simbolica, oltre che fisica, dello spazio antropico» (Tiberghien, 2011). Diventa così imprescindibile un percorso interpretativo fondato sulle intuizioni e le emozioni, sull'elaborazione empatica dei segni e dei simboli, anziché semplicemente sulle informazioni e sui dati. E se ogni questione territoriale è in primo luogo una questione di conoscenza locale (La Cecla, 2000), tornare alla tangibilità del mondo diviene una esigenza, per «uscire dagli astratti furori delle analisi dove le persone e i luoghi sono diventati invisibili, superflui» (La Cecla & Zanini, 2004, p. 5).

Con l'obiettivo di migliorare la comprensione della complessità della vita urbana contemporanea e, attraverso di essa, promuovere un maggiore impegno civile tra le comunità, nel 2005, in collaborazione con Jane Jacobs, un piccolo gruppo di urbanisti e attivisti ha fondato il *Center for the living city* di New York costruito sul lavoro di Jacobs. Tra le attività promosse, le *Jane Jacobs Walks*, una serie di libere escursioni a piedi nei quartieri, aiutano le persone a mettersi in contatto con l'ambiente e con chi vive nella loro stessa comunità. Passeggiate che consentono ai membri di una comunità di scoprire e rispondere alla complessità della loro città e dell'ambiente attraverso l'osservazione personale e condivisa. Camminare si fa quindi pratica conoscitiva e relazionale che consente la socializzazione nei luoghi pubblici, la condizione preliminare dell'essere cittadini, dell'abitare la città anziché esclusivamente gli spazi privati (Nuvolati, 2006).

«Le strade non conducono più soltanto a luoghi, sono esse stesse dei luoghi» (Jackson, 1994, p.190) scriveva Jackson. Il marciapiede, la strada chiusa al traffico riservata ai pedoni, quella frequentata assiduamente, con continuità a tutte le ore, diventano terreno dell'incontro, «i più importanti luoghi pubblici di una città e i suoi organi più vitali» (Jacobs, 1961), luoghi dove persone sconosciute possono incontrarsi, luoghi di socialità informale, dove si producono i rapporti umani, che rispondono quindi a bisogni fondamentali dell'individuo.

La divisione funzionale della pianificazione urbanistica moderna da un lato e lo *sprawl* urbano dall'altro hanno però portato alla creazione di città senza confini, sparse nel territorio, composte da una moltitudine di isole disinteressate al funzionamento dell'organismo geografico e antropologico a cui pur appartengono. Realtà dove fanno capo lo spazio privato e l'automobile e dove gli spazi pubblici maggiormente riconosciuti sono i centri e le piazze commerciali, le stazioni di rifornimento di benzina, e le stazioni ferroviarie¹.

Decidere di deambulare nella *città senza indirizzi* (Barthes, 1984) può far emergere nuove categorie interpretative. Ci si accorgerà che i punti di riferimento ordinari, che solitamente si riferiscono a quelli che si trovano nella città storica, vengono messi alla prova da una mappa

indecifrabile, entrando in relazione con un città inclassificata: «gli spazi che la compongono nei dettagli sono innominati» (Barthes, 1984, p. 43). Ci si inserisce in un sistema ramificato che permette di collegare tra loro diverse strutture urbane, di diversa scala e di diversa natura, entrate in comunicazione dall'abbandono e da nuovi tracciati formati dall'erranza dei *diffusi* che abitano questi ambiti. Questi tracciati probabilmente non finiscono in nessun luogo, non conoscono frontiere o collettività². Constant definisce questa città fluttuante *New Babylon*, una città-labirinto che favorisce i contatti e gli incontri fortuiti, in cui il carattere di scena lascia lo spazio alla creatività, al possibile e all'utopia concreta. Sono spazi pubblici, anche se non appartenenti alle categorie di piazza, viale, strada, che identifichiamo immediatamente, che si distinguono inoltre per il sistema spazio-temporale: a vocazione nomade, vivono e si trasformano tanto velocemente da superare di fatto i tempi di progettazione delle amministrazioni; entropici, caldi³, differiscono dal congelamento dei centri storici, e accolgono un certo dinamismo vitale, grazie al quale le trasformazioni sono più probabili e più veloci: «sono i luoghi che più di ogni altro rappresentano la nostra civiltà nel suo divenire inconscio e molteplice» (Careri, 2011, p. 133). Infine, incorporando un certo grado di disordine creativo incoraggiano gli esseri umani a sviluppare una maggiore sensibilità verso gli altri e verso l'*altro urbano*, stimolandoli a prendere in mano le sfide della vita urbana contemporanea. Spazi rigidi, frammentati, *super-specificati*, oltre ad essere incapaci di innovazione e sviluppo (Nuvolati, 2011), inducono le persone ad atteggiamenti rigidi che soffocano la crescita personale.

Per la Cecla è nel carattere dei luoghi perduti e del perdersi che nasce il presupposto per cui le aree marginali sono il luogo in cui si «cova il futuro delle città, dove si plasma ciò che darà significato in seguito al resto pianificato o spento» (La Cecla, 2000, p. 138).

L'attraversamenti di questi luoghi può prendere il nome di *transurbanze* o *walkscapes* ed è stato ripreso dalle azioni del laboratorio romano Stalker - Osservatorio Nomade⁴ e recentemente dalle derive sperimentate dal Laboratorio Zip+ di Torino⁵, attraverso delle esplorazioni suburbane alla ricerca di un *altrove*, misurandosi con gli spazi con una modalità dinamica, «con un movimento capace di sezionare il disegno articolato di questo paesaggio in mille percorsi possibili, tutti diversi tra loro, senza mai passare per il centro»⁶, e con spirito d'avventura.

Questa è la sensazione che si può provare, descritta da Stalker, che ha compiuto il primo itinerario attraverso i *Territori Attuali* nel 1995 e, da allora, continua a proporre le iniziative di osservatorio nomade e l'esperienza del camminare come pratica estetica, in Italia e all'estero: «La sensazione più forte nelle nostre transurbanze era quella di essere sempre dove non saremmo dovuti essere, sia che fossero terreni agricoli, pascoli o industrie abbandonate. Un po' come prolungare per diversi giorni quella sensazione che tutti hanno probabilmente vissuto per durate di tempo più brevi, quando da ragazzini il pallone va a finire di là dal muro, lo si rincorre, si scavalca e si scopre di essere in uno spazio nostro, disponibile, da esplorare, libero, dove è possibile fare tutto ciò che ci viene in mente» (Careri, 2011, p. 43). Il risultato di questa operazione è quello di rintracciare e sperimentare nuove forme conoscitive, alla ricerca di *identità liquide* e di riformulare le categorie di descrizione tradizionali per capirne l'evoluzione: «nei *Territori Attuali* si intende tracciare una rete di percorsi, delle porte di accesso, delle stazioni di scambio, attraverso cui penetrare la realtà mutante

del pensiero e del territorio, fino adesso rimossa ma allo stesso tempo alimentata da un incredibile quantità di scarti materiali, immateriali e umani» (Careri, 2011, p. 137).

Il Laboratorio Zip+ ha assunto tali pratiche di investigazione dello spazio urbano per inserirle in un discorso più ampio che riguarda la disciplina architettonica, assumendo la transurbanza e l'attraversamento come strumenti conoscitivi, attraverso cui immaginare nuove modalità per intervenire negli spazi urbani. Modalità che mirano a coinvolgere i cittadini, chi i territori li abita, ma non indaga più, dandoli per scontato e avendo perso curiosità. Le attività promosse dal collettivo stimolano la conoscenza territoriale e lo spirito critico e creativo delle persone, per una maggiore frequentazione di quegli spazi metropolitani che presentano spesso una natura che deve ancora essere compresa e riempita di significati, piuttosto che progettata e riempita di cose.

Le esperienze indagate nel saggio, passando tra pratiche e letteratura, sembrano indicarci che quando il cittadino riesce a ri-connettersi all'ambiente e alla comunità, re-interpretando e ri-acquistando lo spazio urbano e le sue dinamiche sociali, la città cessa di essere sfondo e diventa vera protagonista.

Note

1 SETTIS, S. (2012). *Paesaggio, Costituzione, Cemento*. La battaglia per l'ambiente contro il degrado civile. Settis fa notare come nella città storica vi sia attualmente un capovolgimento di ogni gerarchia; piazze medievali, cattedrali, palazzi comunali stanno per diventare una sorta di quartiere dei giochi o di shopping center artificiale, attraverso un processo di disneyficazione ormai giunto a maturazione.

2 «Ogni luogo è accessibile da uno e da tutti. L'intera terra diventa una casa per i suoi abitanti. La vita è un viaggio infinito attraverso un mondo che sta cambiando così rapidamente che sembra un altro»: così Careri descrive *New Babylon* in CARERI, F.(2001). *Constant. New Babylon, una città nomade*.

3 Per un maggiore approfondimento si veda il concetto di entropia in SMITHSON, R. *A Museum of language in the vicinity of art*, in HOLT, N. (1979). *The Writing of Robert Smithson*. University Press, New York.

4 Si tratta di un laboratorio di arte urbana che comprende architetti, artisti, grafici, storici dell'arte e dell'architettura. Prende il nome di *Stalker* in prestito dal film di Tarkowsky che si svolge all'interno della zona, un territorio mutante di cui solo gli *Stalkers* conoscono i segreti e le modalità di accesso.

5 Il Laboratorio Zip+ dal 2013 fa ricerca e sperimenta azioni di sensibilizzazione per una trasformazione collettiva e condivisa dell'ambiente costruito in alcune zone periurbane della città di Torino. Le esplorazioni sono state assunte dal collettivo come una metodologia di rilievo per compiere ricerche sulla città contemporanea e per rintracciare i segni materiali delle modificazioni del territorio. Il Laboratorio Zip+ ha condotto nell'arco degli ultimi tre anni degli attraversamenti nei territori delle Circoscrizioni V e VI della città di Torino. In particolare nel 2015 le attività esplorative sulle aree in trasformazione sono proseguite nell'ambito del Festival Architettura in Città 2015 nel quartiere Barriera di Milano, attraversando la trincea ferroviaria abbandonata di via Sempione-Gottardo e lo Scalo Vanchiglia.

6 Citazione tratta da *Stalker* (1995), *Manifesto: Stalker, attraverso i Territori Attuali*.

Bibliografia

- Amin, A. Thrift, N. (2001). *Città. Ripensare la dimensione urbana*. Bologna: Il Mulino.
- Barthes, R. (1984). *L'impero dei segni*. Torino: Einaudi.
- Bocco Guarnieri, A. (2015). *Introduzione*, in Maggi, C. Giachino, G. Ribotta, C. (cur.). *Walkscapes Lucento. Studi, pratiche, periferia e spazio urbano*. Città di Torino - Centro di Documentazione Storica, Torino.
- Boeri, S. (2011). *L'anticità*. Roma: Laterza.
- Careri, F. (2011). *Walkscapes, Camminare come pratica estetica*. Torino: Einaudi.
- Celati, G. (1989). *Commenti su un teatro naturale delle immagini*, in: *Il profilo delle nuvole. Immagini di un paesaggio italiano*, Milano: Feltrinelli.
- De Certeau, M. (2001). *L'invenzione del quotidiano*. Roma: Edizioni Lavoro.
- Giddens, A. (1992). *Le conseguenze della modernità. Fiducia e rischio. Sicurezza e Pericolo*. Bologna: Il Mulino.
- Izenour, S. Scott Brown, D. Venturi, R. (2010). *Imparare da Las Vegas. Il simbolismo dimenticato della forma architettonica*. Roma: Quodlibet.
- Jackson, J.B. (1994). *A Sense of Place, A Sense of Time*. New Haven and London: Yale University Press.
- Jacobs, J. (1961). *The Death and Life of Great American Cities*. New York: Random House.
- La Cecla, F. (2000). *Perdersi. Uomo senza ambiente*. Bari: Laterza.
- La Cecla, F. Zanini, P. (2004). *Lo stretto indispensabile*. Milano: Mondadori.
- Nuvolati, G. (2006). *Lo sguardo vagabondo. Il flâneur e la città da Baudelaire ai postmoderni*. Bologna: Il Mulino.
- Nuvolati, G. (2011). *Lezioni di sociologia urbana*. Bologna: Il Mulino.
- Settis, S. (2012). *Paesaggio, Costituzione, Cemento. La battaglia per l'ambiente contro il degrado civile*. Torino: Einaudi.
- Tiberghien, G. (2011). *Introduzione*. In Careri, F. *Walkscapes, Camminare come pratica estetica*. Torino: Einaudi.

* Dottore in Architettura

** Dottore in Architettura

Oltre al giardino mi gioco la città! Architetture relazionali e rigenerazioni urbane

Letizia Montalbano*

“L’arte nel/per/con il paesaggio urbano può essere letta come strumento, come uno dei mezzi possibili con cui attivare processi progettuali.” Serena Francini

Le nostre città ci appaiono spesso come labirinti da attraversare fra orari impossibili da conciliare, ingorghi da scansare, parcheggi da conquistare e isole in cui finalmente sostare in un mondo che ormai concepisce e ci propone spazi magari bellissimi ed estremamente funzionali ma quasi sempre strutturati in modo che la nostra immagine vi si proietti secondo un preciso ruolo corrispondente ad una visione prestabilita, mentre la libertà di creare una visione personale in divenire, essenziale nella vita di ciascun individuo, è sempre più soffocata o legata a canoni più o meno rigidi. Se lo svelamento di un luogo è la premessa necessaria perché, attraverso la relazione, l’identità di una piazza, un giardino o un quartiere, al centro o nella periferia di qualunque città, appaia e sia riconoscibile e decifrabile a tutti quelli che ne percorrono le strade qualunque sia l’età e la capacità di attraversarlo, è solo attraverso una rigenerazione ed un’innovazione mirata, che vadano sempre dallo sguardo al progetto, che si può e si deve far sì, che i luoghi del riconoscimento diventino quelli della condivisione. Un luogo diventa infatti vivibile per tutti, se le aspirazioni di ognuno vengono accolte naturalmente e aiutate a “crescere” insieme al luogo. E’ ormai impossibile rinunciare a un insieme composto da numerosissimi dialoghi possibili tra linguaggi diversi.

Attraverso alcuni esempi di pratiche artistiche nello spazio urbano che prevedono anche lo scambio circolare degli artisti (Parigi, Bologna, Berlino,) si indagano alcune possibili strade convergenti verso un comune processo progettuale tra progettazione urbana, architettura del paesaggio ed arte urbana. Esperienze volte all’uso della creatività in un’ottica di rigenerazione (temporanea e non) di spazi, territori e relazioni ed alla condivisione di pratiche e saperi tra gruppi informali che si ritrovano all’interno di una grande cornice progettuale socio-culturale. Coinvolgere gli abitanti ed i passanti, reinvestire in spazi marginali ed infine restituire valore ai luoghi del quotidiano reinterpretandoli attraverso le parole dei cittadini, riflettendone non solo le necessità ma anche i desideri e le visioni.

Cartografie relazionali e spazi delle possibilità

La progressiva rarefazione di spazi pubblici accessibili e gratuiti (Langer, 2013) che ormai attraversa anche l’Italia e le sue splendide piazze, il disegno delle quali è stato spesso usato come fonte d’ispirazione e modello per innovativi progetti di cohousing nel resto d’ Europa, sembrerebbe intimamente connessa al cambiamento che ha interessato la vita delle città nell’ultimo ventennio. Appare quasi sfocata infatti la cartografia relazionale che, grazie ad un genius loci con la sua “mixité” consolidatasi nei secoli, assicurava una qualità della vita ed uno scambio quotidiano non ancorato

alle separazioni socio -spaziali del funzionalismo razionalista nordeuropeo, D'altro canto l'emergere di nuove forme spontanee, dal virtuale al reale al virtuoso, sembrano ridisegnare gli spazi e i tempi di una comunità che si forma si unisce e si scioglie sull'onda di ciò che accade per essere pienamente nel tempo delle cose, un "dasein" che parrebbe non avere bisogno di cornici o prefigurazioni di sorta e dove la strada, i portici e i giardini sono tornati ad assolvere la loro funzione di nastro che collega le vite e le attività di svago di lavoro di ozio e di contemplazione degli abitanti. E' ancora possibile oggi un dialogo che armonizzi lo scambio fra il desiderio partecipativo della cittadinanza e chi la governa, fra energia creativa e il desiderio di abitare con un senso rinnovato di comunità? Forse provando a seguire i tracciati di nuovi paesaggi ridisegnati da chi attraverso azioni partecipative e pratiche creative si prende cura in maniera spontanea dello spazio pubblico, occasioni non precostituite che arricchendosi di nuove componenti impreviste ed imprevedibili riflettano l'identità di chi quegli spazi e quei selciati occupa percorrendoli ed incessantemente formando un paesaggio umano unico e singolare che ogni giorno si rinnova a formare il tessuto relazionale di ogni organismo-città.

Oltre il museo. Reciprocità ed arte della collaborazione

"In quanto artisti scegliamo ogni volta di essere cartografi sociali, interventisti politici, manipolatori di spazio" A.Blum

Come scrive Richard Sennett in *Insieme (Together, 2012)*: "La collaborazione può essere definita come uno scambio in cui i partecipanti traggono vantaggio dall'essere insieme. (...) La collaborazione è un'arte, o un mestiere, che richiede alle persone l'abilità di comprendere e di rispondere emotivamente agli altri allo scopo di agire insieme."

Ridefinire il territorio attraverso lo spazio circostante diventa quindi prioritario per qualsiasi processo rigenerativo che ponga come imprescindibile uno scambio diretto tramite le mille visioni che il confluire di corpi, vite e pensieri diversi, intrecciandosi attraverso potenti detonatori come quelli innescati dall'arte nello spazio pubblico, riesce a far conflagrare. Atto distintivo che accomuna questi progetti artistici è proprio l'interreciprocità delle esperienze.

Molti artisti, già al loro emergere, si sono espressi sulla differenza di cifra stilistica e comunicativa del creare opere in luoghi contestuali. Questa nuova concezione dell'idea di Arte nello Spazio pubblico ha determinato il cambio di passo nella riconsiderazione dell'interazione fra il concetto di arte e quello di pubblico, ponendo il pubblico come centro problematico che trascende la pura possibilità dell'opera d'arte di essere vissuta come visione tout court. Dalla new genre public art (Lacy 1995) l'accesso all'arte non è più solo la possibilità di essere vista in spazi pubblici accessibili a tutti ma proprio la pratica di condivisione con lo spettatore o con il pubblico dei cittadini a partire dalla sua prima fase di concezione (Perelli, 2006). Come rileva Kosuth In ogni caso l'esperienza artistica fra spazi pubblici e musei si differenzia proprio per l'ambito contestuale in cui essa avviene. Il tipo di contesto influenza e determina la percezione diversa che lo spettatore attraversa. Se pensiamo infatti all'opera "a priori" di Kosuth (2001) esiste un vera e propria "scelta di campo": infatti contrariamente a quanto avviene nel museo, il visitatore che incontra l'arte negli spazi urbani non ha scelto di farlo e quindi inevitabilmente l'esperienza risulta diversa per intenzionalità e contemplazione ma non per questo meno intensa: " Un museo è uno spazio pubblico

ma solo per quelle persone che scelgono di stare in un museo. Un museo è uno spazio pubblico 'simulato': è autodirezionale e unifunzionale, mentre un reale' spazio pubblico è multidirezionale e multifunzionale" (Acconci, 1997). E' dunque possibile una vera rigenerazione dei luoghi attraverso l'arte condivisa solo se avviene un reale rispecchiamento del fruitore di quello spazio attraverso un intreccio fra la quotidianità del gesto del passante/abitante/visitatore e il penetrare il luogo che mostra la sua porosità tramite lo svelamento che l'artista compie guardando ed essendo guardato dal luogo in quanto tale. D'altra parte un'opera nello spazio pubblico può dirsi riuscita quando riesce a dialogare e far dialogare il pubblico con il sito e quindi è necessario che ciò che accade fra il visitatore e l'opera stessa sia attraversato ed animato dal genius loci e viceversa la creazione scaturisca a sua volta da un dialogo più intimo fra il luogo e l'artista.

Insieme diviene quindi non un termine abusato solo perché funzionale ad un ipotesi di discorso artistico che vede lo spettatore in quanto tale impegnato nel suo ruolo passivamente neutro (che quasi necessariamente lo ingabbia come attore-partecipante), ma come contraltare attivo di un discorso in fieri che si svolge tra l'artista, il sito e la situazione che lungi dal rimanere fissata in quel ruolo si evolve diventando altro. L'arte è uno dei modi per rendere visibile l'invisibile (Marleau Ponty 1969), per scoprire quella "fodera invisibile dell'esistente" che, scrive Chiara Zamboni, "attrae senza che sappiamo che cosa sia. Senza che la coscienza ne possa avere consapevolezza e possa codificarlo.; è qualcosa di presente nella nostra vita quotidiana che ci attira a sé, ci mette in movimento." Ri-mettere in movimento è uno degli obiettivi più o meno impliciti che l'arte si prefigge o pre figura nel momento in cui sceglie di scendere per strada, lasciandosi contaminare dal sapere altro che tutti i luoghi rimandano attraverso una porosità fatta di storia e memoria materiale. Essere intrisi di questa storia e dalle narrazioni che avvengono (Arendt,1958) riporta l'energia vissuta fra quelle pietre ed ombre. L'arte ritorna a fare da tramite, a trasformare un contatto in legame, ovvero il luogo dell'incontro con l'Altro (Kapusinski, 2007). Il processo artistico si intreccia al paesaggio urbano ed umano e germina processi sociali all'interno dello spazio pubblico.

TransUMANZE: infrastrutture relazionali e coesistenza della differenza

Il progetto pluriennale TransUMANZA nasce sulla scia delle esperienze dell'Associazione bolognese Oltre e partner volte alla circuitazione, anche internazionale, degli artisti; all'uso della creatività in un'ottica di rigenerazione (temporanea e non) di spazi, territori e relazioni; alla condivisione di pratiche, esperienze e saperi tra gruppi informali che si ritrovano all'interno di una grande cornice progettuale socio-culturale. Il progetto nasce da due principali necessità: da un lato, internazionalizzare l'esperienza delle Parate Under-15 inserendole in una progettualità europea e continuativa anche sul territorio; dall'altra, a fianco di un continuo lavoro di rivitalizzazione di due spazi cittadini attraverso progetti creativi ed educativi (Il B.U.C.O. e Camere d'Aria, il Giardino del Guasto di Bologna), lavorare su investimento di energie non solo sulle architetture tout court, ma anche sulle "architetture relazionali". Giocando sull'idea della "Transumanza", pratica pastorale orientata alla ricerca di pascoli che quest'anno è transitata oltralpe insieme alla Fabrique des Impossibles.



L'Impossibles produzione, associazione culturale fondata nel 2010 è costituito da un gruppo di professionisti provenienti da ambienti diversi, opera sulla metropoli parigina. Coordina il collettivo di design e progetti culturali partecipativi che mettono in discussione nozioni di vita, territorio e spazio pubblico. In questi progetti, la cultura è intesa nel suo senso più ampio di capacità per la società di creare collegamenti. Cogliere le questioni specifiche del territorio e metterle in discussione tramite la costruzione di progetti artistici collettivi. L'associazione garantisce di lavorare con una diversità di individui, artisti ed associazioni europee per costruire un progetto che sia il più equo aperto e accessibile possibile. Il progetto di Impossibles Manufactures basa il suo assunto su un insieme di valori: il lavoro collettivo, il dialogo e la parità di coinvolgimento attraverso i suoi cardini principali:

a) Co-costruzione: riempire tutti i "vuoti. Questo tipo di progettualità propone un nuovo spazio di ri-unione, una creazione collettiva in cui la struttura iniziale è lì solo per permettere a tutti di trovare uno spazio di libertà e di autonomia. Gli elementi non sono fissi, fissati e determinati in anticipo. Tutto consiste nell'immaginare e creare sulla base della rilevanza di incontri, problemi e desideri comuni.

b) Ad esprimersi è un lavoro collettivo : il progetto non si aggiunge come un ulteriore livello alle realtà quotidiane, alle strutture e agli artisti. E 'proprio una nuova zona che viene ulteriormente ad arricchire queste azioni e le riflessioni già avviate. Essa porta l'occasione di confrontarsi con altre sfide, di mettere in discussione, di sperimentare nuove risposte/tentativi. Questa modalità progettuale esprime principalmente una forza collettiva, che è quella di rispettare le peculiarità di ogni giocatore coinvolto, alle competenze di ognuna delle quali serve un progetto globale, che non è di un giocatore più di un altro: è il frutto di un coinvolgimento collegiale. Un lavoro che è il risultato di mesi di collaborazione, un altro modo di raccontare tutta la città e mostrare tutta l'energia e la dinamica che sostengono i vari quartieri di Parigi e la periferia.

c) Un coinvolgimento ugualmente condiviso: il progetto, difendendo l'idea di creazione partecipativa, implica che ognuno dei partecipanti ha un potere decisionale. Questo non significa in nessun caso decretare che ognuno è un artista. Ciascuno ha le proprie competenze, tutte ugualmente considerate su un piano di parità nella costruzione e nella realizzazione del progetto che sconvolge il consueto e già visto rapporto verticale (un artista offre ai dei dilettanti di integrare un progetto già creato o dei dilettanti ingaggiano un artista per accompagnare i loro desideri). Qui, invece ognuno porta le proprie idee, le proprie domande e l'artista, attraverso il suo mondo e le chiavi di lettura che può esprimere, mette in evidenza ciò che è coerente con queste proposte, permettendo di rompere schemi preesistenti. Egli immagina una rappresentazione artistica che nascerà da tutti questi scambi. Avviene quindi una reimpostazione collettiva per creare una nuova identità in uno spazio comune dove ognuno è attore: la creAzione partecipativa consente di rivedere l'organizzazione e il funzionamento della nostra rappresentazione tradizionale.



“Coltivo il mio giardino ed il mio giardino mi coltiva”: Hortus conclusus per un dialogo fra culture oltre la transitorietà e l'impermanenza.

Che succede sui muri delle periferie di Bologna? Dopo che Blu, uno dei più famosi street artist, li ha resi di nuovo grigi cancellando le sue opere da questa faccia della città per protestare contro la musealizzazione della street art preannunciata in una grande mostra che esponeva i graffiti staccati dai muri, molti lo hanno seguito scegliendo di far scomparire le immagini create per preservare le opere da una collocazione incongrua e non in linea col pensiero che le aveva condotte fin lì. La qualità dello spazio per abitare all'aperto pesa in modo determinante su come gli edifici vengono ri-conosciuti all'interno-esterno. In genere ci si ferma sempre a riparare i danni del degrado e non a rivitalizzarli (non tutti sono educatori...). Emerge il bisogno di valorizzare il bene che c'è in una struttura non solo “aggiustare”. “ Cosa fa comunità? Il piacere di condividere uno stesso luogo”. Tempi accelerati producono luoghi uniformati, se non abitui lo sguardo a quello che stai facendo tutto diventa inutilmente ripetitivo e privo di significato tanto più se non credi ai riti condivisi dei singoli all'interno della comunità. Un tempo veloce e allo stesso tempo discontinuo delle trasformazioni al di fuori di una predeterminazione netta degli obiettivi è quello che sembra

caratterizzare le visioni espresse da questo tipo di scelte non solo visuali: un 'idea di città che oltre a prefiggersi di non lasciare indietro nessuno sembra sottolineare che il tratto distintivo che accomuna questi progetti artistici è proprio l'interreciprocità delle esperienze.

Il collettivo di artisti fiorentini GuerrillaSpam, invitato a lavorare alla quinta edizione di Cheap (il festival di street poster art in corso a Bologna), ha deciso di dedicarsi alla Bolognina, tra le zone più complesse, multietniche e in trasformazione della città e raccontarla in un "paste up", una sorta di murale di carta, di 120 metri quadrati sulla parete di un edificio industriale in rovina lungo via della Liberazione, portando all'estremo il concetto di site specific. L'opera "Il giardino" è composta da 6 moduli di 9 x 2,2 metri ciascuno, con sviluppo orizzontale, "quasi fosse un papiro che, srotolandosi, rivela una narrazione per immagini. Il riferimento all'arte egizia è in effetti esplicito anche nel ricorso ad una prospettiva che non tiene conto della terza dimensione, procedendo per accumulo in un susseguirsi di scene", spiegano gli organizzatori di Cheap. La Bolognina, protagonista dell'opera, è metaforicamente rappresentata come un hortus conclusus, delimitato da un muro da cui si sporgono figure di osservatori esterni. I Guerrilla spam vi si autorappresentano con un binocolo, sottolineando la loro visione del quartiere, parziale, relativa, per come è descritta nei media, da un lato dell'opera; dall'altro spuntano gli autori della cosiddetta riqualificazione, rappresentati nell'atto di entrare a gamba tesa nel giardino, microcosmo in cui convivono una pluralità di personaggi, così come è composta la flora che popola un ecosistema.; in mezzo, nove scene con riferimenti all'arte orientale, araba, e agli arazzi francesi, alla ricerca di un "dialogo" fra culture (come esplicita una scena) che è anche l'ossigeno quotidiano della Bolognina. Le altre tavole sono invece incentrate sulle problematiche che affliggono il quartiere: senz'altro che non hanno cibo e riparo, ronde auto-organizzate che per un certo periodo sono salite agli "onori" della cronaca, speculatori edilizi che hanno cambiato il volto della zona, spersonalizzandola. A chiusura, una figura che inaffia, il cui abito porta impresso il sottotitolo dell'opera: "Coltivo il mio giardino e il mio giardino mi coltiva". L'intento esplicito non è imporre al passante una visione preconstituita, seppur antitetica a quella dominante: l'assunto di base risiede piuttosto nella convinzione che la comprensione della realtà debba passare necessariamente per una presa di coscienza, che si realizza innanzitutto per mezzo della visione. In ciò, la rappresentazione artistica assume un ruolo politico, rivelandosi fondamentale per stimolare, provocare e destabilizzare il passante, facendo contemporaneamente appello alla sua capacità di costruire autonomamente visioni del mondo alternative.

Urbanauti e giardinieri nomadi: per una co-progettazione resiliente.

Quando l'incontro (Levinas ,1984) e il contatto sono destinati a lasciare tracce e quindi necessitano di una presenza continua con azioni che richiedono confronti e condivisioni reali per produrre un effettivo riverbero sullo spazio che ci circonda, tutto ritorna ad essere meno effimero e volatile perché meno temporaneo ed instabile dato che spesso è proprio il tempo, o almeno la sua percezione, a non consentirci un legame che non sia legato a frazioni momentanee di prossimità. Diviene allora sempre più impellente ed ineludibile collocare e destinare il nostro impegno in movimento-azioni che, oltre ad essere in grado di esprimere ed esperire senso siano in grado di contenere e dare un impatto sul territorio circostante il più possibile leggibile, legittimo ed inclusivo .

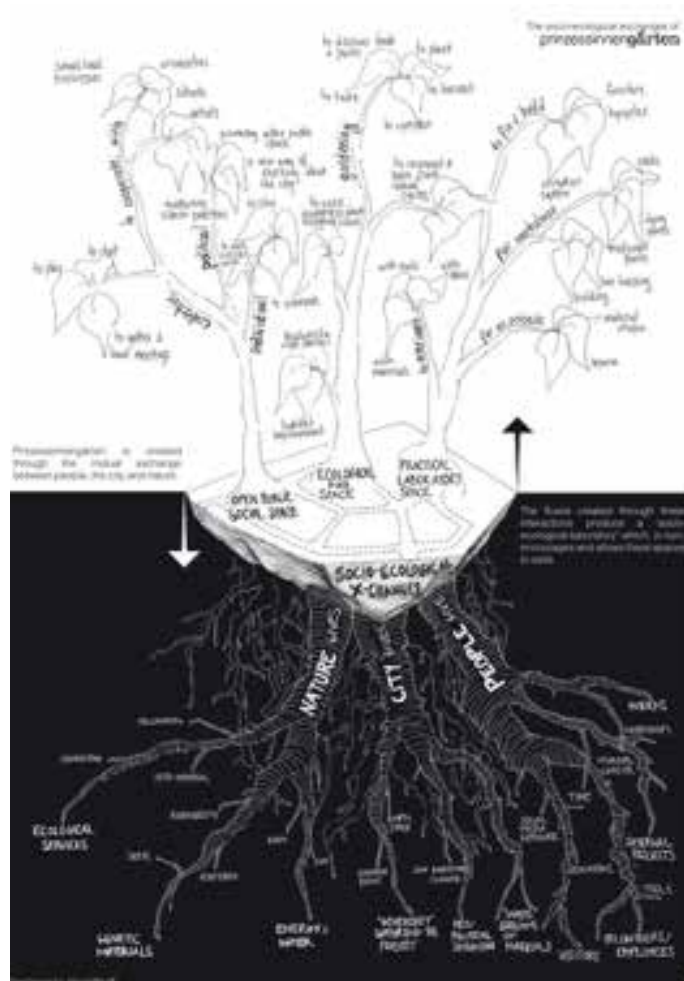
Prinzessinnengarten è un giardino urbano di circa 6.000 metri quadrati nel centro di Berlino, nel cuore di Kreuzberg (Moritz Platz) il “quartiere del Muro”, nato nel 2009 dal progetto Nomadisch Grün (Verde Nomade) che ha convertito un luogo abbandonato in un polmone verde nella città. La zona dove si trova il giardino era un bene pubblico ed è stata affittata dal Fondo Immobiliare al comune di Berlino.



Nel giugno 2012, il lotto doveva essere venduta al miglior offerente, ma una lettera aperta al Senato e l'appoggio di più di 30.000 persone ne hanno impedito la privatizzazione. Attualmente il Prinzessinnengarten ha ottenuto un'estensione dell'utilizzo per 5 anni. Il nome dell'associazione (Verde Nomade) abbraccia il concept del progetto: trasformare l'agricoltura. Piante ornamentali, ortaggi ed erbe sono coltivate in scatole di plastica, in scatole o sacchetti di latte di riso in modo che tutto sia facilmente trasportabile ad altre parti della città e così viene evitata la contaminazione dell'aria attraverso il suolo. In questo modo, con un primo giardino urbano, è possibile creare altre aree di agricoltura urbana. Come organizzazione senza scopo di lucro, il Nomadisch Grün ha iniziato con il “guerrilla gardening”: trasformare terreni inutilizzati in giardini per coltivare la biodiversità come mezzo di interazione sociale. Lo scopo dell'associazione era quello di creare un luogo di scambio e di apprendimento su temi di cibo locale ed agricoltura biologica, sulla biodiversità (oggi a Prinzessinnengarten sono stati impiantati 500 diversi tipi di colture diverse) sul consumo sostenibile e lo sviluppo urbano. Nel tempo l'idea del giardino si è trasformata in qualcosa di più complesso: in questo grande giardino sono stati aperti, infatti, una caffetteria che serve bevande biologiche, e un ristorante dove la base delle ricette sono i prodotti freschi coltivati in loco. C'è anche uno spazio per le api, un parco giochi tra gli alberi, un piccolo circo, un mercato delle pulci (Kreuzboerg Flowmarkt) e una biblioteca sulla sostenibilità costruita all'interno di un contenair (per rimanere in linea con il concetto di agricoltura dinamica). Chiunque può diventare un giardiniere Prinzessinnengarten (a tutti quelli che arrivano viene consegnato un coltellino per recidere le proprie erbe aromatiche e

verdura da portare via o essere consumate all'interno del giardino) e per i neofiti ci sono anche molti laboratori per assistere e per saperne di più ed attività didattiche in scuole ed asili. Se no, si viene accolti a festival, concerti e mostre soprattutto estivi. Il funzionamento del giardino dipende unicamente da volontari e donazioni. Dal 2015 un processo di creazione di conoscenze e esperienze è stato attivato da The Neighborhood Academy, una piattaforma aperta autorganizzata per la condivisione di conoscenze urbane e rurali, la pratica culturale e l'attivismo. L'Accademia è impegnata in temi come lo scambio locale e globale tra le comunità urbane e rurali, i comuni, il diritto alla città, la trasformazione socioecologica dal basso verso l'alto, l'apprendimento organizzato e molto altro ancora. Lavorando con numerosi partner, l'Accademia sta attualmente focalizzando l'attenzione su progetti come l'Arbor - architettura sperimentale self-build in Prinzessinnengärten, che servirà come spazio aperto per l'apprendimento e lo scambio; MAZI - costruzione di reti wireless locali e comunali, ZUSAMMENKUNFT - Progetto pilota sul vivere e lavorare con i rifugiati; Moritzplatz Futures - uno sviluppo, orientato a lungo termine, sociale ed ecologico del sito di Moritzplatz a Berlino-Kreuzber.

Il cielo sopra Bologna. Coltivare città differenti



Molti incontri gratuiti ha visto nel corso del tempo un'antico giardino, un orto incolto parafrasando Langer (2013), che è stato trasformato grazie all'amore ed alla cura dei suoi abitanti. Di questo luogo, di questo giardino di cemento nel cuore di Bologna, abbandonato e saccheggiato e diruto nel corso dei secoli, che dal degrado assoluto è stato portato a nuova vita prima dalla sapiente sensibilità di un architetto che lo ha ri-immaginato, accogliendone nel disegnarlo la memoria dipanatasi attraverso le tracce del tempo e della storia, ascoltando e osservando i ragazzi giocare fra le sue rovine, e poi dalla caparbia dei suoi abitanti che hanno saputo cogliere fra le pieghe una possibilità di semina che ha portato nuovi frutti. E frutto di quegli sguardi attenti sono gli incontri che avvengono in uno spazio sospeso sopra la città, uno spazio che lungi dall'essere consumato dal tempo e dalla storia ha ritrovato nuova linfa proprio dall'essersi trasformato tramite i suoi abitanti e soprattutto i suoi passanti in uno spazio di reciprocità dove ogni occasione, rigorosamente gratuita, diventa un modo per ricordarsi e ricordare che il paesaggio urbano è dato sempre dalle possibilità di scambio che su quel luogo esistono ed insistono. Così, dalla "insistenza" dei suoi abitanti, è nata la possibilità di continuare ad usare e far rivivere un'area "guastata" dal tempo e dalla storia grazie alla visione di un progettista, Filippini, deciso a non far sì che la memoria venisse sopraffatta dall'immaginazione ma che quest'ultima fosse condivisa e rimodellata attraverso l'esperienza, in questo caso quella dei bambini che giocavano sulle rovine di quel guasto cinquecentesco e che sono stati i migliori consulenti del progetto. Non esiste forse un modo migliore di ri-creare spazi che orientarsi sulle tracce di chi quegli spazi li vive quotidianamente modellandoli e segnandoli con le proprie esplorazioni, e chi meglio di un bambino, come direbbe Colin Word, può esplorare e segnare le mappe della città e dei luoghi che le attraversano? Così recentemente i bambini con i loro gessetti colorati hanno ridato vita al muro ormai grigio del Giardino da dove era scomparso il fantastico mondo acquatico di Blue che, come avvenuto in altre zone della città, lo street artist di fama internazionale aveva deciso di cancellare per protesta contro la museizzazione della Street Art preannunciata da una grande mostra sul tema.



Nel giardino del Guasto, Blu, allora giovanissimo, aveva dipinto nel 2002 l'evoluzione del mondo, con elefanti che cavalcavano tartarughe e uccelli in volo accanto al serpente di cemento pieno d'acqua, assunto a logo del Giardino. Ora degli animali d'artista rimangono solo chiazze sui muri ma a riempirle sono stati chiamati i bambini. Se le persone che da quel luogo in questi anni

hanno saputo leggere il territorio inteso come scambio di esperienza e di vita, mettendo in comune le loro peculiarità ed offrendo il loro sapere ed il loro fare quotidiano affinché da questa comunanza crescessero nuove forme di vivere lo spazio e la circolarità del tempo che sempre viene a chiederci di crescere e riformare l'intorno ma il cui richiamo spesso non riusciamo ad ascoltare e decifrare perché impegnati a decodificare sistemi altri che obnubilano le nostre facoltà di orientamento, costringendoci ad isolarci entro confini sempre più radi ed asfittici dove le occasioni di coltivare noi stessi attivando gratuità diventano sempre meno plausibili e possibili, se al Giardino del Guasto lo spazio è riuscito ad acquisire la flessibilità necessaria per ospitare eventi rivolti ai residenti di tutte le età, rafforzando i legami tra i genitori e i figli, le loro famiglie e gli altri membri della comunità... bisogna forse ricominciare a concepire la città come un unico organismo pulsante dove la periferia, ovunque essa si trovi, diventi altrettanto importante nel ridare senso alla vita di relazione , riformulando l'identità degli spazi aperti e favorendo quelli di connessione in una ridefinizione dello spazio pubblico dove le strategie rigenerative vadano sempre dallo sguardo al progetto.



Con arte, per l'arte e attraverso l'arte: coltivare un' idea di città che sembrerebbe prefiggersi di non lasciare indietro nessuno appare come tratto distintivo che accomuna molti progetti artistici nello spazio pubblico, propugnando finalmente una metodologia di indagine e di pensiero che entri nel vissuto esperienziale della gente, dando luce e spazio alle sue molteplici visioni, dando luogo ad uno spazio sociale oltre la transitorietà e l'impermanenza.

Note

1. Il mito del dromedario in trasferta da Bologna a Parigi sarà al centro della Par Tòt Parata 2017 dedicata ai bambini e ai ragazzi Under 15 e ai loro accompagnatori. La parata vuole essere l'occasione per portare le periferie al centro e per stimolare il coinvolgimento diretto di associazioni e scuole bolognesi, così come dei cittadini, grandi e piccoli. Anche i laboratori hanno questo scopo: oltre ad essere un momento di condivisione di saperi, sono anche finalizzati alla preparazione della parata; in questo senso fanno sì che il pubblico diventi anche il creatore della manifestazione, al tempo stesso ideatore e realizzatore. Strumenti musicali e carri, magliette e danze, costruiti e imparati dai bambini durante i laboratori, saranno infatti esibiti proprio in occasione della parata.

2. Liberamente tratto da <http://www.lafabriquedesimpossibles.com/> Tda

3. Nato nel 2010 a Firenze "come spontanea azione non autorizzata di attacchinaggio negli spazi urbani", il collettivo ha perseguito negli anni una modalità d'azione che si sviluppa come una vera e propria "Guerrilla": veloce, irruenta, che si impone agli occhi del passante disseminando messaggi improvvisi e inattesi nel tessuto urbano, come lo "Spam" delle email. La scelta di un essenziale bianco e nero – contrapposto ai colori sgargianti della pubblicità – caratterizza fortemente la loro produzione, sempre percorsa da una tagliente critica sociale che spesso si accompagna ad un'ironia di forte impatto. Partendo dall'illustrazione, il collettivo costruisce narrazioni popolate da mostri, demoni, fantocci grotteschi: un'iconografia dalle forti tinte allegoriche che, nella sua volontà di raccontare la contemporaneità attraverso un sottotesto critico di rappresentazioni simboliche, ha come riferimento esplicito la pittura fiamminga .tratto da <http://www.cheapfestival.it/>

4. Insieme alla condivisione, alla partecipazione, l'inclusione sociale e la responsabilità sono i cardini su cui si può sviluppare un processo attraverso il quale un bene può cambiare la sua condizione da pubblico (o privato) a "comune"

(cfr. Ostrom 1990). Sull'evoluzione di questo concetto dal punto di vista giuridico nell'attuale animato dibattito sui Commons vedi M.R. Marella (2012) Oltre il pubblico e il privato. Per un diritto dei beni comuni. Verona: Ombre Corte

5. Il giardino pensile, realizzato da Gennaro Filippini nel 1974, è un originale esempio di moderno intervento in uno dei due storici "guasti" della città (l'altro è la Montagnola). Un tempo il luogo era parte del vasto e sontuoso palazzo dei Bentivoglio, signori di Bologna sino al 1506, ridotto in macerie dalla furia popolare l'anno seguente. Il Guasto dei Bentivoglio rimase in abbandono sino a metà del Settecento, quando su buona parte dell'area sorse il Teatro Comunale; Lo spazio pensile, rinfrescato da un percorso d'acqua, è caratterizzato da uno studiato impiego del cemento, sagomato in forme evocative del continuo variare della natura, che mira a stimolare la fantasia dei bambini e la loro libera espressione nei giochi.

Bibliografia

- Acconci V. (1990). Public Space in a Private Time. Chicago: In Critical Inquiry, Vol. 16. No. 4 /1990. pp. 900-918 University Press
- Arendt H. (1964) Vita activa. Milano :Bompiani
- Francini S.(2013). Progetto di paesaggio, arte e città. Il rapporto tra interventi artistici e trasformazione dei luoghi urbani Firenze: University Press. Heidegger M. (2001). Sein und Zeit. Tübingen: Max Niemeyer Verlag.
- Kapuscinski R. (2007). L'altro. Milano: Feltrinelli
- Kosuth J. (2001). Public Text in Matzner F. (ed.) Public Art. Kunst in öffentlichen Raum, Stuttgart: Hatje Cantz Verlag.
- Lacy S. (1995). Mapping the terrain. New genre public Art. Seattle: Bay Press.
- Langer, A.(2013). "Infermiere e pianeta, elogio della gratuità" in Quaderno della fondazione Alexander Langer Stiftung, 2 (12) pp.30-31
- Levinas E.(1984)Etica e infinito. Il volto dell'altro come alterità etica e traccia dell'infinito.Roma:Città Nuova
- Marella M.R.(2012) Oltre il pubblico e il privato. Per un diritto dei beni comuni. Verona: Ombre Corte.
- Merleau Ponty M. (1969). Il visibile e l'invisibile Milano:Bompiani
- Montalbano L. (2016). "City Building. New language for old cities. Public space between relational 's cartography and new forms of citizenship." InTrasformazione Rivista di Storia delle Idee 5:2 pp.122-130
- Montalbano L. et.al.(2016). Siamo Nati per camminare (a cura di) Educazione alla sostenibilità e Strumenti di partecipazione della Regione Emilia-Romagna Bologna: (ed) Antartide
- Montalbano L. (2009). Luci sulla città ... dalla comunicazione alla comunità Ascoltare per capire, progettare per vivere. In F. D. Moccia (ed.), I Valori in urbanistica fra etica ed estetica., Ed. Scientifiche Italiane , Napoli, pp.815-829.
- Naldi M., Montalbano L. (2011), Il giardino delle bambine e dei bambini. In Architetture del desiderio. Bottero B.,Di Salvo A.,Faré , I.Liguori(ed.) Milano, pp.39-43.
- Naldi M. (2013). The challenge of Guasto. Bologna: In Bravo L. and Sgarbi C. (ed.) The public space of education, Vol.4 n.1, IN_BO. "Ricerche e progetti per il territorio, la città e l'architettura", pp.249-254.
- Perelli L. (2006). Public Art. Arte, interazione e progetto urbano. Milano: FrancoAngeli.
- Sennet R. (2012). Insieme. Rituali, piaceri, politiche della collaborazione. Milano: FrancoAngeli
- Simmel G.(1903). Die Großstädte und das Geistesleben Dresden: Petermann.
- Ward C. (1978). The Child in the City London: London Architectural Press.
- Ostrom E. (1990). Governing the Commons. The Evolution of Institutions for Collective. Cambridge University Press,
- Ward C. (1978). The Child in the City, London: London Architectural Press.
- Zamboni C. (2008). La notte ci può aiutare in Buttarelli A., Giardini F. (ed.), "Il pensiero dell'esperienza", Milano: Baldini Castaldi Dalai p. 60.
- <http://www.minimaetmoralia.it/wp/larte-e-la-citta-nuove-pratiche-ed-esperimenti-di-futuro/>
- <http://www.lafabriquedesimpossibles.com/>
- <http://www.cheapfestival.it/>
- <https://partecipazione.regione.emilia-romagna.it/news/normali/2013/giugno/al-giardino-del-guasto-di-bologna-il-premio-inu>
- Ultimo accesso 4.5.2017

* Sociologa

Co-Citying

Riattivare i confini infraurbani per la conservazione delle diversità

Olivia Longo*

Parole chiave: agrivicismo/agricivism, condivisione/sharing, confini/boundaries, infraurbano/urban in-between, diversità/diversity.

Introduzione

La vita contemporanea impone ritmi e modalità di gestione del quotidiano lontane dalle esigenze di benessere e qualità alle quali aspiriamo. L'equilibrio fra dimensione privata e dimensione professionale è reso precario dall'organizzazione poco razionale dei servizi. Tutto ciò influenza negativamente la qualità dell'esistenza. Il cohousing, ovvero la scelta di abitare in comunità di vicinato elettivo condividendo i principali servizi e la loro gestione, è una alternativa percorribile, una risposta non utopica ai problemi che vivono gli abitanti di ogni realtà metropolitana. Le motivazioni sono l'aspirazione a ritrovare dimensioni perdute di socialità e il desiderio di ridurre la complessità della vita e dei costi di gestione delle attività quotidiane. Il momento più delicato per la costituzione di una comunità di cohousing è la progettazione partecipata, infatti esistono società di servizi che seguono queste comunità fin dall'inizio della loro formazione attraverso la facilitazione dei gruppi da parte di sociologi, psicologi e architetti appositamente formati.¹

Francesca Guidotti nel suo *Ecovillaggi e cohousing*² spiega che spesso i due termini vengono confusi come se fossero sinonimi, e che la differenza più evidente sta nella «scelta di ubicazione geografica: l'ecovillaggio sorge prevalentemente in aree rurali, a bassa densità abitativa, dove la possibilità di stabilire uno stretto rapporto con la natura e la terra rappresenta uno degli aspetti di maggiore attrattiva. [...] Il cohousing ha invece come proprio ambiente "naturale" il contesto urbano, principalmente le grandi città [...]. Questo non significa che chi vive in un cohousing trascuri il rapporto con la terra e la natura, ma nella maggior parte dei casi questo non è il focus principale oppure assume differenti forme di resistenza "verde" creativa, come orti sul balcone, orti sociali [...]»³.

Queste differenze tra i due modi di abitare sembrano però gradualmente svanire e confondersi sull'onda, sempre più incalzante, dei rapidi cambiamenti fisici e sociali che, a partire dagli ultimi decenni del XX secolo, stanno trasformando radicalmente le geografie urbane e i relativi modi di abitare le grandi città europee. Ciò è probabilmente dovuto al fatto che la stessa idea storica di città, e le numerose elaborazioni teoriche che la riguardano, sta progressivamente scomparendo assorbita da una realtà territoriale talmente ampia e complessa da mettere in crisi lo stesso concetto di *confine urbano*.

Per varie ragioni una sorta di pratica agricola creativa sta costellando le città-territorio, aprendo il campo a nuovi modelli di riconversione di intere parti di tessuto costruito. Al centro del

dibattito sono pertanto i luoghi di confine in senso lato: margini o terre di nessuno per lo più interne alla stessa area metropolitana dove può essere spesso adottato il termine *rururbano*.

Rururbano e fuoricittà

Con il termine *rururbano* si fa riferimento a una parte del territorio originariamente destinata ad attività agricole che nel tempo ha modificato le sue caratteristiche a causa della sovrapposizione di funzioni industriali e urbane. Il risultato è un territorio costituito da campi agricoli affiancati da autostrade, campi fotovoltaici, impianti di trattamento delle acque reflue, linee elettriche, impianti sportivi, ecc. Tale fenomeno si è manifestato negli ultimi anni del XX secolo, ma è sempre più frequente e determina l'annullamento della vecchia dicotomia tra aree rurali ed aree urbane.

Durante gli ultimi decenni, le città si sono espanse determinando forme urbane sparpagliate, e in molti casi anche la fusione tra una città e un'altra. Il nuovo contesto periurbano è spesso in una situazione di *sprawl*, o città diffusa, dove l'identità del suo abitante è sempre più incerta.

Alla fine degli anni Novanta, Donadieu descrive l'evoluzione della città francese individuando una serie di fenomeni che coinvolgono le parti marginali della città, un tempo considerate anonime e di poco interesse per i suoi abitanti. Una nuova arte di abitare la città contraddistingue le nuove generazioni con fenomeni migratori verso la campagna. «Cinema, discoteche, parchi di divertimento e centri commerciali aprono sullo sfondo di boschi e colture, creando nuove aree centrali che noi continuiamo a considerare marginali. Sempre in movimento e liberi delle loro scelte, i francesi modificano i loro comportamenti e organizzano le loro attività fra vecchie e nuove aree centrali, su scala locale, europea o mondiale.»⁴

Questa nuova forma di *città emergente* non deriva da un progetto o da un ordine prestabilito, «essa organizza il territorio in base al tempo ridotto dagli spostamenti fra luoghi di lavoro, abitazioni, divertimenti, servizi commerciali, medici e scolastici; è la creazione di cittadini liberi [...] che ignorano i limiti comunali e sono in grado di valutare il loro interesse in funzione dei luoghi di destinazione.»⁵

Prima di queste profonde trasformazioni nei modi di abitare la città, la sociologia si è occupata di questi temi separando l'ambito urbano da quello agricolo, essendo questi di fatto, tradizionalmente, due mondi nettamente distinti. La complementarità di questi mondi è invece alla base della formazione spontanea di questa città territorio: «una città multipolare in una natura rurale fatta più per essere abitata che per produrre derrate agricole [...]. L'innovazione consiste nell'associare il vuoto agricolo e il pieno costruito in un progetto che li unisca per sempre.»⁶ In queste città territorio, gli abitanti aspirano alla possibilità di usufruire dei vantaggi sia della città che della campagna, permettendosi però di evitare i loro inconvenienti.

La questione dei grandi vuoti urbani, del recupero delle aree dismesse, dell'intervento sul paesaggio, della riqualificazione dei caratteri naturali e di quelli insediativi, di un rinnovato rapporto di senso e di forma tra architettura e grandi infrastrutture territoriali, sono alla base degli attuali ragionamenti sulla nuova architettura della città, mettendo in ombra le tematiche relative al recupero dei tessuti storici. Il tema delle nuove *centralità* è oggi strettamente legato alle aree di margine, ai grandi vuoti urbani, e la nuova architettura della città è sempre più un'architettura del

fuoricittà, fortemente connessa alle grandi infrastrutture di comunicazione e al territorio un tempo assegnato alla campagna o alla natura.⁷

Terra Madre e agricivismo

Nel 1989, *Slow Food Internazionale* (fondato da Carlo Petrini) e il suo Manifesto hanno avviato una lenta trasformazione del modo di concepire l'agricoltura, in particolare quella periurbana, così come oggi si è configurata: molti produttori decidono di aprire un punto di vendita diretta nella stessa sede di produzione, avvicinando il mondo produttivo con quello del consumo.

Dal 2004, anno di fondazione di *Terra Madre*, Petrini propone una nuova visione del mondo agricolo non più legato alle attuali economie di mercato, come un qualsiasi settore produttivo, ma come parte di un tutto indivisibile «più complesso, figlio di una visione olistica, che comprende la sacralità del cibo, il rispetto per l'ambiente, la socialità, la convivialità, ogni manifestazione culturale.»⁸ In questa visione, il consumatore di cibo diventa co-produttore anche se non si occupa direttamente di agricoltura ma partecipa ad esperienze affini come gli orti scolastici, quelli polifunzionali, sociali, ecc. Oppure perché semplicemente non si fornisce più attraverso i canali della grande distribuzione ed acquista il cibo locale, di stagione, a chilometro zero. In questo modo tutti noi possiamo diventare co-produttori, secondo la visione di Petrini. Piantare un orto anche molto piccolo può rappresentare un'azione di resistenza a favore delle biodiversità.

Per fare questo non è necessario vivere in campagna perché si può fare ovunque sia possibile posizionare vasi di terra. Questo è già avvenuto e sta avvenendo sempre più spesso ovunque nelle grandi metropoli. Chiunque abbia provato il sapore di un frutto o di una verdura prodotta senza fertilizzanti né conservanti, ha dovuto riconoscere la superiore qualità del suo sapore. Tanto più se ha sperimentato personalmente la coltivazione del suo piccolo orto, dal quale ha tratto gioia, benessere e soddisfazione che qualunque bene materiale, figlio del consumismo sfrenato del nostro tempo, non è in grado di dare.

I ritmi rallentati e ordinati dalle leggi della natura, «il “nuovo illuminismo” predicato dalla Shiva»⁹ sono oggi lontanissimi dalle abitudini degli abitanti metropolitani, eppure molti di loro parlano di questa aspirazione alla coltivazione di un piccolo orto, desiderano soprattutto ritrovare l'antico rapporto ancestrale che ha sempre legato l'uomo alla Terra e alla Natura. Non è possibile prevedere che gli esseri umani abituati ai ritmi della metropoli contemporanea possano adattarsi, nell'arco di una stessa esistenza, alle modalità di vita e alle abitudini delle comunità locali che hanno partecipato ai meeting di *Terra Madre*, ma è possibile però diffondere un modo diverso di concepire l'atto della nutrizione e, di conseguenza, un approccio diverso all'approvvigionamento del cibo.

Se tutti gli abitanti della Terra, uniti, intraprendessero questo nuovo modo sostenibile di tornare alle origini di una sana e corretta alimentazione, molti problemi anche di tipo ambientale potrebbero essere ridotti e le grandi multinazionali dell'agricoltura sarebbero private del loro attuale potere economico, oltre che politico. «La Natura stessa ci insegna che un sistema con un alto tasso di biodiversità ha maggiori possibilità di sopravvivere ed evolversi [...]. Lo stesso vale per gli uomini e per la loro diversità culturale, frutto di un adattamento secolare nei territori. [...] Non è provocazione, ma consapevolezza che se il mondo chiede energie pulite, produzioni sostenibili,

riuso e riciclo, abbattimento dello spreco, allungamento della durata dei beni, cibo salutare, fresco e di qualità, le comunità del cibo non sono già in linea, ma sono anzi all'avanguardia. Sia per le tecniche utilizzate, ma ancor di più per la mentalità che le supporta.»¹⁰

È indispensabile allora rivedere i confini tra città e campagna, considerandoli luoghi della condivisione e dello scambio, dove le tradizioni culturali di una agricoltura sana possano dialogare con parti urbane dove gli stessi abitanti sentono il bisogno di trovare nuovi sistemi di relazione con il cibo, elemento primario e indispensabile dell'esistenza umana.

Nel 2004, con il termine *agricivismo* Richard Ingersoll fa riferimento alla possibilità di promuovere diverse forme di agricoltura urbana come mezzo per il miglioramento della qualità paesaggistica e della vita sociale. Egli immagina la coltura agricola praticata da soggetti diversi e per scopi differenziati come la produzione, la ricreazione, l'educazione, la socialità, la bellezza, facendo riferimento a vari esempi del panorama internazionale da cui trarre spunto.

Ingersoll si è dedicato all'analisi e studio dell'orto polifunzionale valutando come il suo sviluppo, attraverso progetti di paesaggio, possa delineare opportunità per il miglioramento della qualità del territorio dei margini urbani, e quindi di tutta la città, rispondendo anche ad esigenze di aggregazione sociale.

Agricivismo prende il nome da *agriturismo* e la legge che ha istituito gli agriturismi prevedeva che le strutture dovessero garantire l'agricoltura come attività predominante. In questo modo, il sistema dell'ospitalità agrituristica ha finanziato la cura del territorio e la salvezza della campagna, soprattutto in Umbria e in Toscana. Allo stesso modo, l'*agricivismo* potrebbe incentivare la coltivabilità di una parte interna a ogni sito urbano. La coltivazione è cura e può fondare un nuovo senso di appartenenza e di responsabilità verso lo spazio urbano e il verde che ne fa parte. L'*agricivismo* prevede, inoltre, un sistema di diverse attività agricole con una grande partecipazione integrata degli abitanti e una diffusione della coscienza ambientalista. Questo tipo di impianto urbano dona all'agricoltura una funzione urbana sociale, mettendo in secondo piano le sue tradizionali vocazioni economica e produttiva.

I nuovi *orti sociali*, proprio perché ora inseriti in forme innovative di orticoltura, anche laddove siano mirati a fasce deboli, possono liberarsi dalla connotazione di marginalità e assistenzialità che caratterizzava i loro omologhi del passato, acquistando una valenza di integrazione sociale, piuttosto che di segregazione. È proprio questo loro valore sociale che, probabilmente, non può essere lasciato alla spontaneità, e che necessita di opere di sensibilizzazione e coordinamento.¹¹

La nostra cultura contemporanea ci ha abituati a credere che gli orti urbani servano ad occupare gli interstizi della città, tra un edificio di cemento e un grattacielo in acciaio. In realtà, il nostro modo di pensare la città è ancora legato a vecchi schemi urbanistici dove la città sta al centro di un intorno occupato dalla campagna. La fine della città tradizionale è stata segnata dalla rarefazione dell'espansione urbana attraverso il noto fenomeno dello *sprawl town*, letteralmente *città sdraiata*, poi entrato nell'uso comune con la locuzione italiana *città diffusa*, che indica la città del nostro tempo: infinita, senza forma né limiti. I suoi punti notevoli sono i centri commerciali, le tangenziali, i parcheggi, le stazioni, gli aeroporti e tutti i *nonluoghi* definiti da Marc Augè più di venti anni fa.

Ingersoll propone una nuova città dove i cardini della sua struttura diventano le aree verdi coltivabili: l'orto quindi si trasforma così in uno strumento di modificazione urbana per restituire ai cittadini il loro spazio pubblico e il loro stesso ruolo di abitanti, ultimamente sempre più vicini, invece, alla dimensione da turista della propria città, che consuma e paga per poterla abitare. La campagna non è più il fuori ma diviene il dentro della città. Possiamo quindi considerare lo *sprawl* un modello urbano superato che, però, ritroviamo nelle nostre città e con il quale dobbiamo fare i conti.

Nell'idea di *agricivismo*, gli orti non saranno abbandonati all'anarchia ma regolati da due sistemi: quello naturale e quello sociale. Gran parte della popolazione mondiale è già pronta ad accogliere questo nuovo modo di abitare, basti considerare il recente fenomeno del 'ritorno alla campagna' che da alcuni decenni si sta verificando all'interno delle grandi città. Si tratta di una campagna urbana, però, coltivata dai cittadini un po' ovunque: sui tetti, sulle terrazze, sui balconi, nei giardini pubblici, come se il fenomeno dell'*agricivismo* fosse una paradossale conseguenza dell'urbanizzazione.

Co-Citying

Termine proposto dalla sottoscritta come evoluzione naturale della somma dei concetti di *cohousing*, *ecovillaggio*, *agricivismo*, *Sharing Economy*, che si presenta come la nuova prospettiva di rinnovamento urbano in rapida diffusione nelle città europee.

Un esempio recente è rappresentato dal progetto *CO-CITY* che la Città di Torino, in partenariato con l'Università di Torino, l'ANCI e la Fondazione Cascina Roccafranca, ha presentato in occasione del primo bando Urban Innovative Actions (UIA), ottenendo un finanziamento di 5,1 milioni di euro dalla Commissione europea.¹² Tra gli obiettivi principali del progetto: «testare nelle aree urbane soluzioni innovative in ambiti legati alla transizione energetica, all'integrazione di migranti e rifugiati, alla povertà urbana, con particolare attenzione ad importanti azioni integrate (dall'educazione alle opportunità di lavoro, dalla carenza di servizi a quella di abitazioni)»¹³.

«CO-CITY prevede la riqualificazione di beni immobili e spazi pubblici in condizioni di degrado attraverso la stipula di patti di collaborazione con il terzo settore e gruppi informali di cittadini. Si tratta di uno strumento di lotta al degrado. Un'esperienza concreta di inclusione a cui sono state attribuite nuove funzioni in termini di servizi per il welfare, le attività educative e culturali, per ospitare nuove imprese innovative in ambito sociale e nella promozione della cura di spazi verdi collettivi.»¹⁴

Il progetto propone la sperimentazione del "Regolamento sulla collaborazione tra cittadini e amministrazione per la cura, la gestione condivisa e la rigenerazione dei beni comuni urbani" che all'art. 4 afferma: «I cittadini attivi possono svolgere interventi di cura, gestione condivisa e rigenerazione dei beni comuni come singoli o attraverso le formazioni sociali in cui esplicano la propria personalità, stabilmente organizzate o meno.»¹⁵ E all'art. 6: «La collaborazione tra cittadini e Amministrazione [...] può comprendere, a mero titolo esemplificativo:

- a) disponibilità di beni mobili e immobili, materiali, immateriali e digitali;
- b) attività di progettazione, organizzazione, coordinamento, gestione, accompagnamento,

animazione, aggregazione, assistenza, formazione, produzione culturale, realizzazione di eventi e iniziative, comunicazione, monitoraggio, valutazione;

c) manutenzione, restauro, riqualificazione di beni mobili. Manutenzione, restauro, riqualificazione di beni immobili, a patto che gli interventi non trasformino l'immobile in maniera irreversibile impedendone eventualmente diverse destinazioni (pubbliche e comuni) future.»¹⁶

Emergono dal Regolamento citato alcuni termini e locuzioni che possiamo considerare elementi chiave per la lettura delle problematiche urbane del nostro tempo: *cura, gestione condivisa, formazioni sociali, reversibilità*. Tutti concetti che troviamo al centro del progetto "TAKING CARE. Progettare per il bene comune" esposto nel Padiglione Italia alla Biennale Architettura 2016.

Il progetto ripropone una architettura al servizio della collettività, in grado di prendersi cura degli individui e dei luoghi, contro la marginalità e l'esclusione. Una architettura che riesca a rivendicare diritti, progresso, opportunità e inclusione delle tante periferie dell'abitare¹⁷. Il progetto «mira ad innescare un processo virtuoso che, attraverso un'architettura partecipata, intelligente, creativa ed efficace scardini lo status quo e trasformi i paesaggi marginali in luoghi di incontro, scambio e condivisione. [...] L'investimento è quindi sullo "spazio pubblico" uno spazio che educi e che unisca, che incorpori le differenze, sia unificante dell'eterogeneità sociale, funzionale, spaziale, che va intesa come valore.»¹⁸ «Questa idea di architettura non promette una nuova teoria, piuttosto si costruisce come "pratica complessa" da condursi in sintonia con le molteplici componenti socio-culturali che operano nelle varie periferie dell'abitare contemporaneo. [...] l'architettura deve ricostituire il proprio ruolo di "sapere comune" opportunamente diffuso e condiviso, capace di agire per la cura dei luoghi e per lo sviluppo del capitale umano, in ogni comunità.»¹⁹

Il progetto "TAKING CARE" risponde così al tema "Reporting from the Front" proposto da Alejandro Aravena, Direttore artistico della Biennale di Venezia 2016, circoscrivendo la questione delle periferie italiane, dove «al fronte, in prima linea, troviamo chi ogni giorno affronta marginalità e degrado attraverso l'azione delle tante associazioni attive sul nostro territorio.»²⁰ Sia gli scritti che i progetti selezionati denunciano chiaramente «una dinamica tra dimensioni individuale, contestuale e relazionale che concorrono a definire l'importanza del bene comune come principio attivatore di processi di innovazione sociale. [...] In architettura, ad esempio, il progetto ispirato al bene comune non è tanto il disegno né la sua concreta realizzazione, quanto piuttosto l'ampliamento delle possibilità che individui e gruppi lo riconoscano, lo utilizzino e, soprattutto, lo vedano come elemento generativo di altri beni comuni, materiali o immateriali, in cui loro stessi sentano di avere un ruolo attivo.»²¹

In tal senso è emblematica la considerazione scritta da Davide Tommaso Ferrando sull'*Architettura nei Commons*: «Come però i *Commons* non si definiscono in termini oggettuali ma relazionali [...] così l'architettura, una volta introdotta nella sfera dei Beni Comuni, si caratterizzerà più per la capacità di attivare processi collettivi di riappropriazione e trasformazione dell'ambiente urbano, che per l'assunzione di una determinata forma fisica. Il processo prima del risultato, la funzione prima della forma, la società prima dello spettacolo.»²²

Di questo ritorno all'animo umano e alla natura, come centralità del mondo contemporaneo, è densamente intrisa la storia di Ernesto, un contadino veneto protagonista del libro di Fulvio e

Ignazio Roiter *Un uomo senza desideri*. Ermanno Olmi, nel suo film *Terra Madre*, riesce a descrivere magistralmente il paesaggio-anima che segna la presenza di Ernesto fra i viventi e che forse un giorno diventerà «il primo dei Presidi di Terra Madre, un Presidio della memoria, nel segno della parsimonia, della semplicità, della lentezza, dell'attesa e, - perché no? - dell'eleganza sofisticata e risanata di cui è capace l'umanità di oggi. Sono questi gli abiti d'oro con cui si veste e procede la sapienza.»²³

Note

- ¹ Cfr. A. Delera, (a cura di), *Ri-Pensare l'abitare. Politiche, progetti e tecnologie verso l'housing sociale*, Hoepli, Milano 2009, pp. 117-121.
- ² F. Guidotti, *Ecovillaggi e cohousing. Dove sono, chi li anima, come farne parte o realizzarne di nuovi*, Editrice Aam Terra Nuova, Firenze 2013.
- ³ F. Guidotti, *cit.*, pp. 8-9.
- ⁴ Cfr. M. Mininni (a cura di), P. Donadieu, *Campagne urbane. Una nuova proposta di paesaggio della città*, Donzelli, Roma, 2013; edizione italiana di P. Donadieu, *Campagnes urbaines*, Actes Sud / E.N.S.P., 1998, p. 67.
- ⁵ Ivi, pp. 67-68.
- ⁶ Ivi, pp. 85-86.
- ⁷ Cfr. R. Bocchi, "Geometrie del paesaggio - Architettura come landmark", in Master *Ciudad Paisaje Medio Ambiente*, Universidad Nacional de La Plata (Argentina), 2005; in <http://rice.iuav.it/29/>, 02/05/2017, p. 1.
- ⁸ C. Petrini, *Terra Madre. Come non farci mangiare dal cibo*, Prato (FI), Giunti Slow Food Editore, 2009, p. 5.
- ⁹ T. Kezich, "Olimi, militante ecologista", in A. Bignami (a cura di), *Ortolani di civiltà*, Milano, Feltrinelli, 2010., p.17.
- ¹⁰ Petrini, *cit.*, pp. 109 e 65.
- ¹¹ Cfr. R. Ingersoll, *Sprawl Town. Cercando la città in periferia*, 2004, pp. 199-203.
- ¹² <http://www.comune.torino.it/benicomuni/co-city/index.shtml>, 01/02/2017.
- ¹³ <http://torinoflash.it/co-city-proposta-comune-urban-innovative-action/>, 01/02/2017.
- ¹⁴ <http://www.torinoggi.it/2016/10/12/leggi-notizia/argomenti/economia-4/articolo/urban-innovative-actions-con-il-progetto-co-city-torino-si-aggiudica-oltre-4-milioni-di-euro-da-i.html>, 01/02/2017.
- ¹⁵ N. 375, Città di Torino, Servizio centrale Consiglio comunale Raccolta dei regolamenti municipali, Regolamento sulla collaborazione tra cittadini e amministrazione per la cura, la gestione condivisa e la rigenerazione dei beni comuni urbani, Approvato con deliberazione del Consiglio Comunale in data 11 gennaio 2016 (mecc. 2015 01778/070), esecutiva dal 25 gennaio 2016., Articolo 4 - I cittadini attivi, comma 2, p. 4.
- ¹⁶ N. 375, Città di Torino, *cit.*, Articolo 6 - Azioni e interventi previsti nei patti di collaborazione, comma 1, p. 6.
- ¹⁷ Cfr. TAMassociati (a cura di), *TAKING CARE. Progettare per il bene comune / Designing for the common good*, Padiglione Italia, Biennale Architettura 2016, BeccoGiallo, Padova 2016, p. 21.
- ¹⁸ F. Galloni in TAMassociati (a cura di), *cit.*, p. 12.
- ¹⁹ Ivi p. 29.
- ²⁰ Ivi, p. 30.
- ²¹ Ivi, p. 34.
- ²² Ivi, p. 42-43.
- ²³ I. Roiter, "Un Uomo e la sua Terra", in A. Bignami (a cura di), *cit.*, p.26.

Bibliografia

Delera A., a cura di (2009). *Ri-Pensare l'abitare. Politiche, progetti e tecnologie verso l'housing sociale*. Milano: Hoepli.

Guidotti F. (2013). *Ecovillaggi e cohousing. Dove sono, chi li anima, come farne parte o realizzarne di nuovi*. Firenze: Editrice Aam Terra Nuova.

Mininni M., a cura di (2013). Donadieu P., *Campagne urbane. Una nuova proposta di paesaggio della città*. Roma: Donzelli; edizione italiana di Donadieu P. (1998), *Campagnes urbaines*, Actes Sud / E.N.S.P.

Bocchi R. (2005). "Geometrie del paesaggio - Architettura come landmark", in *Master Ciudad Paisaje Medio Ambiente*, Universidad Nacional de La Plata (Argentina); testo disponibile in <http://rice.iuav.it/29/>, 02/05/2017.

Bocchi R. (2009). *Progettare lo spazio e il movimento. Scritti scelti di arte, architettura e paesaggio*. Roma: Gangemi Editore.

Petrini C. (2009). *Terra Madre. Come non farci mangiare dal cibo*. Prato: Giunti Slow Food Editore.

Bignami A., a cura di (2010). *Ortolani di civiltà*, Milano: Feltrinelli.

Ingersoll R. (2004). *Sprawl Town. Cercando la città in periferia*. Milano: Booklet.

TAMassociati, a cura di (2016). *TAKING CARE. Progettare per il bene comune / Designing for the common good, Padiglione Italia, Biennale Architettura 2016*. Padova: BeccoGiallo.

* Ph.D., Ricercatore di Composizione architettonica e urbana

D.I.C.A.T.A.M. (Dipartimento di Ingegneria Civile Architettura Territorio Ambiente e di Matematica)

Università degli Studi di Brescia, Via Branze, 43 - 25123 Brescia

Basta un muro. Rinascite urbane tra arte e colore

Francesca Sarno *

Parole chiave: Rigenerazione urbana, Street Art, Slum, Sviluppo sostenibile, Partecipazione.

Un uomo si apre un varco sulla parete di un piccolo edificio a Sapri, estrema provincia di Salerno. Ha la maschera subacquea sulla fronte e il volto esprime l'enorme sforzo. La traversata è iniziata a Sliema, nell'isola di Malta, dove è raffigurata la parte restante del corpo di quell'uomo. I 693 km di distanza tra i due murales dell'artista francese MTO denunciano, come sottolinea il titolo dell'opera *The Mediterranean Tunnel*, l'estenuante viaggio compiuto dai migranti per raggiungere le nostre coste, supportati dalla sola speranza di un futuro.

Il colore livido è dominante e appare descrivere un corpo in fin di vita, che è tuttavia vigoroso, mentre il rosso, unica altra tonalità utilizzata, rammenta le tante morti avvenute.

L'opera non necessita di spiegazioni perché il significato è evidente, illustrato per giunta con efficace realismo.



Figura 1. MTO, *The Mediterranean Tunnel. Part. 2*, Sapri (SA), 2015 (Foto: Rachele Furiati).

Questo testo intende fare lo stesso. Vuole essere un supporto alle immagini, vuole accompagnarle con discrezione per meglio comprendere i progetti urbani di cui fanno parte, i quali trovano nella scelta dei luoghi e nelle modalità di realizzazione la loro ragion d'essere. Intende contestualizzarli nell'ampia ricerca di definizione del paesaggio urbano, la quale, partendo dall'individuale e locale, investe contesti anche profondamente dissimili tra loro.

L'operazione di sensibilizzazione può essere infatti estesa a condizioni anche estremamente diverse, ma ugualmente contrassegnate da differenze ambientali, economiche e sociali. All'interno dei contesti urbani si riscontrano ad esempio diffuse disuguaglianze, il più delle volte coincidenti con il censo, pertanto con il divario sociale.

Nell'ampio panorama nazionale e internazionale, i progetti di seguito menzionati intendono raccontare esperienze oramai diffuse e in continua crescita, le quali, lontane dall'esprimere velleità artistiche, possiedono un comune scopo: consegnare alla Street Art un messaggio emotivamente efficace oltre che documentario. Ad essa viene così affidato l'arduo compito di elevare la dignità di aree spesso contraddistinte da povertà e degrado, costituendo un polo di attrazione in grado di informare e sensibilizzare il resto della comunità cittadina. In tal modo l'arte urbana continua a conservare i suoi caratteri genetici, fondati sull'osservazione critica della società e della politica, sulla relazione con lo spazio pubblico, sulla sperimentazione di più tecniche stilistiche, ma soprattutto diviene ponte tra culture e contesti spaziali differenti, racconta un presente o un passato dimenticati, si fa catalizzatore del cambiamento sociale.

È un fenomeno trasversale, che oggi invade quartieri popolari del Nord e Sud del mondo, abbandonati a se stessi e oggetto spesso di analoghi interventi. In questi ultimi è possibile osservare un rapporto esclusivamente duale: arte e strada, arte e città, arte e abitanti, che by-passa l'architettura, madre, secondo Schlegel, di tutte le arti.

Viene ignorata perché assente, inerme, incapace di ascoltare e pertanto comprendere, apparendo inadeguata a ricucire tessuti ampiamente lacerati. La concentrazione di pratiche di muralismo urbano in aree sensibilmente vulnerabili rivela in effetti, con sporadiche eccezioni, la perdita del primato dell'architettura nella definizione e nei destini del luogo.

Destini a volte accomunati da ingiustizie di genere, come denuncia il progetto *Women Are Heroes* (2008-2010), nel quale, attraverso l'installazione di gigantografie di volti femminili negli slum di Kenya, Liberia, Brasile, India, Cambogia, l'artista francese JR dona dignità a quelle donne, spesso le prime vittime di conflitti politici e religiosi, di crimini efferati.



Figura 2. Haas&Hahn, *Boy with kite*, Vila Cruzeiro (RJ), 2007 (Credits: Favela Painting Project by Haas&Hahn)

O ancora, destini contraddistinti da fragile semplicità, come lo è il gioco dell'aquilone, tanto diffuso nelle favelas e anche a Vila Cruzeiro (Rio de Janeiro), dove nel 2007 gli artisti olandesi Haas&Hahn realizzano *Boy with kite*, il primo di una serie di progetti – noti come *Favela Painting* – sviluppati nelle comunità brasiliane. Il murale, creato insieme a due giovani abitanti nei pressi del campo di pallone della favela, ritrae un bambino impegnato a governare un immaginario aquilone. Il suo volto sereno fa dimenticare la violenza diffusa nella Vila, stimolando contemporaneamente un senso di orgoglio nella comunità. Coloro che hanno preso parte all'esecuzione dell'opera sentono di aver contribuito al miglioramento dell'area, di aver lasciato qualcosa ai loro figli.

Orgogliosi si sentono anche i bambini di Vila Brasilândia, favela nella zona nord di São Paulo, i quali nel 2012 hanno partecipato al progetto *Luz nas vielas*, realizzato dal collettivo multidisciplinare madrileno Boa Mistura.

Beleza, Firmeza, Amor, Doçura e Orgulho (Bellezza, Fermezza, Amore, Dolcezza e Orgoglio) sono le parole scelte dal gruppo per descrivere questa comunità, dipinte in cinque differenti vicoli (*viel*as o *becos*) della favela. Sono questi passaggi che consentono di raggiungere le abitazioni delle aree più interne, nelle quali, a differenza di quelle prossime alla realtà "formale", manca maggiormente – secondo Hector Vigliecca¹ – l'umana sensazione di sentirsi cittadini, di abitare la città.

A Vila Brasilândia, attraverso una rappresentazione anamorfica, sono state raffigurate sulle pareti, immerse in tinte forti, queste grandi *key-words*, che si impongono con effetto prospettico impeccabile sulle costruzioni precarie delimitanti gli angusti luoghi, estesi per circa trenta metri.



Figura 3. Boa Mistura, *Luz nas vielas*, Vila Brasilândia (SP), 2012/2017 (Credits: Boa Mistura)

Parole e colori danno così una risposta esclusivamente artistica alla complessità spaziale esistente, portandovi una *Magica Poesia*, come appaiono esprimere i due termini dipinti di recente dal gruppo (2017).

Per stimolare un senso di appartenenza e autostima nelle comunità, non si affidano all'arte solo i progetti calati negli slum sudamericani, ma anche molti realizzati in Nord America e in Europa, inclusa l'Italia, dove iniziative assimilabili stanno riuscendo ad attivare, in contesti altrettanto complessi, rinascite urbano-sociali.

A Palermo, a Borgo Vecchio, si è fatto così: si è giocato, colorato e disegnato con i bambini per riqualificare una parte di città dimenticata, un Sud analogamente escluso. La collocazione nel centro della città non risparmia il rione dall'emarginazione, dalle dinamiche connesse alla segregazione, comuni anche alle realtà informali dei Paesi in via di sviluppo: alti tassi di disoccupazione e criminalità, analfabetismo, dispersione scolastica, mancanza di servizi e strutture pubbliche.

Qui le abitazioni degradate, i muri pericolanti, sono espressione di contemporanei bombardamenti economico-sociali, ma dal 2014 hanno mutato aspetto, dipinti da artisti e bambini nell'ambito del progetto di promozione sociale *Borgo Vecchio Factory*. Giovani tra i cinque e i quindici anni sono stati infatti più volte coinvolti in laboratori creativi, per partecipare poi alla realizzazione dei loro disegni. Attuata dall'organizzazione no-profit PUSH, insieme a Per Esempio Onlus e allo street artist Ema Jons, dopo una prima fase, l'iniziativa è stata accolta da molti altri artisti, sino al 2016.

Si è scelta dunque la strada di un'ampia e diffusa partecipazione dal basso per creare opere d'arte collettive, in grado di suscitare nella comunità fierezza e rispetto verso i luoghi che abita, per promuovere un turismo alternativo, per sensibilizzare e stimolare una costruttiva attenzione da parte delle amministrazioni pubbliche, ma soprattutto per insegnare ai bambini che quanto immaginato può realizzarsi, non diversamente da un disegno.

Non è mancata neanche la riqualificazione del campo di pallone, inaugurato con il torneo dall'eloquente messaggio *Mediterraneo Antirazzista*. È questo – secondo Milton Braga² – uno degli ambiti più importanti e rispettati nelle realtà disagiate, perché chiaramente riconoscibile nella forma e nella funzione, in quanto luogo di aggregazione sociale.

A non possedere un campetto sono invece i bambini di rione Fornelle, zona indigente poco distante dal centro di Salerno. Grazie al progetto *Muri d'Autore*, coordinato dal poeta Valeriano Forte e dall'artista Pino Roscigno (Greenpino), insieme alla Fondazione Alfonso Gatto, hanno però una rete, dipinta dall'artista Davide Brioschi (Eremita), dopo il compimento della sua *Estasi di Dafne*.

Qui gli abitanti non sono stati direttamente coinvolti nell'iniziativa: vi hanno preso parte osservandone l'evoluzione e prendendosi cura degli autori, accogliendoli nel proprio rione e nelle proprie case. Si sono sentiti tuttavia parte di qualcosa, di una rigenerazione artistica che ha nobilitato i loro spazi. Il progetto intende proprio celebrare chi in quei luoghi è nato e cresciuto, come "il poeta con la valigia" Alfonso Gatto, ora conosciuto da tutti, anche da passanti e turisti che percorrono i vicoli delle Fornelle incuriositi dalle opere e dai versi poetici riportati sui muri.

A Salerno la poesia può non leggersi infatti sui libri, ma per le strade di questo piccolo rione, dove tra le tante creazioni di Street Art si incontrano, disposti con logiche causali, versi di Alda Merini, Nazim Hikmet, Allen Ginsberg, Paul Eluard e di altri, come naturalmente di Gatto, che ha cantato quei vicoli traboccanti di genuina semplicità popolare, insegnandoci che «C'è sempre un giorno che il creato crea / se stesso e gli occhi e il modo di guardare».

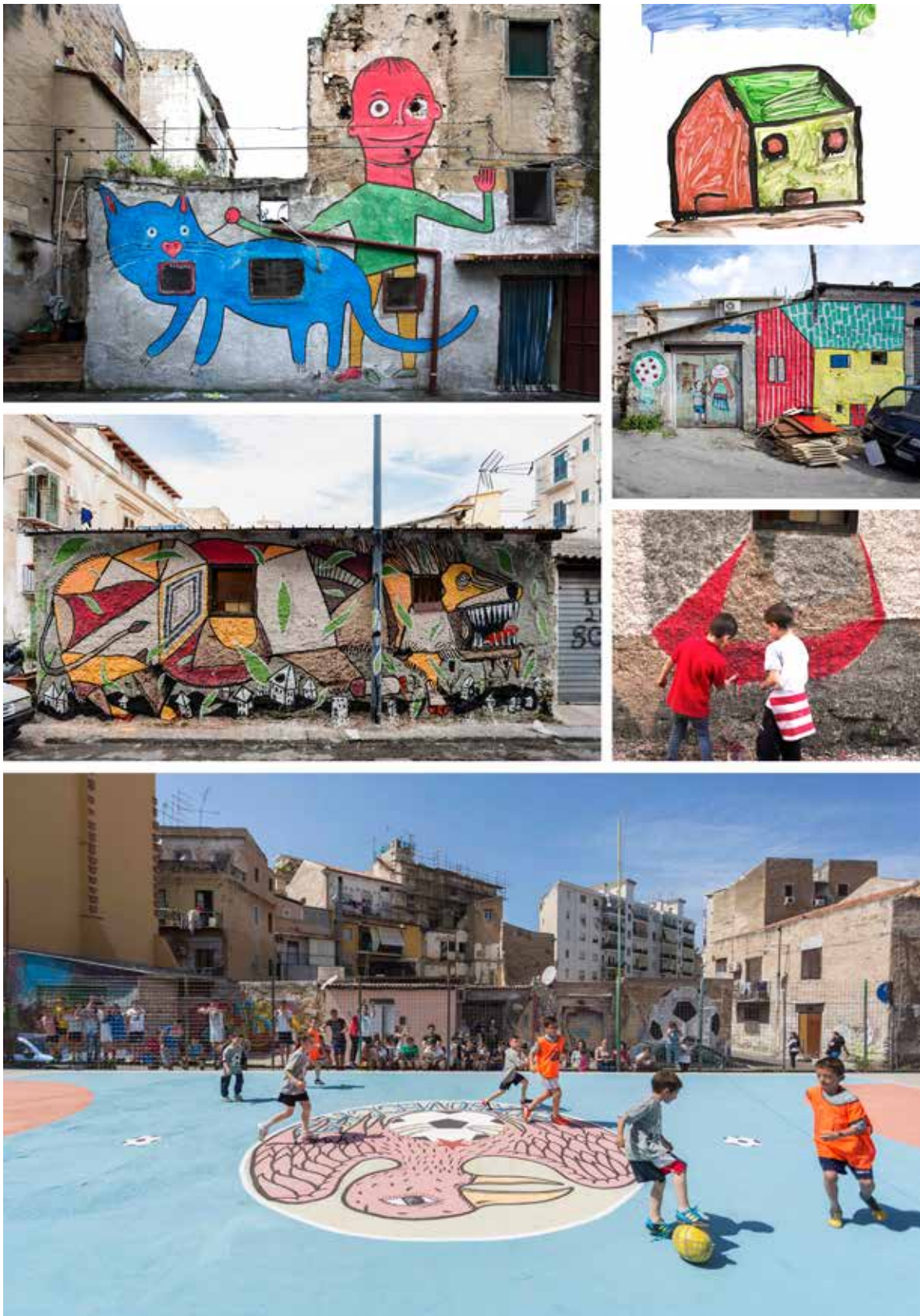


Figura 4. Borgo Vecchio Factory, Palermo, 2014 (Credits: Per Esempio Onlus, PUSH, Mauro Filippi).

Muri d'Autore insieme alle altre iniziative citate educano a nuovi modi di osservare questi luoghi; forniscono strumenti alternativi per comprenderli; permettono di avvicinarsi ad essi attratti da gallerie d'arte a cielo aperto.

Hanno così anticipato lo spirito della *New Urban Agenda* dell'UN-HABITAT, adottata a Quito nell'ottobre 2016, in occasione di Habitat III (*United Nations Conference on Housing and Sustainable Urban Development*). Nel porsi come estensione della *Sustainable Development Agenda 2030*, approvata dagli Stati membri dell'ONU nel 2015, il nuovo testo delle Nazioni Unite individua le sfide da intraprendere nei prossimi venti anni, riconoscendo le città quali fondamentali motori di crescita sostenibile, poiché è in esse che si concentrerà entro il 2050 il 70% della popolazione mondiale.



Figura 5. *Muri d'Autore*, Salerno, 2015. Davide Brioschi (Eremita), *Tributo al gioco* e, a sinistra, *L'Estasi di Dafne*. A destra: le particolari caligrafie di Ivan e Piger; *Il sogno di Lola* di Maria Teresa Sarno; sullo sfondo l'opera di Marco Picariello (Credits: Fondazione Alfonso Gatto)

«Non lasciare nessuno indietro» è il principio cardine su cui si basa l'Agenda, al fine di assicurare a tutti «diritti e opportunità egualitari, identità culturale, integrazione nello spazio urbano, miglioramento dell'abitazione, [...]» (Habitat, 2016). Viene intrapresa la strada della definizione di nuovi paradigmi per costruire lo spazio abitato e pianificare quello urbano e territoriale, che dovrà essere sostenibile, nelle sue più ampie accezioni. Viene riconosciuta la centralità di una partecipazione attiva delle comunità, in particolar modo di quelle più vulnerabili, secondo una visione di attuazione collettiva, che trova nella città il suo fulcro, il campo su cui agire affinché a tutti siano riconosciute le medesime opportunità, siano offerti i benefici dell'urbanizzazione. Non si fa differenza tra Paesi in via di sviluppo, emergenti o economicamente avanzati, poiché oggi appaiono accomunati da crescenti forme di disuguaglianza economica e sociale, nonché da un preoccupante aumento di slum e insediamenti informali.

In questo scenario, la presenza o assenza di un'adeguata organizzazione spaziale, di infrastrutture o servizi di base, insieme alla messa in atto di opportune politiche di sviluppo, possono promuovere o ostacolare la coesione sociale, l'uguaglianza e l'inclusione. La priorità è dunque un rinnovamento dello scenario urbano, la cui rinascita passa anche attraverso la promozione culturale e creativa, il turismo sostenibile, le arti performative, le attività di conservazione del patrimonio.

È in quest'ottica che vanno letti gli interventi di valorizzazione dello spazio urbano attraverso la Street Art, in quanto inteso come paesaggio culturale, materiale e immateriale. Sono forme di rigenerazione capaci di promuovere la conoscenza intrinseca dei luoghi, coinvolgendo le comunità locali, le quali partecipano così attivamente allo sviluppo del territorio.

La pianificazione della città, sosteneva però Bruno Zevi (1959), prende vita quando è integrata dall'architettura, la quale – dice – è per definizione tridimensionale, ma per concezione quadridimensionale (l'esperienza umana attraverso i tempi). Quando manca una chiara visione architettonica – esplicita il critico – non è possibile conferire alle città una struttura dinamica, la quale si compone a sua volta di tre elementi: la dinamica della pianificazione, dell'architettura e della "rifinitura" urbana. Quest'ultima è costituita da una sintesi delle arti: la collaborazione tra pittura, scultura e architettura – lascia intendere Zevi – si esprime tuttavia spesso in una sovrapposizione, in cui le prime si antepongono alla terza, con l'intento di attenuarne o addirittura correggerne gli errori. La riflessione anticipa dunque, rapportata alla contemporaneità, quanto sta avvenendo in tante aree periferiche, le quali riprendono vita grazie a interventi bidimensionali, quali sono appunto le arti figurative.

«La crisi della pianificazione urbana, dell'architettura, del paesaggio urbano dei nostri giorni è la crisi della società, della struttura sociale e politica che viviamo, riflessa nei nostri piani urbanistici e nella nostra architettura». Così parlava Zevi nel 1959, suggerendo però di non attribuire alla società responsabilità prettamente architettoniche, perché, afferma concludendo il suo primo intervento al *Congresso Internacional Extraordinário de Críticos de Arte* in Brasile, ci sono molti problemi che possiamo risolvere.



Figura 6. Big-Bjarke Ingels Group, Topotek1, Superflex, Suk-Superkilen, Copenhagen, 2012. Insoliti arredi dal sapore Pop-Art si incontrano nella piazza rossa destinata allo sport, come nella nera dedicata al gioco e all'incontro, arredata con la fontana del Marocco, i tavoli per il gioco degli scacchi della Bulgaria, la piovra-scivolo del Giappone, il tutto illuminato da lampioni-insegne provenienti dal mondo (Foto: Iwan Baan).

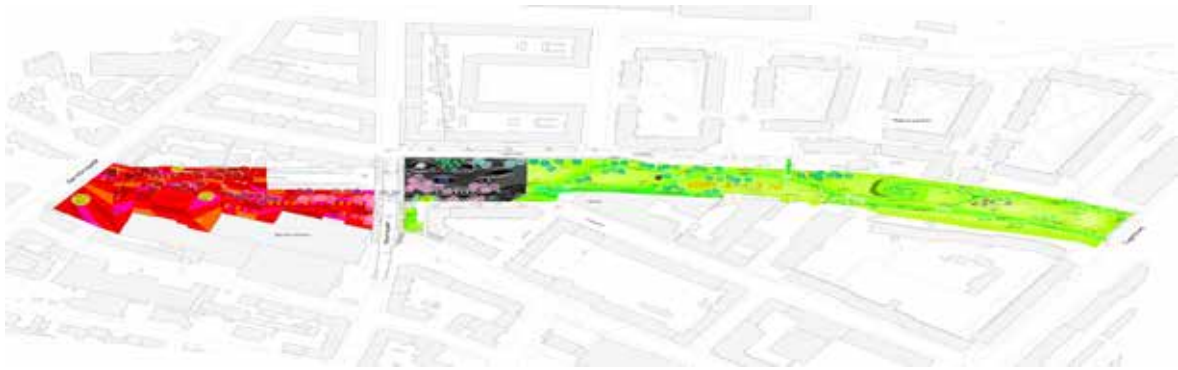


Figura 7. Suk-Superkilen. Planimetria d'insieme (Disegno: BIG-Bjarke Ingels Group).

Ci hanno provato, riuscendovi, i Big-Biarke Ingels Group con il progetto urbano *Suk-Superkilen* (2012) a Copenhagen, frutto del fortunato connubio con i paesaggisti di Topotek1 e gli artisti visivi di Superflex. Esteso per 33.000 m², lungo circa 750 metri, *Superkilen* si sviluppa nel distretto di Nørrebro, una delle zone più multietniche e socialmente complesse della città. Proprio su tale diversità si basa la chiara e definita concezione architettonica che, solo apparentemente estrema, è riuscita a valorizzare il difficile contesto attraverso tre diverse aree tematiche.

A tre colori predominati (rosso, nero e verde) appartengono tre spazialità differenti, realizzate in continuità in un quartiere abitato da persone provenienti da circa sessanta diverse nazioni. Ad esse è stato chiesto di indicare un oggetto di arredo urbano che avrebbero voluto vedere inserito nei nuovi spazi, al fine di rappresentare la loro terra di origine, ma anche di favorire, attraverso il design, un inedito incontro tra culture.

Il risultato è una sorta di «collezione surrealista della diversità urbana globale», dicono i progettisti, i quali hanno esportato o riprodotto a Nørrebro oggetti provenienti da tutto il mondo, finanche le essenze arboree, fondendo esoticamente insieme desideri, culture, utilità funzionali.

A Copenaghen si è cercato di costruire quella *città per tutti*, tanto auspicata da Paulo Mendes da Rocha, per assicurare a ognuno, senza distinzione di genere, etnia e classe sociale, spazi sicuri, gradevoli, accessibili, sostenibili.

Perché è indispensabile promuovere identità e coesione sociale, attraverso una pianificazione sempre più espressione dei suoi abitanti: alle volte basta un muro per non lasciare nessuno indietro.

Note

¹ Conversazione tra Hector Vigliecca e l'autore, São Paulo, 2016.

² Conversazione tra Milton Braga e l'autore, São Paulo, 2015.

Selezione bibliografica

Ciuffi V. (2011), *The park of park*. Milano: in *Abitare*, N.516/2011, pp. 50-67

Habitat United Nations Centre for Human Settlements (2016), *New Urban Agenda*, Quito.

Zevi B. (1959), *Atti del Congresso Internacional Extraordinário de Críticos de Arte*, pp. 20-23.

* Ingegnere, Ph.D. in Composizione Architettonica e Urbana.

Titolo: Urbs in fabula

Chiara Sonzogni *

Parole chiave: rigenerazione, partecipazione, luogo, identità, effimero.

La narrazione racconta gli esiti più significativi di pratiche di rigenerazione urbana, di esperienze concrete, “di campo”, svolte in ambito portoghese tra il 2011 e il 2015. Le reazioni riportate sono spontanee, esemplari e dimostrative di una tendenza contemporanea: la partecipazione dei cittadini al processo rigenerativo della città. Gli interventi a cui mi riferisco sono seguiti ad un’indagine teorica, svolta prima in ambito universitario, con il Politecnico di Milano e la Facoltà di Architettura dell’Università di Porto¹, poi nella libera professione. I progetti hanno avuto luogo nei centri storici di tre città: *Porto, Guimarães e Ílhavo*; sono stati realizzati in collaborazione con istituzioni pubbliche e private, nello specifico e in successione: Porto Lazer e Opium, Guimarães Capitale Europea della Cultura 2012, il Centro Culturale di Ílhavo-Aveiro e la Facoltà delle Belle Arti di Porto. La distanza temporale aiuta ora a ragionare, riflettere e a raccontare queste esperienze, per restituirle alla città e ai suoi protagonisti, sotto forma di possibili visioni per il futuro.



Si raccontano i risultati di una pratica architettonica integrata, frutto di un approccio olistico e di azioni minute e particolareggiate che l'interdisciplinarietà ha trasformato in occasioni di connessione sociale. Si tratta cioè di operazioni capaci di correlare efficacemente aspetti spaziali e sociali, individuarne le problematiche e affrontarle in modo sostenibile. Le azioni si sono concretizzate in opere effimere, leggere e in occasioni spaziali temporanee².

La portata dei loro risultati, non solo sopravvive nella memoria urbana, ma permette di dimostrare che tale pratica può essere considerata una nuova metodologia per rinnovare la città e per migliorare il suo processo di rigenerazione e maturazione.

Cosa accade quando la partecipazione è reale? Quali le condizioni affinché si verifichi? Come distribuire l'autorialità delle azioni? Chi può aiutare lo sviluppo di dinamiche efficaci? Le brevi storie, riportate di seguito, permetteranno di rispondere a queste domande, raccontando di un approccio efficace per affrontare le problematiche della città contemporanea: il vuoto e l'abbandono, la decadenza del patrimonio, la povertà educativa e civica, l'inaridirsi delle relazioni tra città e cittadini. Si racconta così di un modo per riscoprire i valori di gentilezza verso lo spazio e di intimità con il luogo, presupposti per un'efficace azione di crescita urbana. Nei racconti si condensano molteplici temi, tuttavia l'obiettivo comune è uno, quello cioè di dimostrare che stimolando la naturale empatia tra *urbs* e *civitas*, è possibile ristabilire un legame tra patrimonio materiale e immateriale. La creatività si è rivelata lo strumento più efficace per arginare il crollo della "cura di sé", ossia cura degli spazi dove il sé si manifesta, in quanto capace di fornire nuove possibili applicazioni dei fondamenti delle discipline classiche: arte, architettura, urbanistica e paesaggio.

La città è fatta di storie, di piccoli avvenimenti, di persone e quindi di dinamiche sensibili, perché culturali e antropologiche. Così, come il sarto cuce, rammenda e costruisce su misura, i professionisti che si occupano di paesaggio urbano devono intervenire puntualmente negli spazi, compiendo piccole azioni, procedendo per piccoli passi. Per affinare tale sensibilità, architettura e urbanistica devono elaborare nuovi strumenti e metodologie. La creatività viene in aiuto, perché permette di sincronizzare problemi, cause e situazioni, li connette in modo convincente e individua soluzioni e tecniche per affrontarli. La figura in grado di assecondare tale dinamica è quella del rigeneratore urbano che conosce le potenzialità dei protagonisti e ne conquista la fiducia, che rende possibili incontri e collaborazioni, stimola sinergie e dialoghi, costruisce valide narrazioni e le restituisce, dando loro un significato universale. Contemporaneamente la città continua ad essere pianificata dall'alto, si interviene con grandi piani e con interventi su larga scala, criticando le dinamiche sopra esplicitate; si giudica inutile la figura del rigeneratore urbano, confondendolo con un animatore, si disapprova la temporaneità degli interventi, si biasima il loro essere effimero e si rimprovera l'ingenuità dei risultati. Questo atteggiamento è coerente con la logica produttiva che trova il senso delle cose solo laddove si produce ricchezza o si muove denaro, che non dà nessun valore ai benefici e ai giovamenti delle dinamiche creative, che considera il guadagno solo in termini materiali. Eppure la semplicità delle azioni, soprattutto di quelle che provocano reazioni spontanee, ha validità anche per i grandi piani, perché permette di individuare i problemi con efficacia e di mettere in luce i tratti salienti del paesaggio urbano. Occuparsi delle tendenze che partono dal basso significa così aprirsi a nuovi punti di vista, a nuove chiavi di lettura. In ambito di pianificazione

e progettazione, non si deve rinunciare ad uno dei due approcci ma si deve tendere al loro equilibrio. Interessa dare dignità alla creatività urbana e riconoscerle il merito in quanto interprete di bisogni naturali.

I brevi racconti di seguito presentati si riferiscono ad avvenimenti reali e si basano sul presupposto che l'esistenza umana è urbana e sempre culturale, e che lo spazio è la sua incarnazione e materializzazione. Talvolta la storia viene raccontata attraverso la personificazione di oggetti inanimati perché sono gli elementi spaziali ad essere i soggetti scatenanti delle storie, sono loro i custodi di racconti ed emozioni degli individui. Si suggerisce al lettore un'interpretazione, permettendogli di trarre da ciascuna storia il proprio insegnamento. Il carattere corsivo aiuta a sottolineare gli stati, le azioni e le reazioni, le considerazioni e le espressioni più significative. Sono le parole che hanno accomunato la pratica e che aiutano ora a descriverla, componendone il *vocabolario*. I *collage* che accompagnano i testi sono realizzati a partire dalle fotografie degli interventi. Si vuole raccontare, con semplicità, situazioni e personaggi legati alla vita di ogni giorno, mettendo in luce buone o cattive pratiche, dimostrando l'errore o la virtù. Come nelle favole, queste storie permettono di accettare l'esistente e di credere che fare meglio sia possibile. Per questo sono uno strumento di conservazione e riparazione sociale, perché se i rapporti tra i singoli sono armoniosi ed educati, l'armonia si rifletterà sull'insieme della società.

La visione che ne risulta è forse ingenua ma delicata ed affascinante. La realtà è fatta di sottigliezze e di sfumature. Gli orpelli, teorici e pratici, confondono e sottraggono efficacia, la semplicità invece comunica con immediatezza. Ho rimpicciolito il complesso mondo urbano, ho tralasciato la politica, la storia, le referenze. Racconto di gesti umili che però fanno credere che tutto sia regolabile e migliorabile. Descrivo i barlumi di una possibile città del futuro.



Stavo *dormendo*, come al solito, assopito dal caldo umido dell'estate e dall'assenza. Sì, perché qui dentro non succede nulla da un bel po'. Intendiamoci, mi va bene così, che mi abbiano dimenticato. Se così non fosse, non esisterei. Mi crogiolavo in questo limbo quando improvvisamente

ho sentito uno strappo, come se qualcosa, in qualche punto del mio corpo (forse sarebbe meglio dire superficie) si stesse *aprendo*. Non ho fatto in tempo a capire dove stesse succedendo cosa, che ho cominciato a riempirmi di rumore: prima delle voci, poi tonfi, poi veri e propri colpi. E via così, per ore. Avrei voluto continuare a fare finta di niente, ma era impossibile. Lo spazio vuoto tra le pareti rimbombava. Mi stavo riempiendo e stranamente mi sentivo più leggero.

«Oh! Ma guarda! É cresciuto un fico! E quello? Ah sì, è un lillà, ecco da dove veniva quel profumo, in primavera. E questo buffo leoncino? Sei capitato qui per caso, vero? Ovvio, nessuno viene qui per una ragione». Commentavo così quando improvvisamente me li sono trovati tutti lì davanti. Sorridenti, con il naso all'insù. Euforici. Ma chi sono? Che vogliono? Da dove sono arrivati? Oh cavolo, ma la porta è aperta!

Mi hanno scoperto, gli sono piaciuto, sono tornati, *si sono presi cura* di me.

Da allora sono così, *semplicemente me stesso*. Un bel vuoto che chiamano "*Jardim*", la gente passa, qualcuno si siede, racconta storie e mi sorride.

L'altro giorno è tornata quella ragazza italiana. Mi ha ringraziato. Se avessi potuto l'avrei abbracciata. Ma credo di averlo fatto. A modo mio.



Sono passata varie volte da questa strada. Eppure solo ora mi sono accorta di questo *luogo*. Ho titubato sulla soglia della porta. Aperta lo era. Ma chi lo sa in cosa ci si imbatte? O in chi? Sempre meglio essere prudenti. Non ricordo assolutamente cosa ci fosse prima qui dentro. Forse niente. Ci sono poche cose ma è così *accogliente*. Mi sono seduta sui gradini di juta, tra il fico e la pianta di lillà che tra l'altro ha messo radici in un tubo (Forte questa natura! Forte davvero). Da quel punto si ha una visione d'insieme dello *spazio*. È proprio *una scatola*, dentro la città, una scatola senza il coperchio. E io ci sono entrata e mi sono lasciata *ispirare*.

Ed eccomi qui, ci sono riuscita. Sono stata qui e *ho lasciato il segno del mio passaggio*. Ho convinto anche le ragazze. Un'intera settimana tra pennelli, gessi, piccole sculture. Questo luogo ha un'aria diversa ora. Credo che ognuna di noi, abbia trovato il proprio angolo, come a casa, anzi come in atelier. Interessante raccontare ai passanti di me. È stato come lavorare in vetrina, mi è piaciuto.

Mi piacciono le casette di Cristina. Spuntano da quel frammento di trave come le foglie di una pianta grassa. È un po' quello che è successo qui. Da un frammento di spazio ne sono nati tanti altri.

Chiunque passi per questo luogo trova un suo spazio o può dare voce a quello che si porta dentro, che vorrebbe, che immagina e che ha lasciato. *É in luoghi come questi che lo può raccontare e rendere possibile, senza il timore di sbagliare.*



Chiara è pazza! Si dice sia arrivata dall'Italia per questo. Per pulire delle rovine. E ci crede. Ha forza di volontà. Si sporca le mani. Va e viene tutti i giorni. Vuole bene a questa città, anche a me. Non dimenticherò mai l'emozione di quel giorno, quando ho capito che aveva disegnando un cane. Per me! Anzi, grazie a me! Ricordo quel mattino, quando ho avuto quell'idea, di prendere un cane. Insomma pensavo già da giorni che bisognava trovare una soluzione per proteggere Chiara. Tutto il giorno in quel giardino, da sola.

Oh! Quanto avrei voluto un cane. Mia moglie non me lo ha mai permesso. Aveva anche ragione. Come potevamo tenere un cane in un appartamento? Se solo avessimo avuto un giardino sotto casa. E poi lavorando non avevo tempo. Però ora ne avrei e tanto. Sono sempre qui, nella taverna a fianco. Potrei curarlo, tra un bicchiere e una partita a domino. Potrei dargli da mangiare e da bere. Ma Chiara ha detto di no, un cane non potevamo prenderlo. Invece un bel giorno, una mattina, mi trovo, proprio dentro al giardino, un cane enorme. Bellissimo, giallo. Lo ha disegnato quell'altra ragazza, la bionda. Si vede da fuori e assomiglia tanto a quello che incontro tutti i giorni in stazione, un po' solo, come me. Chiara mi ha portato a vederlo. Mi ha detto che può essere il mio cane, anzi il nostro cane. Mi sono commosso, nessuno mi aveva mai fatto un regalo così. Gli ho dato un nome: Billy. Tutti lo vedranno, lo riconosceranno.

Sono felice, vorrei tanto vivere qui, vicino al mio cane, al mio giardino. Voglio che sia sempre così la mia città, come la casa che sognavo.

Quando penso che fino a ieri ero lassù, da solo, inutilizzato e ora son qui, a far accomodare giovani e anziani, a sentirli raccontare storie o progetti, mi prende un'euforia, una felicità tale che potrei fare esplodere questo rivestimento "pop". Così l'hanno chiamato. Rivestimento pop. Diciamo

che avevano bisogno di una soluzione per non farmi bagnare, già che qui il tetto non c'è. Sono stati bravi, mi calza a pennello, mi sta bene.



Ad ogni modo, devo dire che il migliore è stato Jorge! Un grande! Lo vedevo nelle ultime settimane passare ore alla finestra. Non lo avevo mai visto così interessato e di buon umore. Per lui non è facile. Sta in quell'appartamento al quarto piano, bloccato su una sedia a rotelle. Come potrebbe scendere con tutte quelle scale? Impossibile. Ci coglievano dei momenti di *apatia profonda*. Però un giorno mi sento dire: "Vecchio mio, a me non servi più, ti faccio portare giù, lì servirai a qualcosa". Non capivo bene a cosa si riferisse ma, nel breve tempo di 10 minuti, due ragazzotti sono entrati in casa, mi hanno guardato e annuendo felici mi hanno sollevato di peso. La discesa non è stata facile, ma ora eccomi qui. Ecco cosa c'era qua sotto, un giardino! Per anni è stato una discarica, proprio sotto le nostre finestre e ora c'è un giardino. *Incredibile*.

Lo vedo ancora ogni tanto Jorge, affacciarsi alla finestra. *Ha un'espressione felice e soddisfatta. Il suo contributo l'ha dato! È merito suo se ora sono il protagonista di questo strano salotto, all'aria aperta.*

Già, tutte le case vuote sono di qualcuno che non è più tornato a viverle. Sono piene di libri, vestiti, oggetti personali. Sono così belle, con le scale, i lucernari, i soffitti decorati. Mi intristisce vederle chiuse. Alcune crollano, improvvisamente. Passi un giorno e sono su e il giorno dopo sono un cumulo di macerie. Questa è povertà, ma non economica, qui i soldi non ci sono mai stati, è *povertà culturale*; a nessuno interessa nulla, tanto meno a coloro che potrebbero fare qualcosa. Come si fa a lasciar cadere a pezzi la propria città? L'altro giorno, passando per quella stretta via del centro, ho visto che una di queste ferite, come le chiamo io, è stata aperta e pulita. *Sono entrato. C'è un luogo piacevole, un divano, delle sedie. C'erano delle ragazze che facevano piccole sculture. Lì c'era una taverna una volta, facevano uno dei migliori bacalà ai ferri della città. Si beveva vino buono. Ora è un vuoto che si sta riempiendo.*

È quello che ci voleva, un po' di pulizia, idee nuove e anche *spazi così, piccoli, dove sedersi ogni tanto, angoli intimi*, dove ripassare la mia storia e quella della mia città. Bisogna pur che qualcuno la racconti a questi giovani!



Vivere qui è bello. Mi piace la mia città, il momento più bello della giornata è quello in cui mamma mi lascia uscire, poco prima di cena, a *giocare per strada*. Qui mi conoscono tutti, non mi sento mai da sola, anche se a volte un po' sola ci vorrei restare, senza le domande, i rimproveri, le cose che devo o non devo fare. La via dove vivo è allegra. Da quando poi Ester ha disegnato i gatti, su quella parete grigia, proprio davanti a casa mia, è tutto *più bello*. Tante persone si fermano a fare le fotografie e io sono così *orgogliosa*. Prima c'era una puzza terribile. I grandi passavano di qui e buttavano di tutto su quel cumulo di macerie. Ora invece hanno piantato dei fiori e anche delle cose che si possono mangiare, come i pomodori, i rapanelli. L'aria ora profuma di buono. E poi a volte di sera ci fanno degli spettacoli. L'altro giorno anche Silvano ha suonato la sua chitarra. Il giorno del teatro la via era piena di gente, secondo me c'era tutta la città, proprio davanti a casa mia. Alla mamma non piacciono i ragazzi che lo usano, dice che, prima o poi, ci chiederanno dei soldi o che tornerà tutto come prima. I grandi sono strani, non credono a nulla. Li ho sentiti discutere spesso di questo posto, che ora chiamiamo "Orto". Dicono che non serve. Lo usano male. Non capisco perché facciano così. L'altro giorno ho deciso di scrivere delle regole, come facciamo a scuola.

A me piace questo posto. *Quando mi sento triste vengo qui e sto subito meglio. Prima era una discarica. Ma adesso è il mio posto*, nella mia città.

La pratica che ha dato origine a questi racconti mi ha permesso di coinvolgere *sessantacinque persone* tra cittadini, artisti, volontari e professionisti, attivare *cinque spazi*, in *tre diverse città*, durante *quattro anni*.



Inizialmente le proposte sembravano prive di senso pratico, meri gesti poetici. Invece i risultati raggiunti, seppur effimeri, sopravvivono ancora nella memoria della città, e delle persone che li hanno resi possibili. Si tratta di un archivio denso e dinamico, costituito da cose e persone davvero esistenti, che hanno gravitato con entusiasmo intorno ai luoghi coinvolti. Si tratta dei veri protagonisti della città, perché sono coloro che la vivono, la osservano crescere, dal punto di osservazione più sensibile, dal basso; per questo la conoscono, la temono e talvolta la subiscono. Sono loro che la possono raccontare e descrivere a noi, che la vogliamo migliorare. I dialoghi di queste storie sono stati ricostruiti in maniera creativa e narrativa, ma i contenuti sono originali. Nulla di quello riportato è inventato. Si tratta di contributi veri, spontanei e preziosi, che producono senso, aprono orizzonti e dimostrano che *fare città è anche un atto collettivo con un valore sociale, etico e antropologico.*

Nel ruolo di rigeneratore urbano ho solo orchestrato stimoli, assecondato istinti e osservato la natura delle cose. Mi sono comportata come un direttore d'orchestra che non sa suonare tutti gli strumenti ma ne conosce le potenzialità e le fa dialogare tra loro.

La *rinascita dell'urbs* comincia da qui: nel momento in cui si considera come valida e strutturante una sensibilità nuova e diversa, quella dell'*effimera creatività della civitas*.

Note

¹ La ricerca teorica, dal titolo “Vuoto a rendere. Conversazioni per una strategia di impronta”, è stata pubblicata da EAI (Edizioni Accademiche Italiane) nel maggio del 2016.

² L'archivio documentale dei progetti è disponibile on-line, ai seguenti link:

www.retornaveis.wordpress.com ; <http://outrosportos.com/guide/cidadefutura> ; www.facebook.com/reTorn.veis ; www.facebook.com/POPUPculture ; www.issuu.com/chiara_sonzogni/docs/retornaveis_no_porto ; www.youtube.com/eapUurXFh0s; e nella pubblicazione Manobras no Porto (2013), “*Manobras no Porto. Que cidade è esta? Que cidade pode ser esta?*”, Porto: Manobras no Porto, pp. 144-153/225.

* Architetto. Libero professionista. Si occupa di ricerca e interventi sperimentali in ambito urbano. Attratta istintivamente dal paesaggio urbano e dai suoi aspetti antropologici, approfondisce le cause della sua decadenza e della perdita di valore del patrimonio immateriale, formulando strategie creative.

Creatività come necessità.

Il delta del Po come modello per una nuova urbanità.

Stefano Tornieri*

Parole chiave: patrimonio, paesaggio, acqua, delta, vallicoltura.

“Non esiste oggi parola più oscena e più malsana della parola *creatività*” dice Enzo Mari in un provocatorio video. Scagliandosi contro il concetto contemporaneo di creatività il designer italiano lo riporta al suo significato originario, quello legato all’atto necessario e, a sua volta, ai mezzi e le risorse disponibili. Una città, un paesaggio, un territorio possono esprimere ancora la creatività sotto tale punto di vista? Per dimostrarlo si vuole analizzare l’ambito del delta del Po, un territorio controverso in cui i termini sostenibilità, progresso, sviluppo, democrazia, hanno legato assieme generazioni di lavoratori, di artisti della terra e dell’acqua. Abitanti che hanno plasmato un territorio informale attraverso opere idrauliche di eccezionale portata, che continuano ancora oggi. Nei territori umidi di foce, il limite tra terra e acqua è incerto, è labile, in continua modificazione. Territori che proprio per il dinamismo intrinseco offrono numerose occasioni di confronto con una realtà produttiva, anch’essa in mutazione, così come la società e le persone che abitano tali territori. Attraverso una rappresentazione del suolo (topologica) si vuole evidenziare il diverso uso del suolo a cui corrisponde una specifica forma della produzione, una forma delle relazioni intesa come espressione creativa di un territorio che comprende valli da pesca, pianure agricole, aree sommerse e complessi industriali in via di dismissione. Un concetto di città creativa che rappresenta un modello per la città del futuro in cui i sistemi produttivi sono legati alle specificità del territorio, in cui la forma della città è determinata da un rapporto con le forme strutturanti del paesaggio e del suo funzionamento.

La specificità del luogo

Il presente lavoro si inserisce in un ambito di ricerca già molto corposo in quanto l’area oggetto d’analisi è un territorio tra i più affascinanti, a livello naturalistico e paesaggistico, in Italia e in Europa. Il riconoscimento del delta del Po come area del programma MAB¹ nonché l’istituzione dei due parchi regionali del delta del Po Veneto e dell’Emilia Romagna e l’individuazione di questo territorio come area interna² lo inseriscono di fatto tra i territori su cui l’attenzione scientifica si è mossa con forte intensità. A tal proposito l’importante studio di Marina Bertocin³ portò nel 2004 l’attenzione sulle trasformazioni che tali territori avevano subito ad opera di imposizioni “dall’alto” proponendo una lettura sociologico/geografica che ben evidenziava le problematiche di tale area e che apportava numerosi dettagli che ne ampliavano la conoscenza storica. Anche l’idea di patrimonio è andata affinandosi ed estendendosi negli anni fino ad una definizione allargata che

comprende ormai manufatti, paesaggi, oggetti, testi, tradizioni, patrimoni materiali ed immateriali⁴. Nel delta del Po è in corso un processo di patrimonializzazione che tende a preservare e tutelare un'immagine di un territorio, costruita sull'idea di natura incontaminata in cui prevale l'attenzione alla varietà biologica della flora e della fauna autoctone come fattore primario da tutelare in ottica di attrattività turistica. Accanto a ciò vi sono poi le necessità reali degli interessi locali che rivendicano maggiori tutele e attenzioni relativamente alle proprie attività produttive, l'itticoltura delle valli da pesca, l'allevamento dei mitili nelle lagune interne, l'agricoltura; e gli interessi di chi questo territorio lo abita semplicemente e che si trova ad affrontare problematiche di isolamento e de-infrastrutturazione.

Manca quindi uno studio che cerchi di porre in rilievo il significato e il valore patrimoniale inteso non più come senso estetico ma come capacità di funzionamento, costituito da quell'insieme di opere, manufatti ed operazioni strutturanti il paesaggio. Gli studi urbanistici effettuati recentemente sul delta del Po, anche gli stessi prodotti dei tavoli di lavoro organizzati dal contratto di foce del delta del Po e dal consorzio di bonifica nel 2015 e nel 2017 si riferiscono sempre a sguardi strategici che con grandi sforzi di completezza cercano di convogliare tutte le problematiche in una sola grande visione o scenario.

Serve quindi uno studio che a partire da una riproduzione accurata dello stato di fatto, riesca a far leggere questo territorio come un prodotto "creativo" totalmente artificiale il cui funzionamento e la sua capacità di creare sistemi alternativi di uso del suolo rappresentino essi stessi il valore patrimoniale.

Metodi e materiali di indagine

Sono state condotte ricerche sul campo con rilievo di manufatti e indagini fotografiche mirate (6 febbraio 2017). L'uso della cartografia fornita dalla regione Veneto è stata utilizzata come punto di partenza ed implementata e dettagliata grazie alla consultazione delle fotografie aeree più recenti (. Una collaborazione con il consorzio di bonifica del Delta del Po Veneto è stato avviato durante il periodo di ricerca per affinare la scelta delle aree di indagine considerate valutando tre tipologie di "complessità":

- complessità d'uso: situazione morfologica complessa in cui compaiono a poca distanza modalità d'uso e conformazione del suolo diverse. Si vuole confrontare il concetto di "produzione" inteso nell'ambito agroalimentare e la produzione industriale (a scopi energetici per esempio) per evidenziarne le diverse regole di appropriazione del suolo.

- complessità storica: si dovrà evidenziare una sovrapposizione "per layer" del suolo, inteso come superficie disegnata da vari momenti dell'evoluzione storica del sito, in maniera tale che siano ancora visibili le tracce e le impronte di situazioni pregresse per comprendere l'adattabilità e la capacità del territorio di reinterpretare tali tracce. Sono incluse anche porzioni di territorio in abbandono o in fase di dismissione.

- complessità infrastrutturale: paesaggi connotati da sistemi infrastrutturali ramificati che includono sistemi di gestione delle acque, edifici e complessi di pregio legati in qualche modo alla produzione in ambienti d'acqua.

L'area di studio che meglio interpreta i tre gradi di complessità esposti, è stata individuata in località Cà Zuliani, Polesine camerini, Pila e bocche di Po, la parte più orientale del delta. Si tratta di una porzione di territorio dove coesistono in pochi kmq degli insediamenti produttivi estremamente diversi tra loro: la valle da pesca di Cà Zuliani ancora attiva, la laguna interna di Boccasette, la zolla del piccolo insediamento urbano di Pila circondato dai campi agricoli e una darsena per imbarcazioni da diporto, la grande area occupata dalla centrale termica di Porto Tolle, e l'antica valle di bocche di Po oggi riserva naturale statale.

Il delta del Po oggi è un territorio usualmente rappresentato come un parco, come un ambito protetto, su cui insistono vari enti di tutela e gestione mentre fino a pochi decenni fa era un territorio straordinariamente attivo in cui coesistevano molteplici attività produttive tra cui la coltivazione del riso, produzione di sale, e itticultura. Proprio quest'ultima attività ha conformato un enorme ambito a nord, tra il ramo principale e le zone di Porto Viro, Rosolina e Sant'Anna. Un bordo che possiamo intendere come spessore, come limite produttivo, esso stesso un sistema. Le valli da pesca infatti sono sistemi artificiali di arginatura, con rilievi non più alti di 3-4 metri che delimitano e conformano degli specchi d'acqua e comprendono al loro interno barene, i canali, le "pescherie" e altri elementi necessari alla forma e quindi il loro funzionamento. Il sistema di rifornimento dell'acqua è assicurata da un sistema di chiuse dette "chiaviche" e dalla cosiddetta valle circondaria che corre parallelamente agli argini principali e che ha la funzione principale di ricambio d'acqua. Per mantenere questo assetto la valle è in costante regime di controllo idraulico grazie alle idrovore. Tale continuo scambio di acqua dolce e salata è alla base del funzionamento della valle che frutta la tendenza migratoria tipica di molti pesci d'acqua salmastra. Questo sistema produttivo ha realmente modellato il suolo di queste valli che si presentano ora come dei bassorilievi, dove figure di terra ed acqua diventano la testimonianza di un processo, di una cultura e di una tradizione. Oggi questo sistema di produzione comprende elementi architettonici, infrastrutture, impianti, movimenti topografici da curare, non è più economicamente sostenibile perché soppiantato dalle più redditizie coltivazioni intensive. Purtroppo si stanno ripensando queste valli come ambiti di riserva di caccia e quindi di conseguenza nell'ambito del turismo della caccia perdendo in tal modo la loro connotazione specificatamente produttiva per definirsi come sfondo, come panorama immutato. Seguendo la linea di costa, più a sud e sulla sponda destra dl Po di Pila vi è una frazione di Porto Tolle, Polesine Camerini, che è stato luogo negli ultimi anni del controverso progetto della centrale elettrica ENEL su cui si sta ancora dibattendo molto per intravedere, dopo la dismissione, una possibile riconversione⁵. Si prevede che nei prossimi anni l'area sarà venduta e verrà destinata al settore turistico. Per quest'area ancora non sono del tutto definite le modalità e le forme di tale trasformazione pertanto il suo futuro rimane una questione aperta. Accanto all'area della centrale, a poche centinaia di metri, si staglia un paesaggio acquitrinoso di grande valore naturalistico tra cui la sacca del Canarin, Bonelli, e la punta più estrema del delta polesano (la batteria) dove si trova una riserva naturale, gestita dallo stato, in quella che era una antica valle da pesca, la riserva naturale delle bocche di Po. Qui i manufatti dei casoni, le chiaviche, le arginature, hanno ceduto all'acqua che sta lentamente cancellando il segno dell'uomo. Questa porzione rappresenta un esempio tangibile della sparizione, della dissoluzione delle tracce, in cui il tempo è sospeso anche se un importante

progetto di tutela di quest'area è oggi in fase di realizzazione che prevede la messa in sicurezza e quindi il controllo idrico di alcuni antichi argini per procedere quindi alla sua conservazione.

Il mezzo scelto per far risaltare queste complessità è la topologia⁶, un termine astratto che designa una continuità di superficie e che ha la capacità di staccarsi dalla consueta rappresentazione del paesaggio⁷.

I disegni prodotti, come si è detto appositamente tecnici e "misurabili", emettono in luce un sistema di funzionamento del paesaggio che la ricerca considera come il vero patrimonio da conservare, una "creatività" degli antichi abitanti di queste terre che è nata dalla necessità di sopravvivenza umana e che oggi è ancor più necessaria per la sopravvivenza della terra stessa.

Una valle da pesca è costituita essenzialmente da un grande recinto arginato che la isola dalle acque esterne. Tale argine⁸ consente di mantenere una quota interna della valle più bassa rispetto alla quota campagna esterna e nello stesso tempo regolare attentamente l'ingresso o l'uscita delle acque. Il sistema vallivo funziona grazie ad alcuni manufatti che sono assimilabili ad un vero impianto idrico, composto da tubazioni, meccanismi, forme tecniche che apparentemente non possiedono nessun valore patrimoniale se esaminate singolarmente:

- Le "chiaviche" sono strutture che permettono la comunicazione tra la valle e la laguna, che vengono regolate manualmente e che consentono di regolare la salinità e il livello dell'acqua interna. La chiavica principale è normalmente collocata in prossimità del cason di valle mentre altre chiaviche secondarie sono disposte all'interno della laguna.

- i canali interni artificiali sono ad andamento rettilineo e contrastano con la canalizzazione naturale che ha andamento sinuoso. In alcune valli è visibile lo "sbregavalle" un canale che percorre nel mezzo tutta l'area della valle e il "circondario" un canale di bordo che consente un ricambio continuo dell'acqua.

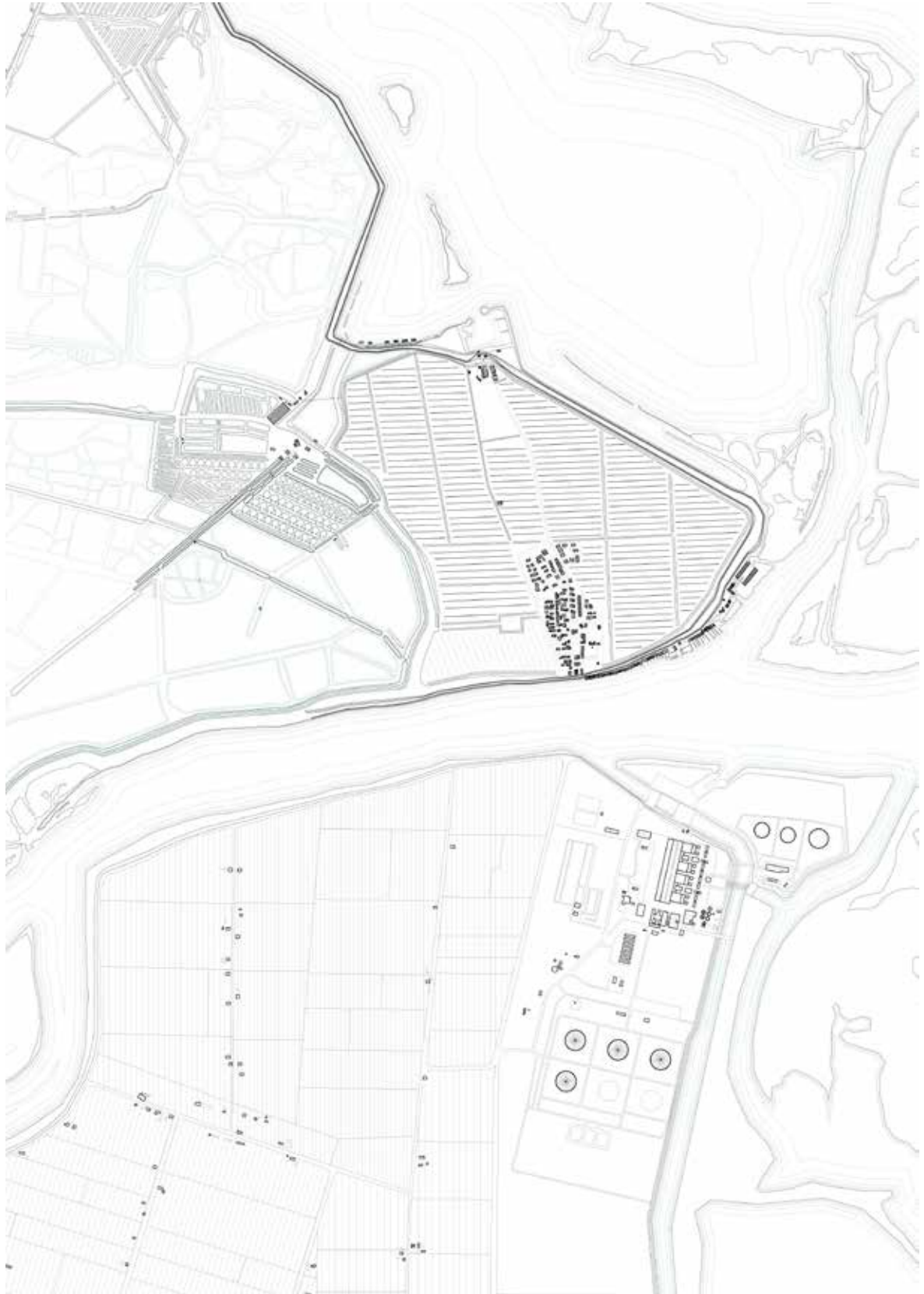
- I lavorieri, strutture atte alla cattura del pesce, costruite oggi con vasche in cemento e collocate in prossimità del cason di valle e della chiavica principale.

- le peschiere di sverno, vasche anch'esse in cemento in cui il pesce passa il periodo più freddo.

Tra uso e futuro

In un territorio fragile come quello deltizio, paesaggio umido per eccellenza, estremamente controllato e totalmente artificiale, si può dire che lo stesso uso sia un valore da preservare. Non è solo un'immagine estetica, una bellezza "pittoresca" del paesaggio "naturale" che va considerata patrimonio ma è soprattutto il suo valore d'uso e quindi il suo funzionamento ad essere necessario per il mantenimento di questi luoghi. Si tratta di un ancestrale legame con la terra e con l'acqua il cui equilibrio è mantenuto da ingenti operazioni di modificazione del suolo e dall'operato di un complesso sistema di macchine idrauliche che nella maggioranza dei casi non hanno nessun valore estetico (tubazioni, elementi cementizi prefabbricati, pannelli di legno) ma che se viste nel loro valore sistemico assumono una qualità altra denominata appunto valore di sistema.

Si tratta di territori che mettono in luce un modello urbano alternativo, una sorta di neo-ruralism⁹ basato su un rinnovato equilibrio tra le risorse del territorio e la capacità, l'ingegno e la creatività umana.





valle ad argine

Note

1 Riconoscimento UNESCO ottenuto nel 2015 e comprende i Parchi Regionali del Delta del Po Veneto ed Emilia-Romagna.

Il programma MAB (man and biosphere) ha come finalità principale “quella di trovare un equilibrio che duri nel tempo tra conservazione della biodiversità, promozione di uno sviluppo sostenibile e salvaguardia dei valori culturali connessi” (fonte: ministero dell’ambiente)

2 Sono definite “interne” quelle aree significativamente distanti dai centri di offerta di servizi essenziali (di istruzione, salute e mobilità), ma ricche di importanti risorse ambientali e culturali e fortemente diversificate per natura e a seguito di secolari processi di antropizzazione. (fonte: ministero dell’ambiente)

3 Marina Bertoincin, *Logiche Di Terre E Acque. Le Geografie Incerte Del Delta Del Po* (cierre edizioni, 2004).

4 Marini, Sara; Roversi Monaco, Micol; Patrimoni. *Il Futuro Della Memoria*, ed. by Dipartimento di Culture del Progetto, 1st edn (Mimesis, 2016).

5 Si veda a tal proposito il progetto futur-e promosso da ENEL per la ricezione di proposte ed offerte relative alla riconversione delle centrali elettriche italiane. Al momento (aprile 2017) per la centrale di Polesine Camerini sono pervenute due manifestazioni di interesse, entrambe prevedono l’abbattimento della centrale e costruzione di una struttura ricettiva.

6 Il metodo cerca di approssimarsi a quello di C.Girot che utilizza il rilievo 3d ad alta definizione, il 3d point cloud, per rappresentare e modellare il paesaggio. Questa rappresentazione offre una visione astratta e poetica del territorio facendone percepire la sua “intrinseca bellezza” (C. Girot)

7 si intende una rappresentazione che tende al realismo, con textures, ombre, superfici, colori verosimili.

Bibliografia

Bertoincin, Marina, *Logiche di terre e acque. Le geografie incerte del delta del Po*, Cierre edizioni, 2004.

Latini, Luigi; Zanon, Simonetta; Boschiero, Patrizia, Fondazione Benetton, *Curare la terra: luoghi, pratiche, esperienze*, Treviso, 2017.

Tosi, Maria Chiara, *Toward an atlas of the European Delta Landscape*, IIS Lab, Trento, 2013

Tosi, Maria Chiara; Anguillari, Enrico; Bonini Lessing, Emanuela; Ranzato, Marco, *Delta Landscapes, Geographies, Scenarios, Identities*, Rijswijk, 2011.

Città creativa, città biofilica. Integrare la natura nel progetto urbano

Simona Totaforti*

Parole chiave: città creativa, natura, sostenibilità, biofilia, progetto urbano.

Negli ultimi venti anni l'intensificarsi dei progetti e degli investimenti nel settore della cultura ha reso la competizione tra le città basata su un'economia di tipo creativo che, tuttavia, sembra mostrare un carattere standardizzato che spesso non considera le specificità dei luoghi e dei territori. Se negli anni '90 era stata decretata la morte della città, il decennio successivo ha assistito alla sua rinascita come città creativa, come *milieu* che può provvedere a soddisfare le condizioni necessarie a promuovere la creatività e l'innovazione, nonché a crescere e accogliere una classe creativa di menti talentuose. L'attenzione si è da subito focalizzata su questioni prevalentemente legate allo sviluppo, alle economie urbane e all'uso dell'immagine nella competizione tra città come strumento di city marketing. I saggi di Florida (2002) e di Landry (2000) sono stati d'ispirazione per molti amministratori locali che hanno fatto dell'economia della cultura il nodo centrale della loro economia urbana. Del resto, la città creativa, sebbene figlia di tutte quelle utopie che hanno tentato – anche in maniera ideale – di riformare la società e, come afferma Cassirer, di dare spazio al possibile, è stata da subito legata quasi esclusivamente a un approccio meramente economico – per altro non sempre convincente – che ha trascurato l'analisi storica e non ha dato il giusto peso alle riflessioni sulla qualità della vita.

D'altro canto, è pur vero che non esiste una definizione univoca di città creativa che possa diminuire l'ambiguità di questa espressione. La città creativa, infatti, accoglie esperienze anche molto distanti tra loro, rimanda ad approcci multipli, sembra esprimere uno stramento semantico che rende più difficile definirne i confini di significato. È possibile misurare con precisione questa dimensione dell'esperienza urbana? Secondo Landry, valutando le dinamiche, i processi e i progetti presenti nell'ambiente urbano è possibile definire creativa solo quella città che mostra una cultura, delle attitudini e un'apertura mentale rivolta a un pensiero ancora in grado di immaginare un futuro fatto di iniziative, risorse e prospettive. Non basta la presenza di progetti creativi per definire tale una città. Si tratta, piuttosto, di quella che potremmo definire la presenza di un'atmosfera creativa.

Il *Creative city index* di cui parla Landry nel suo saggio *The creative city index: measuring the pulse of the city* individua dieci indicatori utili a valutare la città creativa. Non si tratta, tuttavia, di una classificazione da considerare in modo atomistico, quanto del tentativo di sistematizzare e dare concretezza a un concetto troppo vasto e sfumato nel significato che si avvale necessariamente di un approccio olistico. La creatività, inoltre, non è appannaggio di un singolo settore ma dovrebbe rimandare a una visione ampia che abbraccia l'educazione e la formazione così come l'industria, le istituzioni, la salute, la mobilità, il turismo, la comunicazione e, ovviamente, l'arte e la cultura.

Un luogo creativo, dunque, è un luogo dove le persone possono esprimere il loro talento per il bene comune. Questi talenti diventano dei catalizzatori che attraggono nuova creatività e che saranno stimolati proprio dall'ambiente accogliente e incoraggiante che li circonda. Di tutti gli indicatori che Landry esamina che fanno riferimento ad aspetti certamente di rilievo quali le caratteristiche della vita politica, il dinamismo e la fiducia dei cittadini, la capacità di superare i confini, l'importanza della formazione e della conoscenza (lo slogan di Portland, Oregon era proprio *Let the knowledge serve the city*), uno sembra essere particolarmente importante anche in relazione alla capacità della città di esprimere la sua vitalità. Si tratta del nono indicatore che Landry definisce *Liveability & well-being*. La creatività di un luogo è connessa e collegata alla qualità della vita che quel luogo è in grado di esprimere e di garantire ai suoi cittadini. Le persone sono felici di vivere e lavorare in una città che sappia circondarle dell'atmosfera giusta e di opportunità per sentirsi impegnati e partecipi del proprio futuro e di quello della propria comunità.

In effetti, Landry nei suoi studi misura il successo delle città — private della speranza di un futuro nel passaggio da un'economia industriale a una post-industriale — in parte ancora attraverso i classici indicatori (economici, politici e istituzionali, legati alle infrastrutture e alle risorse umane), ma anche riservando un ruolo più rilevante al tema della qualità della vita e all'identità e all'immagine dei luoghi. La creatività di una città, quindi, si valuta non soltanto attraverso parametri economici e produttivi, ma anche rispetto ai valori che una comunità condivide. Il successo del modello creativo di una città dipende in larga misura da come vengono affrontate le questioni legate allo sviluppo di lungo periodo come la sostenibilità economica e sociale, la gentrification, le pratiche di inclusione e le identità locali. Pertanto, le politiche di pianificazione culturale vanno ancorate a un concetto di sostenibilità avanzata, in grado di produrre nuovi equilibri e modelli di sviluppo umano. Spostare le priorità di pianificazione dalle infrastrutture alle dinamiche dei luoghi e alla percezione del cambiamento da parte degli individui, come sostiene Landry, significa, quindi, non occuparsi solo di definire lo spazio costruito, ma anche considerare i desideri e i bisogni di una comunità. In quest'ottica, rientrano a pieno titolo tra le risorse culturali, oltre a quelle tradizionalmente intese, anche il patrimonio percettivo della città, l'ambiente naturale, il paesaggio, nonché i parchi e gli spazi pubblici.

Se l'idea di sostenibilità che si è affermata nella società postmoderna esprime tutte le sue debolezze negli effetti perversi che genera, nella sua incapacità di produrre risultati che superino l'egoismo dei singoli e nei rischi che sottende, appare cruciale un nuovo modo di intendere la città che costituisca la base per migliorare la qualità della vita degli individui attraverso il recupero del rapporto uomo/natura. Al contempo, il concetto di città creativa, per altro largamente criticato nella sua nozione originaria, non è legato solamente agli aspetti economici e di mercato, ma riguarda anche l'identità e il senso dei luoghi, l'appartenenza e la percezione.

«L'ambiente che ci circonda ci offre continue possibilità di esperienza, oppure ce le riduce. Il significato umano fondamentale dell'architettura proviene da ciò [...]. L'azione personale può spalancare nuove possibilità di arricchire l'esperienza o può precluderle; o agisce prevalentemente in modo da convalidare, rassicurare, incoraggiare, sostenere, favorire, oppure in modo da invalidare, rendere incerti, scoraggiare, minare, reprimere. Può essere creativa o distruttiva [...]. Se siamo privati dell'esperienza siamo defraudati dei nostri atti; e se i nostri atti ci sono, per così dire, sottratti

come giocattoli dalle mani dei bambini, siamo privati della nostra umanità»¹. Secondo Laing, dunque, c'è una stretta connessione tra creatività, percezione ed esperienza. Non si tratta, tuttavia, solo di un approccio psicoanalitico, ma a ben vedere di un punto di vista che ha accomunato filosofi, poeti e uomini di scienza. Del resto, anche la biologia ci ricorda che senza la possibilità di esperire l'ambiente, anche attraverso rischi e sfide, l'uomo non si sarebbe evoluto e non sarebbe stato in grado di esprimere tutte le sue potenzialità. È questo il senso più pieno della libertà di esperienza e di pensiero che consente all'individuo di scegliere il proprio agire e di incidere sul proprio destino. Plummer nel suo bel volume su *L'esperienza dell'architettura* ci ricorda che «l'impatto dell'architettura sulla libertà umana è particolarmente evidente quando essa viene negata, indipendentemente dal fatto che tale negazione sia deliberata o involontaria»². Plummer continua ricordando le pagine di *Memorie dal sottosuolo* dove Dostoevskij critica fortemente la disumanizzazione dell'ambiente costruito che interferisce con la volontà degli individui, limitandone la vitalità e riducendo il vivere quotidiano dell'uomo a un rapporto meccanico con un mondo conformista. In effetti, il filosofo francese Bachelard ne *La poetica dello spazio* ha definito "appassionato" il legame che unisce gli esseri umani con il mondo che li circonda. È proprio questo legame che viene sostenuto o negato dalla capacità di progettare gli spazi in modo da favorire un rapporto armonico tra gli individui e il mondo, anche naturale, che li circonda. Del resto, se la creatività è direttamente collegata alla vitalità che quei luoghi sono in grado di esprimere, dobbiamo ricordare che la nostra vitalità è favorita da ambienti che assecondano tali potenzialità e che consentono di ritrovare un benessere interiore. Anche Winston Churchill ne era consapevole quando, nel 1943, in un discorso alla Camera dei Comuni, disse: «Plasmiamo i nostri edifici e a loro volta gli edifici ci plasmano». Della stessa idea era anche Richard Neutra che considerava l'architettura un'arte sociale che non si limita ad assecondare le esigenze e i bisogni dell'uomo, ma ne plasma le reazioni. Un'attività "riflettente" che non pianifica solo l'ambiente, ma modifica il comportamento quotidiano degli individui e lo stile di vita. In quest'ottica, l'influenza che il recupero dell'originario rapporto uomo/natura eserciterà nei prossimi anni — e per certi versi sta già esercitando — sul progetto urbano è più che evidente.

La risposta alla domanda sociale di città passa, quindi, anche attraverso la progettazione dello spazio verde urbano che consente non solo di migliorare le condizioni di vita, ma anche di prendersi cura dei bisogni dei cittadini in termini di spazi in cui ricrearsi, in cui praticare sport o giochi. A tale proposito, nel corso degli ultimi decenni tanti sono stati i paradigmi urbani proposti nel dibattito sulla città: la città verde, la città resiliente, la città sostenibile e, da ultimo, la città biofilica. La relazione tra città e paesaggio, tra vuoto e pieno è un tema sempre presente e risale almeno alla prima metà del XVIII secolo. Tuttavia, la consapevolezza della necessità di progettare in modo unitario il verde urbano prende corpo in Europa a metà del XIX secolo, quando ci si rende conto della determinante funzione igienica per le classi operaie delle aree verdi soprattutto nella città patogena industriale. Basti pensare al sistema del verde di Parigi, voluto da Napoleone III e realizzato dal Barone Haussmann o al Central Park di New York progettato da Olmsted, sulla scia delle esperienze inglesi, come un polmone verde all'interno della città. Si tratta di esperienze che hanno cercato di costruire l'habitat ideale per la società moderna focalizzando l'attenzione, sebbene con modalità e caratteristiche differenti, sulla natura e sul rapporto che la lega all'uomo e che definisce e formula l'esperienza urbana.

La natura non è un elemento facoltativo nella vita dell'uomo. È una fonte di creatività che consente di bilanciare gli stili di vita e lo stress che caratterizzano la città contemporanea. Il concetto di biofilia diventa centrale. I dipendenti sono più felici, rilassati e produttivi quando nei loro uffici entra la luce naturale e le finestre si affacciano su un paesaggio naturale. I benefici, tuttavia, non si producono solo nel luogo di lavoro. A riprova di ciò, negli ultimi anni, molte ricerche si sono soffermate proprio sull'applicazione di concetti e principi biofilici al disegno della città. Nel 2011 è stato lanciato il progetto Biophilic Cities presso l'Università della Virginia per analizzare modelli di intervento e progetti capaci di produrre nuove connessioni tra il mondo naturale e l'ambiente urbano. Città come San Francisco, Singapore, Wellington in Nuova Zelanda e Birmingham nel Regno Unito hanno sperimentato progetti che riflettessero una visione olistica dei luoghi e nuovi modelli di intervento sul tessuto urbano per consentire alle persone di interagire con la natura. Integrare la natura nell'ambiente urbano in modo più denso – sia quantitativamente, che qualitativamente per significati e relazioni – rende gli individui più resilienti e più creativi. Parlare della diffusione dei principi di design biofilico nell'ambito delle logiche di sviluppo della città contemporanea ha bisogno di una necessaria premessa terminologica. Il termine biofilia fu utilizzato per la prima volta negli anni '60 da Erich Fromm per descrivere la tendenza dell'uomo a essere attratto da tutto ciò che è vivo e vitale. Nel 1980 il biologo Edward O. Wilson definì la biofilia come un'inclinazione emotiva innata degli esseri umani verso i sistemi e i processi della natura. Innata perché non deriva dall'esperienza, emotiva perché ha il potenziale di influenzare aspetti legati alla sfera psicologica e alla salute emotiva delle persone. La biofilia indica, pertanto, sia un carattere evolutivamente adattivo (ovvero la capacità dei più forti di adattarsi alle condizioni dell'ambiente circostante che è stata tramandata attraverso un sistema stereotipato di simboli che accomuna l'intero genere umano), sia un'emozione.

La città creativa è, in fondo, quella in cui le persone vivono e lavorano in un contesto che favorisce un agire creativo. In questa misura il design biofilico emerge come l'elemento finora mancante nella progettazione sostenibile capace, in particolare, di superare un'idea di rispetto per la natura, ancora intesa prevalentemente come valore etico, anziché come una condizione biologicamente data. Ancora oggi quando si parla di natura nelle metropoli contemporanee non ci si riferisce tanto alla relazione simbiotica e di profonda appartenenza che la lega all'uomo, quanto alle declinazioni pratiche dell'uso di tali spazi: il polmone verde della città, un sistema di parchi in cui ricrearsi, in cui praticare sport o giochi. Gli studi di Jane Jacobs, di Kevin Lynch sull'orientamento e sulla percezione, di Christopher Alexander sulle forme della natura applicate all'architettura, sebbene caratterizzati da una straordinaria ricchezza, non sono riusciti nel tentativo di dare il giusto spazio all'interno della cultura urbanistica alle reazioni emotive dell'uomo rispetto allo spazio costruito e alla natura. Anche per questo motivo il concetto di sostenibilità ambientale è stato svuotato di significato ed è diventato una delle retoriche che popolano la società contemporanea. In effetti, la continua erosione della sfera percettiva degli individui attraverso la standardizzazione dello spazio ha mostrato un carattere resistente nel tempo al cambiamento. La città contemporanea – estesa e policentrica – dona l'illusione di vivere nel verde e a contatto con la natura ma, allo stesso tempo, alimenta la crisi ecologica e ambientale del territorio. Uno spazio urbano, insomma, che viene spesso descritto come l'anti-città fatta di costruzioni solitarie e di consumo di suolo.

L'obiettivo, al contrario, dovrebbe essere quello di perseguire un'urbanizzazione che non sia in contrasto con l'ambiente naturale (magari recependo le intuizioni migliori della tradizione urbanistica da un lato, e del *landscape urbanism* dall'altro), che esprima i caratteri del design biofilico, della *biomimicry* che vede la natura come modello, misura e mentore, che rispetti i bisogni degli individui e contribuisca a costruire una città vivibile anche attraverso un diffuso rispetto della biodiversità e una maggiore connessione con la natura e con le altre forme di vita. L'idea del design biofilico nasce, infatti, dalla crescente consapevolezza che la mente e il corpo umano si sviluppano in un mondo sensorialmente ricco che è fondamentale per la salute delle persone e per il benessere emotivo, intellettuale e spirituale. L'umanità evolve attraverso risposte adattive alle condizioni e agli stimoli naturali come la luce del sole, l'acqua, le piante, gli animali e i paesaggi. In realtà, l'epoca della tecnica ha favorito il convincimento che l'uomo possa ignorare la sua appartenenza alla natura e, di conseguenza, che il progresso possa essere misurato rispetto alla sua capacità di trasformare il mondo naturale. Questa illusione ha dato l'avvio a una pratica architettonica che ha incoraggiato il consumo di suolo, il degrado ambientale, la separazione dell'uomo dai sistemi e dai processi della natura. Il paradigma dominante è diventato un insostenibile consumo di energia e risorse, una fonte di inquinamento per aria e acqua, un'eccessiva produzione di rifiuti, di ambienti non salutari, una crescente alienazione dell'uomo dalla natura e una crescente perdita di senso dei luoghi.

Già Mumford sosteneva che «la concentrazione urbana produce un corrispettivo svuotamento dell'ambiente naturale. La natura, eccettuato qualche sopravvissuto parco o paesaggio, è difficile da scorgere nelle vicinanze della metropoli: tutt'al più si è obbligati a cercare in aria le nubi, il sole, la luna quando è possibile scorgersi fra le alte torri e gli isolati delle case»³. Il selciato, estendendosi, allontana la natura, non consente più di percepire l'alternarsi delle stagioni attraverso gli eventi naturali. Gli individui che vivono nelle metropoli, continua Mumford, ignorano «altri orizzonti che non siano le strade cittadine: esseri per i quali il lato magico della vita non è rappresentato dai miracoli della nascita e della crescita, ma dall'automatico che, all'immissione di una moneta, consegna un dolce o un premio»⁴. La città, nel suo essere un ambiente artificiale a misura d'uomo, è l'espressione di questa opposizione alla natura, di questo conflitto. David Orr descrive questa condizione mettendo in evidenza che oggi «most [modern] buildings reflect no understanding of ecology or ecological processes. Most tell its users that knowing where they are is unimportant. Most tell its users that energy is cheap and abundant and can be squandered. Most are provisioned with materials and water and dispose of their wastes in ways that tell its occupants that we are not part of the larger web of life. Most resonate with no part of our biology, evolutionary experience, or aesthetic sensibilities»⁵.

Il progetto urbano riflette proprio l'incapacità di comprendere appieno cos'è la sostenibilità che occupa tanta parte del dibattito contemporaneo e quale, invece, potrebbe essere il suo contributo al discorso sulla città in generale e, in particolare, sulla città creativa. La debolezza principale dell'attuale progettazione sostenibile è legata a un approccio eccessivamente incentrato sul "rispetto" della natura — che quindi viene considerata "altro" rispetto all'uomo trascurando il carattere sistemico del rapporto uomo-ambiente o uomo-nell'ambiente — e sulla capacità di evitare impatti dannosi dell'ambiente costruito sull'ambiente naturale. In altri termini, il cosiddetto

approccio ecologico — che connota varie forme di ambientalismo e che mantiene una forte visione ideologica — si traduce spesso in un tecnicismo o in quello che viene chiamato il *low environmental impact design* che, sebbene fondamentale, non riesce a soddisfare l'esigenza altrettanto rilevante di diminuire la separazione tra uomo e natura, migliorando il contatto con i processi che caratterizzano l'ambiente naturale e costruendo secondo un approccio culturalmente ed ecologicamente rivolto alla salute umana e al benessere. La vera sostenibilità dovrebbe combinare il *low environmental impact design* con il design biofilico ottenendo quello che viene chiamato *restorative environmental design*. In questa lettura, il design biofilico sembra un ineludibile arricchimento del concetto di sostenibilità urbana capace, in particolare, di colmarne le lacune legate al modo di affrontare la relazione che lega l'uomo alla natura e di fornire una nuova lettura del concetto di città creativa che diventi un catalizzatore di benessere e che risponda alla domanda di natura sempre più spesso manifestata dagli individui nel loro vivere urbano.

Note

¹ R. D. Laing, (1990), *La politica dell'esperienza*, Milano: Feltrinelli, p. 23.

² H. Plummer, (2016), *L'esperienza dell'architettura*, Torino: Einaudi, p. 10.

³ L. Mumford, (2007), *La cultura delle città*, Torino: Einaudi, p. 249.

⁴ *Ibid.*

⁵ S. R. Kellert, J. H. Heerwagen, M. L. Mador (eds.), (2008), *Biophilic design. The theory, science and practice of bringing buildings to life*, New Jersey: Wiley, pp. vii-viii.

Bibliografia

- Amendola G., (2017), *Le retoriche della città. Tra politica, marketing e diritti*, Bari: Dedalo.
- Barbiero G., Berto R. (2016), *Introduzione alla biofilia*, Roma: Carocci.
- Bechelard G., (2006), *La poetica dello spazio*, Bari: Dedalo.
- Younès C., Bonnaud X., (2014), *Perception, architecture, urbain*, Infolio éditions.
- Heßler M., Zimmermann C., (eds.), (2008), *Creative urban milieus*, Frankfurt/New York: Campus Verlag.
- Kellert S.R., Heerwagen J. H., Mador M. L., eds. (2008), *Biophilic design. The theory, science and practice of bringing buildings to life*, New Jersey: Wiley.
- Laing R. D., (1990), *La politica dell'esperienza*, Milano: Feltrinelli.
- Landry C., Hyams J., (2012), *The creative city index: measuring the pulse of the city*, Stroud: Comedia.
- Milani R., (2015), *L'arte della città*, Bologna: il Mulino.
- Mumford L. (2007), *La cultura delle città*, Torino: Einaudi.
- Plummer H., (2016), *L'esperienza dell'architettura*, Torino: Einaudi.
- Scandurra E. (2001), *Gli storni e l'urbanista. Progettare nella contemporaneità*, Roma: Meltemi Editore.
- Zukin S., (2005), *The cultures of cities*, Oxford: Blackwell.

*Professore associato di Sociologia urbana, Università per stranieri Dante Alighieri di Reggio Calabria

Urban Space 3.0 - dar forma allo spazio comune

Matteo Emil Valente *, Carlotta Valentino **

Parole chiave: spaziopubblico / digitaltools / urbandesign / augmentedreality / innovation

Urban Space 3.0 è una ricerca che propone un approccio progettuale innovativo nell'ambito della progettazione partecipata nel processo di trasformazione dello spazio urbano.

Questa ricerca nasce dall'esigenza di rendere l'uomo protagonista dello spazio che vive e della sua trasformazione. Se lo spazio pubblico, infatti, rappresenta il luogo della comunità, l'ambiente di possibilità in cui tessere relazioni, scambiare esperienze ed idee, è importante che ogni intervento urbano tenga conto dei bisogni degli individui che compongono la nostra società: eterogenea e in continuo cambiamento.

Per molto tempo i processi decisionali di tipo *top-down*, cioè gestiti dalla pubblica amministrazione in collaborazione con tecnici esperti quali pianificatori, architetti, ecc., sono posti in un'apparente irrisolvibile contrapposizione con i processi di tipo *bottom-up*, innescati e gestiti da gruppi di cittadini comuni.

L'ipotesi di questa ricerca è che oggi strumenti digitali innovativi, soprattutto relativi alla visualizzazione dello spazio, possano integrare due pratiche di progettazione urbana con un obiettivo comune: il progetto e le trasformazioni dello spazio pubblico.

Gli approcci di tipo *top-down* impongono dall'alto un progetto di trasformazione urbana, senza cercare alcun tipo di dialogo con i futuri fruitori di quegli spazi; al contrario, si parla di approcci di tipo *bottom-up* quando questi si basano su iniziative promosse dal basso e su uno sviluppo del processo condotto direttamente dalle comunità.

In un nuovo approccio integrato, invece, le iniziative progettuali possono derivare dall'una e/o dall'altra parte, fondandosi su una stretta collaborazione tra tutti i protagonisti di un intervento: in questo caso, la pubblica amministrazione e il personale tecnico specializzato hanno il compito di coordinare e guidare la comunità verso un corretto percorso di trasformazione della città, stimolando e supportando iniziative di partecipazione concrete e propositive; gli abitanti, allo stesso tempo, diventano protagonisti attivi nella progettazione, apportando un contributo fondamentale basato sulla conoscenza diretta dei luoghi e delle problematiche ad essi collegate. Ricercare nuovi equilibri significa, quindi, farsi promotori di dialoghi costruttivi tra i vari protagonisti del processo, in modo da sviluppare una visione condivisa, sostenendo e guidando iniziative nate dalla collettività tutta.

Ripensare il progetto dello spazio urbano ha, infatti, come obiettivo eliminare, o quantomeno diminuire, le difficoltà che vi sono sia nella condivisione di informazioni sia nel coordinamento fra i diversi attori che promuovono e sviluppano processi di trasformazione urbana.

Un approccio partecipato di tipo tradizionale è basato sul dialogo, sui tavoli d'ascolto, sulla visualizzazione di mappe, di disegni cartacei, di dati raccolti su uno schermo (spesso insufficienti e, a

volte, anche inefficaci nelle ricadute progettuali); uno dei limiti fondamentali è, infatti, la difficoltà dei cittadini non esperti nel prefigurare e rappresentare oggetti e spazi (per definizione tridimensionali), nel comunicare i loro desiderata solo verbalmente. Questa ricerca, invece, sperimenta un nuovo approccio più dinamico, basato sull'utilizzo di nuovi strumenti di visualizzazione che rendono possibile la partecipazione e la collaborazione di un numero sempre crescente di cittadini "attivi".

Questo genera un cambio di paradigma all'interno del processo progettuale, modificandoli e arricchendoli, articolandoli in più azioni e più strumenti, attraverso il coinvolgimento di tutti gli attori protagonisti di un progetto di trasformazione dello spazio urbano: le amministrazioni locali, i progettisti e le comunità.

Grazie a nuovi strumenti digitali di visualizzazione presenti sul mercato e alla loro possibile applicazione in ambito architettonico e urbano, si possono generare nuovi modelli di interazione tra spazio pubblico, cittadino e città: se, quindi, <<per uscire dalla sterile situazione di isolamento in cui si trova l'architettura, è importante che la gente partecipi ai processi di trasformazione delle città e dei territori [...]>>, è anche fondamentale che <<[...] la cultura architettonica si interroghi su come rendere l'architettura intrinsecamente partecipabile; o, in altre parole, come cambiare le concezioni, i metodi e gli strumenti dell'architettura perché diventi limpida, comprensibile, assimilabile: e cioè flessibile, adattabile, significativa in ogni sfaccettatura>>¹.



Percorso		Piazza		Soglia		Margine		Riparo	Riferimenti	Sezione	Natura Urbana
Strada Principale	Strada Monumentale	Piazza Principale	Piazza Monumentale	Varco	Recinto	Belvedere	Tettoia	Alcornoquio	Soffopasso	Parco Urbano	
Strada Tripartita	Boulevard	Piazza del mercato	Square	Muro Perimetrale	Cortina Edilizia	Waterfront	Pulligione	Edificio Monumentale	Sottoarci	Parco Lineare	
Possibilità	Percorso in trincea	Stingo	Piazza Lineare	Marciaipiede	Gradinata	Argine	Portico	Memoriale	Pedreggio Intercro	Giardino	
Tempo	Galleria	Piazza Policonca							Piazza spogea	Orto Urbano	

A partire, quindi, da una riflessione sulle forme urbane e su come queste caratterizzano lo spazio pubblico, sono stati individuati e classificati una serie di archetipi che definiscono un'abaco dello spazio urbano, una libreria di *tools*, composta da otto macrocategorie (Percorso, Piazza, Margine, Soglia, Riparo, Riferimenti, Sezione, Natura Urbana), ognuna delle quali declinata in diverse sottocategorie. Ognuno dei singoli elementi urbani, modellato tridimensionalmente nei suoi caratteri essenziali, costituisce un oggetto virtuale che, grazie ad applicazioni informatiche già esistenti e all'uso di specifici devices elettronici, è visualizzabile in un contesto reale.

Ne risulta un abaco di archetipi, quindi, che consente a non esperti e progettisti di avere un riferimento da cui partire per una progettazione urbana consapevole e condivisa: in questo modo la percezione dell'utente si accresce, la consapevolezza dello spazio urbano che lo circonda si modifica, e, allo stesso tempo, il progettista può raccogliere i feedback sulla base di questa esperienza multisensoriale. Rispetto, quindi, a un processo bottom-up tradizionale, in cui i cittadini si limitano ad esporre le loro idee e i loro desideri, senza avere la consapevolezza delle implicazioni che ne possano derivare, né una chiara configurazione spaziale, i nuovi strumenti proposti forniscono ai non esperti un vocabolario di forme urbane attraverso cui poter esprimere le proprie idee (altrimenti astratte) in modo concreto e in tempo reale. In questo modo i cittadini partecipano attivamente alle prime fasi di progettazione di uno spazio da loro vissuto, frequentato, conosciuto, riuscendo a comunicare efficacemente con i progettisti; tuttavia, questi ultimi continuano ad avere il pieno controllo del processo e del progetto in quanto, grazie alla loro formazione e competenza professionale, sono in grado di comprendere e valutare al meglio l'efficacia di alcune scelte, piuttosto che di altre, e le relative conseguenze.

La proposta di nuovi approcci progettuali corali e integrati (come mediazione tra quelli di tipo top-down e quelli di tipo bottom-up) attraverso l'utilizzo di nuovi strumenti di visualizzazione, ha portato ad individuare strumenti tecnologici innovativi che potessero facilitare la partecipazione dei non esperti e l'interazione tra questi e i progettisti, veicolando e rendendo disponibili una grande quantità di nuove informazioni in tempo reale.

Si crea così un nuovo tipo di interazione tra utente e contenuto, fino a prima inimmaginabile, che rende possibile una nuova esperienza dello spazio con il quale ci si relaziona.

Le modalità con le quali i cittadini oggi percepiscono ed utilizzano l'architettura e lo spazio sono in continuo cambiamento, correndo parallelamente alla diffusione di nuovi mezzi di visualizzazione; così ambienti attraversati da flussi invisibili di informazioni, percepibili con un semplice smartphone, stanno modificando le regole mediante le quali gli utenti si relazionano con ciò che vedono intorno. Le nuove tecnologie digitali si stanno confrontando e sovrapponendo sempre di più al reale, integrandosi con l'architettura e gli spazi urbani, aumentandone i significati.

Questa sempre maggiore interazione tra l'architettura e l'*ICT (Information and Communications Technology)* potrebbe, anzi forse dovrebbe, esercitare un ruolo fondamentale nell'elaborazione di nuovi scenari e nel ripensamento degli approcci progettuali.

Grazie all'uso di queste nuove tecnologie, lo spazio fisico e quello virtuale si sovrappongono in un nuovo spazio, "aumentato"; in questo modo nuovi *layers* informativi virtuali si sommano allo spazio fisico reale, veicolando informazioni, prefigurando nuovi scenari, arricchendone i contenuti

in una nuova dimensione dello spazio, ma pur sempre in un contesto reale.

La realtà aumentata (AR, dall'inglese *augmented reality*) è l'arricchimento della percezione sensoriale umana tramite informazioni che, altrimenti, non sarebbero percepibili dai 5 sensi.

La AR mette in stretta relazione il mondo reale, tangibile e concreto, con quello virtuale, simulato e interattivo. Si tratta, appunto, di una particolare forma di estensione della realtà che permette di sovrapporre in tempo reale un contenuto digitale all'esperienza vissuta dall'utente in uno spazio fisico reale; si mantiene la sensazione di appartenenza al mondo tangibile, mentre le immagini virtuali si sovrappongono a quelle reali.

Nella realtà aumentata informazioni virtuali sono sincronizzate con il contesto reale; la visualizzazione di questi nuovi contenuti avviene mediante l'utilizzo di applicazioni *desktop* o *mobile* che consentono di aggiungere, al contesto reale, uno o più *layers* informativi.

La finalità della AR non è quindi quella di sostituire alla realtà un mondo virtuale ma di estendere la realtà stessa, aumentandola per l'appunto, in modo che l'utente possa modificare la sua esperienza quotidiana di percezione di uno spazio, ampliandone la comprensione.

A tal proposito Greg Tran, uno studente della Graduate School of Design di Harvard, ha provato a mettere in relazione l'utilizzo della realtà aumentata e dell'impatto che quest'ultima ha sull'elaborazione di un'idea progettuale. In particolare ha analizzato come l'utilizzo di questa nuova tecnologia possa aiutare architetti e designer a valutare l'impatto dei propri progetti e la relazione tra questi e gli edifici / gli spazi limitrofi.



Sono stati individuati, così, software ed applicazioni presenti sul mercato, tra cui *Augment*, *Eyeview*, *Cl3ver*, ognuno testato per carpirne i relativi limiti di utilizzo; la scelta è ricaduta sull'

app *Armedia* poiché, a differenza delle altre, consente la geo-localizzazione dei modelli virtuali, permettendo in questo modo la visualizzazione (tramite devices elettronici) delle forme urbane precedentemente modellate in uno spazio urbano in tempo reale. Utilizzando, quindi, un'applicazione esistente, creata e utilizzata per altri scopi, questa ricerca ne ha ipotizzato nuovi scenari di utilizzo fino ad oggi non ancora sperimentati.

Questa applicazione per realtà aumentata, oltre ad essere un'auspicabile strumento di lavoro per architetti, viene proposta in *Urban Space 3.0* come un'importante tassello in nuove forme di coinvolgimento attivo degli utenti già nelle prime fasi progettuali, e poi come strumento di valutazione nelle successive fasi di validazione dei progetti di trasformazione dello spazio pubblico.

A fronte di questa considerazione, si è cercato di sperimentare il nuovo approccio progettuale proposto nella riqualificazione di una piazza torinese, attraverso il coinvolgimento della comunità e l'utilizzo di nuovi strumenti di visualizzazione. Questa ha rappresentato l'occasione per testare in condizioni di *real context* la nuova metodologia di progettazione proposta; la sperimentazione sul sito ha offerto ai futuri fruitori di quello spazio pubblico un'esperienza multidimensionale, nuovi punti di vista che hanno generato nuovi modi di relazionarsi con lo spazio, differenti da quelli usuali e quotidiani.



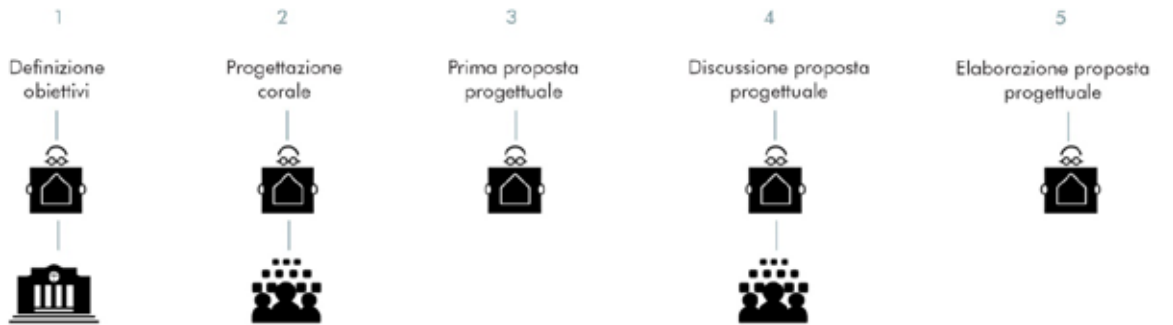
Questa proposta di riattivazione urbana si è articolata in cinque fasi, ognuna delle quali ha coinvolto diversi attori a seconda degli obiettivi da raggiungere.

Innanzitutto sono state analizzate le criticità della piazza scelta come luogo della sperimentazione, sulla base delle quali sono stati definiti gli obiettivi del progetto come punto di partenza per la progettazione; successivamente sono stati individuati all'interno dell'abaco descritto

in precedenza gli archetipi urbani adeguati all' intervento di trasformazione di Piazza Risorgimento, ognuno dei quali declinato secondo più varianti tipologiche e associato ad un esempio concreto ed esistente.

	Gianvito	Pau	Anna	Giulio	Claudio
Eta	31	35	38	28	27
Professione	Art Director/ Consigliere Circoscrizione IV	impiegato amministrativo	Psicologo del lavoro	Architetto paesaggista	Barista

La definizione di un abaco dello spazio urbano, infatti, è nata dalla necessità di fornire ai cittadini non esperti degli strumenti che potessero permettere loro di esprimere i desiderata non solo verbalmente, ma attraverso degli archetipi spaziali e formali con cui ragionare per fare delle proposte di trasformazione urbana. Cinque sono stati i cittadini non esperti protagonisti di questa fase, di un'età compresa tra i 25 e i 40 anni, e dai profili molto differenti tra loro: ad ognuno è stato chiesto di progettare Piazza Risorgimento utilizzando il vocabolario urbano fornitogli, in modo tale da poter parlare di forme e non solo di necessità. Successivamente ognuno dei metaprogetti da loro elaborati è stato visualizzato in loco tramite realtà aumentata, grazie all'applicazione *Armedia*, con la quale si sono potuti geo-localizzare gli elementi nella Piazza, permettendo di poter istantaneamente valutare l'impatto delle scelte spaziali effettuate e di poter, in alcuni casi, cambiare idea.



La seconda fase si è conclusa, dunque, con la definizione di cinque metaprogetti elaborati sia sulla base delle loro scelte, sia delle considerazioni emerse dopo la visualizzazione in *real-context*. A partire da questi e sulla base di personali considerazioni e scelte progettuali, i progettisti hanno potuto sintetizzare e formalizzare una prima proposta progettuale, da presentare ai cittadini nella

fase successiva. La discussione con questi ultimi è stata portata avanti sia tramite il supporto di elaborati tradizionali quali piante, sezioni, schizzi, e di nuovo attraverso l'uso di nuovi strumenti di visualizzazione. In questo caso tramite appositi visori i non esperti hanno potuto visualizzare viste di progetto a 360 gradi con le quali hanno potuto immergersi completamente in una nuova realtà: i cittadini non esperti, ruotando la testa, hanno potuto scegliere il personale punto di vista da cui guardare il progetto e fare le loro considerazioni. A seguito di queste è stata elaborata una seconda proposta progettuale che ha definito in un maggior dettaglio le scelte compositive.

Rispetto ad un qualsiasi altro tipo di approccio progettuale, infatti, quello qui proposto ha seguito uno sviluppo circolare e non lineare: questo è servito a poter sfruttare le potenzialità della partecipazione consapevole sia nella fase di formazione del programma, sia nella fase di valutazione del metaprogetto. Grazie alla possibilità di poter visualizzare in tempo reale le scelte progettuali fatte sia dai cittadini, sia dai progettisti, si è potuto valutare simultaneamente l'impatto delle scelte spaziali effettuate e, conseguentemente, rimettere in discussione idee e decisioni; in questo modo le varie fasi non si sono susseguite secondo uno sviluppo lineare perché ognuna ha portato a riconsiderare le precedenti, in un ciclo continuamente rivalutabile.



L'utilizzo dei nuovi strumenti di visualizzazione e la presenza di una comunità attiva hanno, dunque, consentito di lavorare secondo schemi orizzontali e democratici, innescando un processo progettuale fondato sulla collaborazione, sulla continua interazione tra i vari protagonisti, sulla reiterata revisione delle diverse fasi progettuali previste.

Nell'ambito di un processo progettuale, quindi, questo nuovo tipo di interazione "uomo-macchina", grazie all'utilizzo di nuovi strumenti di visualizzazione che "aumentano" la realtà, può apportare un valore aggiunto alla progettazione partecipata che usa il dialogo e i tavoli d'ascolto come strumenti per interpretare i bisogni dei non esperti che partecipano al processo.

Prendendo a prestito espressioni e concetti derivanti dal mondo informatico, così come il web si basa su ipertesti, la realtà aumentata si basa su iperimmagini che nascono dall'interazione tra la percezione visiva del reale ed i sistemi di visualizzazione digitali.

A partire da tutto questo nasce l'idea di affiancare a "Urban Space" il termine "3.0"; se, infatti, i concetti che definiscono le diverse fasi evolutive del web nel mondo informatico fossero trasposte nel mondo dell'architettura, applicandoli al processo progettuale, si potrebbe affermare che:

- un processo di tipo 1.0 (in informatica riferito a contenuti statici, non modificabili) è assimilabile ad un approccio progettuale di tipo top-down, deciso e imposto dall'alto;
- un processo di tipo 2.0 (in informatica riferito a contenuti dinamici, modificabili) corrisponde ad un approccio progettuale integrato tra quello top-down e quello bottom-up, caratterizzato dalla collaborazione e dall'interazione tra i diversi protagonisti;
- un processo di tipo 3.0 (in informatica riferito all'interazione tra il web, gli utenti e realtà virtuali/aumentate) indica l'evoluzione di un processo integrato di tipo 2.0 grazie all'interazione tra il mondo fisico e quello digitale.

Se in campo informatico, quindi, sviluppare il "web 3.0" significa migliorare l'interazione uomo-macchina e le possibilità di un dialogo intelligente tra i due, allo stesso modo nel campo della progettazione architettonica e urbana l'innovazione di processo attraverso l'utilizzo di nuovi strumenti di visualizzazione può facilitare la collaborazione tra i diversi stakeholders che intervengono nel trasformare lo spazio della città, migliorandone le interazioni e generandone di nuove.

All'interno di questa nuova dimensione in cui le relazioni tra le persone e lo spazio assumono caratteri diversi, << i progettisti non hanno più soltanto il compito di disegnare edifici, di mettere un mattone sopra l'altro [...] è necessario anche provare a immaginare nuove esperienze, all'interno di un ambiente urbano che si snoda tra il mondo fisico e quello immateriale delle nuove tecnologie [...] >>².

Il progettista, allora, deve essere aperto a input diversi, cercare nuove sperimentazioni e soprattutto essere in grado di coordinare il processo dall'inizio alla fine, poiché il suo obiettivo non risiede solo nell'efficacia e nella buona riuscita di un progetto di trasformazione urbana, ma anche nel costruire delle competenze che possano rendere chi partecipa capace di affrontare il problema.

Preso coscienza, quindi, della rivoluzione delle applicazioni digitali, Urban Space 3.0 è il tentativo di innovare il processo progettuale attraverso un approccio dinamico, partecipato, aperto, suscitando domande e tentando di dare delle risposte a come poter migliorare il progetto dello spazio urbano, affinché questo sia riconosciuto da chi lo vive quotidianamente come luogo per eccellenza d'incontro, di relazione, di aggregazione, poiché << l'errore peggiore che puoi fare è rispondere bene alla domanda sbagliata >>³.

Note

¹ De Carlo G. (2013), *L'architettura della partecipazione* a cura di Sara Marini, Macerata: Quodlibet

² Ratti C. (2016), *Ecco che a progettare la città arriva l'architetto corale*, in "La Repubblica"

³ Aravena A. (2016), *Prove d'architettura Partecipata*, in "Il Sole 24 Ore", n° 542

Bibliografia

Aravena A. (2016), *Prove d'architettura Partecipata*, in "Il Sole 24 Ore", n° 542

Aymonino A., Mosco V.P. (2006), *Spazi Pubblici Contemporanei. Architettura a volume zero*, Milano: Skira

Bolici R., Mora L. (2014), *Top-Down o Bottom-Up?*, in "Città e Territorio"

De Carlo G. (2013), *L'architettura della partecipazione* a cura di Sara Marini, Macerata: Quodlibet

McQuire S. (2006), *The politics of public space in the media city*

Ratti C. (2014), *Architettura Open Source*, Torino: Giulio Einaudi Editore

* Architetto

** Architetto



beni culturali



LA CITTÀ CREATIVA



CNA
PPC

CONSIGLIO NAZIONALE
DEGLI ARCHITETTI
PIANIFICATORI
PAESAGGISTI
E CONSERVATORI

Città minori e Identità creativa

Enrico Bascherini*

L'immagine di una città, è frutto della sintesi di giudizi, più o meno analitici espressi sugli aspetti e le manifestazioni che nel corso degli anni l'hanno caratterizzata contribuendo a costruire una realtà percepita e vissuta dai suoi abitanti e dai suoi visitatori. Tale immagine al pari delle manifestazioni che la determinano, non è un dato acquisito una volta per sempre, quindi statico, ma piuttosto la proiezione della sua vitalità. La dimensione fisica ne rappresenta una componente fondamentale nella percezione della città della sua immagine quindi della sua identità che di volta in volta muta si trasforma ma sempre in una logica di eredità di immagine. Spesso eventi traumatici o shock economici inseriscono delle variabili iperboliche che tendono a squilibrare antichi ritmi e caratteri. La città ivi risponde in maniera sempre osmotica, riportando ad un equilibrio identitario tutti i tentativi di rinnovare e sovvertire regole e leggi. La domanda da porsi in questo suscettibile e volubile momento storico, laddove il termine creatività avvolge città, sistema finanziario, mondo globale, è: la città nel rispondere ai propri mutamenti può essere rigida, organica ma può essere creativa?

Questo ci porta a indagare non solo sull'esempio in questione ma sulle reazioni degli spazi della città storica, che ancora una volta sono memorabili nel dimostrarsi mutevoli e adattabili alle condizioni nascenti, anche quelle più trasgressive.

Per definizione, lo spazio pubblico è una parte della città, del paese, del quartiere, che appartiene alla società, muta attraverso questa, si trasforma e si evolve con il tempo, subendo azioni, contrazioni, trasformazioni, ora permanenti ora provvisorie. Tale spazio, almeno apparentemente, non ha limiti definiti né confini precisi; la storia ci porta in dote una "moltitudine di spazi, quali piazze, strade, corti, che per il loro carattere fisico e sociale hanno segnato e disegnato la forma di città e paesi, generando la loro fortuna o sfortuna"¹. In alcuni casi, uno spazio vuoto, o semivuoto, assume forza tale da caratterizzare e identificare città, paesi, borghi; in altri, uno spazio circoscritto conferisce senso, con le forme che delinea, agli edifici che lo delimitano, in altri contesti ancora, lo spazio assume importanza proprio per il suo "non ruolo".

La riflessione sullo spazio pubblico minore, inteso in un'accezione in cui l'aggettivo "minore" non è indice di "minor importanza", bensì, indicatore di un limite dimensionale al di là del quale non esiste, oggi, una relazione osmotica ed organica tra edifici, spazi ed individui. Si tratta di agglomerati urbani in cui ogni nuovo segno o elemento introdotto è immediatamente percepibile dalla comunità, dove una scultura o una pavimentazione diventa momento di incontro o scontro. Sono luoghi che "non richiamano alla dimensione per essere più semplici e quindi più trasparenti o più leggibili secondo codici tradizionali: ma perché al contrario, la loro interna natura di microcosmo le rende assai più complessi dei qui presunti macrocosmi rappresentati dalle grandi città"².

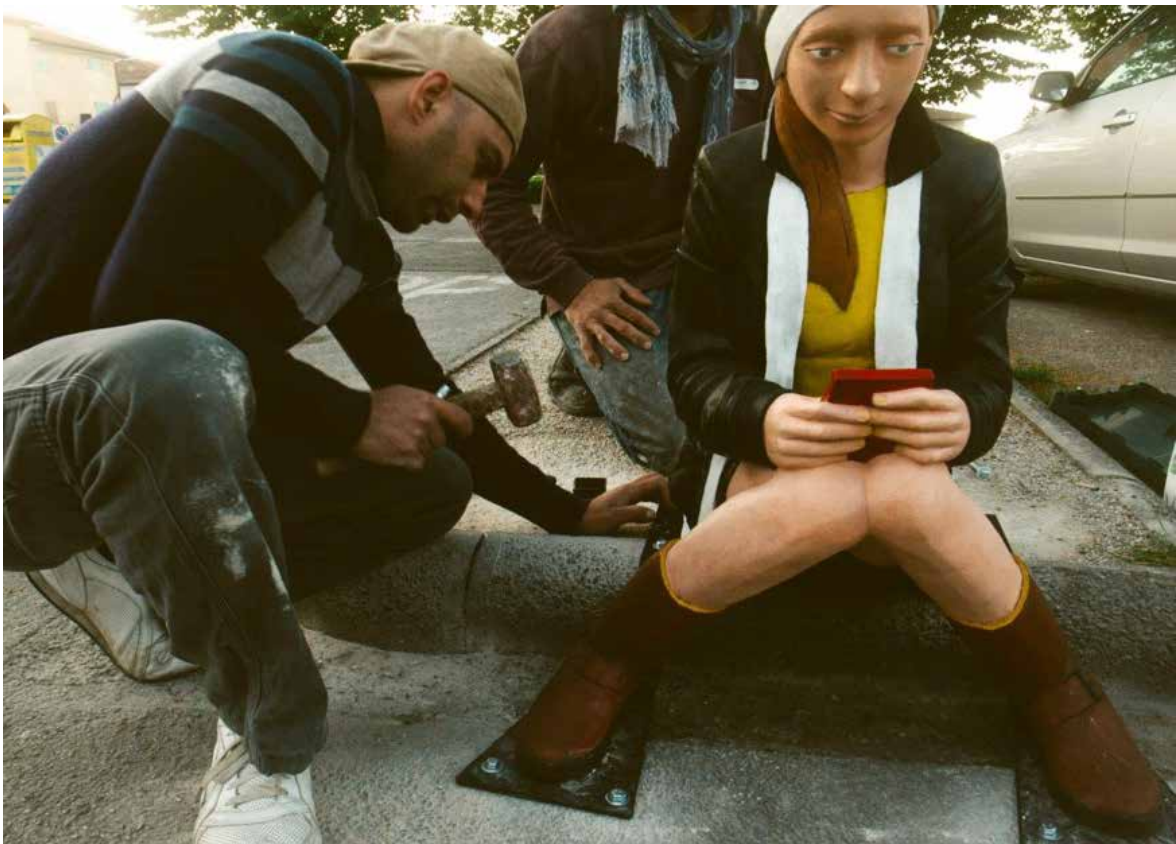
Di fatto, se paragoniamo la qualità dello spazio urbano minore ad altre realtà urbane, di matrice moderna o contemporanea, possiamo constatare che esso conserva valori sociali, economici e fisici riconoscibili, portatori di identità, ormai assenti in questi altri tipi di spazio. In questa definizione di città possiamo parlare anche di creatività, ovvero reattività alle trasformazioni, anche a quelle più aggressive o trasgressive ed è proprio in questi contesti che il termine minore ha un valore superiore. Lo spazio minore, o meglio, i luoghi di maggior attrazione, che come vedremo non è pienamente identificabile con la piazza, ha contribuito al disegno delle città, dei paesi e degli agglomerati, costituendo, in molti casi, il centro, o il cuore, dell'impianto urbano e della comunità. La piazza italiana, nello specifico, si caratterizza per tre aspetti fondamentali: la sua lunga durata nel tempo, l'articolazione del potere che vi è stato rappresentato, la molteplicità degli usi. Giocando appunto sul termine molteplicità d'uso, lo spazio urbano minore, rappresentato maggiormente dalle piazze, possiede, quindi, un elevato grado di complessità derivante dall'intreccio delle stratificazioni storiche, sociali ed economiche che hanno generato le sue peculiarità. Accade, ad esempio, in certi contesti, che la vitalità di alcuni luoghi e la non vitalità di altri renda entrambi contrapposti ma essenziali al tessuto urbano. Partendo da queste considerazioni mi preme porre l'attenzione su una cittadina toscana, Pietrasanta.

Denominata da tempo "Piccola Atene" ha visto trasformarsi da cittadina artigianale (con laboratori di scultura, mosaici, fonderie) a cittadina d'arte. In Versilia la lavorazione artistica del marmo ha origini antiche, alternando nei secoli periodi di grande sviluppo a periodi di totale decadenza; nel corso dell'Ottocento si è particolarmente sviluppata l'attività dei laboratori artigianali legata allo sfruttamento dei giacimenti marmiferi. Negli anni Sessanta Pietrasanta potrà contare su undici laboratori e due segherie. I grandi laboratori di allora possono a buon titolo essere considerati vere e proprie industrie: sia perché impiegavano anche 200 maestranze, ma soprattutto per il modo stesso in cui era organizzato il lavoro, una specie di catena di montaggio artistica in cui per la realizzazione di ogni singolo pezzo occorreavano diversi specialisti che si occupavano dell'esecuzione di opere di scultura, architettura e ornato. Ogni artigiano aveva il proprio compito e la scultura passava attraverso molte mani. Non passarono molti anni che il buon nome degli artigiani versiliesi travalicò i confini nazionali e approdò negli Stati Uniti. La prima guerra mondiale costrinse ad una pausa delle attività che, al termine del conflitto, ripresero con maggior vigore: arte funeraria, monumenti ai caduti, restauri e ricostruzioni.

Il Novecento presentò una situazione in pieno sviluppo: la formazione di numerosi esperti artigiani e maestri scultori, il potenziamento delle strutture produttive e la diffusione di studi e laboratori artistici a Pietrasanta, Querceta e Seravezza, dettero all'economia locale una nuova dimensione. Negli anni '70 nasce a Pietrasanta il Consorzio degli Artigiani del marmo con il chiaro scopo di coordinare e di difendere la professionalità del settore. Dal 1976 al 1981 furono realizzate le rassegne "Scultori e Artigiani in un Centro Storico" che risulteranno momenti fondamentali di confronto sul dibattito apertosi in quegli anni sul ruolo dell'artigianato nella realizzazione della scultura moderna, sullo studio e sull'analisi dei mezzi e delle tecniche di lavorazione, sulla riconversione del mestiere e sulle nuove tecnologie. I laboratori nacquero in mezzo alla città, per quanto piccoli o grandi potessero essere, entrarono nel tessuto urbano cittadino, nel centro abitato e addirittura, caratteristica che, quando

possibile rimane ancora oggi e comunque è considerata da alcuni situazione ottimale. A Pietrasanta gli scultori non creano solo le opere destinate alle gallerie e ai musei più prestigiosi: da qualche tempo hanno deciso di lasciare concrete testimonianze del loro attaccamento alla città. Strade, crocicchi e piazze dell'intera città di fondazione sono diventate luoghi espositivi, un'esposizione continua e variabile di opere di maestri scultori ed artisti, i quali spontaneamente donano alla città le loro opere, e la città ringrazia attraverso un nuovo podio identitario sociale ed economico.

L'artista colombiano Fernando Botero, ha regalato al comune di Pietrasanta una delle sue sculture, "il Guerriero", naturalmente realizzata in una fonderia locale, che sta a guardia all'ingresso del borgo. L'omaggio è stato poi replicato dallo scultore polacco Igor Mitoraj, che ha regalato alla sua città adottiva il suo "Centauro". Recentemente è stata installata "Memoria di Pietrasanta" di Pietro Cascella, un'opera che, con le figure dei due buoi che trasportano un blocco, rappresenta simbolicamente l'antica tradizione della lavorazione del marmo. Numerosi sono i nomi degli artisti che, in piazze diverse della città, hanno una loro opera, donata dopo una mostra allestita nel centro storico o dopo aver ricevuto il "Premio Internazionale Pietrasanta e la Versilia nel mondo". Numerose sono anche le mostre sia personali che collettive che si organizzano ogni anno all'aperto nella piazza cittadina e nelle vie del centro storico. Nell'ambito delle manifestazioni estive della città di Pietrasanta, è sicuramente da ricordare la mostra "Scultori e artigiani in un centro storico", del 1971. Un fatto del genere non poté che portare un'innumerabile serie di benefici alla città di Pietrasanta, la cui economia era - ed è - profondamente connessa alla lavorazione del marmo sia a livello artigianale che artistico.



"15", Piazza liceo artistico Stagio Stagi, di Giovanni da Monreale.

Mettendo le sculture in piazza non solo si restituisce alle opere il senso di prestantza monumentale, ma si cerca di sanare una frattura fra chi guarda e l'opera artistica, si rende naturale l'azione rappresentativa e attiva della scultura, più disinvolto il contatto – e magari il contrasto – con le forme erette nel contesto architettonico; si fanno vivere insieme con noi partecipi della quotidianità urbana, non in un momento eccezionale, per una sporadica visita al museo. Le forme perdurano nel paesaggio e con esso costituiscono una prosecuzione di esperienza visiva, narrativa, figurativa, di fantasia e di realtà.

Queste opere, insieme con altre recentemente acquisite dal comune costituiscono un ampio percorso dei musei all'aperto, un vero e proprio parco internazionale della scultura contemporanea, che va ad incrementare la già ricca offerta culturale della città di Pietrasanta. Citando Bill Bernbach. "Le regole sono ciò che gli artisti rompono; ciò che è memorabile non è mai nato da una formula" mi preme portare alla luce alcune situazioni estreme e sperimentazioni che ancora una volta trasformano la città "creativa passiva" in città "creativa attiva". Tra gli artisti di maggior successo, Giovanni da Monreale, sembra quello più vicino al dialogo con la città. Ancora una volta la città reagisce, anzi è essa stessa opera tra le opere, scena ed attrice con le espressioni artistiche più ardite.



"8", Vicolo delle Monache e Padre Eugenio Barsanti, di Giovanni da Monreale

Da Monreale sceglie luoghi comuni per allestire scenografie già viste, spazi e luoghi conosciuti e riconoscibili. Fisicizza azioni e comportamenti come tracce di una quotidianità leggera, sincera, spontanea riconoscibile e se vogliamo rassicurante. I suoi personaggi, bambini, giovani, sono abitatori di luoghi comuni; attraverso personaggi fissi esalta i luoghi della città dove ivi sono collegati. La scena è la semplicità della città, dei suoi spazi più inconsueti, quelli meno conosciuti, quelli appunto che De Carlo definiva "scarichi". La forza di portare arte e qualità anche agli spazi nascosti, ha determinato la creazione di una scena artistica continua, avvalorando quel fare spontaneo ed

improvviso delle scelte dell'artista e dell'uomo comune. Di Fatto le scelte sul posizionare opere, non sempre segue un iter amministrativo e burocratico, bensì in totale libertà l'artista depone opere che all'improvviso la città si scopre di avere e qui si esprime la forza massima dell'artista.



“11” Via Sarzanese, di Giovanni da Monreale.

Di fatto la provocazione a chi non permette di fare arte libera trova proprio nella città minore, il migliore alleato per quell'evoluzione o involuzione della identità pietrasantina e non solo. I personaggi percorro la città, si trovano in continuo colloquio con gli abitanti; cittadini e personaggi condividono lo stesso spazio, gli stessi ambienti gli stessi momenti di una quotidianità normale. Senza cadere in eccessi di giudizio, l'arte ritorna a far parte della quotidianità e della identità creativa dei cittadini di Pietrasanta.

Note

- 1 E. Bascherini, (2013), *Lo spazio pubblico minore*, Nuovaphomos, Città di Castello.
- 2 M.G. Cusmano, (2013), *La città e il suo racconto*, *Le Lettere*, Le Lettere, Firenze.

* Architetto Pd. D

Professore a contratto Facoltà di Ingegneria Edile Architettura - Università di Pisa

Arte ambientale: creatività urbana e processi di democratizzazione

Massimo Bignardi*

Parole chiave: Città, Arte ambientale, Arte XX secolo, Public art, Scultura contemporanea

«La democrazia e l'architettura, se sono organiche, non possono essere due cose separate», è quanto affermava Frank Lloyd Wright in uno dei saggi raccolti nel 1939 e apparsi nel 1945, nell'edizione italiana che recava la *prefazione* di Alfonso Gatto. Sullo sfondo, indubbiamente, vi leggiamo la città, e la definizione di organico spinge a guardare verso le esperienze dell'arte che con esse si confrontano: esperienze intese non come adesione ad un progetto comune, ma quale deterrente posto in antitesi ad una concezione statica dell'esistenza (l'acquisizione della tradizione come certezza della storia) in virtù di una iterata proiezione dell'immaginazione nel proprio contemporaneo. Democrazia e arte, democrazia e città, democrazia e architettura sono coppie che orientano l'idea di *comune* che è, parafrasando quanto scrive Toni Negri, un tentativo di intervenire sulla vita del singolo e della comunità, agire «da dentro la vita per qualificarne la dimensione comune, per costruire un senso».

È questo il punto centrale del presente contributo, che pone una riflessione su alcuni esempi di operatività di Arte ambientale, studiati direttamente sul campo nel corso di anni. L'interesse è di rileggere le dinamiche che hanno segnato i decenni, in particolar modo gli anni settanta, nei quali il dibattito democratico (che investiva anche l'arte, l'architettura e l'urbanistica) sembrava aver radicato le sue radici. Un momento della storia che tiene insieme più storie: dall'affermazione della democrazia in Venezuela, che si specchia nella città 'costruita' da Villanueva, alla 'fondazione' della nuova Gibellina, ai progetti/laboratori di *Fiumara d'Arte* nel messinese, a partire dal 1983, alle stazioni della metropolitana di Napoli, esempio di una progettuali che tiene insieme, attraverso la funzione rigeneratrice dell'arte, la riqualificazione di aree urbane unitamente alle problematiche legate ai grandi flussi di mobilità urbana.

Comune, accogliendo l'interpretazione avanzata da Negri, va inteso «come gesto politico, un gesto di appropriazione comune della vita» ma, al tempo stesso, prefigurare qualcosa che non è privata, ma della comunità. Un concetto, meglio una strategia, che riporta il discorso dell'arte alle origini del XX secolo, quando il binomio 'arte-vita' animava le prospettive delle avanguardie dei primi due decenni del secolo. Oggi riferirsi a questo termine, *arte e comune* inteso come un «rapporto – continua Negri – che si distende nell'imminenza» del gesto politico, chiama in campo la nostra duttilità al confronto dialettico, al dialogo con una sfera ampia di 'realtà' che s'incunea nel tessuto della vita. Metodologicamente, tale approccio tende a coinvolgere non solo le opere e la personalità degli artisti, quanto il contesto sociale, quel corpo fatto di identità personali e collettive e, al tempo stesso, di radicate persistenze di un vivo sostrato antropologico: insomma l'ambiente nel quale esse vivono e con il quale si confrontano nella dimensione più vera della quotidianità.

Agire sulla vita impone di viverla: essere «dentro la vita». Non è un gioco di parole, ma il presupposto essenziale che la vita impone senza tentare digressioni memoriali, cercando in essa possibili confronti con l'attualità. 'Dentro' diviene così la prassi di una strategia che implica - segnalava tempo fa Stefano Rodotà nell'introduzione al *pamphlet* di appello per l'Unità delle Sinistre, apparso nella primavera del 1996 - una «capacità di visione globale e di considerazione prospettica». Cercare un senso equivale a dividerlo, partecipare o rendere partecipi e corresponsabili di un bene comune che è il futuro.

Arte e comune tra storia ed attualità: esempi per una metodica della ricerca critica

Quello che in questi giorni registra la scena sociale e culturale venezuelana (la fiamma del popolo che dilaga nell'Avenida Libertador, gli scontri di piazza, l'azzerramento, oramai affermatosi con estrema crudeltà, di ogni diritto democratico) allontanano decisamente l'immagine di quella nazione, di quella città, Caracas, che Carlos Raul Villanueva aveva contribuito a costruire nel corso della seconda metà del XX secolo. Eredità che aveva accompagnato la svolta democratica, vale a dire dalla presidenza di Rómulo Betancourt, tornato alla guida del paese nel 1958 dopo la fine della dittatura di Marcos Pérez Jiménez, a quella di Caldera Rodríguez, che consolida la struttura di uno stato democratico. Esso si affermerà pienamente con la presidenza di Carlos Andrés Pérez, esponente di Azione Democratica, un partito di area socialdemocratica, eletto nel dicembre del 1973. Il punto centrale della sua poetica, quello autentico che lega Villanueva alla tradizione delle avanguardie europee dei primi decenni del secolo XX, è da ricercare nel progetto riassunto, a metà degli anni sessanta, nella *"Síntesis de las Artes"*: un orientamento che ha dato l'*imprinting* alla pagina più interessante delle vicende urbane di Caracas e del suo farsi *luogo* di interventi di operatività creativa ambientale, espressioni di una concezione modernissima del destino dell'arte e della città.



Fernand Léger, *Murales*, 1954, Caracas, Città Universitaria

Per l'architetto venezuelano, formatosi nel dibattito culturale della Parigi degli anni venti – studia con Gabriel Héraud presso all'École des Beaux Arts – il rapporto arte-città e quindi le prospettive urbanistiche che da esso discendono, è conseguenza di un dibattito culturale e sociale all'interno di un processo democratico. Tale rapporto fa suo il principio aristotelico secondo il quale il presupposto essenziale di una costituzione democratica «è la libertà, tanto che si dice che solo con questa costituzione è possibile godere della libertà, che si afferma essere il fine di ogni democrazia». Per Villanueva, dunque, il ruolo dell'arte è determinante, in quanto essenza di libertà, portatrice di quei contenuti ai quali l'architettura e il progetto della città devono guardare con prioritaria attenzione. Un concetto di libertà che, nella sua concezione, include anche una nuova 'esperienza' del museo, e a tal proposito scriveva: «così come i leoni non devono stare negli zoo, tampoco le pitture e le sculture devono essere reclusi nei musei. L'ambiente naturale delle opere sono le piazze, i giardini, gli edifici pubblici, le fabbriche e gli aeroporti: tutti luoghi dove l'uomo percepisce l'uomo come un compagno, un associato, come una mano che aiuta, come una speranza e non come un fiore appassito dalla solitudine e dall'indifferenza». Una prospettiva progettuale ma anche segnatamente operativa, che trova riscontro nel 'programma' sia del suo più che quarantennale lavoro di architetto, sia dell'impegno di fondatore della Facoltà di Architettura dell'Università Centrale di Caracas (per intenderci quella pubblica) e poi di docente universitario attento al valore del 'contenuto'. Ripercorrendo la sua complessiva esperienza – dal 1930, con il definitivo trasferimento in Venezuela al 1975, data della sua morte – possiamo affermare che per Villanueva l'impegno sociale, quindi i contenuti della progettazione architettonica ed urbanistica, costituisce il presupposto indispensabile alla ricerca costruttiva e formale. «Il contenuto – aveva sostenuto aprendo il ciclo di conferenze tenute nel 1963 al Museo di Belle Arti di Caracas, dedicate al tema "La arquitectura, sus razones de ser" – per noi architetti esprime l'essenza funzionale ed umana degli edifici: la forma e lo stile variano nel corso della storia, conferendo ad ogni opera la sua filosofia particolare o la sua forma. La ricerca di nuovi contenuti coincide con un nuovo concetto spaziale e permette altri significati». Aggiungendo inoltre che l'architettura moderna deve fondare la sua ragione «su un'idea sociale e non su un'idea formale, il contenuto della nostra epoca deve essere un contenuto sociale e non possiamo accettare che si visualizzi la nostra opera nell'angolo esclusivamente della plastica», concludendo che essa «è nata essenzialmente come arte dello spazio, per organizzare, creare, coprire, prolungare, accentuare e nobilitare gli spazi destinati alle necessità umane individuali e collettive».

La moderna Caracas, quella prefigurata da Villanueva, si specchia nella concezione della Città Universitaria, *luogo* di formazione della nuova classe dirigente di uno stato, al tempo sostanzialmente giovane. Il progetto d'insieme fu presentato nel 1944: esso prevedeva un'urbanizzazione che interessava ben 220 ettari con 40 edifici tra strutture per la didattica, biblioteche e complessi sportivi. Nel programma costruttivo che coprirà un arco di oltre venticinque anni, Villanueva rende esplicita la sua idea di "síntesis de las Artes", cioè «riuscì a trovare, per la prima volta, come patrimonio esclusivo – ha rilevato lo scrittore Salvador Garmendia –, un'espressione propria di organizzare lo spazio e articolare la forma; un segnale di identità e forse l'unica manifestazione creativa duratura».

Il progetto e la realizzazione della Città Universitaria, «luogo – accogliendo quanto scrive in merito alla città Marco Romano – privilegiato dell'immaginario e del sogno sociale» resta fedele

all'idea della sinergia tra i linguaggi dell'arte e definisce uno spazio rivolto all'alfabetizzazione della "bellezza". Uno spazio inteso come *luogo* della sperimentazione e, al contempo, dell'affermazione di un nuovo *immaginario* urbano: alla sua realizzazione vi contribuiranno artisti delle avanguardie storiche dei primi decenni del secolo; tra questi Henry Laurens, Arp, Pevsner, con un'ulteriore versione della grande scultura *Dinamismo a 30 gradi*, Léger autore delle vetrate poste all'ingresso della Biblioteca, Vasarely che progetta le pareti 'traforate' *Positivo-Negativo* quali inserti dei passaggi della Sala Concerti, la cui curva copertura, all'esterno, ospita un grande murales ceramico del venezuelano Mateo Manaure. Infine Alexander Calder, autore dei grandi *Dischi* o *Nubi galleggianti*, iscrivibili nel vasto repertorio dei suoi celebri *mobiles*, per la volta e le pareti dell'Aula Magna, uno spazio che accoglie 2500 persone. Al loro fianco gli artisti venezuelani: Navarro, Mateo Manaure, Jesus Soto, Alejandro Otero, Victor Valera, Alirio Oramas, Miguel Arroyo, in parte formati in Europa e che operano nel cantiere del *grande campus* caracheño, confrontandosi con carismatiche personalità delle avanguardie europee, protagoniste della scena artistica del XX Secolo.



Jesús Soto, *Virtuales cubo azul y negro*, 1988, esterno della stazione Chacaito, Metro di Caracas.

Se in America Latina Villanueva è di certo stato il principale interprete del Movimento Moderno, sul piano internazionale lo si può ritenere anticipatore e fautore di un nuovo rapporto, in senso di effettiva e concreta operatività ambientale, fra architettura e arti plastiche. Visione che, a cavallo tra gli anni sessanta e ottanta, quando il Venezuela vive la sua grande stagione democratica, indurrà alla partecipazione degli artisti ai nuovi processi di trasformazione, spingendo la progettazione arte-architettura oltre i perimetri del *campus universitario*: dalle aree di Parque Central ai centri commerciali come Las Mercedes e ben oltre. È il Venezuela democratico quello che ho incontrato

nell'estate del 1980, con le strade della capitale accese di notte dai fari che illuminavano i cantieri delle nuove urbanizzazioni, e della linea d1 della metropolitana, che nel 1988 giungerà a plaza Brión per proseguire in direzione di Los Dos Caminos, urbanizzazione nel nord-est dell'area urbana. È una città segnata dalla creatività dei suoi artisti, *in primis* Soto, Otero, Martinez, Cruz-Diez; artefici di un'idea di città che si propone come «una stupenda emozione dell'uomo», afferma Renzo Piano, ossia una città che «è il riflesso di tante storie. La città è fatta di case, di strade, di piazze, di giardini che sono lo specchio della realtà, ed ognuno di essi racconta una storia».

Le problematiche nate all'interno del grande cantiere della fondazione della nuova Gibellina, in primo luogo il rapporto tra gestione democratica e partecipativa del territorio, nuova progettazione urbana e identità dell'arte, hanno segnato vivamente il dibattito culturale italiano. Lo è stato fin dalle battaglie condotte da Ludovico Corrao e dall'intero Consiglio comunale della cittadina siciliana nei primi anni settanta, dalle scelte operate con Pietro Consagra *Deus ex machina* di una proposta che pone il rapporto arte-architettura-democrazia come asse centrale della fondazione di una realtà di vita, di un'esperienza di comunità e, al tempo stesso, come nuova idea di agorà. Un programma che nasce e si sviluppa sugli eventi, disegnando una prospettiva ad una comunità che, nella notte tra il 14 e il 15 gennaio del 1968, perse completamente il suo *luogo*: Gibellina fu rasa al suolo da un violento terremoto che distrusse altri centri della Valle del Belice, Menfi, Montevago, Partanna, Poggiorele, Salaparuta, Salemi, Santa Margherita di Belice e Santa Ninfa, sparsi in territorio compreso tra le province di Trapani, Palermo e Agrigento.

Al centro del dibattito aperto dall'esperienza della fondazione e costruzione di Gibellina, ancora oggi a distanza di quarant'anni circa, penso che vi sia il principio olistico di ambiente urbano che, nei primi anni novanta – come ho avuto già modo di rilevare – Marco Romano riassume in uno dei capitoli chiave del suo *L'estetica della città europea*. Come il singolo cittadino, si legge in apertura a mo' di assunto, «affida la rappresentazione di sé e del proprio *status* alla apparenza visibile della casa, così i cittadini immaginano che la *civitas*, con la propria autonoma personalità, affidi la rappresentazione di sé – verso i propri stessi cittadini, verso le altre città – a segni riconosciuti dell'identità e del rango». È un principio che inquadra la città come composito corpo, dunque, un organismo superiore che non corrisponde alla somma delle parti e che si fa specchio del «proprio desiderio di immortalità», in pratica, aggiunge Romano, del «sentimento di appartenere a qualcosa di eterno del quale condividiamo il futuro lontano».

Un sentimento che non fa immediata presa su chi oggi attraversa Gibellina con l'occhio del turista attratto o in cerca di un confronto diretto con i disparati linguaggi dell'arte contemporanea che tessono la trama narrativa della città 'rifondata' (dalle architetture quanto dalle sculture) ma che, certamente, non sfugge a quanti cercano nella sua realtà – che significa anche difficoltà di dare continuità ad un progetto – quella consapevolezza di unità e di identità che si misura proprio nel suo perpetrarsi quale esperienza *in progress*.

Una nuova città che, con le sue architetture rispondenti sia al fabbisogno abitativo di chi aveva perso con il terremoto la casa e i beni, sia alla sperimentazione in seno alle esperienze dell'architettura italiana (si vedano i progetti e gli interventi di Ludovico Quaroni con la chiesa Madre da qualche anno riaperta al pubblico, di Vittorio Gregotti, Giuseppe e Alberto Samonà per

il Municipio, di Franco Purini e Laura Thermes con il ‘Sistema delle Piazze’, nell’elenco includerei anche il *Meeting* e il *Teatro* di Pietro Consagra) aspirava ad una dimensione utopica, disegnata – ricorda Marcello Fabbri, al quale si deve l’intero progetto urbanistico di fondazione della Nuova Gibellina – come «un nudo elemento globale di compenetrazione e di sintesi», edificata in altro sito, nella contrada Salinella, a lato dell’autostrada che collega Palermo con Trapani e Mazara del Vallo, e nelle prossimità della stazione di Salemi. Un *luogo* scelto e voluto dall’intera comunità che tracciò, almeno sulla carta già dal 1969, il futuro di Gibellina in quelle terre ove i braccianti agricoli andavano un tempo a lavorare: terre che ora assumono il valore di *luoghi* del dibattito democratico, al quale prendono parte, con il proprio lavoro creativo, artisti contemporanei, tra i tantissimi figurano Pietro Consagra, Carla Accardi, Emilio Isgrò, Mario Schifano, Giulio Turcato, Arnaldo Pomodoro, Gino Severini, Alighiero Boetti, Fausto Melotti, Giuseppe Uncini, Alberto Burri.



Alberto Burri, *Grande cretto*, 1981-85, Gibellina Vecchia.

Un’adesione che ha dato parziale risposta di contribuire, con una propria e personale idea di ‘bellezza’, all’identità della comunità di Gibellina: «Il bello non è l’atto d’immaginare – scriveva Toni Negri nei primi del duemila –, ma un’immaginazione che diventa azione. L’arte, in questo senso, è multitudine». Un *input* questo che ci consente di leggere l’asse ideale che Alberto Burri traccia, tra il 1981 e il 1985, da Selinunte verso la vecchia Gibellina, attraversando il corpo in lievitazione di una nuova ipotesi di città: un asse disegnato tra memoria e futuro, tra la terra di origine dei padri (il *Grande Cretto*) e lo spazio del tempo che verrà. Insomma ci propone un ‘“esperienza nel tempo”, di quello che Augé segnala come «tempo puro», accogliendo le macerie e i ruderi della vecchia Gibellina nel *sudario* del cemento bianco che li ricopre, lasciando intatta l’impronta del suo passato.

In chiusura, una rapida riflessione su quanto in questi ultimi anni ha animato ed anima il dibattito dell'arte contemporanea e, *in primis*, il ritrovato (?) dialogo tra arte e città, intese entrambe quali espressioni di un processo democratico. Riflessione che spinge l'attenzione verso un fenomeno che, con una significativa accelerazione, vede partecipare le piccole città come le grandi metropoli: uno scenario sollecitato da un riscontro mondano ove tutto, dalla *public art* alle innumerevoli realizzazioni *site specific*, finiscono per assumere il carattere di Arte ambientale, presupponendo, a volte mentendo spudoratamente, una prospettiva sociale. È quanto traspare, tra luci ed ombre, dagli interventi creativi pomposamente definiti di "arte pubblica", la cui entrata in scena è amplificata dalla critica con *slogan* che rimbalzano da un social all'altro sui piccoli schermi dei nostri smartphones.

Ponendo una riflessione su alcune significative e pubblicizzate opere d'arte della città contemporanea, viene spontaneo chiedersi la sensazione di partecipazione o meno della folla, della multitudine che vive la scena urbana del secondo decennio del Duemila. Ad esempio il rapporto instaurato, anche se solo come richiamo di un'attrattiva spettacolare delle Olimpiadi londinesi del 2012, con l'*ArcelorMittal Orbit*, scultura architettonica di Anish Kapoor che svetta in alto per 115 metri, certamente regressiva rispetto al *Cloud gate*, calato dall'artista anglo-indiano, nel giugno del 2004, al centro della plaza di Millennium Park a Chicago: sulla sua superficie specchiante si dilata la città riflessa, deformandosi, allungandosi facendosi immagine che ciascuno può cogliere nel suo insieme, sentandosi, direbbe Hillman, "inluogo".



A sinistra: Italo Lanfredini, *Labirinto di Arianna*, 1989, "Fiumara d'arte", Castel di Lucio.

A destra: Angelo Casciello, Stazione di Mugnano, 2005-2009, MetroCampania Nord-Est.

Una partecipazione dell'arte alla vita al suo dibattito che, nelle incredibili stazioni della Metropolitana di Napoli – prima fra tutte la stazione Toledo, inaugurata nel 2012, opera di Oscar Tusquets Blanca e Robert Wilson – offre un ulteriore momento di dibattito intorno al rapporto arte-città: rapporto che si estende anche al confronto con i territori extraurbani, come è stato per il progetto che, nel 1983, Antonio Presti avvia in Sicilia nell'area dei Nebrodi, con la "Fiumara d'Arte". Sono stati, questi ultimi, interventi connotati da una metodologia di operatività ambientale, che ha teso a caratterizzare un ampio territorio, restituendo ad esso, attraverso segni creativi del contemporaneo, l'ideale della bellezza, intesa quale effettiva identità sociale del proprio presente. Identità capace di porre in ombra i pregiudizi, le ipocrisie, la mancanza di conoscenza che, in particolare aree del nostro paese, è foriera di un rifiuto della coscienza civica.

L'arte quindi torna ad incidere senza intermediazioni sulla vita, in un mondo di *luoghi* d'incontro sociale, ma anche di "non luoghi" che rapidamente hanno preso il sopravvento nel panorama della nostra quotidianità, ove si mostrano con evidenza i segni del presente, obbligandoci ad una lettura semantica che ci invita a ripensare alla definizione del termine "urbano". In tale direzione ha guardato il fortunato iter progettuale ed esecutivo, tra il 2005 e il 2009, della stazione di Mugnano del MetroCampania Nord-Est, opera di Angelo Casciello su progetto dell'architetto Riccardo Freda: un progetto che rileva l'assenza di un reciproco condizionamento tra l'architettura e le arti plastiche. Entrambe hanno lavorato per dar vita ad un luogo *ex novo*, in un'area quasi totalmente priva di preesistenze storico artistiche e di valori naturalistici. Mugnano è un centro di tradizioni agricole dell'hinterland napoletano a confine con la provincia di Caserta. L'area indicata ad ospitare la stazione, era poco distante dal fitto tessuto urbano abitato «ma dove forte era la sensazione del vuoto». L'individuazione di tale stazione, nel programma messo su da Antonio Bassolino (al tempo governatore della Regione Campania) per un più ampio piano di mobilità su ferro, rispondeva a servire una vasta fetta di utenza (pendolari giornalieri con il capoluogo) proveniente dai comuni limitrofi. Contestualmente la stazione doveva offrirsi, così come è stato, quale spazio di aggregazione pubblica indipendente dalla sua primaria funzione di stazione del MetroCampania; al tempo stesso rispondere alla condizione di un pubblico chiuso nei problemi della quotidianità e che attraversa un corpo "poetico" senza porsi domande, disposto però ad accogliere una carica immaginativa che le consente di vivere la realtà (quella fisica dei corpi scultorei, esibiti come macchine sceniche) e quella dei segni della pittura, fondendoli in un unico registro visivo. Scrivevo qualche anno fa nella monografia dedicata alle opere di Arte ambientale dell'artista campano, che è questo il traguardo al quale mira Casciello, spingendo fino in fondo (non è una novità per l'arte contemporanea anche se l'esperienza della stazione di Mugnano è, certamente, tra i pochi esempi che si possono segnalare in Italia) la convergenza di arte e vita: insomma costruire con l'*arte* un senso comune.

Bibliografia

- AA.VV. (2000), *La metropolitana di Napoli. Nuovi spazi per la mobilità e la cultura*, Napoli: Electa.
- Augé, M. (2003), *Le temps en ruines*. Francia (trad. It. *Rovine e macerie. Il senso del tempo*, Torino: Bollati Boringhieri 2004).
- Becattini, G. (2015), *La conoscenza dei luoghi*, Roma: Donzelli Editore.
- Bignardi, M. – Lacagnina, D. – Mantovani, P., a cura di (2008), *Cantiere Gibellina. Una ricerca sul campo*, Roma: Artemide.
- Bignardi, M. (2013), *Praticare la città. Arte ambientale, prospettive della ricerca e metodologie d'intervento*, Napoli: Liguori Editore.
- Bignardi, M. (2017), *Autoritratto urbano. Luoghi tra visione e progetto*, Milano: Mimes.
- Giorello, G. (2015), *Libertà*, Torino: Bollati Boringhieri.
- Negri, T. (2014), *Arte e multitudo*, Roma: DeriveApprodi.
- Piano, R. (2000), *La responsabilità dell'architetto. Conversazione con Renzo Cassigoli*, Firenze: Passigli.
- Romano, M. (2008), *La città come opera d'arte*, Torino: Einaudi.
- Villanueva, P. - Pintó, M. (2000), *Carlos Raúl Villanueva*. Spagna (trad. it. *Carlos Raúl Villanueva*, Modena: Logos 2000).

The representation of socials in maps: map of a great event in Monza Park

Cecilia Bolognesi*, Andrea Galli**

The paper concerns a study on the largest enclosed park in Europe, the Monza Park, perceived and returned through the use of social twitter and instagram in a specific time frame.

The use of the park was monitored during the week of an event that collected about one million people in one day in March 2017. The use of social twitter was monitored through an application developed on a platform gis. It was especially created for a stipulated time-extents and with a series of studied hashtag, which were created specifically to monitor users' perception in the park during the construction phases of the event, during the event, after it.

The use of instagram was monitored through a word search and geolocation with a later survey after the event. More than 6000 signals with geocoded content were collected.

The monitoring is a curve in exponential growth in the vicinity of the event that has transformed from ordinary to extraordinary a public space; the tweets reveal a progressive state of public acceptance of the changes that were growing in the park starting from a negative one.

The representations of instagram have dashed different situations related to each presence seen in public space and have been commented.

The paper is related to maps and diagrams of analysis in support of elaborate considerations.

Una premessa importante

La diffusione che a partire dal 2004 hanno avuto i social media globalmente costituisce un nuovo terreno di studio ed analisi sui comportamenti della società, dei suoi modi di comunicazione ed espressione creativa. La quantità di dati racchiusi nelle reti social riguarda dati liberamente e consapevolmente rilasciati, se non pubblicati, da soggetti eterogenei nella fruizione quotidiana di luoghi, città ed eventi e che diventano parte di un patrimonio collettivo.

La nascita del social per eccellenza nell'università di Harvard, poi Stanford e successivamente alla Columbia ed all'università di Yale non poteva fare prevedere che la pervasività del mezzo e quella dei social successivi avrebbe raggiunto utenze tali da considerarli strumento per sviluppare politiche di comunicazione, marketing, analisi sociali, policy making, partecipazione democratica, consultazione aperta. Le piattaforme più popolari censite in recenti studi (CREMIT Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media all'Informazione e alla Tecnologia)

relazionano di un'utenza in continua espansione: Facebook: 600 milioni di utenti in tutto il mondo, attività relazionali basate sulla condivisione di foto, video, post in bacheca, messaggi privati e di gruppi, età media 26-34 anni; Netlog: 74 milioni utenti in tutto il mondo, attività relazionale basata sulla condivisione di pagine web, playlist musicali, video, blog e unirsi a gruppi chiamati 'clan', età media 14-24 anni; Badoo: 113 milioni, attività strettamente legate a temi di geolocalizzazione

ovvero incontri basati sulla ubicazione dei partecipanti, età media 18- 30 anni; Twitter: 300 milioni di utenti al mondo, attività di messaggistica correlata da foto o video ed hashtag, età media 35 anni; Instagram: 500 milioni di utenti nel mondo, attività di messaggistica basata sull'immagine correlata da didascalie, hashtag.

Ancora più impressionante la visione degli accessi mensili in termini di milioni (Fig.1)

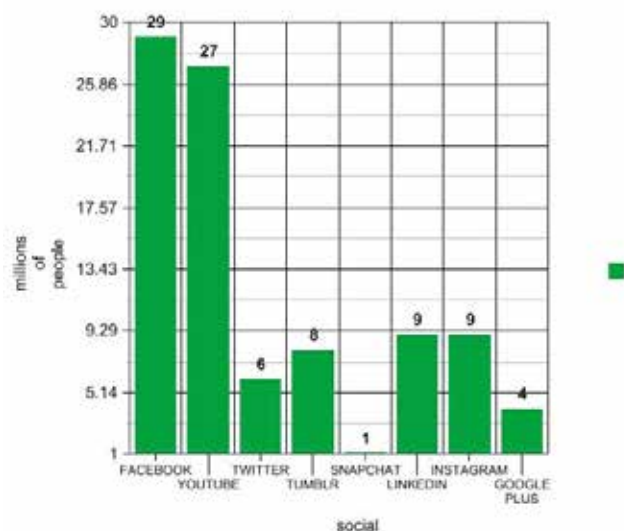


Fig.1 Accessi mensili alle reti social: milioni di accessi suddivisi per social. Fonte CREMIT: *Mappatura dei social network*

La pervasività della cultura creativa attraverso i social

La crescita dell'esistenza dei luoghi virtuali espressione di creatività e cultura in relazione a quelli reali, che siano istituzioni reali o eventi reali, è *tema di recenti analisi*; la fruizione dei luoghi della cultura mediante visite in rete spesso veicolate dai social trova una tangibile dimostrazione del suo sviluppo negli studi sulle visite ai sistemi museali nel mondo ed alle specifiche presenze digitali. Si tratta ovviamente di studi di recente formazione dovuti al fatto che l'affacciarsi delle strutture museali ai temi digitali è di recente formazione. Musei reali e musei digitali sono gli estremi di un ambito di creatività e cultura che vede le fruizioni di risorse digitali "musealizzate" crescere in maniera esponenziale rispetto a quelle fisiche. I musei digitali in un primo tempo nascono come supporto ai musei ed alle collezioni reali prioritariamente come strumenti per la loro comunicazione; al loro interno possono racchiudere intere collezioni di manufatti che attraversano le aree della creatività. Ma il museo virtuale che in origine può essere una copia delle collezioni esistenti, nel tempo si è arricchito della tecnologia di virtual tour in spazi sempre più simili a quelli del museo fisico vero e proprio e successivamente, utilizzando tecniche virtuali di simulazione, ha superato il reale in numero di pezzi esposti (a volte sopperendo le dimensioni limitate del luogo), n numero di link ad altri enti ed istituzioni, collezioni ed interattività. L'esposizione della creatività musealizzata con l'evoluzione della esposizione digitale sorgente, oltrepassa la funzione di catalogo digitale, o di tour 3d, fino ad approdare alle funzioni di erogatore di servizi. In questo contesto la funzione dei social che comunicano fra loro e connettono gli utenti in una propria rete culturale ambiente unico ed a sé stante è strategica. La rete di Instagram del determinato museo tiene informato l'utente sulle novità

e gli eventi e con lui la rete che fruisce della cultura. La crescita dei musei virtuali implementati da servizi offerti anche tramite social ha cambiato i termini degli sviluppi culturali dei prossimi anni rendendo possibile una diffusione della conoscenza e cultura generata dal patrimonio culturale molto più ampia.

Ne è testimonianza ad esempio il Metropolitan Museum con una fruizione di 6 milioni di visitatori reali quando nello stesso periodo si registrano un numero quattro volte superiore di utenti nei social che afferiscono al museo con i suoi archivi on line con più di 400.000 immagini.

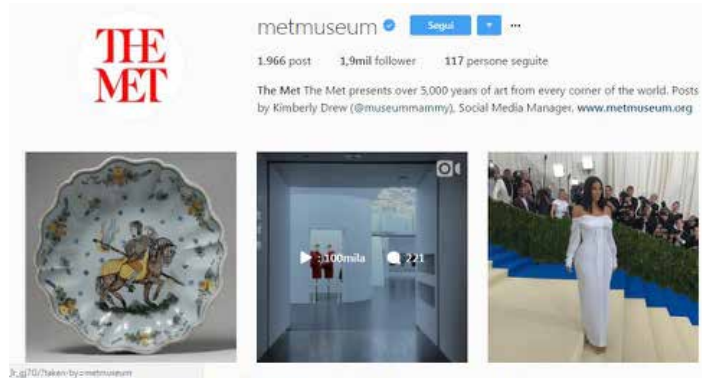


Fig. 2 La pagina Instagram del Metropolitan Museum con 1,9 follower disposti su un territorio mondiale. La rappresentazione geolocalizzata di questa geografia di utenti non è ancora nota.

Attualmente metà della popolazione mondiale usa i social media con un aumento esponenziale della possibilità di fruizione nelle coordinate della rete di luoghi ed eventi. La diversificazione offerta dall'interazione con il social network rende la presenza della cultura nella comunicazione quotidiana fruibile da grandi masse; la mappatura di queste masse formula geografie specifiche ed autonome all'interno del web. Vengono coinvolte utenze che probabilmente non avrebbero mai avuto possibilità di accesso o dialogo con enti specifici della cultura. Poiché il rapporto tra visitatore fisico di un luogo e visitatore catturato dai social è circa di $\frac{1}{4}$ si apre l'era della dimensione partecipativa allargata che rende ricca ed interessante la fruizione sia dei musei digitali che dei musei in sé così come la fruizione della città o degli eventi che in essa si svolgono.

Citizen as sensor

Dalla digitalizzazione di strutture fisiche e loro estensione mediante app social di ambito culturale, alla mappatura di comportamenti connessi ad eventi culturali o partecipativi temporanei il passo è breve.

L'attenzione verso la mappatura della fisiologia degli eventi avviene a partire dagli anni 40 quando le evoluzioni della tecnologia nell'ambito dell'acquisizione e gestione di dati informativi spronano la diffusione dell'informazione geografica.

I sistemi di rilevazione satellitare si sono sviluppati di pari passo con le basi avanzate della geografia quantitativa e della capacità dell'analisi statistica di processare grandi quantità di dati. Con le liberatorie di accesso ai dati avvenute negli anni 2000 operata dagli USA, le informazioni spaziali entrano all'interno di politiche decisionali su più grande scala. I dati diventano diffusi ed accessibili rendendo possibile i processi di partecipazione degli utenti alla creazione condivisa di mappe.

Coeve alle mappe mentali di Lynch cresce nel mondo la sensibilità per gli open data, per la condivisione del dato, per una partecipazione collettiva, per la creazione di mappe consapevolmente create da community mappers, frutto di una progettualità comunitaria volontaria. La diffusione del GIS rende la dimensione partecipativa sempre più reale e lo sviluppo delle sue applicazioni si orienta verso l'inclusività del dato offrendo la possibilità di mappature orientate verso un'utenza allargata connessa mediante dispositivi personali. Viene utilizzato l'acronimo di PPGIS, orientato all'utilizzo di pratiche di utilizzo pubblico del GIS in grado di influenzare le politiche pubbliche. Nasce ad opera del geografo Sieber la definizione di *citizen as sensor* ovvero come utente che fornisce volontariamente informazioni geografiche su piattaforme di varia natura, tra cui social.

Nelle sue analisi ripercorre le innovazioni che hanno reso possibile la creazione di tools per la codifica di coordinate spaziali, visualizzazioni 2 e 3D, statiche e dinamiche, fino ad arrivare a lambire il tema del crowdmapping con il coinvolgimento di comunità intere di mappatori favorevoli a vedere entrare il loro contributo in un disegno che cresce via via in termini di dimensione e dettaglio, come nel caso di Open Street Map.

Spesso lo spazio fisico della nostra società si configura come il supporto reale per uno spazio di relazioni allocato nel web, con una propria natura, regole e forma. All'interno di questa mappatura astratta la creatività diventa il medium attraverso il quale i soggetti interagiscono, creando uno spazio di scambio con caratteristiche morfologiche e di creatività propria.

I temi sollevati dalla configurazione di questo nuovo ambiente sono di natura sia topologica che sociologica ed assumono forme di rappresentazione complesse e variegate. Mentre nella storia della comunicazione i media sono sempre stati letti come soggetti completamente autonomi rispetto ai vincolospaziali ed astratti rispetto ad essi, la nascita di alcuni social ha reso nel tempo sempre più difficile l'interpretazione del dualismo tra spazio reale e spazio virtuale della comunicazione offrendo con la geolocalizzazione una modalità nuova di interpretazione del dato e del suo eventuale utilizzo. La geolocalizzazione è entrata a pieno titolo nelle caratteristiche social rendendo la percezione dello spazio di comunicazione permeata dal dato geografico e rendendo molto più tangibile la lettura dell'evento ad esso connesso.

I nostri dispositivi mobili sono fonte di geolocalizzazione di noi stessi quali soggetti tracciabili ma anche destinatari di app e messaggi per condividere eventi che possono raggiungerci in aree definite.

Lo spazio della comunicazione geolocalizzata e lo spazio del web aumentano la conoscenza della dimensione ambientale. Ulteriormente la possibilità di visualizzare la rete di dati geolocalizzati ci mette a conoscenza della complessità delle relazioni che si formano all'interno della rete sociale tra gli utenti, tra utenti ed un luogo, tra utenti, tra un luogo ed un evento.

Ovviamente stiamo parlando di una geografia di tipo soggettivo.

Tentando una sintesi di queste mappature soggettive legate alla cultura ed agli eventi per mezzo dei social si distinguono diversi atteggiamenti in trasformazione: da una parte si percepisce lo sforzo di percezione dello spazio della socializzazione legato alle reti di condivisione sui contenuti culturali, per ora astratto rispetto alla localizzazione fisica del messaggio, come nel caso delle fruizioni dei musei digitali, ma sicuramente passibile di futura rappresentazione geografica; dall'altra esiste

l'orientamento a costituire una dimensione dello spazio mediante una descrizione delle connessioni relazionandole ad un territorio, rappresentando uno spazio virtuale ottenuto dall'interazione dei social in un determinato spazio fisico legato ad un evento, sul quale si modella. In un secondo tempo, queste modellazioni possono distaccarsi dal territorio che le ha generate assumendo forme autonome e proprie.

A questo ultimo tema si riferiscono ad esempio gli studi di Bin Jiang and Yufan Miao in relazione alla definizione delle "natural cities". Il "termine si riferisce a eventi mappati in cluster formalizzati dall'utilizzo di determinati social indifferentemente rispetto ai contenuti. La geografia che ne deriva, impostata su triangolazioni tra utenti anche geograficamente lontani, fornisce un potente strumento per sviluppare nuove intuizioni sull'evoluzione delle città reali poichè

le città naturali possono agire come un buon proxy delle città reali, nel senso di comprendere le interazioni sottostanti, a livello mondiale. Le rappresentazioni di queste reti forse non generano spazio ma sicuramente contesti, situazioni di scambio comunicativo spesso orientate alla creatività, dove il medium informatico può essere nominato come ambiente e gli utenti della rete suoi abitanti.

L'evento nel parco

Consideriamo qui le variabili che attengono alle manifestazioni social durante un grande evento, nei giorni precedenti e seguenti, per arrivare all'oggetto di riflessione specifico di questo paper ovvero la rappresentazione di una sua mappatura che descrive la capacità del soggetto di essere soggetto attivo generatore di dato, e soggetto che razionalizza e descrivere l'esperienza spaziale. Il 25 marzo 2017 la Comunità Ambrosiana del comune di Monza e Milano ha ospitato una visita.



Fig. 3 25 Marzo, celebrazione solenne di Papa Francesco presso ilParco di Monza.

Pastorale del santo Padre. La popolarità raggiunta dal soprannominato Papa Francesco è al culmine del suo mandato, accessa da una serie di manifestazioni di vicinanza alla popolazione degli umili. La visita nelle terre di Ambrogio prevede un calendario serratissimo di incontri il cui culmine è rappresentato dalla messa di fronte ad un milione di fedeli nel Parco di Monza. L'organizzazione organizza una partecipazione alla celebrazione prima guidata attraverso le parrocchie della diocesi e poi lasciata all'iscrizione del singolo che porta alla presenza di circa un milione di utenti.

La celebrazione avviene nello spazio dell'antico ippodromo del Parco, allestito per l'occasione con un altare per la celebrazione di 80 m di lunghezza e circa 16 maxi schermi distribuiti nello spazio completamente recintato e diviso in sottounità. Il parco di Monza ha un'utenza variabile in relazione alle stagioni ed alle giornate della settimana, con prevalenza di utenti per lo svago nel we e legato alla presenza di eventi eccezionali periodici: formula uno, Gran Premio d'Italia ecc.

All'annuncio dell'evento abbiamo predisposto un dispositivo per la raccolta dei messaggi tweet geolocalizzati nei giorni precedenti e seguenti lo stesso; per la raccolta è stato usato un applicativo del software Arch Gis desktop con una funzione di raccolta tweet temporizzata su di una finestra di circa 5 giorni a cavallo dell'evento.

E' stata creata un'apposita *web application* applicando un filtro allo *stream* dei tweets considerando i messaggi nell'*extent* della regione lombardia che includono nel testo hashtag: Papa, Pope, Papst, Parco di Monza, Messa, Papa Francesco. Il sistema ha previsto la possibilità di consultare la mappa mediante un *widget Info Summary* per monitorare il conteggio dei tweet visualizzati, dei quali è possibile leggere anche il contenuto essendo una banca dati open.

Alla fine del processo di mappatura il sistema permette una visualizzazione dinamica legata ad un temporizzatore automatizzabile oltre alla possibilità di scaricare file di raccolta dati. A partire da questa raccolta si è preferito procedere ad una visualizzazione della mappa come oggetto autonomo legato ad una visualizzazione 3d che ne evidenziasse il dinamismo dell'intensità non solo cromatica ma volumetricamente leggibile.

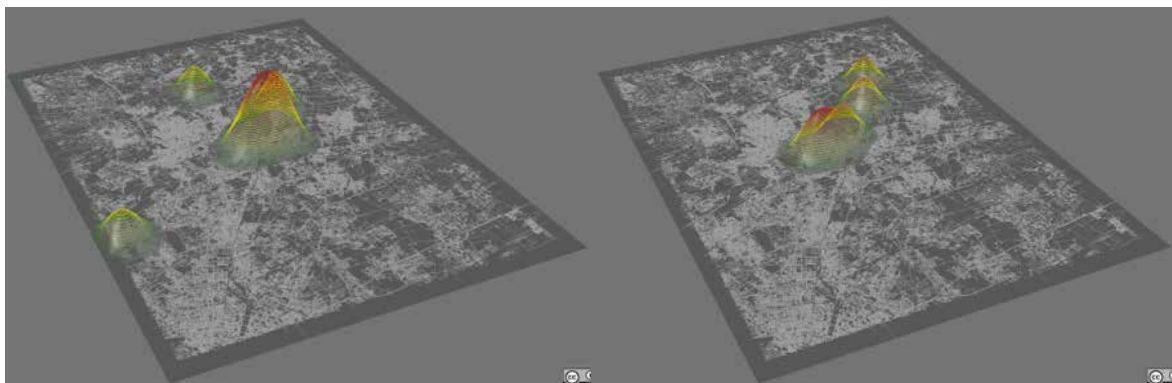


Fig. 4 Mappatura dei tweet delle giornate del 23 e 24 marzo in occasione della visita solenne di Papa Francesco presso il Parco di Monza.

La procedura è quindi riassumibile come segue: selezione e download dei dati sui tweet georeferenziati nell'area di Monza; suddivisione dei dati per data di interesse (23-24-25-26-27 Marzo); importazione dati in ambiente di moderazione 3d (rhino+grasshopper); sovrapposizione dati su mappa di base dell'area prescelta; generazione algoritmica della visualizzazione per ogni singolo giorno: la superficie sovrapposta alla mappa è modellata sulla base della densità di tweet, il gradiente di colore varia in accordo con la quantità di tweet rispetto al massimo giornaliero.

La manifestazione della mappa evidenzia una fruizione in crescita nei giorni precedenti le manifestazioni e caratterizzante l'ambito territoriale in maniera chiara. Ulteriori selezioni del dato possono essere fatte a partire dal csv derivato dall'ambiente gis, relative alle tematiche affrontate.

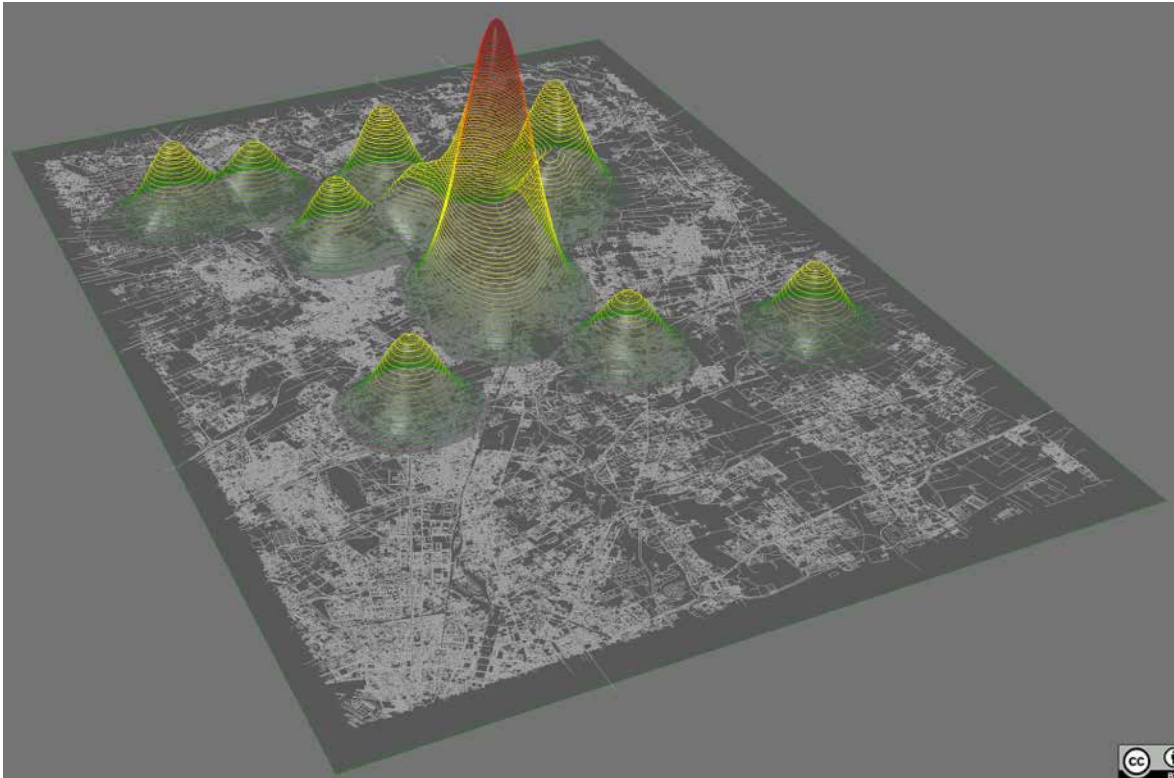


Fig. 5 Mappatura dei tweet della giornata del 25 marzo in occasione della visita solenne di Papa Francesco presso il Parco di Monza.

La lettura dei messaggi all'interno del social ha evidenziato manifestazioni di insofferenza verso la preparazione dell'allestimento nelle giornate precedenti l'evento, dovute alla presenza di crescenti infrastrutture temporanee in preparazione all'imminente evento (I e II gg) La giornata dell'evento manifesta fitti scambi tra le comunità dei territori limitrofi orientate a spostamenti verso il luogo di raccolta con mobilità dolce. Nei giorni successivi manifestazioni di ringraziamento e solidarietà umana uniti a percentuali ridotte di messaggi di insofferenza in relazione all'eccessivo affollamento di utenti in fase di scioglimento dell'evento e trasporto verso i luoghi di origine.

Gli # del social instagram creati appositamente per la visita sono oltre 100; la visualizzazione delle immagini è per la maggior parte riferita al contesto eccezionale lasciando al soggetto papa una visualizzazione pari al 10% delle immagini reperite. Il 20% delle immagini si riferiscono all'utente collocato nell'ambiente durante il percorso e nella meta finale. La dimensione della folla è rappresentata nella maggior parte delle icone.

La rappresentazione dell'evento effettuata dai social in termini quantitativi ed iconografici non può che sollecitare approfondimenti in merito alla fruizione delle manifestazioni della cultura libere sul territorio, orientando a forme di mappatura che utilizzano la creatività come strumento per l'elaborazione di dati finalizzati a strategie di pianificazione di forme di socialità e condivisione, diffusione della cultura, partecipazione.

Bibliografia

Boyd D.M, Ellison N.B., (2007), *Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship*, Journal of Computer-Mediated Communication

Colombo F. (2013) *Il potere socievole: storia e critica dei social media*, Milano, Mondadori

CREMIT (2014) *Mappatura dei social network*, Milano

Jiang B., Miao y. (2013), *The Evolution of Natural Cities from the Perspective of Location-Based Social Media*, Department of Technology and Built Environment, Division of Geomatics, University of Gävle, Sweden (2013)

Daniel Z. Sui, Elwood S, Goodchild (2012), *M Crowdsourcing Geographic Knowledge: Volunteered Geographic Information*, Springer

Tedeschi A. (2014), *AAD Algorithms-aided Design: Parametric Strategies Using Grasshopper*, ed Le penseur, Potenza.

* Ricercatore del Politecnico di Milano, Dip. ABC

Researcher in representation in Politecnico of Milano. She studies dynamics of representation between architecture and construction, environmental data set and urban development.

He collaborated as consultant with ANCE Milano in the development of a digital website regarding urban transformation and building permission web maps developing activity focusing on building, population, value of the soil, time of the transformation of the town. She is author of several books and papers regarding these themes also contributors in several international symposiums.

** senior architect graduated in Engineering and Architecture (MSc) from the Politecnico di Torino in 2013, with a thesis that gathers his research on a computational approach to architectural design and urban planning. He has been collaborating as Senior architect with Carlo Ratti Associati since 2012, where he is head of the technology strategy, activity focused on the continuous scouting of new technology and the testing of innovative design tools and techniques.

He has presented his works as visiting lecturer at several universities. His researches have been published by IaaC Bits, Urbanistica Informazione and Osservatorio Nazionale Smart City, in 2014 he also contributed to the best seller book "AAD Algorithms-Aided Design" by Arturo Tedeschi.

La Città Creativa: L'arte di Rigenerare

Serena Borrello *

L'integrazione della cultura all'interno dei processi rigenerativi

Dagli anni Ottanta diverse scuole di pensiero hanno introdotto il fattore culturale e il capitale umano come elementi imprescindibili per una rilettura della prassi rigenerativa, sviluppando così un nuovo modo di operare il rinnovo urbano tramite la componente culturale e creativa. È chiaro che questo modello di città si sviluppa per sopperire a uno stato di crisi provocato dall'età post industriale e dalla radicale trasformazione cui va incontro la città contemporanea. Consapevolezze originate dalla crisi del modello fordista, dai processi di ristrutturazione dovuti alla globalizzazione prima e dalla crisi economica poi.

Il passaggio da un'economia basata prevalentemente sull'industria a una postindustriale ha avuto ripercussioni notevoli sulla conformazione e l'organizzazione urbana. Quest'ultima si trova a dover fare i conti con una pesante eredità in cui occorre definire dei nuovi modelli di sviluppo per fronteggiare le sfide future e nuovi mercati. Le politiche di rigenerazione nascono, infatti, da trasformazioni di varia natura che incidono fortemente sulla conformazione della città in senso più ampio, nonché sulla struttura economica e sulle nuove necessità sociali e architettoniche. Gli studiosi, basandosi su queste premesse, si sono concentrati sugli aspetti immateriali dei nuovi modelli di città. Il ruolo della cultura è diventato determinante nel processo di sviluppo urbano ed ha portato con sé un aumento significativo degli investimenti che le città destinano a questo settore, trasformando l'aspetto creativo delle città da semplice vezzo d'immagine a mezzo efficace di rigenerazione e sviluppo economico e sociale¹.

Così questi fenomeni di de-industrializzazione chiedono alla città di compiere sforzi maggiori che oltrepassano il singolo atto di reinventarsi come forma architettonica ma influiscono sul sistema economico, politico e sociale investendo sulle idee e sull'identità culturale. *«Viviamo, già da molto, in tempi in cui le città, più che farsi si rifanno: reinventano economie, reinvestono spazi abbandonati, stabiliscono nuove gerarchie, tentano di ricostruire legami sociali. L'espressione "rigenerazione urbana" coglie, con tutta l'imprecisione e la carica evocativa del caso, questo senso di cambiamento epocale»*².

Le prospettive quantitative e funzionaliste iniziano a perdere terreno dinanzi all'evidenza della crescente importanza assunta dal capitale umano, la cultura locale e la storia urbana nei processi di sviluppo economico. Entra in gioco il capitale intangibile, contrapposto ai continui interventi invasivi morfologici, come elemento risanatore che si muove in maniera del tutto simultanea con le trasformazioni architettoniche e urbane. La domanda sociale si evolve, si complica e il capitale culturale diviene volano di sviluppo anche sotto il punto di vista architettonico. Rossana Galdini affronta il tema dell'evoluzione urbana soffermandosi sui processi di crescita che le città stanno affrontando e come quest'ultime abbiano trasformato le proprie esigenze nel corso del tempo.

Secondo la Galdini la città si confronta costantemente con i fenomeni di de-industrializzazione e de-urbanizzazione, vedendo così diminuire la propria dinamica urbana. Chiaramente la costruzione del proprio brand e la realizzazione di grandi opere, che spesso hanno ottenuto riscontri positivi, non possono risollevare le sorti di una città in difficoltà se non accompagnate da un disegno di recupero che interessi l'intero contesto storico, che rispetti la diversità culturale ma soprattutto che coinvolga e stimoli la partecipazione sociale. La città è così costretta a reinventarsi, non esclusivamente come forma architettonica ma come idea, organizzazione, economia. Deve attuare il cambiamento soprattutto agli occhi dei propri abitanti, comprenderne le esigenze. È necessario quindi che la città valorizzi le potenzialità estetiche e produttive che la caratterizzano. Che stupisca. La promozione della propria immagine diventa quindi l'unico procedimento efficace dinnanzi a un recupero urbano sempre più insistente: *«Si chiede dappertutto che la città diventi bella, capace di stupire e di divertire, fruibile nella quotidianità. Alla città si chiede di agire su se stessa, valorizzando le proprie potenzialità estetiche e produttive. Si riscontra una costante attenzione alla qualità estetica della città che non più Coketown diventa Fantasy City ed in seguito Creative City»*³. Su questa linea di pensiero derivano una serie di modelli con un approccio alla comprensione del territorio del tutto nuovo: multidisciplinare e multi-scalare in cui subentrano i diversi fattori politici, identitari, storico-culturali ed economici. La città si trasforma in attrazione esclusiva, non solo agli occhi del turista ma dell'intera *classe creativa*⁴, sfruttando le proprie tradizioni locali per ottenere effetti benefici in campo lavorativo e sociale.

Oggi più che mai l'esigenza di un approccio alternativo al modello di sviluppo urbano è fondamentale. Le modalità di intervento che mirano a produrre e rinnovare il tessuto urbano, prevalentemente avviate negli anni Novanta, non risultano più efficaci⁵, soprattutto dopo la crisi del 2008. Le amministrazioni non hanno a disposizione consistenti risorse economiche attraverso cui migliorare la conformazione urbana, eseguire interventi di rinnovo consistenti. Per questo motivo la politica della *città creativa* trova largo spazio all'interno del dibattito contemporaneo.

Il grande merito della dottrina creativa consiste nella diffusione di un senso di ottimismo che pervade le città in cui abitiamo, sempre più bisognose di essere riconsiderate qualitativamente e architettonicamente. Il principio su cui si fonda la pianificazione creativa - *«sull'idea di risorsa culturale e sulla nozione olistica che qualsiasi problema non è altro che un'opportunità sotto mentite spoglie, qualsiasi debolezza ha una potenzialità di forza, e che anche ciò che sembra invisibile può concretizzarsi in qualcosa di positivo, vale a qualcosa che può nascere dal niente. Queste affermazioni (...) possono tradursi in una pianificazione efficace e in idee che generano strumenti»*⁶ - oggi dovrebbe costituire un motto ispiratore per la città contemporanea che non gode di ingenti risorse economiche finalizzate a migliorare la qualità abitativa.

Creatività e Città Creativa

Considerando lo sviluppo e la sperimentazione di questo nuovo approccio al recupero urbano diventa indispensabile ridefinire i termini del dibattito, iniziando dall'atto di assegnare un nome alle cose, approfondendone il significato. Così la definizione di alcuni termini diventa un passaggio obbligato per comprendere maggiormente come la *creatività* influisca nei processi rigenerativi della

città, cosa sia e le modificazioni che imprime sul tessuto urbano.

Attualmente il termine è largamente diffuso e abusato, in realtà la sua etimologia cela una storia complessa, le cui radici affondano nel terreno della filosofia. Oggi comprende azioni e prodotti umani di ogni genere, non solo opere di artisti ma anche studiosi o tecnici. *«la caratteristica che in ogni campo distingue la creatività, nella pittura come nella letteratura, nella scienza come nella tecnica, è la novità: la novità dell'azione o dell'opera. (...) Ogni creatività implica novità ma non ogni novità implica creatività»*. Questa concezione contemporanea del termine descritta da *Wladyslaw Tatarkiewicz*⁷ non si limita al solo campo artistico: *«La novità consiste in genere in una qualità prima assente; in alcuni casi potrebbe essere semplicemente un aumento di quantità o la realizzazione di una combinazione sconosciuta»*. Perché quindi è importante? perché rappresenta la massima espressione intellettuale dell'uomo, del talento e della forza di un'idea che viene concretizzata attraverso l'atto creativo. Ma soprattutto: *«la creatività rende felici sia i suoi fruitori che i creatori: per molti costituisce un bisogno, qualcosa senza cui non potrebbero vivere»*.

Il concetto di *città creativa* invece, ormai largamente riconosciuto all'interno del dibattito contemporaneo, possiede un'evoluzione storica e il suo pensiero ha subito un vero e proprio sviluppo teorico e analitico nel corso degli anni. Tuttavia non è possibile utilizzare un'unica definizione esaustiva di *città creativa*. Le caratteristiche che la contraddistinguono sono parecchie e i criteri e i metodi di giudizio che la interessano assumono chiaramente le sfaccettature e la conformazione di chi le studia e le classifica. Questo perché non esistono ricette semplicistiche e regole prefissate che possano garantire il successo in tutte le circostanze.

Il termine è introdotto da *Charles Landry* nei primi anni Novanta. Egli ricorda che fu utilizzato per la prima volta in un seminario svoltosi a Melbourne organizzato dal Ministero della Pianificazione e dell'Ambiente nel 1988, in cui si affronta il dibattito sul ruolo della cultura e dell'arte nei processi di pianificazione per lo sviluppo della città. Il contenuto del tutto nuovo e interessante, ristabilisce la nuova concezione di città contemporanea come ente che ha il compito di stimolare la creatività fra i cittadini e soddisfarli sul piano emozionale. Inoltre afferma l'importanza dei concetti di *coesione sociale* e *salvaguardia del tessuto fisico* del territorio. La parola *creatività*, non è soltanto concepita come atto strettamente correlato alla produzione artistica, ma vera e propria capacità di realizzare soluzioni innovative a servizio della città. Questo strumento, che ogni essere umano possiede, può essere utilizzato a favore dell'ambiente urbano per creare sviluppo, rinnovo e crescita economica. Perciò la *città creativa* è l'atto che oltrepassa la pianificazione urbana e l'architettura per abbracciare tutte le arti, è la città che non si limita al cambiamento fisico e tramite le arti lavora alla costruzione dei luoghi e non degli spazi. È la realtà che sfrutta le criticità trasformandole in elementi d'innovazione e rilancio concretizzando soluzioni innovative a servizio della comunità: *«il fatto di essere creativa per una città implica che gli individui, le organizzazioni e la città stessa nel suo insieme mettano a punti i requisiti indispensabili affinché le persone possano progettare e agire con immaginazione»*⁸.

L'arte come strumento di attivazione della città creativa

Si può affermare che la *città creativa* non si manifesta attraverso modelli replicabili. Non esistono perciò procedimenti standard né una definizione univoca. Tuttavia offre spunti di riflessione

al fine di alimentare metodi alternativi di rigenerazione urbana e strumenti o tematiche attraverso cui concretizzare la pianificazione creativa. Basti pensare al Brand, l'innovazione tecnologica attraverso i poli di ricerca e parchi scientifici, waterfront, eventi o operazioni artistiche. Il confronto con alcuni riferimenti riguardanti il rapporto tra arte-architettura costituisce un campo d'indagine molto fecondo, specialmente lo studio dei benefici compiuti dall'arte, attraverso la divulgazione di svariate iniziative sul territorio. Spesso alcune operazioni di tale entità hanno innescato processi di rinascita in alcuni quartieri in cui regnava l'assoluto abbandono e degrado. Questo passaggio rappresenta perciò un ambito di ricerca stimolante, soprattutto in un'epoca come la nostra, che in tempi di crisi, costringe la città a reinventarsi costantemente con azioni creative e attrattive agli occhi del cittadino. Chiaramente si tratta anche di ristabilire il ruolo dell'arte all'interno della città, concepita non più come mero strumento percettivo ma catalizzatore di recupero e rinnovo. In questo caso assume un vero e proprio ruolo sociale all'interno dello spazio urbano, compensa luoghi svuotati di significato, spinge verso la riattivazione dello spettatore stimolando così la partecipazione sociale⁹.

Perciò la *città creativa* ha la forza di sfruttare i propri punti di debolezza, le problematiche, gli eventi nefasti per trasformarli in energia, in linfa vitale per nuove opportunità insediative. Impossibile non citare *Gibellina* che costituisce uno degli esempi più completi e significativi e allo stesso tempo fu uno dei principali casi italiani in cui si applicarono operazioni estetiche a servizio della città in un momento particolare per la cultura urbanistica: «*Situato nel periodo storico in cui nacque, il progetto si affacciava ai margini della crisi di un'urbanistica "macchinista"(...) sfuggire al meccanismo funzionalista, ma anche al piano "organico", poteva appartenere alle ispirazioni liberatorie dell'epoca, al rifiuto di ogni predeterminazione dei meccanismi di funzionamento sociale (...) ma era operazione che sconfinava in una ricerca estetica in varie direzioni*»¹⁰. Il terremoto del 1968 non rappresenta solo un evento catastrofico che ha portato morte e distruzione ma vera e propria forza rigeneratrice che ha dato luogo al riscatto civile, umano e intellettuale. In questo caso la forza culturale utilizzata è stata l'arte, che accostata al progetto architettonico ha consentito che Gibellina fosse luogo di memoria e identità e contemporaneamente rinascita e novità. Il *Cretto* di Burri, avvolgendo il vecchio centro storico, ha dato vita a una stratificazione culturale in contatto però con il nuovo centro cittadino. Pietro Consagra, gestì le operazioni artistiche trasformando il cantiere di Gibellina in un laboratorio a cielo aperto. Così la città prese forma affiancando ai progetti architettonici di Francesco Venezia, Franco Purini, Ludovico Quaroni e molti altri, opere d'arte e azioni estetiche per la realizzazione del carattere e dell'immagine della nuova città, della propria cultura e identità. L'arte perciò non come elemento autoreferenziale e confinato in un museo, ma come punto di riferimento, diffusore d'identità, recupero di vecchie radici.

Esempio significativo e più recente è il progetto avviato da *Farm Cultural Park* sul centro storico di Favara. In stato di abbandono e degrado nel gennaio del 2010 una tragedia segnò profondamente i pochi abitanti rimasti: il crollo di una palazzina fatiscente in cui perirono la vita due sorelline. Nel mese di marzo dello stesso anno si avviano i lavori di recupero iniziando da un paio di *dammusi* che trasformeranno le sorti del centro di Favara. Da qui inizia l'avventura di Farm, voluta da Florinda e Andrea ma appoggiata da numerosi volontari, artisti, studenti e architetti giunti da tutto il mondo per dare un contributo. Dopo sei anni di duro lavoro gli elementi risanati si sono moltiplicati

e i Sette Cortili sono diventati oggetto di attrazione turistica e non solo. Adesso camminando per le vie di Favara s'incontreranno punti di ristoro, gallerie e spazi espositivi ma soprattutto laboratori di coworking e scuole d'architettura per i più piccoli. Alle spalle del *Kitagawara Urban Byobu*, un'installazione in legno che altro non è che una porzione del padiglione Giapponese di EXPO progettato dall'architetto Atushi Kitagawara, si svolgono incontri, concerti ed eventi culturali. Il tutto reso surreale dai colori e dalle sfaccettature artistiche che hanno trasformato delle palazzine fatiscenti in vere e proprie opere d'arte in cui in ogni angolo si respira cultura, creatività e voglia di riscatto. Favara sta diventando un caso studio molto importante, emblema di una rigenerazione urbana che va ben oltre i tradizionali interventi di recupero, ma che si serve del fattore culturale per avviare un processo di rinnovo dall'alto coinvolgimento sociale che punta sulle nuove generazioni e sulla sostenibilità.



Per produrre risultati tangibili *la città creativa* si manifesta anche attraverso l'effimero, che nonostante la transitorietà produce segni benefici sull'intero territorio in maniera permanente. Tra le esperienze storizzate per quel che riguarda il rapporto tra arti e trasformazioni urbane, risulta significativa l'esperienza *Estate Romana* ideata da Renato Nicolini nel 1977, i cui risultati sono riscontrabili dalle prime edizioni. L'evento ha diffuso iniziative culturali per tutto il territorio romano, sotto forma di concerti, esposizioni artistiche, performance teatrali e cinematografiche. *L'estate Romana* per la prima volta riuscì a integrare i nuclei periferici urbani, diffondendo la cultura dal centro storico della città alle aree marginali. Il grande merito non fu soltanto quello di aver restituito decoro alle periferie romane ma si avviò collaborazione e dialogo tra gli stessi cittadini, che numerosi non si sono sottratti alla partecipazione. Il vero scopo del progetto consiste proprio nel coinvolgimento del pubblico agli eventi. Le iniziative dell'*Estate Romana* servirono ad avviare iniziative simili in diverse città, incoraggiando un dibattito culturale internazionale sull'operato delle amministrazioni pubbliche per quel che riguarda la promozione di eventi culturali destinati ai cittadini.

In un altro ambito si colloca l'esperienza di *Viartis* nel 2013. Manifestazione culturale legata al paesaggio calabrese, che dimostra come l'arte e la creatività possano ricostruire la memoria dei luoghi. *Viartis* promuove un duplice scopo: da un lato l'arte come strumento d'intervento per una riconsiderazione spaziale dei luoghi, dall'altro come percorso conoscitivo dal basso tirrenico alla fascia ionica reggina. La manifestazione istituisce cantieri d'arte in sei comuni della provincia di Reggio Calabria - da Penteadattilo a Scilla- con lo scopo di conservare e promuovere la bellezza di questi borghi. Il lavoro, promosso dall'Università Mediterranea in collaborazione con il Conservatorio Musicale F. Cilea e l'Accademia di Belle Arti di Reggio Calabria, ha coinvolto istituzioni, cittadini, artisti, architetti, studenti ma soprattutto gli abitanti e il loro entusiasmo: «*Viartis ha restituito un'immagine della Calabria che non parla solo del degrado e dell'occultamento della propria identità operato negli ultimi 50 anni, ma che è capace di porsi sullo scenario meridionale, nazionale e internazionale con il linguaggio universale dell'arte, forse unico momento di conoscenza e di esperienza che rompe qualsiasi barriera o cortina con i luoghi e i paesaggi, rivelandoli senza edulcoranti approssimazioni*»¹¹. Ogni luogo d'intervento individuato si caratterizza per le sue tante peculiarità nascoste o palesi, scandite dalla storia e dal mito, o dall'indeterminato, causato da una trascuratezza che spesso non riconosce valore e qualità al paesaggio circostante. I cantieri creativi operano quindi in questo determinato contesto fatto di dimenticanze e contraddizioni. Iniziando da *Penteadattilo*, borgo noto per la conformazione che ricorda una mano con cinque dita, icona della costa ionica, corrosa e logorata dal tempo, dal terremoto e dall'abbandono. Il cantiere ha affrontato il tema della Via Crucis, intrecciato a leggende locali e al paesaggio dello stretto, creando così un percorso scandito da installazioni in acciaio. Ad *Arghillà*, noto per il ghetto rom e isolato nel proprio degrado sociale e culturale, si lavora all'opera *Sole Nero*. Un segno per offrire una rilettura di un luogo che tuttavia è colmo di storia, considerata la presenza di un forte umbertino e bellezze paesaggistiche come il panorama dell'intera area dello Stretto di Messina. A *Scilla* si crea una *macchina* in grado di catturare ogni percezione offerta dallo Stretto: suoni, correnti marine, immaginari e visioni. Con Velasco Vitali a Scilla si realizza l'evento *Mediterraneo. Una sorta di canoa astratta lunga 30 metri, che si colloca in cima all'antico castello in linea con l'orizzonte marino*. *Delocation* a Reggio Calabria su iniziativa di Patrizia Raso, organizza un momento conviviale per ripensare la città. I protagonisti coinvolti - studenti, cittadini, associazioni - sono stati invitati a proporre e a realizzare simbolicamente un modello di città ideale.

Così l'arte e la cultura possono riedificare identità e ricostituire l'immagine di quei luoghi dimenticati: «*l'elemento più significativo che raccorda questi episodi narrativi, è la convinzione che è possibile la ricerca e l'acquisizione di una nuova cifra espressiva, di una sua amplificazione spaziale e di un'arte alta, senza ritenere che ciò debba essere esclusivo appannaggio di un'idea bulimica e autoreferenziale di comunicazione oggi tanto in voga, e di un'arte vista esclusivamente come occasione di intrattenimento (..) proponendo un'idea che ritenevano meno convenzionale di quella spesso corrente dell'arte contemporanea. Un'idea che proponesse la visione di un'arte che agisse sia in profondità che in estensione sui territori e le comunità insediate, meno dipendente dalle mode ultime, dalle lusinghe mediatiche e dai molto prevedibili scoop; da azioni apparentemente trasgressive che invece dissimulano dimensioni espressive convenzionali e tranquillizzanti*»¹².

Note

Bianchini F., Parkinson M., *Cultural Policy And Urban Regeneration*, Manchester University Press, Manchester, 1993.

² Olmo C., *i dilemmi della rigenerazione*, in Aa. Vv., + *Città*, Alinea, Genova, 2004.

³ Galdini R., *Reinventare la città: Strategie di rigenerazione urbana in Italia e in Germania*, Franco Angeli, Milano, 2008.

⁴ La definizione di classe creativa è stata introdotta da Richard Florida in *L'ascesa della nuova classe creativa*, Mondadori, Milano, 2003

⁵ Secondo Carlos Garcia Vázquez il modello degli anni 90 è "sostenuto da quattro pilastri: le infrastrutture del trasporto, la valorizzazione dello spazio pubblico, l'uso dell'architettura come motore rigeneratore della città e lo sviluppo delle attrezzature finanziarie". C.G.Vázquez, *Postumanesimo e decrescentismo: Verso un nuovo modello di sviluppo urbano*, in Amaro O., Tornatora M. (a cura di), *Landscape in Progress. Idee e progetti per la Città Metropolitana di Reggio Calabria*, Gangemi Editore, Roma, 2015.

⁶ Landry C., *Creative City: a toolkit for urban innovators*, Comedia Hearthsan, Londra, 2000.

⁷ Wladyslaw Tatarkiewicz analizza il concetto di creatività, esponendo l'etimologia del termine e la storia dall'antica Grecia sino alla modernità. Tatarkiewicz W., *Storia di sei idee*, Aesthetica Edizioni, Palermo, 1993.

⁸ Landry C., *City Making: l'arte di fare la città*, Codice Edizioni, Torino, 2009.

⁹ Cristallini E. (a cura di), *L'arte fuori dal museo*, Gangemi Editore, Roma, 2008

¹⁰ Fabbri M., Greco A., *L'arte nella città*, Bollati Boringhieri, Torino, 1995

¹¹ Sinossi di Ottavio Amaro, in O. Amaro (a cura di), *Viartis sulle rotte del Mediterraneo. Catalogo dei cantieri creativi*, Reggio Calabria, 2013.

¹² *Nuove migrazioni* di Gianfranco Neri in O. Amaro (a cura di), *Viartis sulle rotte del Mediterraneo. Catalogo dei cantieri creativi*, Reggio Calabria, 2013.

Bibliografia

AA.VV., + città. *Urban Regeneration*, Alinea Editrice, Firenze 2004.

Amaro Ottavio (a cura di), *Viartis sulle rotte del Mediterraneo. Catalogo dei cantieri creativi*, Reggio Calabria, 2013.

Amaro Ottavio, Tornatora Marina (a cura di), *Landscape in Progress. Idee e progetti per la Città Metropolitana di Reggio Calabria*, Gangemi Editore, Roma, 2015.

Augè Marc, Purini Franco, *Creatività e Trasformazione*, Christian Marinotti Edizioni, Milano, 2016

Carta Maurizio, *Creative City. Dynamics, Innovations, Actions*, List, Barcelona, 2007

Comunian R., Schiavon C., *Reti Creative: rigenerazione urbana e cultura del territorio nel contesto europeo*, in *Annali del dipartimento di metodi e modelli per l'economia il territorio e la finanza*, Patron Editore, Bologna, 2014.

Cristallini Elisabetta (a cura di), *L'arte fuori dal museo*, Gangemi Editore, Roma, 2008

Fabbri Marcello, Greco Antonella, *L'arte nella città*, Bollati Boringhieri, Torino, 1995

Florida Richard, *L'ascesa della nuova classe creativa*, Mondadori, Milano, 2003

Galdini Rossana, *Reinventare la città. Strategie di rigenerazione urbana in Italia e Germania*, Franco Angeli, Milano, 2008.

Landry Charles, Bianchini Franco, *The Creative City*, Demos, Londra, 1995

Landry Charles, *Creative City: a toolkit for urban innovators*, Comedia Hearhscan, Londra, 2000.

Landry Charles, *City Making: l'arte di fare la città*, Codice Edizioni, Torino, 2009.

Satta Caterina, Scandura Giuseppe, *Creatività e Spazio Urbano* in "Territorio" N° 68, 2014

Tatarkiewicz Wladyslaw, *Storia di sei idee*, Aesthetica Edizioni, Palermo, 1993.



* Architetto, PhD Student. Dottorato di Ricerca in Architettura e Territorio, Dipartimento dArTe. Università degli studi Mediterranea di Reggio Calabria.

L'arte come processo di rigenerazione urbana - Il Piano di Manutenzione come Strategia di Gestione per le stazioni dell'arte di Napoli -

Renè Bozzella*

Parole chiave: Stazioni, conoscenza, vulnerabilità, manutenzione, gestione.

Il processo rigenerativo della città di Napoli, nell'ultimo decennio trova il suo focus intorno ai luoghi della mobilità urbana e periurbana, attraverso un progetto sinergico tra il comune di Napoli e Metronapoli¹, finalizzato alla creazione di un nuovo modello di mobilità, non solo per la possibilità di spostamento ma anche per la diffusione della cultura e di nuovi valori, divenendo un museo 2a cielo aperto² obbligatorio dal quale è impossibile sottrarsi.

Nel 1997 veniva approvato il Piano Comunale dei Trasporti², avviando il progetto di completamento della rete cittadina su ferro predisposto dall' Assessorato alle Infrastrutture di Trasporto, Dipartimento viabilità e infrastrutture del Comune di Napoli, coordinato dal Prof. Ing. Ennio Cascetta. Il Piano viene incluso nella variante al PRG (Piano Regolatore Generale) della città metropolitana di Napoli del 2004, dando avvio alla pianificazione urbanistica integrata e dei trasporti, riconoscendo il cuore del sistema infrastrutturale provinciale e regionale, non solo in termini concreti per l'apertura delle maggior parte delle nuove stazioni e la messa in esercizio delle nuove linee, ma anche per la visibilità ricercata dall'amministrazione mediante il progetto delle stazioni dell'arte, affidando ai maggiori nomi dell'architettura nazionale e internazionale la sistemazione delle nuove stazioni, avvalendosi del coordinamento del critico d'arte Achille Bonito Oliva³.

Il cantiere di una metropolitana è una presenza che sconvolge per anni la vita di tutta l'area in cui sorge, per questo motivo Metropolitana di Napoli SpA, la società concessionaria per la realizzazione della linea 1, si è posta il problema di cosa lasciare una volta chiuso il cantiere, soprattutto in zone dove i lavori si erano innestati in un contesto di profondo degrado, non era certo pensabile rifare tutto come prima. Così, al di là di quanto era stato fatto sotto terra, le stazioni della metropolitana sono diventate una importante occasione di riqualificazione urbana, oltretutto, all'insegna dell'arte contemporanea, perché così sono state concepite le stazioni inserite nell'ambizioso progetto delle Stazioni dell'Arte.

Il sistema stazioni (linea uno della metropolitana di Napoli) può essere definito come luogo di connessione in grado di innescare una profonda relazione con l'ambiente insediativo circostante, una parte della città che ha un importante ruolo nell'organizzazione urbana, uno spazio pubblico mediante il quale l'architettura deve risolvere il problema dei flussi e nel quale l'utente può confrontarsi con funzioni diverse e connesse all'attività di trasporto, un insieme di attività che coinvolgono diverse categorie di attori ed utenti. Il ruolo del Trasporto Pubblico Locale in tal caso subisce un profondo mutamento, avviando un processo integrato atto non solo a fornire un livello di

servizio soddisfacente alla mobilità interna alla città e nei suoi collegamenti con l'area metropolitana, rendendo accessibili le diverse funzioni e i diversi luoghi urbani; ma anche a migliorare la qualità e la vivibilità dell'ambiente fisico ed urbano con progetti di riqualificazione urbana, supportati da nuovi indirizzi di pianificazione urbanistica e territoriale con particolare riferimento al recupero delle periferie e alla riconversione degli insediamenti delle aree occidentale, orientale e settentrionale.

Il lavoro di ricerca si pone l'obiettivo, attraverso l'analisi dell'esposizione ai guasti, di analizzare nel tempo i livelli di vulnerabilità (propensione al danneggiamento) delle opere d'arte nel sistema stazioni e di verificare la compatibilità tecnica degli interventi di manutenzione, ma soprattutto di acquisire dati per un nuovo modello di conoscenza che possa supportare le scelte relative ad una programmazione efficace ed efficiente della manutenzione, con impatti positivi sul controllo tecnico-economico delle attività. Un ambito complesso di relazioni ambientali, economiche, culturali e sociali, tra i sub-sistemi e le loro componenti che necessitano di strumenti di supporto alle decisioni, dinamici ed innovativi, attraverso i quali valutare il livello di vulnerabilità del "sistema" stazioni ai fini della tutela di un bene dall'elevato valore intrinseco, cui viene affidato un ruolo sociale oltre che una funzione estetica. Ci troviamo di fronte ad un'architettura innovativa e "atipica", caratterizzata da elementi non standardizzati per i quali è impensabile un programma di gestione attraverso l'utilizzo di strumenti e procedure canoniche, ma diviene necessario redigere una banca dati statistica, fatta di "esiti" utilizzabili, occorre quindi effettuare una valutazione ex-post, mediante una attività analitica basata sul rilievo del danno subito attraverso l'analisi delle variabili di vulnerabilità.

La proposta si articola attraverso tre fasi distinte ma complementari tra loro:

- la conoscenza, attuata mediante l'elaborazione di una scrupolosa e attenta anagrafe, contestualizzata e strettamente correlata all'oggetto d'osservazione che sia descrittiva, tecnica e discretizzata per gestire il corpus di informazioni del caso in esame;
- la valutazione ex-post come strumento di supporto alle decisioni, scaturita dal rilievo del danno attraverso il quale è possibile valutare il livello di vulnerabilità delle opere d'arte all'interno del "sistema" stazioni;
- la gestione, attraverso l'attuazione del piano di manutenzione programmata, ha il compito di preservare un patrimonio di valore inestimabile in un contesto interessato da numerose variabili, un setting urbano analiticamente complesso legato alla multilateralità dell'oggetto d'osservazione (l'opera d'arte nel sistema stazioni).

Il piano di manutenzione rappresenta uno strumento idoneo all'elaborazione delle informazioni raccolte, finalizzate alla conservazione ed al riallineamento delle prestazioni a fronte dei fenomeni di degrado, prevedendo i possibili eventi di guasto attuando una politica di prevenzione laddove possibile; per l'attuazione del piano sono stati messi in campo gli strumenti tipici della previsione sotto forma di schede opportunamente elaborate. Il primo passo è consistito nella redazione dell'anagrafe⁴, elaborato cardine dell'area della conoscenza, sia per l'ambito spaziale "stazione" che per le opere d'arte in esse presenti. La costruzione dell'anagrafe descrittiva, tecnica e discretizzata, costituisce uno degli elaborati dell'area della conoscenza, in grado di formalizzare, organizzare, conservare e trattare il corpus di informazioni necessarie a descrivere la consistenza e

le caratteristiche tecniche dell'oggetto d'osservazione. Essa avviene attraverso la predisposizione di una scheda che è stata strutturata assumendo come riferimento i contenuti della norma UNI 10874:2000⁵ previsti per la redazione delle schede identificative dei beni immobili. Nella prima parte sono contenuti i dati localizzativi ed identificativi delle stazioni ed una descrizione relativa al contesto e agli elementi spaziali/funzionali caratterizzanti. Nella stessa scheda è stato individuato il sistema funzionale/spaziale definito secondo la norma UNI 10838:1999⁶. Per completare il processo di conoscenza si ritiene opportuno redigere un elenco puntuale delle opere d'arte presenti all'interno delle singole stazioni, dei loro autori, del materiale e delle tecniche di realizzazione utilizzate, nonché la collocazione in ambito spaziale/funzionale e la definizione dell'elemento tecnico di supporto. L'elenco, inteso quale strumento metodologico di base a fini manutentivi, risponde all'imprescindibile necessità di archiviare, trattare e veicolare grandi quantità di dati utili alla conoscenza del sistema edilizio, finalizzata all'elaborazione di strumenti operativi per la pianificazione e la programmazione delle attività gestionale. I dati in esso contenuti potranno essere implementati sulle base di sopraggiunte esigenze gestionali, garantendo un costante aggiornamento ed attualizzazione delle informazioni. Data la notevole eterogeneità tipologica del consistente corpus di informazioni relativo alle opere d'arte in esame, è necessario avvalersi di strumenti di rigorosa catalogazione assimilabili ad una sorta di dizionari con le voci codificate, il cui uso ha il fine di *normalizzare* il linguaggio degli operatori e di veicolare in maniera spedita le informazioni. L'adozione di un rigoroso sistema di codifica numerica nasce con l'identificativo (Id) delle stazioni, implementato con l'elemento spaziale delle stesse e la relativa opera d'arte in esso collocata. Le informazioni, suddivise per classi omogenee di dati, sono definite ricognitori. Si tratta, di un vero e proprio "lessico" in grado di costruire un repertorio di voci, fondamentale per rendere funzionale il piano di manutenzione. Queste check-list codificate supportano l'attività di acquisizione delle informazioni non solo in fase prettamente anagrafica, ma nell'intero iter manutentivo, coinvolgendo anche l'analisi del guasto e quello programmatico della prassi gestionale (in questo caso avremmo anche codici alfanumerici). Da qui la necessità di progettare una codifica del tipo "aperto", in grado di implementare il livello di dettaglio dei dati, mantenendone invariata la struttura.

Redatta un'anagrafe rigorosa e puntuale si procede con la valutazione del danno (ex-post) intesa come insieme di attività analitiche ed interpretative volte ad esprimere un giudizio sui risultati raggiunti in base a degli obiettivi prefissati. Anche in questo caso è stato necessario redigere una schedatura mediante la quale è stato possibile rilevare lo stato di conservazione delle opere d'arte; inoltre, è stato opportuno elaborare uno strumento innovativo sotto forma di schede mettendo in risalto quelle che sono le variabili di vulnerabilità Predisponenti e aggravanti⁷. E' necessario evidenziare che la valutazione del guasto risulta estremamente complessa fra parametri disomogenei, in genere affrontata per confronto tra singoli indicatori. Le relazioni tra cause e fenomeni di degrado o guasto rilevati possono risultare, infatti, di non semplice individuazione in quanto, il concorrere di più fattori può provocare l'insorgere di uno stesso fenomeno di degrado, oppure che i guasti possono risultare tra loro legati da un processo a catena. Inoltre, le forme del degrado possono essere condizionate dall'insorgere di fattori accidentali, difficilmente prevedibili, o dalla presenza di cause dirette, condizioni di predisposizione e condizioni aggravanti, tali che, a

secondo della loro combinazione, producono differenti degradi. L'analisi delle cadute prestazionali è stata effettuata, inoltre, in relazione alle classi di esigenza, così come definite dalla norma UNI 8290:1981⁸, ovvero l'esplicitazione dei bisogni dell'utente finale (sia esso "utente del solo TPL" o turista) tenendo conto dei vincoli che l'ambiente "stazione" pone nei confronti delle opere d'arte. La necessità di una corretta strategia di gestione è motivata dall'interesse di preservare il valore di un inestimabile patrimonio artistico collocato in un luogo altamente vulnerabile, pertanto, viene elaborato un piano di manutenzione dedicato, in cui sono presenti le variabili legate all'unicità del bene.

La gestione delle variabili di vulnerabilità costituisce uno strumento di intervento, secondo il principio di conservazione delle opere d'arte, finalizzato all'ottimizzazione delle attività manutentive scaturite da un'analisi del guasto differenziata in base alle cause predisponenti ed aggravanti di vulnerabilità secondo due aspetti: il primo relativo alla compatibilità dell'intervento; il secondo relativo all'assenza di cicli di manutenzione programmata in tempi utili, nel caso di fenomeni prevedibili e conosciuti. Il contributo che questo strumento fornisce è riscontrabile nell'attuazione di strategie di manutenzione preventiva, fondate sull'analisi, in alcuni casi statistica, della propensione al danneggiamento delle opere d'arte per effetto di azioni esterne e condizioni endogene in relazione all'ambito spaziale/funzionale nel quale sono collocate. L'analisi delle variabili di vulnerabilità risulta, pertanto, la via più adeguata per la definizione del complesso sistema di variabili organizzative, tecniche ed economiche che interagiscono ai fini della conservazione del patrimonio artistico delle stazioni garantendo un controllo costante sui singoli processi e sulle loro interazioni.

Il piano di manutenzione si presta quale strumento idoneo per l'elaborazione delle informazioni raccolte in precedenza finalizzate alla conservazione ed al riallineamento delle prestazioni a fronte di fenomeni di degrado. Il suo compito è di prevedere i possibili eventi di guasto delle opere d'arte e innescare una serie di procedure atte alla loro prevenzione. Per l'attuazione del piano sono state redatte apposite schede di manutenzione. Le Schede Cliniche atte a riportare tutte le informazioni sulle attività manutentive da praticare, costituiscono il primo momento decisionale del piano di manutenzione programmata. La scelta delle possibili strategie di intervento, in funzione della politica manutentiva, conduce alla definizione analitica degli interventi e delle ispezioni per ciascuna opera d'arte, distinguibili in:

- manutenzione programmata, eseguibile in accordo con un piano temporale stabilito;
- manutenzione non programmata, svolta solo dopo avere ricevuto indicazioni sullo stato dell'elemento o componente tecnico.

L'individuazione dell'intervento manutentivo scaturisce dall'analisi delle variabili di vulnerabilità; oltre ad individuare l'intervento si mette in evidenza la frequenza differenziata scaturita dalla vulnerabilità dell'opera d'arte nel sistema stazione, le tempistiche, l'analisi dei costi unitari di intervento e l'interferenza con l'utenza; mentre nell'ultima parte, si riportano le informazioni relative alla Ispezione/controllo/monitoraggio, in modo da restituire in maniera sintetica, ma esaustiva, tutte le informazioni (di ritorno) in funzione delle quali è possibile "calibrare" il piano di manutenzione rendendolo dinamico e continuativo, garantendo l'aggiornamento in *real time*. Sulla

base delle informazioni contenute nelle schede sono stati elaborati scadenziario e cronoprogramma; nel primo sono state individuate, per ciascuna opera d'arte, le attività previste per un monitoraggio ed un'azione manutentiva da "effettuarsi in continuità"; mentre nel secondo, concepito in forma di quadro sinottico degli interventi, si evidenzia la loro cadenza temporale, determinando un prospetto delle attività che si ripetono ogni mese in una sorta di agenda operativa.

Il lavoro di ricerca assume come presupposto fondamentale per l'attività di programmazione, la capacità previsionale, elemento innovativo in una impostazione strategica della manutenzione; la natura fisica delle opere d'arte, il grado di riparabilità, riproducibilità⁹, sostituibilità connessi a tali interventi, guideranno il "gestore" a scegliere la politica manutentiva e le strategie in grado di sostenerla. Il risultato è la definizione di una strategia di gestione, mediante l'elaborazione del piano di manutenzione programmata, che trasforma esperienze episodiche, non assimilabili a procedure standardizzate, in processi scientifici e di controllo di gestione. In assenza di documentazione si è ricostruita un'anagrafe puntuale, una banca dati di esiti caratteristici attraverso cui si è reso possibile ottenere gli strumenti di gestione della manutenzione; giungendo, in conclusione, alla definizione di uno strumento programmatico in grado di attuare strategie di prevenzione con tempistiche differenziate rispetto ai comuni canoni manutentivi.

Note

¹Società partecipata del comune di Napoli a capitale interamente pubblico. Dal 1 novembre 2013 è stata costituita la società unica ANM S.p.A. nata dalla fusione di Metronapoli e ANM.

²PCT, approvato dal Consiglio Comunale il 18 marzo 1997 con Delibere nn. 90 e 91.

³Critico d'arte, docente di storia dell'arte contemporanea alla facoltà di architettura dell'Università La Sapienza di Roma, organizzatore e curatore di numerose mostre, fondatore del movimento artistico denominato Transavanguardia al quale aderiscono numerosi pittori e scultori; coordinatore artistico del progetto "le stazioni dell'Arte" della metropolitana di Napoli.

⁴Insieme sistematico delle informazioni necessarie a descrivere la consistenza e le caratteristiche tecniche degli edifici, supportato da un opportuno metodo di classificazione e codifica degli stessi edifici e delle loro componenti tecnologiche ed ambientali. – Glossario del Facility Management, S. Curcio e C. Talamo

⁵NORMA UNI 10874:2000. Criteri di stesura dei manuali d'uso e manutenzione. La norma definisce contenuti e criteri per la stesura dei manuali relativi ai servizi di manutenzione degli immobili con riferimento ad ogni componente edilizio, al fine di guidare o supportare le parti coinvolte.

⁶ NORMA UNI 10838:1999, Terminologia riferita all'utenza, alle prestazioni, al processo edilizio e alla qualità edilizia. La norma contiene i termini e le definizioni relative alla qualità edilizia nei suoi aspetti generali e in quelli specifici: ambientali, funzionali, spaziali, tecnologici, tecnici, operativi e gestionali.

⁷Predisponenti sono quelle insite dell'oggetto d'osservazione, legate alla fase progettuale, al materiale ed al ciclo di vita utile dell'elemento in questione; le aggravanti sono quelle relazionate al contesto in cui l'opera è collocata, sia esso sociale, geografico o di accessibilità.

⁸UNI 8290:1981- parte II, Analisi dei Requisiti.

⁹ Quando si parla di "opera d'arte" bisogna tener presente il valore intrinseco legato all'"unicità" dell'opera stessa e quindi l'irriproducibilità, per le quali bisogna adottare strategie preventive e di conservazione.

Bibliografia e Sitografia

Caterina G. e Fiore V. (2005). La manutenzione edilizia e urbana: Linee guida e prassi operativa, prima edizione. Napoli: Esselibri Simone.

Caterina G., a cura di (2006). Per una Cultura Manutentiva – Percorsi didattici esperienze applicative di recupero edilizio e urbano-. Napoli: Liguori editore.

Leonardi R. e Nanetti R. (2008). La sfida di Napoli: Capitale Sociale, Sviluppo e Sicurezza. Milano: Editore Guerini e Associati.

Fusco Girard L. e Nijkamp P. (2004). Energia, bellezza, partecipazione: la sfida della sostenibilità - Valutazioni integrate tra conservazione e sviluppo. Milano: Franco Angeli.

Fiore V. a cura di (2007). La cultura della manutenzione nel progetto Edilizio e Urbano, convegno nazionale, Siracusa 24-25 maggio 2007. Siracusa: Editore Lettera Ventidue.

Caterina G. "Introduzione" in Rigillo M. (2008). La gestione delle aree urbane costiere, (I), pp. IX-X. Napoli: Liguori Editore.

Landolfo R. Losasso M. Pinto M.R. (2012). Innovazione e sostenibilità negli interventi di riqualificazione edilizia best practice per il retrofitte la manutenzione. Firenze: Alinea.

Viola F. (2004). Ferrovie in città. Luoghi e architetture nel progetto urbano. Roma: Officina edizioni.

Cascetta E. (1998). Teoria e metodi dell'ingegneria dei sistemi di trasporto. Torino: UTET.

Caterina G. in: C. Grimellini (a cura di) (2000). "Riabitare i conventi", Indicatori di vulnerabilità ambientale: indicatori per una strategia operativa. Napoli: Clean.

Caterina G., Attaianese E., Fiore V., Pinto M.R. (1996). Indicatori di vulnerabilità ambientale: indicazioni per una strategia operativa. Napoli: Edizioni Graffiti.

- G. Caterina, S. Viola, D. Diano, T. Napolitano, R. Bozzella, (2012). CRITICAL REASSESSMENT IN PORT CITIES' MAINTENANCE PLAN. Napoli: Bollettino del Dipartimento di Conservazione dei Beni Architettonici ed Ambientali, Università degli Studi di Napoli "Federico II".
- F. Boschi, D. Pini (2004). Stazioni ferroviarie e riqualificazione Urbana, vol. 2. Bologna: Editrice Compositori.
- R. Di Stefano (1983). John Ruskin interprete dell'architettura e del restauro. Napoli: Edizioni Scientifiche Italiane.
- G. Caterina, M.R. Pinto - a cura di - (1997). Gestire la qualità nel recupero edilizio e urbano. Rimini: Maggioli.
- E. Camerlingo (2000). Le stazioni come occasione di riqualificazione urbana in AA.VV., La metropolitana di Napoli. Nuovi spazi per la mobilità e la cultura. Napoli: Electa.
- E. Cascetta (2005). La sfida dei trasporti in Campania: un sistema integrato per la mobilità sostenibile. Napoli: Electa.
- Comune di Napoli (1997). Piano Comunale dei Trasporti. Relazione.
- Comune di Napoli (2003). Piano delle 100 stazioni. Relazione.
- Regione Campania, Assessorato ai Trasporti e Viabilità (2001). Metropolitana Regionale. Progetto di Sistema. Relazione. Napoli: Metrocampania.
- Regione Campania, Assessorato ai Trasporti e Viabilità) Sistema Regionale Ferroviario (17/12/2001 delibera n. 6090/2001) Reti e Nodi del Servizio di Metropolitana Regionale – Allegato B. Napoli: Bollettino Ufficiale della Regione Campania.
- Regione Campania, Assessorato al Governo del Territorio (2006). La Pianificazione Territoriale in Campania. Napoli: Il Denaro Libri.
- Carta della Mobilità (2007) Metronapoli S.p.A..
- Bilancio di Sostenibilità (2011) Metronapoli S.p.A..
- E.Cascetta, B. Montella (Responsabili) (2002). PROGETTO DI RILEVANTE INTERESSE NAZIONALE, Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca - Linee Guida per la programmazione dei servizi di Trasporto Pubblico Locale. Reggio Calabria: Laruffa Editore.
- B. Borlini, F. Memo (2009). Ripensare l'accessibilità urbana - PAPER II, redatto nell'ambito del progetto "La diffusione delle innovazioni nel sistema delle amministrazioni locali" realizzato da Cittalia su incarico del Dipartimento della Funzione Pubblica.
- S. Curcio, C. Talamo (2013). Glossario del facility Management. Milano: EdiCom.
- D. Diano (2009). Il Recupero delle Stazioni del Sistema di Metropolitana Regionale in Campania - Università degli studi di Napoli Federico II, Dottorato di Ricerca in Recupero Edilizio e Ambientale - Tesi di dottorato, XXI ciclo.
- E. Cascetta e B. Gravagnuolo (a cura di) (2014). "La Metropolitana e il futuro delle città", atti del convegno. Napoli: Clean Edizioni.
- R. Di Giulio. (2003). Manuale di manutenzione edilizia - valutazione del degrado e programmazione della manutenzione. Rimini: Maggioli editore.
- C. Talamo (1993). Manutenzione in edilizia. Rimini: Maggioli editore.

<http://www.metro.na.it>

<http://www.metropolitanadinapoli.it>

http://it.wikipedia.org/wiki/Metropolitana_di_Napoli

<http://www.danpiz.net>

<http://www.comune.napoli.it>

* Architetto; Dottore di ricerca in Metodi di Valutazione per la Conservazione Integrata, Recupero, Manutenzione e Gestione del Patrimonio Architettonico, Urbano ed Ambientale.

Il patrimonio culturale della città di La Plata in Argentina: analisi e valorizzazione

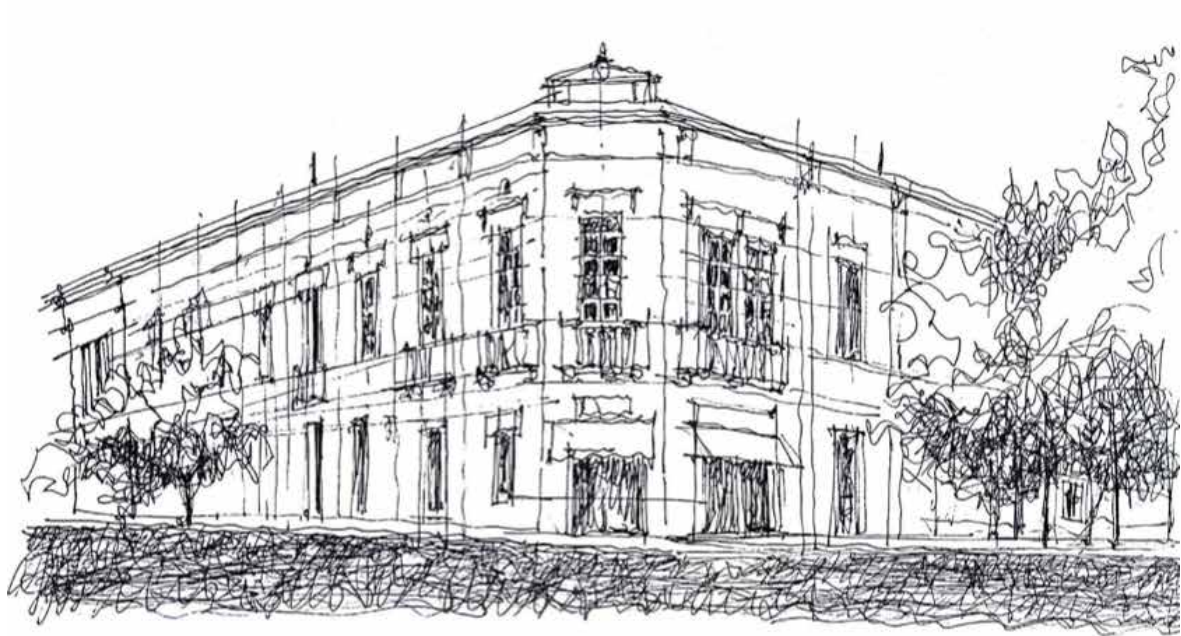
Fabiana Carbonari*, Emanuela Chiavoni**

Parole chiave: Analisi, Valorizzazione, Patrimonio culturale, Città di La Plata, Argentina

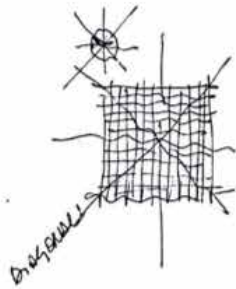
Il contributo si è posto l'obiettivo di esporre il significato che ha avuto la partecipazione italiana nella conformazione del paesaggio urbano della città argentina di La Plata, nuova capitale della Provincia di Buenos Aires dal 1982. Situata a sessanta chilometri circa dalla *Capital Federal* della Repubblica Argentina, la sua creazione è il prodotto della politica nazionale della città di Buenos Aires, ex capitale della provincia dall'omonimo nome. La classe dirigente considerò la sua creazione come uno strumento di pace e un contributo alla crescita nazionale dopo la sanguinosa rivoluzione degli anni Ottanta tra l'interno della repubblica e i *porteños*ⁱ. Dotare la Provincia di Buenos Aires di una nuova capitale fu un atto di volontà politica che metteva fine al conflitto fra "*porteños e provinciani*" per i grossi benefici che derivavano dalla dogana. La creazione della nuova Capitale avvenne in un determinato momento storico segnato, a livello nazionale, soprattutto, dall'espansione economica e dalla trasformazione politica in Repubblica Argentina. Il caso è di particolare interesse perchè La Plata è una delle pochissime città create ex-novo, pianificata e costruita da zero in America ed è anche il primo caso in Argentina nel periodo democratico. Infatti, alla fine del XIX secolo si registrò qui un significativo movimento migratorio proveniente dall'Europa e, soprattutto gli italiani ebbero un ruolo significativo prendendo parte alla costruzione della città di La Plata.

Nel 1884 quasi il 50 % della popolazione della città era di origine italiana e vi fu grande partecipazione nel settore dell'architettura; professionisti di origine italiana o formati "all'italiana" furono coinvolti nelle decisioni politiche e presero parte alla progettazione di molti edifici pubblici e privati. Notevole fu anche il ruolo degli imprenditori edili e dei numerosi lavoratori impegnati nel processo della costruzione, come operai, muratori ed artigiani.

Così, nei suoi primi cinquanta anni di vita, nel periodo che va dalla fondazione della città fino alla sua decadenza nel 1930, la progettazione e la realizzazione della città di La Plata è stata affrontata da molti lavoratori italiani. L'impianto planimetrico di questa nuova città si è basato su un progetto fondazionale che si proponeva di risolvere le questioni fondamentali sia a livello urbano che a livello architettonico; l'aspetto funzionale con la possibilità di gestire la vita cittadina della popolazione da una parte, e l'idea di immagine urbana caratterizzata dall'ordine gerarchico tra palazzi pubblici e case private, dall'altro. Questa situazione si ritrova osservando gli edifici di abitazioni che spesso sono stati allineati sui marciapiedi, i palazzi pubblici, sono stati disposti, generalmente, in una posizione centrale, mentre le aree verdi, i parchi e i giardini, si trovano principalmente in una posizione perimetrale (Fig.1. fig.2, fig.3, fig.4, fig.6).



SCHIZZO PROSPETTICO DALLA STRADA



SCHIZZO PLANIMETRICO
CON STRADE E PARCHEGGIO

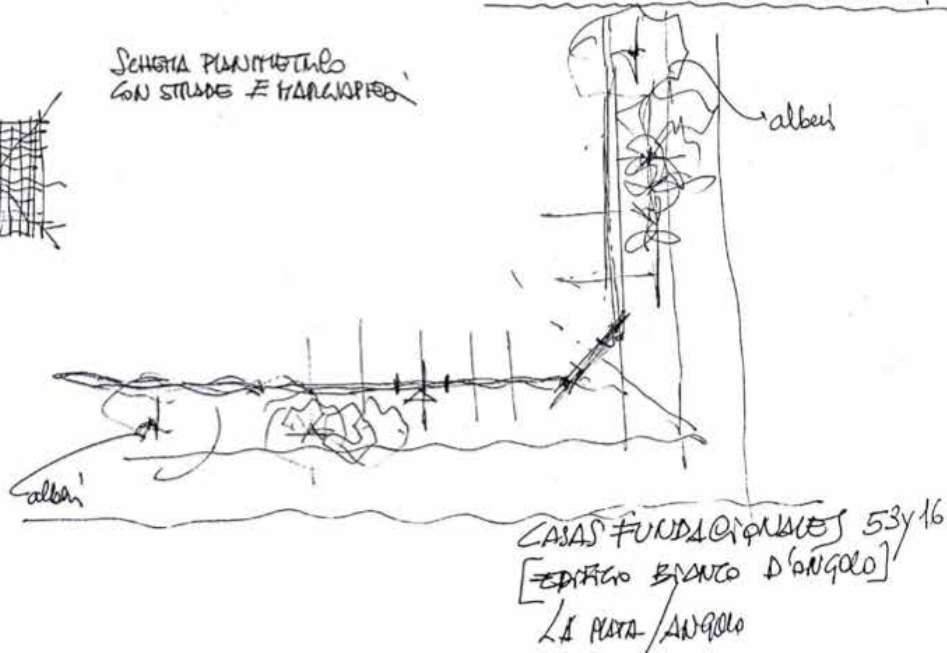


Fig.1 La Plata, 2017. Case Fondazionali 53y16, schizzo prospettico dal vero, disegno E.Chiavoni



Fig.2 La Plata, 2017. Incrocio 47 e 3, schizzo prospettico dal vero, disegno E.Chiavoni



Fig.3 La Plata, 2017. Palazzo Campodonico, schizzo prospettico dal vero, disegno E.Chiaconi



Fig.4 La Plata, 2017. Strade 5 e 43, schizzo prospettico dal vero, disegno E.Chiavoni

Questa situazione è stata modificata dopo il cinquantesimo anniversario della città ed oggi ci sono solo pochi settori urbani che riflettono ancora quella originaria realtà. Contestualmente la città si è arricchita anche di molti edifici moderni; specialmente negli anni '30 attraverso la partecipazione degli ingegneri e, negli anni successivi (anni 1960 e 1970) con la nuova ondata di architetti laureati anche alla *Facultad de Arquitectura de la Universidad Nacional de La Plata*. Prima di questo periodo è stata costruita *la famosa Casa Curutchet*, opera progettata da *Le Corbusier* nell'anno 1949 ma realizzata per corrispondenza dall'architetto Amancio Williams (fig.5).



Fig.5 La Plata, 2017. Casa Curutchet , schizzo prospettico dal vero, disegno E.Chiavoni

Il paesaggio urbano e gli edifici della città di La Plata rappresentano anche la testimonianza della partecipazione italiana al processo di crescita della città e possono essere considerati, nell'ottica attuale, come un ricco bene culturale complesso da salvaguardare. Questo interessante patrimonio è stato, infatti, fino ad oggi, poco analizzato e indagato e, purtroppo, rischia di essere stravolto e di andare perduto. La prima fase di studio di questa ricerca è stata mirata alla sua conoscenza e

sono state svolte operazioni di disegno, di rilievo, di censimento e catalogazione finalizzate sia alla comprensione dei vari aspetti urbani ma anche alla divulgazione di tutte le informazioni raccolte. La diffusione interattiva dei materiali inerenti i beni culturali assume sempre un ruolo privilegiato nell'osservatorio per la conoscenza e per l'analisi finalizzata alla tutela della città, perché consente di instaurare un dialogo tra la storia e la contemporaneità suggerendo interessanti proposte di valorizzazione per il futuro.

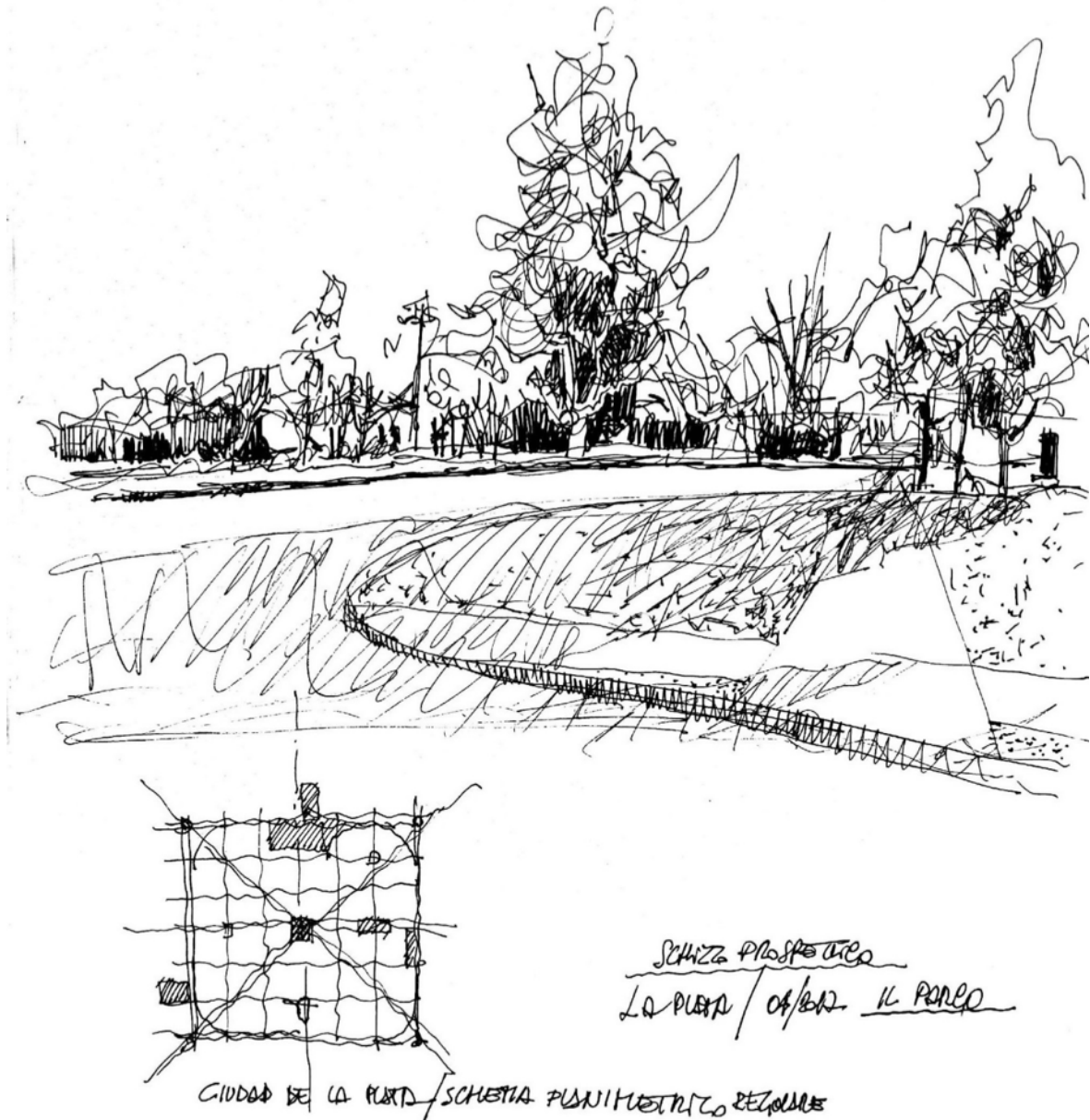


Fig.6 La Plata, 2017. Schizzo prospettico del parco; rappresentazione dal vero, disegno E.Chiavoni

Con questi presupposti e con l'obiettivo anche di coinvolgere la comunità cittadina è stato aperto sullo studio della città di La Plata un dibattito culturale tra docenti di diversi paesi ed impegnati in diversi settori disciplinari; dalla storia dell'architettura al disegno, dal rilievo architettonico al rilievo ed alla rappresentazione urbana. In questo contributo viene riportata esclusivamente una parte delle

rappresentazioni grafiche dirette svolte durante la campagna di disegno dal vero nelle varie parti della città di La Plata. In questo senso, le diverse raffigurazioni e tutte le informazioni possono offrire un contributo alla conoscenza sia per gli studiosi delle tematiche specifiche sia per gli operatori che lavorano nel settore, ma anche per i cittadini che vivono e si rapportano quotidianamente con i diversi quartieri della città.

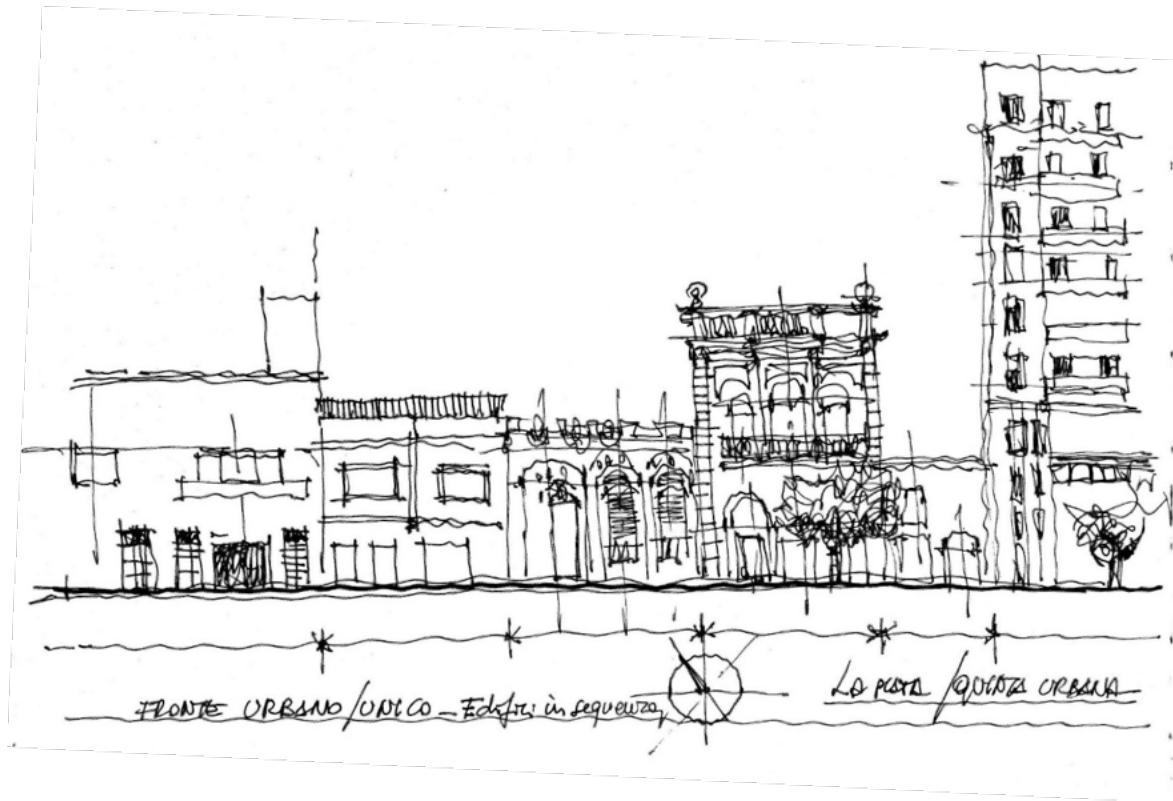


Fig.7 La Plata, 2017. Strada 47 e 3, proporzionamento a vista della quinta urbana, disegno E.Chiavoni.

L'obiettivo della ricerca è stato quello di far interagire le informazioni provenienti da fonti diverse: la documentazione storica, come ad esempio i disegni di archivio con le diverse rappresentazioni grafiche, la documentazione fotografica storica da confrontare con i dati acquisiti di rilievo, i disegni e la documentazione fotografica dello stato di fatto.

La salvaguardia degli spazi urbani e del costruito con il richiamo alla memoria e alla storia della società che esso rappresenta passa necessariamente attraverso le operazioni di divulgazione interattiva riscontrando che, i principali vantaggi dell'odierna archiviazione elettronica dei documenti e della loro conservazione, sono la rapidità nel reperimento di tutte le informazioni e, più in generale, lo scambio ed il miglioramento dell'efficienza e dell'organizzazione.ⁱⁱ

Molte sono le esperienze, sia nel settore della ricerca che in ambito di formazione, svolte per arrivare alla comprensione dell'identità culturale dei luoghi per il riconoscimento e la rappresentazione dell'identità urbana; sia riscontrabile nelle emergenze architettoniche più significative, come palazzi, scuole, musei, chiese, sia nelle parti più periferiche della città caratterizzate da edilizia minore.ⁱⁱⁱ

L'analisi, l'interpretazione e tutte le riflessioni critiche che ne scaturiscono sono un percorso per arrivare alla conoscenza dei valori materiali, estetici, storici, simbolici e sociali che rappresentano i beni culturali, e conducono alla promozione di azioni utili per migliorare la qualità della vita di una comunità.

Siamo consapevoli che questi atti necessitano di un'azione di lunga durata che si traduce spesso in molteplici operazioni; il processo unisce informazioni razionali e spirituali che coinvolgono il pensare, il sentire ed il fare. La finalità primaria è quella di conoscere per orientare e per dare valore e significato alla realtà urbana; tutte azioni fondamentali per costruire nuove visioni, dare nuovi sensi e sentirsi partecipi di un preciso luogo per progettare la tutela e la sua valorizzazione.

Note

ⁱ Gli abitanti della città di *Buenos Aires* erano chiamati *porteños*, mentre gli abitanti della provincia di *Buenos Aires* erano chiamati *bonaerenses*.

ⁱⁱ La *Cátedra Libre de la Universidad Nacional de La Plata "Patrimonio y educación"*, ad esempio, compie da anni un ruolo importante come luogo di dibattito e riflessione sul patrimonio culturale della città di La Plata nel settore dell'educazione.

ⁱⁱⁱ *"Registros, un (Re) Conocimiento del Paisaje Urbano Arquitectónico de La Plata desde la Teoría y la Praxis"* Escuela de Verano 2016

Bibliografia

Carbonari F. (2016), *Presencia italiana en la conformación del paisaje urbano fundacional de la ciudad de La Plata (1882-1932)*. Editorial: Servicio de Difusión de la Creación Intelectual de la Universidad Nacional de La Plata (SEDICI). <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/54833>

Carbonari F. (2013), *Conoscenze e pratiche d'origine italiana nella costruzione del patrimonio architettonico di La Plata-Conocimientos y las prácticas de origen italiano en la construcción del patrimonio arquitectónico de La Plata*. In *Contributi italiani all'architettura argentina. Progetti e opere tra il XIX e il XX secolo-Aportes italianos a la arquitectura argentina. Proyectos y obras en los siglos XIX y XX*, Stefania Tuzi, Mario Sabugno (a cura di), Dei Tipografia genio Civile, Collana Architettonica n.1, 2013, ISBN 978-88-496-0504-4, pp. 141 a 148.

Carbonari F. (2012) *La città di La Plata, La ciudad de La Plata in Presencia Italiana en Argentina. Valoración y difusión interactiva de los Bienes Histórico Arquitectónicos. Presenza italiana in Argentina. Valorazione e diffusione interattiva del Patrimonio Architettonico*. Compiladoras: Arqs. Emanuela Chiavoni y Michela Cigola. Editor: Francesco Ciolfi, Tipógrafo, Editore, Libraio. Cassino, Italia. ISBN 978-88-86810-67-8. pp. 11 a 16.

Chiavoni E., Carbonari F. (2015), *La "Casa Chorizo" en Argentina. Conocimiento y documentación para la salvaguardia del patrimonio arquitectónico (The "Chorizo House in Argentina. Knowledge and documentation for architectural heritage's safeguard)* in *III Congreso Internacional sobre Documentación, Conservación, y Reutilización del Patrimonio Arquitectónico y Paisajístico (ReUSO)*, Editorial Universitat Politècnica de Valencia, Valencia (Spagna) 2015, ISBN 978-84-9048-386-2, pp.905-912

Chiavoni, E. (2000) *Il ruolo del rilevamento a vista nell'analisi dell'architettura*, in M. Docci (a c. di), *Strumenti didattici per il rilievo: Corso di strumenti e metodi per il rilevamento dell'architettura*, Gangemi Editore Roma pp. 22-29.

Chiavoni E., Cigola M. (2014), *"La casa Curutchet di Le Corbusier a La Plata. Lettura attraverso il disegno"* in *Italian Survey & International Experience*, P. Giandebiaggi e C. Vernizzi Eds., 36° Convegno Internazionale dei docenti della rappresentazione UID, Parma 18-20 settembre 2014, Gangemi Editore Roma, ISBN 978-88-492-2915-8, pp. 611-618

Docci M., Chiavoni E. (2013), *Presenza italiana in Argentina. Valorizzazione e diffusione interattiva dei beni storici architettonici* in *Contributi italiani all'architettura argentina. Progetti e opere tra il XIX e il XX secolo. Aportes italianos a la arquitectura argentina. Proyectos y obras en los siglos XIX y XX*, Stefania Tuzi, Mario Sabugno (a cura di), Dei Tipografia genio Civile, Collana Architettonica n.1, 2013, ISBN 978-88-496-0504-4, pp. 149-157

Carbonari F., Chiavoni E., Docci M., Gandolfi F., Gentile F., Ottavianelli A. (2016), *"Obras realizadas por los constructores italianos en La Plata entre 1918 y 1945. Arquitectura, análisis y dibujo"* in *Le ragioni del Disegno. The reasons of Drawing. Pensiero, Forma e Modello nella Gestione della Complessità. Thought, Shape and Model in the Complexity Management*, 38° Convegno internazionale dei docenti delle discipline della rappresentazione, XII Congresso Unione Italiana per il Disegno, Firenze 15-16-17 settembre 2016, Gangemi Editore, Roma 2016, ISBN 978-88-492-3295-0, pp. 145-150

Docci M., Chiavoni E. (2017), *Saper leggere l'architettura*. Laterza, Bari, ISBN 978-88-581-2592-2

*Architetto, Professore ordinario Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Arquitectura y Urbanismo. Laboratorio de Experimentación Gráfica Proyectual del Habitar –L'egraph- Argentina,

**Architetto, Professore associato, Università "Sapienza", Roma, Italia,. Facoltà di Architettura. Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura- Disdra- Italia

Cultura a servizio della politica: aspetti critici nella pratica di Istanbul città creativa

Irene Chini*

Parole chiave: città creativa, rigenerazione urbana, Istanbul, Capitale Europea della Cultura, Istanbul2010

Nell'ultimo ventennio, la cultura ha occupato un ruolo sempre più decisivo nelle politiche e nei processi di sviluppo urbano, tanto da trasformare la dimensione culturale e creativa da elemento accessorio delle città a vero e proprio strumento di rigenerazione urbana e sviluppo economico e sociale (Bianchini e Parkinson, 1993). Complici di questo rilancio sono stati l'avvento della globalizzazione, il deficit cronico delle finanze pubbliche e la profonda trasformazione dei centri urbani che hanno abbandonato una produzione manifatturiera a favore di un'economia di servizi (Richard e Wilson, 2006). I meccanismi di competizione interurbana sono stati incoraggiati e trasformati, come anche le misure adottate per valutare il successo di una città, che oggi si concentrano sui settori terziari della produzione – principalmente finanza, tecnologia e attività creative - con l'obiettivo di attrarre nuove risorse umane e finanziarie (Currid, 2006). Modificandosi le strategie economiche e gli obiettivi dell'investimento urbano, si è verificato un incremento delle politiche di competitività di tipo culturale e creativo, che perdono la loro valenza etica e identitaria, associandosi a un concetto astratto e strumentale di *città creativa*. Nonostante i numerosi tentativi di dare una definizione universale di cosa sia la città creativa¹, nella pratica si riduce ad una serie di requisiti che le città devono avere per fregiarsi questo appellativo, e che solitamente riguardano dotazioni di beni e infrastrutture (Comunian, 2011).

Ed è proprio assecondando queste pratiche, che la creatività inizia a essere legata alla *rigenerazione urbana* (Bianchini e Parkinson, 1993; Evans e Shaw, 2004; Griffiths, 1995), come forma d'innovazione che riconverte le strutture industriali dismesse e rifunzionalizza in chiave turistico-culturale i vuoti urbani, riattivando al contempo la vita sociale ed economica delle città. Questo modello può essere ricondotto a un processo di sviluppo urbano iniziato nel Regno Unito alla fine degli anni Ottanta e, che fino alla fine degli anni Novanta, è principalmente legato alla candidatura per la Capitale Europea della Cultura² - una delle città maggiormente citate come *best practice* è Glasgow insignita del titolo nel 1990. Imitando questi esempi, le città si sono rinnovate in termini di spazio, attività e immagine, attraverso progetti di rigenerazione dei *waterfront* e vecchie fabbriche volti alla creazione di strutture iconiche o *flagship project*³, ma che nella maggior parte dei casi ricade in una *riproduzione seriale* (Richard e Wilson, 2006) di strategie e formule comprovate di marketing urbano, *place branding* o *re-branding* (Bailey, Miles e Stark, 2004; Chapain e Comunian, 2009; Comunian e Sacco, 2006; Miles, 2005) che hanno un limitato effetto sul benessere città e

delle comunità locali. Si rivela, così, una forte contraddizione tra la città creativa vista in un'ottica astratta e la sua applicazione nello sviluppo urbano (Comunian, 2006; Ettliger, 2010; Gracia, 2004; Zukin 1985, 1999).

Pienamente in linea con questa strategia urbana, anche la città di Istanbul si è focalizzata sul grande evento per diventare una città di consumo culturale *moderna*. La programmazione della Capitale Europea della Cultura, ospitata dalla città turca nel 2010, può essere considerata un esempio di come il *framework* degli eventi culturali (e assieme ad esso, la cultura) può essere strumentalizzato e messo a servizio di visioni politiche nazionali, per legittimare un programma di trasformazioni urbane che nulla hanno che vedere con gli obiettivi del programma europeo. Il presente contributo vuole raccontare i limiti e gli effetti del *voler essere* una città creativa e quali sono state le politiche di rigenerazione urbana culturale promosse negli ultimi decenni dal partito neoliberale AKP⁴, tuttora al governo della Turchia. In particolare, sarà analizzata l'emblematica progettazione di Istanbul 2010 che ha messo in discussione la legittimità degli interventi che sono stati fatti nel nome della cultura e che hanno profondamente modificato il tessuto urbano della città.

La possibilità per Istanbul di candidarsi come città ospite della Capitale Europea della Cultura arriva nel 1999, con la decisione 1419/1999/CE⁵ del Parlamento e del Consiglio Europeo, che ha istituito un'azione comunitaria a favore di questa manifestazione per gli anni 2005-2019, dando la possibilità anche ai paesi terzi di candidarsi. L'ipotesi di ottenere questo titolo inizia a suscitare l'attenzione di un gruppo di ONG turche – identificato da questo momento come *Initiative Group* – che vede nella Capitale Europea della Cultura la possibilità di attivare una programmazione culturale che incoraggi la partecipazione attiva della società civile nel costruire la candidatura sui bisogni della città e dei suoi abitanti (Peklelsma, 2007). Fin da subito, il programma cattura l'attenzione dei commissari europei, soliti esaminare candidature per il titolo di Capitale Europea della Cultura controllate e indirizzate dalla municipalità o dal governo centrale. La proposta dell'*Initiative Group* punta su un approccio *bottom-up*, una modalità fino a quel momento poco sperimentata per la costruzione dell'evento. Anche nel caso di Istanbul, la candidatura è stata presentata formalmente dal Sindaco di Istanbul, ma forse per una mancanza d'interesse per il progetto culturale o per la *vision* delle ONG poco in linea con indirizzo politico generale, il governo turco nella prima fase di progettazione non si è interessato alla candidatura, lasciando grande autonomia all'*Initiative Group*.

La candidatura per la Capitale Europea della Cultura è stata presentata nel 2005: nel documento è enfatizzata la natura inclusiva del progetto che, attraverso la collaborazione tra società civile, settore privato e Stato, propone un processo decisionale innovativo, democratico e sostenibile. L'*Initiative group* identifica la cultura e le politiche culturali come uno strumento per agire sui problemi della città - povertà, basso tasso di alfabetizzazione, segregazione sociale, mancanza di un'identità comune, ecc. Proprio per questo motivo, il target principale dell'evento sono proprio gli abitanti e la loro partecipazione: le politiche culturali vengono reindirizzate verso la pratica della cittadinanza, il rafforzamento delle identità interculturali, processi d'inclusione, il tutto in parallelo con una "più tradizionale" attenzione alla conservazione e alla promozione del patrimonio e delle risorse culturali, il turismo e le industrie creative. Nell'Aprile del 2006 la commissione selezionatrice della Capitale Europea della Cultura 2010 sceglie Istanbul (insieme a Essen e Pécs). Il titolo della

candidatura *Istanbul: a city of the four elements*, metafora della convivenza di culture, minoranze etniche e diversità presenti in un'unica città, diventa la guida per raggiungere una rivitalizzazione culturale e sociale della città.

Il 2007 segna l'anno della svolta nella storia di Istanbul 2010: l'Assemblea Nazionale turca istituisce *Istanbul 2010 ECoC Agency*, un nuovo organismo pubblico, con autonomia legale e soggetto al diritto privato (non come un'agenzia governativa), creata con l'obiettivo di minimizzare l'istituzionalizzazione, dare spazio alle organizzazioni locali e «planning and managing the activities for preparing Istanbul as European Capital of Culture by 2010 and coordinating the joint efforts of public bodies and institutions in order to realize this goal» (www.istanbul2010.org). Rapidamente l'agenzia si evolve in un'organizzazione complessa, con diversi dipartimenti responsabili di ciascun settore dell'evento (arte, musica, film, trasformazioni urbane, ecc.) e in base alla legge n. 5706 del 02/11/2007 si decide che sarebbe dipesa direttamente dall'ufficio del Primo Ministro, legandosi inequivocabilmente alla visione politica dell'AKP. Il risultato dell'istituzione di quest'agenzia è stato la creazione di un'ulteriore burocrazia che ha limitato il ruolo e l'influenza delle associazioni locali – fino ad escluderle completamente dall'organizzazione –, definiti dalla Commissione Europea come l'aspetto più prezioso e unico della candidatura di Istanbul (Hein, 2010). Ogni decisione sulla Capitale Europea della Cultura, come anche la scelta dei progetti da finanziare, passa dalla società civile alle autorità governative; di conseguenza, i membri dell'*Initiative Group* si dimettono dal comitato dell'evento e interrompono la collaborazione con l'Agenzia.

L'organizzazione si spacca e si formano due gruppi contrapposti: a un estremo ci sono gli attivisti della comunità che percepiscono la cultura come uno strumento di trasformazione partecipativa e un'occasione per stabilire una governanza decentralizzata e trasparente. Come ha affermato Asu Aksoy, dimissionaria dopo l'appropriazione da parte del governo del programma dell'evento «[In Turkey] although they are chosen democratically, municipalities and local governmental bodies do not have organizing and facilitating roles in the cultural sector, and they do not create a platform for institutions and cultural actors or interact with each other. Rather, they chose to act as a monolithic parties with a singular cultural vision and play central decision-making roles [...] Istanbul 2010 can help to solve this structural problem and create new practices for negotiation between different actors, by creating discussion platforms where citizens seek common language to speak.» (Öner, 2010: 271). Allo schieramento opposto si posizionano i burocrati e i tecnocrati parte dell'*ECoC Agency*, che considerano gli interessi del governo centrale una priorità: l'evento è considerato come un diritto di nascita di Istanbul ed è concepito come uno strumento per brandizzare e promuovere la città, la sua storia e la sua cultura, togliendo dal quadro qualunque riflessione sulla creatività. La partecipazione democratica, fulcro della candidatura, diventa un obiettivo a breve termine e una facciata per la legittimazione e il raggiungimento della strategia di marketing urbano. C'è un ultimo gruppo, quello rappresentato dal settore culturale e privato, che assume all'interno del dibattito un ruolo più neutrale, giacché interessati alla promozione iniziative artistiche e culturali e allo sviluppo delle industrie creative, e che quindi continuano a collaborare con l'Agenzia.

Gli obiettivi del programma finale Istanbul 2010, ristrutturato completamente dall'Agenzia, sono fondamentalmente tre: restaurare il patrimonio artistico e culturale della città, promuovere

Istanbul a livello internazionale e rinforzare in senso di appartenenza dei cittadini alla propria città. Il bilancio destinato all'evento rivela il settore di maggior interesse: il 60% del budget dell'evento, quasi 300 milioni di Lire turche (all'incirca 125 miliardi di Euro), è stato utilizzato per i progetti di trasformazione urbana e il resto redistribuito tra gli altri dipartimenti dell'evento (Hein, 2010). Il 95% di questa cifra è stato stanziata direttamente dal Ministero dell'Economia turco.

Risulta evidente che il processo di europeizzazione e di trasformazione in *global city*, quindi, passa attraverso un drastico progetto di rinnovamento urbano che viene collegato dagli organizzatori all'evento europeo, ma che rispecchia e porta avanti gli interessi del governo. I progetti di trasformazione urbana, volti a costruire una città nuova e attrattiva, sono iniziata molto prima della Capitale Europea della Cultura, a partire dagli anni '80 quando l'integrazione della Turchia nella scena globale diventa un'idea concreta. Complice l'aumento del valore immobiliare – specialmente nei quartieri più antichi della penisola -, ogni parte della città è sottoposta a cambiamenti radicali che includono progetti residenziali, centri commerciali, nuovi uffici, centri culturali e moderne infrastrutture per attrarre nuovi turisti e nuovi investimenti (Aksoy, 2011).

E fin qui, niente di così distante dallo sviluppo urbano delle grandi città del mondo. Le numerose trasformazioni urbane che sono avvenute, e tuttora avvengono a Istanbul, però si caratterizzano per sfratti, demolizioni e violazione dei diritti civili degli abitanti. I progetti di riqualificazione si concretizzano nella demolizione e riedificazione degli edifici esistenti (solitamente informali e carenti dei servizi di base, come nel caso dei *gecekondular*⁶), nello sfratto degli abitanti che vengono spostati in nuovi complessi residenziali nelle periferie⁷ e, in sintesi, nella gentrificazione dei quartieri. Questi massicci interventi di costruzione di distretti ultramoderni nella città, oltre a sconvolgere la struttura fisica e urbanistica di Istanbul, contribuiscono a minare, al contempo, l'integrità culturale e sociale dei vecchi insediamenti (Bisel & Arcan, 2010).

Per facilitare questa trasformazione urbana, il governo centrale ha predisposto una serie di strumenti legali⁸ che consentono alle autorità locali di attuare un progetto di riqualificazione anche in un'area storica protetta, come la *Renovation, Preservation and Utilization of the Corroded Immoblie Historic and Cultural Property Law* (no. 5366), che promuove interventi di rigenerazione e facilita la demolizione dell'edificio al posto di un intervento di preservazione del patrimonio; inoltre, non tiene in considerazione l'aumento del valore della proprietà dopo il processo di rigenerazione. Questa legge ha suscitato un acceso dibattito nella comunità locale, poiché rappresenta un segno evidente che il processo di rigenerazione in Turchia ha superato la conservazione, un grave rischio per il tessuto storico urbano di Istanbul e pertanto per i suoi abitanti (Aksoy, 2011).

Il brand e il clamore dell'evento culturale hanno oscurato, per un periodo, le azioni del partito neoliberale e modernista di Istanbul e della loro gestione della politica urbana di Istanbul, nelle quali la cultura diventa uno strumento estremamente potente in grado di garantire il successo delle politiche economiche in Turchia, come paese neoliberale e rivolto verso l'Occidente (Aksoy, 2011). Lo sfruttamento della cultura nelle trasformazioni urbane - come abbiamo visto già conosciuto nelle strategie urbane dei paesi europei a partire dagli anni '80 - con l'AKP entra nei politiche governative: la cultura è tradotta in trasformazione materiale all'interno dell'area urbana (Ada, 2009). Anche il programma Istanbul 2010 è entrato nei piani del governo come una legittimazione

formale data dal quadro della Capitale Europea della Cultura: il processo di trasformazione è stato accelerato sfruttando la burocrazia dell'Unione Europea, la città è stata promossa grazie all'evento per attrarre ulteriori capitali finanziari e umani e l'intervento del potere centrale ha compromesso il significato originario della candidatura. La vicenda di Istanbul 2010, seppur un fallimento agli occhi delle ONG che hanno collaborato alla stesura della candidatura e agli occhi dei suoi abitanti – solo il 7,2% dei residenti ha partecipato ad almeno un'attività (Ozan e Unver, 2012) –, ha avuto un effetto positivo: l'attenzione dell'opinione pubblica. Nonostante Istanbul rappresenti un caso studio molto interessante per quanto riguarda la costruzione e implementazione di un approccio allo sviluppo urbano di matrice neoliberale, non è stata oggetto di ricerche o articoli, se non da parte dei ricercatori e media che vivono da vicino le trasformazioni della città. Negli ultimi anni la situazione è cambiata, complice anche l'ennesimo caso di abuso di potere del governo turco durante la rivolta di Gezi Park. A far esplodere le proteste nel maggio del 2013 è stato l'ennesimo progetto residenziale e commerciale che avrebbe distrutto il parco pubblico di Gezi, vicino a piazza Taksim. Le prime manifestazioni cominciarono il qualche giorno prima, ma il 31 Maggio divennero nazionali quando la polizia attaccò un gruppo di 50 persone che aveva creato un campo di tende per impedire ai bulldozer di sradicare degli alberi del parco. Immediata fu la reazione della società, migliaia di persone marciarono verso piazza Taksim mentre la protesta esplodeva nel resto del paese (81 province). La grande manifestazione anti-governativa di Gezi Park, che si è evoluta in qualcosa di più ampio e significativo ed ha saputo creare un movimento popolare attorno alla lotta alla gentrificazione e alle strategie urbane portate avanti dal partito AKP, complice anche la repressione violenta che ha indignato le opinioni pubbliche europee.

Solo un'inversione di marcia nella politica statale potrebbe arrestare queste dinamiche. Il riconoscimento della cultura come valore, il sostegno della società civile, il finanziamento dei programmi culturali per i cittadini, le questioni sociali e la promozione della diversità culturale, sarebbero passi necessari per la creazione di una Istanbul giusta, democratica e sostenibile. Ma il percorso è di sicuro molto lungo: il risultato del referendum costituzionale del 16 Aprile 2017 che ha abolito la carica di primo ministro a favore di un superpresidente - che tra le altre cose rimarrà in carica fino al 2029 - non lascia alcun margine di cambiamento nell'approccio allo sviluppo urbano e alla governance metropolitana nel prossimo decennio.

Note

La prima formulazione del concetto di città creativa è da attribuire a Bianchini e Landry (1995), seguita dall'UNESCO e dalla promozione di un network di città creative (<http://en.unesco.org/creative-cities/creative-cities-map>) e dalla più nota definizione di Florida (2002) che ha teorizzato anche la teoria delle "classi creative"

² Il titolo di Capitale Europea Della Cultura è stato ideato nel 1985 su proposta dell'allora Ministro della Cultura del governo greco, Melina Mercouri, l'obiettivo di contribuire al ravvicinamento dei popoli europei attraverso la cultura. Per maggiori informazioni riguardo alla Capitale Europea della Cultura si rimanda al sito https://ec.europa.eu/programmes/creative-europe/actions/capitals-culture_en

³ L'esempio classico è il museo Guggenheim di Bilbao aperto nel 1997 e che ha innescato il cosiddetto "effetto Bilbao" (Plaza, Tironi e Haarich, 2009; Scott, 2006).

⁴ Nel 2002 arriva al potere il Partito della Giustizia e dello Sviluppo (AKP), guidato da Recep Tayo Erdoğan, che, pur essendo un partito conservatore d'ispirazione islamica, dà uno stimolo notevole alle politiche neoliberali, mostrando una grande attenzione alla rigenerazione urbana e alle politiche di sviluppo della città. Istanbul, considerata il biglietto da visita della Turchia, diventa la testimonianza della modernità e del progresso promosso dal governo.

⁵ <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/?uri=CELEX:31999D1419> (ultimo accesso 05/05/2017)

⁶ Gecekondu è un termine in lingua turca per designare un edificio edificato senza permessi, informale. Col tempo il significato del termine è stato generalizzato fino a diventare sinonimo di quartiere abusivo abitato da una popolazione povera ed emarginata.

⁷ Taşoluk è uno dei quartieri-dormitorio che ha ospitato gli abitanti sfrattati dal quartiere di Sulukule (vecchio insediamento nell'area della penisola, nella municipalità di Fatih, adiacente alle Mura Teodosiane), i quali, data la mancanza d'infrastrutture per la mobilità in questo quartiere e il basso reddito dei suoi abitanti, impiegano circa tre ore di viaggio con i mezzi pubblici per raggiungere il loro quartiere di origine.

⁸ Che si aggiunge alla primissima legge sulla rigenerazione urbana No. 775 "Gecekondu Law Municipality" del 1966 e la No. 2985 "Mass housing Law" del 1984.

Bibliografia

- Ada S. (ed.) (2009). *Introduction to cultural policy in Turkey*. Istanbul: Bilgi University Press
- Aksoy A. (2011). *Istanbul: dilemma of directions*. http://europanostr.org.tr/files/file/Asu%20Aksoy_Istanbul_Dilemma%20of%20Direction.pdf
- Bailey C., Miles S. e Stark P. (2004). Culture-led urban regeneration and the revitalisation of identities in Newcastle, Gateshead and the North East of England: in *International Journal of Cultural Policy*. 10/1. pp.47-65
- Bianchini F. e Landry C. (1995). *The creative city*. Londra: Demos.
- Bianchini F. e Parkinson M. (1993). *Cultural policy and urban regeneration*. Manchester: Manchester University Press
- Bisel C. e Arican T. (2010). Istanbul 2010 European Capital of Culture: an impetus for the regeneration of the historic city. *Rivista di Scienze del Turismo*. 2. pp. 215-241
- Chapain C. e Comunian R. (2009). Creative cities in England: researching realities and images: In *Built Environment*. 35/2. pp. 220-237
- Comunian R. (2011). Rethinking the Creative City. The role of complexity, networks and interactions in the urban creative economy: In *Urban Studies*. 48/6. pp. 1157-1179
- Comunian R. (2006). Public Art in periferia in Gran Bretagna: tra identità e rigenerazione: In *Economia della Cultura*. 16. pp. 303-318
- Comunian R. e Sacco P.L. (2006). NewcastleGateshead: riqualificazione urbana e limiti della città creativa. In *Archivio di studi urbani e regionali*. 37. pp. 5-34
- Currid E. (2006). New York as a global creative hub: a competitive analysis of four theories on world cities: In *Economic Development Quarterly*. 20/4. pp. 330-50
- Ettinger N. (2010). Bringing the everyday into the culture/creativity discourse: In *Human Geography*. 3/1. pp. 49-59
- Evans G. e Shaw P. (2004). *The contribution of culture to the regeneration in UK: a review of evidence*. London: DCMS
- Florida R. (2002). *The rise of the Creative Class*. New York: Basic Books
- Florida R. (2002). Cities and Creative Class: In *City and Community*. 2/1. pp. 3-19
- Gracia B. (2004). Cultural policy in European cities: lesson from experience, prospects for the future: In *Local Economy*. 19/4. pp.312-326
- Griffiths R. (1995). Cultural strategies and new modes of urban intervention: In *Cities*. 12/4. pp.253-265
- Hein C. (2010). The European Capital of Culture Programme and Istanbul 2010: In Göktürk D. e Türeli I. (eds.). *Orienting Istanbul. Cultural Capital of Europe?*. New York: Routledge
- Landry C. (2000). *The creative city: a toolkit for urban innovators*. Londra: Earthscan Publications
- Miles M. (2005). Interruptions: testing the rhetoric of culturally led urban development: In *Urban Studies*. 42/5-5. pp. 889-911
- Öner Ö. (2010). Istanbul 2010 European Capital of Culture: towards a participatory culture?: In Göktürk D. e Türeli I. (eds.). *Orienting Istanbul. Cultural Capital of Europe?*. New York: Routledge
- Ozan B. e Unver C. (2012). Exploring the impact for Istanbul of being a European Capital of Culture: In *Performance*. 4/4. pp. 52-59. <http://performance.ey.com/2012/11/14/impact-for-istanbul-as-a-european-city-of-culture/> (ultimo accesso 5 Maggio 2017)
- Pekelsma S. (2007). *Istanbul European Capital of Europe 2010*. Prova finale del Master in European Urban Culture. Tillburg University. <http://simonepekelsma.nl/wp-content/uploads/2012/04/Istanbul-European-Capital-of-Culture-2010.pdf> (ultimo accesso 5 Maggio 2017)
- Plaza B. Tironi M. e Haarich S.N. (2009). Bilbao's art scene and the "Guggenheim effect" revisited: In *European Planning Studies*. 17/11. pp. 1711-1729
- Richard G e Wilson J. (2006). Developing creativity in tourist experiences: a solution to the serial reproduction of culture?: In *Tourism Management*. 27. pp. 1209-1223
- Scott A.J. (2006). Creative cities: conceptual issues and policy questions: in *Journal of Urban Affairs*. 28/1. pp. 1-17
- Zukin S. (1985). *Loft living: culture and capital in the urban change*. New Brunswick: Rutgers University Press
- Zukin S. (1995). *The culture of cities*. Cambridge: Blackwell

Il paradiso può attendere.

La *street art* come forma di rigenerazione urbana

Marina Ciampi*

Parole chiave: immagine ambientale, mutamento urbano, street art, identità sociale, comunità

Il paesaggio è la rappresentazione dello spazio vitale concreto in cui l'uomo lascia tracce di sé, del suo agire, del suo rappresentare e rappresentarsi: è stratificazione di significati, sintesi di ciò che l'individuo vive ed esperisce. È Maurice Merleau-Ponty a ricordarci che non si tratta solo di un *objectum* misurabile e geometrico e che la soggettività umana fa tutt'uno con l'esistenza corporea e con l'esistenza del mondo. Il paesaggio non è qualcosa di puramente materiale, ma anche quella porzione di territorio che, per ragioni complesse – culturali, assiologiche, simboliche, mitologiche – e grazie alla presenza dell'uomo, inizia ad essere pensata (Raffestin, 2005). Sapersi orientare nel mondo significa acquisire una buona "immagine ambientale" come garanzia di sicurezza emotiva, di sopravvivenza sociale e culturale, oltre che fisica: «il bisogno di riconoscere e strutturare ciò che ci sta intorno è così vivo, e ha radici così profonde nel passato, da conferire a quest'immagine larga importanza pratica ed emozionale per l'individuo. Ovviamente un'immagine chiara consente ad uno di muoversi attorno agevolmente e velocemente; (...) Ma un ambiente ordinato può far più di questo: esso può funzionare come un ampio sistema di riferimento, può organizzare le attività, le opinioni, la conoscenza» (Lynch 2008, p. 26). Si può affermare dunque che l'individuo non pensi l'ambiente solo in termini di direzioni e distanze, ma che ne elabori una rappresentazione mentale complessiva, in cui si intrecciano tutte le informazioni ed emozioni che provengono dai luoghi vissuti. Appartenere ad un luogo significa poter contare su un punto di riferimento e di appoggio esistenziali: la struttura spaziale infatti non è una condizione fissa, permanente, ma muta secondo i progetti dell'*Homo artifex*, che può trasformarla in modo più o meno rapido, causando così l'alterazione del *genius loci* e della relazione uomo-abitante. L'azione antropica sul paesaggio corrisponde al bisogno di conoscere e nominare il mondo, per renderlo familiare e meno temibile: l'effetto storico più recente e vistoso di questo intervento consiste nell'inevitabile supremazia della tecnica, del costruito, dell'artificiale come carattere distintivo della modernità. I manufatti, gli spazi urbanizzati, le grandi concentrazioni umane iniziano a modificare il paesaggio del vivere e dell'abitare fin dalla seconda metà dell'Ottocento. Si tratta di decenni in cui le città diventano epicentro di un rapido processo di espansione, sia demografica che territoriale, i ritmi antropici si accelerano, la mobilità diviene lo stile di vita principale, l'anonimato e l'indipendenza gli obiettivi per emanciparsi dalla densa confusione metropolitana. Gradualmente il tessuto cittadino assume l'aspetto di un insieme organico, eterogeneo a livello strutturale, diviene luogo della complessità, cioè della dimensione

in cui tutto è potenzialmente in relazione con tutto. In questo scenario lo sguardo dell'uomo nei confronti del paesaggio è contrassegnato dal sentimento della modernità: *l'individuo blasé* descritto da Georg Simmel osserva la realtà metropolitana in modo disincantato, annoiato, incapace di stupore, come chi ha già visto tutto. Il suo sguardo opaco è assalito da una fitta intensificazione di stimoli nervosi contrastanti, che spiegano da un lato l'aumento dell'intellettualismo cittadino, dall'altro anche l'ottendersi della sensibilità rispetto alla varietà qualitativa delle cose. La città moderna che è luogo di massima concentrazione e differenziazione sociale, è anche sede dell'individualità, della libertà di movimento e dell'espressione del singolo (libertà che però non coincide necessariamente con la felicità). Caotica e rutilante, elettrizza sul piano sensorio e favorisce l'indebolimento del legame tradizionale tra individui e luoghi e tra gli individui stessi. La città industriale non riposa mai, la massa cittadina ha la forma di un magma umano che si muove secondo flussi esteriormente incontrollabili ma che obbediscono, invece, a geometrie direzionali inflessibili. Simmel ipotizza che, se tutti gli orologi di Berlino improvvisamente funzionassero male, andando avanti o indietro anche solo di un'ora, tutta la vita sociale ed economica risulterebbe compromessa: «le relazioni e le faccende del tipico abitante della metropoli tendono infatti a essere molteplici e complesse: con la concentrazione fisica di tante persone dagli interessi così differenziati, le relazioni e le attività di tutti si intrecciano in un organismo così ramificato che senza la più precisa puntualità negli accordi e nelle prestazioni il tutto sprofonderebbe in un caos inestricabile. (...) Di fatto, la tecnica della vita metropolitana non sarebbe neppure immaginabile se tutte le attività e le interazioni non fossero integrate in modo estremamente puntuale in uno schema temporale rigido e sovraindividuale» (Simmel 2009, pp. 40-41).

Rispetto a questa analisi, ancora molto suggestiva, nell'ultimo secolo e mezzo la trasformazione ha avuto, per effetto della globalizzazione, un incremento sempre più rapido e progressivo, incidendo ancora più vistosamente sull'intero tessuto sociale e urbano. La città contemporanea è di certo più eterogenea e contraddittoria di quella narrata da Simmel, molto più frammentata e capace di accogliere in sé la diversità, sul piano etnico, culturale, religioso. Giandomenico Amendola la definisce «un emporio di stili, un'enciclopedia di culture e di linguaggi, un sistema schizofrenico organico ed operante» (Amendola 2010, p. 48), un sistema che, in nome della guerra alla totalità, attiva ed enfatizza tutte le differenze possibili. In virtù di questa sua complessità e apertura, l'immagine che restituisce di sé può perdere nitidezza e coerenza, ed è allora che si rendono necessarie operazioni atte a "riconsegnare" agli abitanti il tessuto urbano come *referente visivo, culturale, identitario* (non solo come sfondo dell'agire individuale e collettivo). Joseph Rykwert sostiene infatti che il successo di una città non possa essere misurato solo in termini di crescita finanziaria, di fette di mercato conquistate, né di ruolo svolto nel processo di globalizzazione, ma che dipenda eminentemente dal radicarsi nel tessuto urbano delle forze sociali che agiscono per modificarlo. Secondo lo studioso statunitense, nel *volto* di una città (come in quello di un individuo) è scritto il suo destino: ogni azione tesa a regolare tale immagine ha una ripercussione sull'intera struttura sociale. Generalmente politici ed economisti fanno invece dipendere il ritorno d'immagine dal contesto delle pubbliche relazioni, dalla visione che i cittadini hanno della propria città, in relazione alla crescita o al calo del tasso di criminalità, agli eventi di pubblica risonanza, al successo delle squadre sportive e via dicendo. Il

problema “figurativo” viene così relegato alla sfera dell’effimero, dell’estetica, con scarse ricadute sulla qualità della vita del cittadino. Al contrario, «qualsiasi descrizione della forma di una città raccolta dai commenti di un cittadino o di un residente – o anche solo uno schema di movimento – rappresenta una dialettica costante e intima tra il cittadino e le forme fisiche in cui egli abita; questo influenza la sua visione tanto quanto la vita economica e politica della città, che determina anche il suo destino. (...) Ogni volta che il dibattito sulla forma fisica e sull’immagine della città è liquidato come puramente attinente al suo “look”, alla sua facciata, a un “rivestimento” delle realtà sottostanti, è opportuno ricordare che tutti noi abbiamo la faccia che ci meritiamo» (Rykwert 2008, p. 12). Per capire la città bisogna dunque osservarne il *volto*: il contesto del paesaggio delimitato da confini visibili, il centro e le periferie, le strutture architettoniche che contengono le variegata realtà di vita. La collettività stessa, con le sue domande, spinge le scelte urbane verso la bellezza, la vivibilità, la sicurezza, la capacità di sorprendere, la vera fruibilità degli spazi nel quotidiano. I primi turisti delle città odierne ne sono gli abitanti, individui esigenti, curiosi, desiderosi di stupirsi piacevolmente del proprio habitat, di costruirvi un immaginario personalizzato. Esplorare la propria città significa – esattamente come durante un viaggio – leggere e interpretare un racconto le cui pagine, più o meno suggestive, avviano a un processo di conoscenza e ri-conoscimento. Quando l’insieme urbano e paesaggistico si arricchisce di immagini, segni e prodotti (come accade nella metropoli odierna), l’investimento di forze razionali e fantasmatiche da parte del soggetto diventa ancora più rilevante. Il cittadino-turista è attore e spettatore capace di costruire il proprio ambiente anche in termini metaforici (di segno positivo o negativo) e di ancorare ad esso un’identità sempre più mutevole, volatile: nello spazio egli ritrova lo strumento e il campo dell’autorealizzazione, poiché la prima e più importante *esperienza* del paesaggio è *individuale*, per diventare successivamente *sociale*.

Il paesaggio della metropoli odierna è caratterizzato dal policentrismo composito: il *volto* della città va dunque declinato al plurale, per indicare quella singolare molteplicità di luoghi in cui convivono siti che conservano tradizione, storia, memoria, ma anche aree prive del *genius loci*, come le grigie periferie spesso degradate, o le zone di transito e di fruizione passeggera. Queste ultime si presentano, il più delle volte, come spazi “desertificati” dal punto di vista della qualità urbana, intesa come vita culturale, efficienza dei servizi, presenza del verde, assenza di criminalità, possibilità di vera socializzazione. Caratteristiche che ne fanno il terreno più idoneo per l’affermarsi di una delle pratiche più diffuse e controverse della contemporaneità: la *street art*. Nata a Filadelfia negli anni ’70 come forma di difesa e “acquisizione” di spazi urbani da parte di bande che con essa esprimevano il loro dominio, il fenomeno di strada si sviluppa successivamente nei ghetti newyorkesi, sempre come affermazione di appartenenza alla subcultura di riferimento. Le sue dimensioni superano presto i confini geografici e culturali di origine, per espandersi anche in Europa e divenire sempre più eterogenee, quanto ad attori coinvolti, motivazioni, esperienze, background. Questo progressivo ma incessante diversificarsi non ne consente un’univoca definizione e classificazione: la *street art* può essere pensata piuttosto come *pratica interstiziale* che si è ritagliata spazi privilegiati proprio negli interstizi lasciati liberi da altre pratiche e dai loro campi specifici. Là dove si manifesta, il paesaggio urbano diventa inevitabilmente luogo della ribalta per l’artista che libera la propria creatività sui cavalcavia, sui muri di recinzione, nei sottopassi, sulle facciate degli edifici, lasciandovi

la propria firma (*tag*) o, nei casi migliori, un vero prodotto artistico, modulato secondo i canoni di una “pittura 2.0”. In questi luoghi neutri privi di vera identità, spesso brutalizzati dall’edilizia di pura speculazione, la realtà urbana racconta con più forza se stessa, diventa laboratorio di progetti *altri* che prendono forma sulle architetture preesistenti, su “pareti di cerniera” o su muri a ciò destinati, attraverso un linguaggio alternativo ed emozionale che, pur a diversi livelli di senso, contenuto e valore, irrompe con la sua potenza iconica. La *street art* mostra nuovi scenari, ri-significando, ma anche sottolineando, il degrado dei luoghi interessati: come pratica di riappropriazione spaziale, impone riflessioni sulla sua genesi, sulle motivazioni sociali e comunicative e sui processi di intermediazione dei vari soggetti coinvolti (artista, Istituzioni, cittadini singoli e associati).

È quanto già faceva, a proposito dei *graffiti* e con largo anticipo nel nostro paese, Italo Calvino, che li definì parole che piombavano addosso in un momento non scelto, distinguendole da quelle affidate a un libro o a un giornale, le quali presuppongono invece un atto di disponibilità, il consenso da parte del lettore. Parole che il grande intellettuale considerava un’aggressione alla libertà altrui, ad eccezione di alcune tipologie, quali le frasi di protesta ai regimi oppressivi (perché l’assenza della parola libera è l’elemento dominante e lo scrivente clandestino colma questo silenzio a suo rischio), quelle umoristiche e quelle capaci di suscitare una riflessione illuminata o una suggestione poetica. Inseriva infine nelle tipologie accettabili i graffiti che si distinguevano per l’originalità della forma grafica. Sulla base di quest’ultima eccezione, si può ipotizzare anche per la *street art* lo stesso principio selettivo: quando si tratta di qualcosa di originale – sul piano estetico-espressivo – che implichi da parte dell’osservatore un’operazione non passiva, ma di collaborazione sul piano interpretativo; quando i fruitori non la subiscono come una imposizione o “violazione” dei propri spazi, ma partecipano attivamente al progetto di rigenerazione urbana, allora la si può considerare come un fenomeno di interesse sociale, una pratica di ricollocazione identitaria collettiva.



In questa categoria rientrano molti esempi di *street art* presenti a Roma: la capitale, al pari di altre metropoli come Londra, Parigi, Berlino, New York, San Paolo del Brasile, si segnala per ricchezza di

offerta da parte di artisti nazionali e internazionali. Le strade “tatuare” sono 150, le opere realizzate oltre 330, i municipi coinvolti tredici, da quelli storici e centrali come San Lorenzo e Testaccio, a quelli periferici come San Basilio e Tor Bella Monaca. Le opere sono addirittura geolocalizzate su una mappa interattiva, da cui è possibile tracciare un itinerario turistico per visitare i siti urbani interessati, secondo una moderna e ricercata *flânerie*. Il *flâneur* romano che passeggia per le vie del Pigneto, ad esempio, ha il privilegio di “incontrare” un’opera dell’artista Mauro Pallotta (2014) che irrompe nel contesto urbano con la sua carica semantica e simbolica: *l’occhio di Pasolini*, di cui non gli può davvero sfuggire la forte valenza storica e culturale. Lo sguardo inconfondibile del poeta sembra “vegliare” dall’alto sul quartiere a lui caro, ormai meta di assidue frequentazioni. In casi come questo si può parlare di riappropriazione da parte di una comunità nei confronti dello spazio urbano, poiché questo è diventato fulcro di nuove forme di socializzazione, di iniziative culturali, promosse anche attraverso il dialogo tra gli abitanti e l’artista di strada che ha “resuscitato” il *genius loci* del quartiere.

L’indubbia potenzialità della *street art* è dunque quella di ridisegnare la relazione tra attori sociali, di rinnovare i confini tra interno-esterno, di fare della strada un nuovo spazio, emblematico e più rappresentativo. Perché tutto ciò accada, essa deve assumere su di sé, preventivamente e processualmente, la responsabilità di esprimere appieno il senso del paesaggio urbano, o valorizzandone la storia (senza eccedere nell’ottica localistica), o nobilitandone l’aspetto, nelle forme e nei contenuti. Anche gli artisti di strada dovrebbero tenere presente un principio divenuto ormai fondamentale per l’analisi socio-territoriale, ossia che «l’identità dell’uomo presuppone l’identità del luogo» (Norberg-Schulz 2007, p. 22). Una pratica artistica che agisce sul territorio in modo così visibile e diretto e che richiede un’interazione permanente tra artista e pubblico, deve considerare le istanze di questo pubblico-fruttore, della sua specificità anche di tipo residenziale, conciliare forse – nell’ottica di una autentica concertazione civica – la libertà espressiva del gesto con le esigenze del contesto. I destinatari della *street art* si configurano naturalmente come *outsiders*, cioè come soggetti che non sempre dispongono delle competenze specifiche per decodificare il messaggio delle opere, ma che sono pronti comunque a giudicarle, poiché si sentono chiamati direttamente in causa, anche solo *en passant*. La *street art* può realmente favorire un processo di appropriazione urbana a patto che ne sappia restituire una corretta “immagine ambientale” che – come sostiene Kevin Lynch – è costituita da tre fattori: *l’identità*, che comporta l’identificazione di un oggetto e il suo riconoscimento come entità distinta, unica; *la struttura*, che include la relazione spaziale dell’oggetto con l’osservatore e con altri oggetti; *il significato*, inerente alla capacità dell’oggetto di suscitare un senso, pratico o emotivo, nell’osservatore.

In ogni caso, risulta più idoneo collegare questa manifestazione artistica al concetto di *rigenerazione urbana*, piuttosto che a quello di *riqualificazione* del territorio: tale riflessione muove da un’indagine di sfondo condotta da chi scrive nei quartieri Pigneto, Torpignattara, Quadraro e San Basilio, mediante un’osservazione sul campo finalizzata a delineare le prime ipotesi di uno studio che sarà approfondito nei prossimi mesi. La raccolta preliminare del materiale iconico, unita al reperimento di fonti documentali, ha favorito un primo approccio a quei tessuti urbani e alcuni iniziali contatti. Questa prima fase ha un’importanza decisiva sul piano metodologico, poiché il ricercatore non può pretendere di comprendere o spiegare un problema sociale se non è in grado

di connetterlo con la realtà che lo circonda. L'osservazione ha imposto di riflettere sulla tendenza, sempre più diffusa e generale, di attribuire *tout court* alla *street art* la capacità di riqualificare il paesaggio urbano: se usata in senso assoluto e onnicomprensivo, questa associazione fa pensare piuttosto a una sorta di alibi, a un tentativo di de-responsabilizzazione da parte delle Istituzioni che sono investite – per statuto – del compito di occuparsi del tessuto socio-territoriale. Anche il riconoscimento *ex post* di una pratica che è nata con i crismi del gesto di sfida e dell'illegalità, il suo sdoganamento e l'ufficializzazione museale, possono suonare come incapacità degli enti locali (e non solo) a farsi carico dei necessari interventi di riqualificazione di *quella* strada, di *quella* facciata, di *quelle* piazze anonime o abbandonate, lasciando ad "altri" il compito di valorizzarli come luoghi fisici e culturali.



Un esempio positivo – secondo il criterio di selezione indicato – è quello di San Basilio, quartiere periferico a nord-est della Capitale: qui l'associazione culturale *Walls* ha ideato e promosso il Progetto di arte pubblica contemporanea *SanBa*, una serie di interventi indirizzati a risvegliare – sul piano artistico-culturale – una zona nota per la criminalità legata allo spaccio di stupefacenti, la carenza dei servizi di trasporto pubblico, l'incuria nella manutenzione edilizia e delle aree verdi. Il Progetto, realizzato in due fasi (nel 2014 finanziato dalla fondazione Roma e nel 2015 dal Comune di Roma), si è avvalso della collaborazione di scuole, associazioni di quartiere e residenti, ma anche del sostegno di attori istituzionali (Roma Capitale, Assessorato alla Cultura e al Turismo, Zetèma, Ater e Municipio Roma IV). Tale iniziativa – soprattutto per quanto concerne l'avvio – ha consentito agli abitanti di scegliere i soggetti delle opere, divenendo partecipanti attivi, nell'ottica di una vera concertazione con gli intenti degli artisti. In questa prima fase due murales si devono alla mano dell'artista spagnolo Liqen (in uno domina un enorme rastrello che ara la città ed estirpa i resti dell'era industriale, mostrando la terra al di sotto di essi) e due all'artista italiano Agostino Iacurci (uno raffigurante un uomo, in stile bidimensionale, seduto su una sedia mentre si prende cura del proprio giardino, con la dedizione di chi ama lo spazio in cui vive).



L'attenzione e l'impegno mostrati nell'attivare questa relazione fiduciaria con i cittadini si sono andati però affievolendo nella seconda fase. Ciò ha provocato reazioni anche critiche da parte dei locali che si sono sentiti esautorati, dimostrando così che la pratica di intervento sul territorio deve costantemente stimolare l'interesse e la partecipazione del tessuto sociale, sia sul piano dell'immaginario che su quello pratico. Ma è proprio in questo secondo momento che l'artista italiano Hitnes ha realizzato sei maxi-tele nelle facciate che circondano una piazzetta senza nome, desolata, nel cuore del quartiere. Il paesaggio si "rigenera" così in questi frammenti di un bosco fiabesco, illuminato da giochi cromatici, in una natura che esplode tra fauci di coccodrillo, code regali di pavone, orsi e volatili.



Sono i murales più facilmente decodificabili anche per gli *outsiders*, per chi, senza aver partecipato al progetto, ne coglie comunque il forte l’impatto visivo, l’energia del risultato finale.



La *street art*, in casi come questo, riesce nell’intento di strappare i luoghi all’anonimato, al rischio di diventare *atopie*, sancisce simbolicamente un nuovo inizio per gli abitanti, una nuova “storia” e identità da condividere. Le problematiche sociali del quartiere restano intatte, ma dialettizzate almeno da esperienze di socializzazione e partecipazione pubblica. In genere si può affermare che, se le migliori esteriori non sono accompagnate da quelle – molto più necessarie e urgenti – dei servizi, delle infrastrutture, del *loisir* e della sicurezza, si riducono a semplice corollario, a “maquillage” di pregio, in grado solo di dare visibilità alla periferia, all’artista e alle amministrazioni.



Al contrario, un lavoro complesso e duraturo sul territorio, che coinvolga gli attori sociali su ogni piano, da quello politico a quello economico e culturale, può essere interpretato come vera rivitalizzazione: solo allora si potrà utilizzare il termine di riqualificazione, altrimenti è preferibile quello di rigenerazione. Letto nel suo complesso, il caso di San Basilio, nonostante le opinioni non sempre concordi, può comunque rappresentare un esempio di *street art partecipata* (come pure il Progetto M.U.Ro. che ha coinvolto il Quadraro e Torpignattara), poiché ha consentito l’acquisizione di un nuovo e caratteristico “paesaggio”, anche da parte di chi non vi risiede.

Se è vero, come si affermava all'inizio, che uno dei caratteri distintivi dello spazio urbano, segnatamente di quello moderno e neo-moderno, è il suo costante mutare di immagine e forme, dovuto all'intervento antropico sul territorio e su manufatti preesistenti, allora si può affermare che la *street art* corrisponda perfettamente alla natura metamorfica della città. E questa è probabilmente la sua caratteristica più suggestiva. Come "impronta" lasciata sul territorio, la *street art* deve però sempre aderire ad una "missione", quella di promuovere ovunque la civiltà della bellezza, che non è appannaggio delle élites, ma bene comune, diritto di tutta la collettività che vi partecipa attraverso il senso della vista e l'identificazione simbolica. D'altronde – come ricorda Simmel – è impensabile la scissione tra un *Io che vede* e un *Io che sente*, poiché di fronte al paesaggio siamo "uomini interi".

Bibliografia

- Amendola G. (2010). *La città postmoderna. Magie e paure della metropoli contemporanea*. Roma-Bari: Laterza.
- Calvino I. (1984). *La città scritta: epigrafi e graffiti*. In *Collezione di sabbia*. Milano: Garzanti.
- Ciampi M. (2013). *Il territorio come bene sociale. Il paesaggio come spazio umanizzato*. In De Poli M., Incerti G. (a cura di). *Trasformazioni. Storie di paesaggi contemporanei*. Siracusa: LetteraVentidue.
- Lynch K. (1960). *The Image of the City*. Cambridge MA: MIT Press (trad. it. *L'immagine della città*. Venezia: Marsilio. 2008).
- Merleau-Ponty (1945). *Phénoménologie de la perception*. Paris: Gallimard (trad. it. *Fenomenologia della percezione*, Milano: Bompiani. 2009).
- Norberg-Schulz C. (1980). *Genius Loci. Towards a Phenomenology of Architecture*. London: Academy Editions (trad. it. *Genius loci. Paesaggio Ambiente Architettura*. Milano: Electa. 2007).
- Raffestin C. (2005). *Elementi per una teoria del paesaggio*. Firenze: Alinea editrice.
- Rykwert J. (2000). *The Seduction of Place. The History and Future of the City*. New York: Random House (trad. it. *La seduzione del luogo. Storia e futuro della città*. Torino: Einaudi. 2008).
- Simmel G. (1903). *Die Großstädte und das Geistesleben*. In *Jahrbuch der Gehe-Stiftung*, IX (trad. it. *Le metropoli e la vita dello spirito*. Roma: Armando. 2009).
- Turri E. (2004). *Il paesaggio e il silenzio*. Venezia: Marsilio.

* Professore aggregato di *Istituzioni di Sociologia e Ricerca sociale contemporanea* presso il Dipartimento di Scienze Sociali ed Economiche (DiSSE) della Sapienza - Università di Roma.

Le fotografie presenti nel testo sono state scattate dall'autrice.

Fare città. Arte pubblica e laboratorio

Giovanna Costanza Meli

Introduzione

Disegnare la città è da sempre una delle principali attività dell'uomo. Essa non risponde soltanto ad un'istanza creativa, ma a necessità e funzioni che nella storia si sono intrecciate con i processi sociali di spazializzazione e significazione. Tra essi esiste una relazione fondamentale. La separazione della forma dallo spazio omogeneo è un principio di ordine simbolico e culturale. Contrastare l'instabilità del proprio intorno è, per gli individui, una priorità. Da essa deriva tutta la gamma di organizzazioni topografiche fondate su limiti e direzioni, tramite cui si stabiliscono i confini e le dimensioni dell'esistenza. Il disegno della città è una manifestazione del processo di orientamento che situa l'individuo nello spazio e nella cultura. La dimensione politica di questo disegno era già chiara nell'antichità. Aristotele sosteneva che le città fortificate sui luoghi alti fossero più adatte a un regime oligarchico o monarchico, mentre «alla democrazia è più propizia la pianura», istituendo, così, una relazione tra il paesaggio e il modello sociale (Vitta 2005).

Il disegno della città ha caratteristiche complesse. Riscrittura continua, o forse scrittura permanente, esso racchiude, in modo esplicito o latente, un ordine di valori che si rivela nell'operazione stessa del progettare. Tale disegno non è soltanto di ordine logico e cognitivo, bensì è connesso alla dimensione psichica ed emotiva.

L'opposizione al caos, prima che normativa, o volta ad instaurare un ordine organizzativo, è emozionale (Hallpike 1979). Se da un lato, la tensione tra coesione e dispersione, omogeneità ed eterogeneità, uniformità e difformità, trova un equilibrio nella costruzione di modelli, facendo sistema, dall'altro, il nucleo più vitale dell'esperienza si rivela nella quotidianità di una relazione affettiva e immaginativa con il mondo. Tramite segni celati nella mente degli abitanti, segni non visibili (Turri 2004), che rimandano al vissuto, alle fantasie, alle componenti storiche e memoriali, ad una dimensione interiore ed esperita, il linguaggio della città prende forma. Il paesaggio urbano si costituisce anche su questi elementi che sfuggono alla rappresentazione, i cui contenuti e le cui forme circolano tramite codici condivisi, o al di là di essi. Questo spazio è il luogo dell'intersoggettività, uno spazio contraddittorio, un luogo fisico, mentale, molteplice.

Nel mutato rapporto tra contesto e contenuto che caratterizza il nuovo urbanesimo, o forse un *post* urbanesimo, gli individui non sono soggetti passivi che subiscono la trasfigurazione del proprio spazio vitale, ma attori che realizzano percorsi esistenziali inediti, esprimendo istanze e volontà, legate a nuove "forme di personalità" (Indovina 2006). Anche dal punto di vista urbanistico, nelle città contemporanee si verifica uno slittamento di senso rispetto alla tradizionale suddivisione tra luoghi e non luoghi, centro e periferie. «*La tendenza in atto è, al contrario, l'assunzione di importanza - e di nuovi valori per la vita quotidiana - di quelle infrastrutture che erano prima*

considerate solo come reti di servizio.»¹

Di fronte ad un contesto in costante ridefinizione, a quale immagine di città fa dunque riferimento l'arte contemporanea?

Negli anni '80 e '90, la *Public Art* ha interpretato lo spazio pubblico, attraverso forme di adesione o differenziazione. L'arte nella città si è divisa nella polarità tra le istanze celebrative, o commemorative (di committenza istituzionale) e le pratiche di "critica istituzionale", o di riappropriazione.

In questa sede si vuole indicare una terza via dell'azione estetica che si realizza nella città, ovvero la dimensione laboratoriale, che si accompagna all'analisi e all'ascolto del vissuto. Che si manifesti in una nuova consapevolezza civica, in forme di resistenza culturale, piuttosto che in nuove sacche di passività sociale, la dimensione dell'abitare viene indagata, da quest'arte, attraverso logiche inclusive. Mediante le pratiche del laboratorio e le metodologie della progettazione partecipata, gli artisti tentano di instaurare con la città un nuovo rapporto costruttivo e creativo, capace di attivare le energie psichiche e sociali che si nascondono nel tessuto metropolitano, ripensando lo spazio pubblico in termini elastici e plurali. Le diverse accezioni *community based, relazionali, site specific, site responsive* dell'arte pubblica si manifestano secondo modalità differenti a seconda del tipo di soggettività artistica che le esprime e del luogo in cui si realizzano. La loro ricerca risponde all'esigenza di reinterpretare i concetti abusati di *spazio pubblico*, città o periferia, non tanto per fornire formule sostitutive, quanto per elaborare letture attente e aggiornate, fondate sull'esperienza diretta. Dal confronto tra due progetti realizzati in Italia nell'ultimo anno (2016/2017), analizzeremo una pratica creativa che prende le distanze dal decoro urbano e coinvolge gli abitanti, in pratiche poetiche ed estetiche e nella progettazione del proprio paesaggio. In tale direzione gli artisti non procedono da soli. I diversi soggetti all'opera in questi progetti assumono ruoli dinamici ed esprimono rapporti diversi rispetto alle tradizionali formule di committenza e fruizione, ridisegnando la fisionomia di un sistema che si basa su una forte componente antropologica.

1. Città – corpo

Elisabetta Consonni, Il Secondo Paradosso di Zenone.

Il 15 maggio 2016, all'interno dell'area urbana Solari-Tortona di Milano, un gruppo di astronauti, in tute spaziali bianche e voluminosi caschi trasparenti si muove a rallentatore lungo le strade del quartiere. La "parata lenta" è una performance partecipata, in *slow motion*, ideata dalla coreografa Elisabetta Consonni e curata dall'associazione culturale Connecting Cultures di Milano. Durata il tempo di un pomeriggio, la performance dal titolo *Il Secondo Paradosso di Zenone* è in il risultato di un processo di circa otto mesi, realizzato nell'ambito del progetto artistico e sociale *Density*, in collaborazione con MuseoLab6/MUMI-Ecomuseo Milano Sud. Il progetto si è rivolto alle famiglie residenti nel quartiere; ai bambini; a persone comuni; alla clientela degli esercizi commerciali locali; al pubblico dei musei che hanno sede in quest'area, ma anche a giovani artisti, danzatori e studenti. La parata è un evento azione basato sulla mobilità dolce. Secondo l'autrice, l'azione coreografica collettiva è un'occasione per allontanarsi dai ritmi contemporanei che caratterizzano la città, in favore di un approccio alla lentezza e alle sue incredibili risorse.



Elisabetta Consonni, *Il Secondo Paradosso di Zenone*. 15 maggio 2016, Milano.

Sviluppo del progetto:

La performance è il risultato di un training e di un laboratorio. L'artista ha coinvolto diversi gruppi di abitanti in corsi di "educazione alla lentezza" tramite cui ciascuno ha fatto esperienza di una tecnica di movimento che deriva dalla danza contemporanea e del teatro. Per l'artista, la lentezza non è un limite, ma qualcosa che permette di "guadagnare" «*profondità, riflessività e qualità delle relazioni*». ² Attraverso un gioco collettivo, le persone sono state stimolate a godere della propria città, riappropriandosi dello spazio pubblico mediante il proprio corpo.

Lo scopo del progetto è anche suggerire una formula non convenzionale dell'abitare. Da un lato, mira a stimolare la conoscenza delle risorse e delle contraddizioni urbane, dall'altro propone un'interazione con le politiche pubbliche indirizzate alla "mobilità lenta" e introdotte recentemente nel quartiere. La performance ha compreso nel percorso la nuova via ciclabile realizzata per il piano urbanistico "Area 30" e ha fatto tappa nei luoghi colpiti dalla trasformazione. Uno dei fini è proprio la consapevolezza dei processi di cambiamento in atto del paesaggio, del loro significato e di ciò che essi comportano in un contesto specifico.

L'area Solari-Savona-Tortona è stata sottoposta negli ultimi 25 anni a diverse fasi di *gentrificazione* che hanno valorizzato l'economia locale attraverso l'industria del design, della moda e della comunicazione. Al tempo stesso, come ha evidenziato l'agenzia di ricerca Connecting Culutres, dopo le riqualificazioni di importanti edifici, realizzate da architetti di prestigio, l'area si è "irrigidita", perdendo il proprio carattere sperimentale. Molta parte del patrimonio di archeologia industriale si è infatti trasformato in una serie di "fortezze chiuse." Nel 2015-2016, accanto ai templi della moda, si sono innestati poli culturali come il museo Mudec, l'Armani Silos e BASE, hub della creatività nato nella ex Ansaldo, fabbrica di locomotive acquistata dalla municipalità.

Obiettivo di un intervento artistico basato sulla partecipazione era dunque unire le diverse

anime locali intorno ad una progettualità comune. Le associazioni e i soggetti attivi sul territorio sono stati invitati a contribuire a tutte le fasi, dalla ricerca preliminare, alla restituzione finale. Gli studenti di antropologia estetica dell'Università Milano Bicocca hanno realizzato indagini sul campo sul tema della lentezza come tempo della relazione; Connecting Cultures ha proposto un seminario di due giorni volto all'esplorazione delle dinamiche di gruppo; le compagnie teatrali, le scuole di danza e i mediatori sociali coinvolti hanno realizzato attività finalizzate a sensibilizzare gli abitanti nei confronti della pratica artistica. Anche la creazione degli abiti da astronauta utilizzati per la performance è il risultato di un laboratorio (*Recycle Fashion and Design*, organizzato nell'ambito del progetto contenitore *Density*), che ha coinvolto un gruppo di donne in libertà ristretta, grazie alla collaborazione della Sartoria San Vittore che realizza laboratori di sartoria presso il carcere milanese. L'intero progetto è stato documentato con fotografie e video interviste ai partecipanti che hanno condiviso la propria interpretazione (anche solo gestuale) del rapporto tra arte, coesione sociale e rigenerazione.

L'esperimento di Elisabetta Consonni ha rappresentato un modo per verificare i significati plurimi che la corporeità esprime rispetto ad un tempo e a uno spazio specifici. La relazione spazio-tempo è un rapporto fondativo dell'esperienza, spesso assunto, più che agito, dagli individui. Esso è infatti sottoposto a norme che regolano il comportamento e stabiliscono gli usi quotidiani della città e della strada, improntati all'efficienza e alla funzionalità. Imparare ad agire un movimento lentissimo (e utilizzarlo collettivamente), può aiutare ad affermare la propria presenza all'interno degli spazi vissuti, per sottrarsi ad un ritmo frenetico ed etero diretto, praticando un esercizio di differenza.



Elisabetta Consonni, *Il Secondo Paradosso di Zenone*. 15 maggio 2016, Milano.

Nel pomeriggio del 15 maggio 2016, mentre un gruppo di astronauti attraversava la città, una parte del quartiere viveva e agiva le proprie attività quotidiane ad un ritmo alterato. Il gesto lento di una gelataia che serve il cono ad un cliente, l'attraversamento sulle strisce pedonali in un tempo che sembra infinito, l'attesa di un autobus sono alcune delle azioni che hanno sospeso la città di Milano. Tramite la pratica della lentezza, persone diverse sono state accomunate in un'esperienza che sconvolge i ritmi delle azioni e lo stesso respiro. Una città al rallentatore è forse una *non città*? Quante esperienze e narrazioni si nascondono nella pratica di un ossimoro?

Video: <https://www.youtube.com/watch?v=KHvI-m0GxOc>

2. Città, periferia e utopia

Luigi Coppola e Davide Franceschini, Ritorno a Spinaceto.



Ritorno a Spinaceto. Mostra presso il Liceo Scientifico e Linguistico Ettore Majorana, 4 aprile 2017, quartiere Spinaceto, Roma.

Ritorno a Spinaceto. Mostra presso la Fondazione Giuliani, 22 aprile 2017, quartiere Testaccio, Roma

La mattina del 4 e il pomeriggio del 22 aprile 2017, a Roma, due mostre hanno ospitato la fase conclusiva del progetto *Ritorno a Spinaceto* degli artisti Luigi Coppola e Davide Franceschini. Presso le sedi della fondazione Giuliani per l'arte contemporanea e del Liceo Scientifico e Linguistico Ettore Majorana, il quartiere di Spinaceto, periferia sud-ovest di Roma, si racconta in modo corale, complesso, inedito. Ideato e curato da Adrienne Drake e Cecilia Canziani, *Ritorno a Spinaceto* si inserisce nell'ambito del progetto-quadro di alternanza scuola-lavoro *Menti locali*, promosso dalla Fondazione Giuliani con il sostegno del Ministero per le Attività e i Beni Culturali³. Il progetto deriva da una lunga esperienza condivisa dalle curatrici e dagli artisti rispetto alle pratiche estetiche partecipative e allo sviluppo di un'idea organica di città fondata sull'analisi dei contesti e delle relazioni in atto. In modo coerente, questa visione si declina oggi in un progetto che coniuga didattica e arte contemporanea in una prospettiva di integrazione e trasmissione di saperi alle nuove generazioni. Obiettivi principali, veicolare un nuovo sguardo sulle periferie, far emergere il valore e le potenzialità del locale, stimolare nuove visioni e nuove pratiche dell'abitare. L'intervento dei due artisti trova il suo fondamento nella complessità: dal tema affrontato, l'utopia della città, all'approccio scelto, caratterizzato da tempi lunghi, modalità partecipative (agite e sviluppate dagli

studenti della scuola, insieme alla comunità del quartiere. La pratica del laboratorio caratterizza le quattro fasi che hanno condotto gli studenti dall'aula al territorio, fino agli spazi espositivi della fondazione, attraverso lo studio-mappatura del quartiere; l'esplorazione, l'ascolto e l'indagine sul campo, l'elaborazione narrativa.

Invitati a realizzare un intervento per un luogo e una comunità specifici, i due artisti hanno integrato i propri percorsi professionali permettendo a linguaggi estetici molto diversi - performance, fotografia, mappatura urbana, coreografia, poesia, scrittura collettiva e installazione ambientale - di confluire in un percorso poetico condiviso. L'interazione di tali linguaggi, considerati più come strumenti, che come codici autonomi, insieme alla scelta di una narrazione stratificata, coerente, ma aperta all'improvvisazione, hanno costituito gli aspetti più interessanti, sul piano metodologico, di un progetto che ha riportato la pratica *community based* nel panorama artistico romano, in chiave nuova, autoriale e coraggiosa.

Sviluppo del progetto:

*Se quel luogo non fosse stato sognato non sarebbe nemmeno stato costruito*⁴.

Ritorno a Spinaceto è un progetto sul valore e la storia dei sogni in rapporto alla pianificazione urbana, ma anche alla dimensione concreta dell'abitare. Solo a partire da questo spunto, secondo gli artisti, si dà la possibilità di una riqualificazione culturale delle periferie, come pratica attiva. La trasformazione del tessuto metropolitano passa spesso, nella storia, attraverso le fasi alterne della progettazione, proiezione dell'immaginario sullo spazio vissuto, e della metamorfosi o riadattamento del medesimo spazio, in conseguenza del fallimento, o della negazione dell'impianto ideale. Nel caso di Spinaceto, come si legge nel blog del progetto, si tratta di una dinamica esemplare.

*Spinaceto ha rappresentato per Roma la prima esperienza di attuazione della legge 167, il più grande intervento pubblico di edilizia popolare dopo la ricostruzione post-bellica. Alla base di questa nuova ondata di pianificazione c'era la necessità di costruire quartieri poco distanti dalle città, con un buon rapporto tra natura e costruito e capaci di dare accoglienza a un'ampia eterogeneità sociale*⁵.

Le prime fasi del progetto sono state dedicate all'elaborazione tematica dell'utopia, mediante una ricognizione sulla storia dell'idea di città, la creazione di un archivio di risorse narrative, cinematografiche, artistiche. Questa progressione è stata condotta mediante la condivisione e la discussione collettiva dello sviluppo del lavoro, sul piano operativo e teorico. Obiettivo degli artisti era consentire al gruppo di studenti di fare esperienza del processo di spazializzazione che sostanzia la pratica dell'abitare. Nel laboratorio di mappatura, coordinato da Davide Franceschini, il disegno-realizzazione della carta e il posizionamento di punti di riferimento nello spazio rappresentato, hanno fatto emergere la discrepanza tra la percezione del quartiere e la reale conoscenza dei luoghi.

L'acquisizione di consapevolezza del proprio spazio quotidiano è stata dunque costruita per tappe successive, attuando il passaggio dalla geografia individuale, al piano collettivo. Gli studenti hanno attraversato il quartiere con l'obiettivo di intercettare i percorsi e le vite altrui mediante la formulazione di due domande specifiche: "che desiderio aveva (lei o la sua famiglia) quando ha scelto di venire a vivere qui"; "che desiderio ha per il futuro di questo quartiere". Questo passaggio ha

costituito l'incipit di un nuovo iter conoscitivo. Il desiderio-sogno, oggetto di entrambe le domande, era il punto di aggancio tra la storia del quartiere e la sua condizione presente, condizione essenziale per progettare un futuro possibile.



Ritorno a Spinaceto. Fase I, mappatura.



Ritorno a Spinaceto. Fase III, laboratorio urbano.

Nell'integrare la componente spaziale, concreta, con il piano concettuale e poetico, Davide Franceschini e Luigi Coppola hanno stabilito i cardini dell'orientamento fissando alcuni punti di riferimento letterari e spaziali: da un lato i testi di William Morris e la pratica teatrale di Augusto Boal (regista teatrale brasiliano e fondatore del Teatro dell'Oppresso); dall'altro, due luoghi emblematici del quartiere, ovvero Parco Campagna e l'incompiuto Centro Culturale Lineare. Questi due spazi costituiscono i nuclei a maggiore caratterizzazione utopica del progetto urbanistico di Spinaceto, identificati dagli artisti come "luoghi inespressi", poiché mai completati e implementati (il Centro Lineare), ed esposti a incuria e minaccia speculativa (il Parco). Proprio perché esprimevano un progetto futuristico, rappresentano oggi, in modo più evidente, il fallimento dell'ideale. Ripartire da essi era necessario per immaginare un nuovo progetto che «ne reinventi il destino.»⁶



Ritorno a Spinaceto. La residenza.

Partendo dal presupposto che sogno e desiderio sono le componenti di ogni atto fondativo, gli artisti hanno avviato le fasi operative attraverso una serie di laboratori. In quello di narrazione, gli studenti hanno costruito la trama di un racconto legato alla fondazione del proprio quartiere. "2047" è la storia di una comunità che, dopo cinquanta anni, ritorna a Spinaceto da un futuro distopico per ricostruire una nuova società sui valori perduti. Su questa base narrativa, Luigi

Coppola ha coordinato un training teatrale incentrato su “esercizi di potere e presa dello spazio”, a partire dal metodo di Boal. Parallelamente, nel parco, gli studenti e gli artisti hanno realizzato un grande cerchio di 12 metri di diametro, piantando più di trenta aromi di macchia mediterranea. Con evidenti riferimenti artistici contemporanei (alla Land Art, al Minimalismo, ma anche all’approccio simbolico e olistico di Beuys), il cerchio sottolineava il continuum tra natura e cultura.

Nel Centro Lineare - dove la quarta fase ha trovato la sua residenza produttiva, grazie al coinvolgimento dell’aula studio autogestita Spinacity e del CSOA Auro e Marco - un intervento di pulitura mirata (pulire significa prendersi cura), ha condotto all’intervento di writing che ha invaso i muri del centro con frasi poetiche, “frammenti di utopie praticabili e necessarie”, tratte dal romanzo di William Morris *News from Nowhere*.

Questi gesti di trasfigurazione e risemantizzazione hanno costituito lo scenario per l’ultima fase produttiva, sintesi poetica dell’intero percorso. Una serie di tableaux vivants - fotografati in grande formato, a banco ottico, oggetto di un ulteriore modulo didattico - hanno “messo in forma” le iconografie e i gesti della rifondazione: «gesti di contatto e uguaglianza, non gesti di potere»⁷. Le scene ottenute sono il risultato di un particolare equilibrio tra immagine, icona e performance.



Ritorno a Spinaceto. Tableaux Vivants.

Attraverso il coinvolgimento corporeo e l’impatto visivo dei costumi sgargianti, i tableaux hanno reso visibile la connessione tra i nuclei concettuali del progetto e gli spazi attraversati e ri-vissuti, funzionando, secondo gli artisti, come «attivatori di quell’inespresso che c’è tra campagna e città, tra il parzialmente compiuto e l’utopia che lo sostanzia.»

Le due esposizioni finali, così come la passeggiata collettiva che il 4 aprile ha percorso i luoghi del progetto, sono state interpretate dagli artisti e dalle curatrici come una forma di restituzione dell’esperienza compiuta, attraverso la quale gli studenti hanno avuto modo di comprendere il valore comunicativo, relazionale e trasformativo della pratica artistica. Parte integrante del processo didattico, le mostre hanno coinvolto gli studenti nell’allestimento di due display, rispettivamente nelle due strutture scolastiche del Liceo Majorana e negli complessi spazi della Fondazione Giuliani. Qui, in particolare, il bisogno di raccontare un luogo giocando tra la sua assenza e la necessità della sua apparizione, ha stimolato gli artisti, gli studenti e le curatrici, a costruire un dispositivo capace di rievocare il lavoro realizzato nel territorio. Luigi Coppola, ha pertanto preparato un happening

che ha riattivato i Tableaux Vivants, riportando nello spazio espositivo le immagini e l'esperienza realizzata sul territorio, e lasciando un margine di improvvisazione alle ragazze e ai ragazzi coinvolti.

Conclusione

Nel saggio dal titolo *La mappa della città e il suo ritratto* Marin affronta il tema dell'utopia in relazione alla città, attraverso la celebre opera di Thomas More, *Utopia*, mostrando come la cartografia stabilisca, formalizzandolo, un preciso programma utopico. Essa trasforma in totalità ciò che, nella realtà, è articolato in innumerevoli sfaccettature. Come nel racconto e nelle performance ideate per il progetto romano Ritorno a Spinaceto, il testo di More descriveva un'immaginaria isola-regno abitata da una società ideale. La parola utopia portava con sé una dualità di significato, dovuta ad un gioco etimologico tra le radici di *ou-topos* (non-luogo) ed *eu-topos* (luogo felice). Utopia era quindi, letteralmente un "luogo felice inesistente". Cos'è dunque la città dell'utopia? Marin sottolineava la centralità della scrittura architettonica della città nell'opera e nel suo dispositivo utopico. La cartografia della città si identificava con un progetto politico-economico, ne svelava le linee guida ma ne denunciava anche vuoti e incoerenze. Nel progetto di Spinaceto, tali componenti sono perfettamente contemplate e affrontate. Il senso della città si dà nella riconsiderazione dei suoi progetti e fallimenti; nella relazione tra piano ideale e contraddizioni storiche; ma anche nel rapporto tra realtà e rappresentazione che l'arte esprime e sperimenta. Cogliere la città nella sua vita presente e passata, significa per l'artista saperne leggere le trasformazioni, senza il pregiudizio che spesso accompagna le operazioni di recupero della memoria locale o la valorizzazione del patrimonio. Il passato non è un tempo migliore, ma una riserva di contenuti cui attingere per contrastare un vuoto avvertito presente. Non si tratta di un percorso lineare; la città che queste pratiche artistiche riattivano, appare in una forma non immediatamente intuibile. Come scrivono Sedda e Cervelli, questa città complessa è uno "spazio polilogico" i cui dialoghi e conflitti «sfuggono a un piano preordinato o a una logica univoca (sia essa quella immaginata, progettata ed eventualmente imposta dal politico, dall'urbanista, dal pianificatore, dall'artista ecc.). Tutto è potenzialmente in relazione con tutto, e tali relazioni si fanno presenti e si attivano solo in accoppiamento a quel complesso testo semiotico che è la memoria culturale dei corpi che vivono la città.»⁸

Il corpo e la sua pratica quotidiana, capace di riattivare memorie e cognizioni assunte, in tal senso, assume una duplice funzione nella definizione dell'esperienza urbana. Proprio perché costituisce la prima sede delle rappresentazioni culturali, il corpo è anche il luogo della rimozione, della censura e della norma che caratterizzano la vita della città come esperienza sociale. In quest'ottica, il tema del corpo e la pratica performativa messa in atto dalla parata lenta di Elisabetta Consonni a Milano, grazie alla sua dimensione reale e fisica, può concretamente operare nella vita delle persone, contribuendo sul piano emotivo a evidenziare percezioni e abitudini, rafforzando la consapevolezza del proprio essere nello spazio. La relazione tra il piano presente, attuale e quello dell'utopia, è il fulcro di questo fare artistico che entra nelle contraddizioni della città per stimolare la produzione di significati alternativi da agire in forma di esperienza.

Note

¹ Trillo A., Zanni F., *(Infra) Luoghi*, Maggioli Editore, collana Politecnica, Milano 2010

² Consonni E., estratto dal video di documentazione del progetto, Connecting Cultures, Milano 2016.

³ Il progetto ha giovato, nel suo percorso, del sostegno dell'Aula Studio autogestita Spinacity e del CSOA Auro e Marco, di Grafiche Giorgiani (Castiglione D'Otranto - LE), dell'Associazione Per la Strada di Spinaceto, di Tre Pini Garden S.r.l. e dello studio altospazio.

⁴ Franceschini D., intervista con l'autore.

⁵ Estratto dal blog del progetto <http://ritornoaspinaceto.blogspot.pt>

⁶ Franceschini D., intervista con l'autore.

⁷ Ivi

⁸ Sedda F., Cervelli P., *Zone, frontiere, confini: la città come spazio culturale*, in Marrone G., Pezzini I., a cura di, *Senso e metropoli*, Meltemi, Roma 2006, pp. 175.

Credits e info sui progetti:

Il secondo paradosso di Zenone: <http://www.connectingcultures.info/>

Ritorno a Spinaceto: <http://ritornoaspinaceto.blogspot.it>

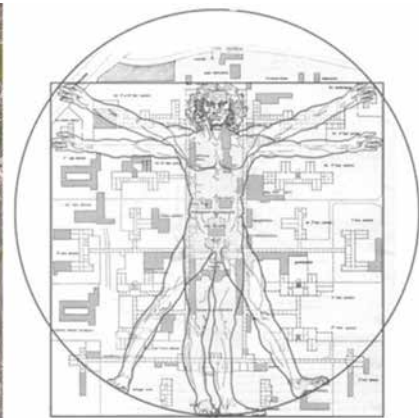
Follia intravista vs creatività consapevole Gli ex ospedali psichiatrici, spazi (non) pubblici della quotidianità

Angela D'Agostino* e Giovangiuseppe Vannelli**

Parole chiave: Ospedali Psichiatrici, Patrimonio, Beni comuni, Spazi condivisi, Riciclo.

*Follia intravista**

Il presente contributo si riferisce ad attività di ricerca e didattica relative a futuri possibili per la reimmissione nelle dinamiche urbane degli ex ospedali psichiatrici, in particolare dell'ex Leonardo Bianchi di Napoli.



A quasi quarant'anni dall'attuazione della Legge 180 del 1978, che in Italia ha sancito la chiusura degli ex manicomio, e a circa vent'anni dall'effettiva chiusura, ci si interroga ancora sui destini possibili di una delle *foucaultiane* istituzioni totali più densamente cariche di intrecci tra *storie della città, dell'architettura, della medicina e degli uomini*.

Dell'inizio del 1900, le cittadelle manicomiali permangono a contenere in recinti i folli, esclusi dalla città dei sani, spesso reclusi sino alla morte. Negli ex manicomio, migliaia di persone erano distribuite, per sesso e grado di follia, in padiglioni seriali organizzati secondo impianti urbani connotati da ampi spazi verdi e percorsi di collegamento.

Le cittadelle manicomiali, precisamente 'normate' dai manuali di psichiatria di fine '800 inizi '900 secondo diverse tipologie di impianto urbano (a padiglioni distanziati, avvicinati o a villaggio) e nella maggior parte dei casi costruite ai limiti della città per rispondere a principi di isolamento e salubrità, sono state, per circa un secolo, espressione di un'*idea di cura*.

Oggi, a fronte di una mutata condizione contestuale che vede gli ex manicomio inglobati dalla città contemporanea che vi si è costruita intorno, molti dei vecchi ospedali appaiono come *spazi della sospensione, grandi intervalli temporali e spaziali, fantasmi urbani*. Non solo non sono stati

assimilati nei processi di costruzione della città, ma i loro recinti sono stati a lungo considerati limiti invalicabili. L'architettura 'di servizio' per la medicina è stata oggetto di una *damnatio memoriae*, un oblio volontario. Così come al tempo dell'esistenza dei manicomi si tendeva a dimenticare, ad abbandonare chi era all'interno del recinto, così, dal momento della chiusura, c'è stato il *tempo della dimenticanza*. Questo tempo, però, si è dilatato fino a diventare *tempo della rovina*. Alla dismissione delle città dei folli hanno fatto seguito la chiusura e la *folia dell'abbandono*.

Rispetto allo scenario descritto si registrano alcune eccezioni di casi in cui è stato da subito messo in atto una sorta di accompagnamento al cambiamento.

Quello di Trieste è stato il primo ospedale ad essere dismesso da struttura preposta a 'rinchiuderci' i folli. Sotto la direzione di Franco Basaglia (promotore della legge 180) si è cominciato da subito a sperimentare un nuovo modo di intendere la cura e i luoghi in cui esperirla. La chiusura del manicomio a Trieste ha coinciso con l'apertura del complesso alla città e con l'insediamento in alcuni edifici e spazi aperti di cooperative sociali, associazioni, laboratori non necessariamente connessi al 'sistema ospedaliero' ma interne ad esso. Si è verificata una sorta di continuità nella modificazione. Oggi, nell'immensa distesa di verde mantenuto da cooperative, sono presenti i nuovi presidi sanitari per la salute mentale ma anche cultura, università, residenze speciali e una gestione condivisa del Comune, della Provincia, dell'Università, oltre che della ASL. La denominazione di quel luogo è cambiata da ospedale a parco di San Giovanni.

Destino analogo ha riguardato l'ex ospedale di Roma, anch'esso fortemente connotato da un disegno di parco oggi aperto alla città e da padiglioni in cui la commistione tra servizi è il dato caratterizzante. Anche qui, a presidi sanitari si sono affiancati servizi municipali, residenze speciali, attività artigianali e cooperative, nonché un Museo Laboratorio della Mente.

Trieste e Roma, casi emblematici di una velocità di cambiamento, restano però segnati, anche nell'immaginario collettivo, dall'essere luoghi trasformati senza soluzione di continuità.

In altri ex ospedali italiani si è avviato un processo di modificazione per cui, pur essendo rimasti per alcune parti presidi sanitari e pur avendo conservato il patrimonio archivistico e bibliotecario, hanno accolto un'unica altra funzione. È il caso, ad esempio, dell'ex ospedale di Nocera Inferiore in cui ha sede il Tribunale Giudiziario. Qui, l'insediamento di un'altra istituzione pubblica, se da un lato ha allontanato il ricordo del manicomio, dall'altro non ne ha consentito un *riscatto condiviso*.

Ma lo scenario oggetto del presente contributo è quello dei grandi fantasmi urbani, fantasmi come l'ex Leonardo Bianchi di Napoli. Inaugurato nel 1909 a nord-est della città, il complesso si configura come una *cittadella recintata e sopraelevata* rispetto alla Calata Capodichino dalla quale si accede con una rampa. L'ex ospedale occupa una superficie totale di 200000 m². L'impianto originario, un quadrato di circa 150000 m², contava 25 padiglioni a due piani ai quali si sono affiancate nel tempo numerose aggiunte prevalentemente monopiano. Tutti i padiglioni sono tra loro connessi da lunghi percorsi coperti, elemento distintivo e caratterizzante della struttura dell'intero impianto. Il padiglione di accoglienza, unico a 3 livelli, si presenta a chi entra come una sorta di grande *schermo* che nasconde tutto ciò che si sviluppa alle sue spalle ma che in realtà, attraverso i lunghi corridoi coperti, introduce all'intero impianto, ai padiglioni in serie delle donne

a sinistra e degli uomini a destra, alla sequenza degli edifici di servizio al centro: la cucina, il forno e per ultima la chiesa ma anche la sartoria, la tipografia, la fabbrica di mattonelle, luoghi del lavoro dei degenti. Gli spazi aperti erano di varia natura, di pertinenza dei singoli padiglioni, comuni o spazi verdi quali orti, giardini, colonie agricole.



Il processo di *dismissione* è stato lento: l'ospedale psichiatrico è stato chiuso nel 2002 a meno dell'edificio principale, attivo fino allo scorso anno, sede di un importante polo archivistico e di una preziosa biblioteca ottocentesca.

La grande cittadella, ormai interamente abbandonata, risulta circondata dall'espansione della Napoli novecentesca: insediamenti di edilizia sovvenzionata, piccole industrie, l'aeroporto che a sud-ovest termina in prossimità del recinto manicomiale, un sistema infrastrutturale articolato, hanno saturato la città al suo intorno.

In questo contesto, non solo fisico, tutto ciò che è dentro il recinto costituisce un patrimonio da ripensare; non più, o almeno non solo, in funzione di relazioni interne, ma della necessità di costruire relazioni altre, *relazioni* che scavalchino il recinto. Per gli ex manicomati, eredità complessa, è necessario riciclare ciò che resta per trasformare le cittadelle periferiche in *nuove centralità urbane*.

Ciò che resta è segnato dal lungo *tempo dell'abbandono* laddove gli spazi aperti sono infestati da vegetazione spontanea e gli edifici sono rovinati nelle parti più vulnerabili, tempo che di contro sembra aver congelato l'ipotetico istante della chiusura quasi come se si fosse trattato di un evento catastrofico, di un terremoto: arredi, oggetti, macchinari, documenti, stoffe riposte in scaffali, sembrano la testimonianza di una fuga veloce.

Tutti questi 'materiali' da statici devono divenire dinamici lasciando tangibile il senso di un'eredità ma al contempo aprendo a nuove interpretazioni *del tempo e dello spazio della contemporaneità*. Una contemporaneità che è fortemente segnata dalla possibilità di innescare *meccanismi di riciclo anche parziali e temporanei*, dalla possibilità di stabilire connessioni con luoghi e soggetti anche lontani grazie al progressivo completamento delle reti infrastrutturali.

Di proprietà della ASL, azienda sanitaria locale dipendente dalla Regione Campania, l'ex ospedale ricade nel perimetro del centro storico del territorio comunale. La legge 388/2000 prevede che questi patrimoni possano essere alienati e il capitale reinvestito esclusivamente in azioni relative alla salute mentale. L'alternativa a questo processo di difficile attuazione, che potrebbe condurre alla perdita definitiva di un *patrimonio materiale e immateriale*, è che si possa lavorare su un ampliamento del concetto del *federalismo demaniale*. Il *vantaggio del ritardo* può cominciare

da un interesse che finalmente i tre organi istituzionali, ASL, Regione e Comune, manifestano per la grande area dismessa.

Tenendo insieme quadri procedurali complessi in cui iscrivere la collaborazione tra pubblico e privato, usi diversificati congruenti con la natura dell'esistente e al contempo con la necessaria costruzione di relazioni altre; innescando un processo di progressiva presa di coscienza da parte della *collettività*, il Bianchi potrebbe divenire ancora altro rispetto a Nocera Inferiore, a Trieste e a Roma, tenendo insieme interventi strutturati e consapevoli processi partecipativi. A Napoli, la resistenza alla modificazione può divenire elemento positivo per un progetto di *ri-esistenza*, per la trasformazione del Bianchi in *spazio pubblico della quotidianità*.

Oggi si parla di *smart city*, *green economy*, *beni comuni*, difesa dell'*ambiente* inteso come *patrimonio* globale e forse un progetto di modernizzazione *sostenibile* è da ricercarsi in una adeguata *massa critica* di consenso tra diversi attori istituzionali, economici e sociali.

*Creatività consapevole***

Le cittadelle, 'giganti dormienti' di proprietà pubblica precluse all'utilizzo del pubblico, costituiscono un *patrimonio collettivo sprecato*, un *bene comune* negato.

È necessario dunque un ribaltamento del punto di vista.

La prima sfida da affrontare in questo processo di inversione di sguardi osservando un ex complesso manicomiale consiste nella necessità di far riconoscere alla collettività il valore dello stesso, accendere un *interesse* che sia propulsore della *trasformazione*.

La cicatrice etica e morale, lasciata dalle cittadelle manicomiali, ha segnato il loro passato e segna ancora le possibili previsioni future. La cittadella recintata del Bianchi, sopraelevata, appare lontana e silente, estranea alla percezione della comunità che vive al suo intorno non considerando il valore, in atto e in potenza, di quel grande *buco nero* della città.

Il riconoscimento del complesso come patrimonio comune non è solo un procedimento giuridico ma è auspicabile che si configuri come *fenomeno socialmente costruito*.

La stessa condizione di abbandono che ha portato a questo *tempo di latenza* è premessa utile e, potrebbe dirsi, fondamentale per un pensiero progettuale di riuso finalizzato ad un più ampio *riscatto*. Il tempo di latenza diventa qui *tempo dell'attesa* e distanza necessaria all'assunzione di consapevolezza del *potenziale* inespresso di quei luoghi, dell'*occasione* sprecata.

Lo spazio chiuso e precluso deve essere aperto e liberato da un'idea di segregazione, contaminato da un'*idea di molteplicità*: di persone, di usi, di approcci, di interventi, di gestione.

L'approccio da assumere deve essere *consapevole* e *critico*, tendente a definire un avanzamento nella storia dell'appartenenza dell'oggetto alla comunità.

D'altra parte risulta ormai permeata nella società una logica di *riappropriazione degli spazi* che trova legittimazione nella definizione di *beni comuni* riferita a quei beni percepiti dalla cittadinanza quali ambienti di sviluppo civico, capaci di creare *capitale sociale e relazionale*. E la realtà napoletana si dimostra un terreno fertile per operazioni di trasformazione che si sono radicate attraverso esperienze di collaborazione e *attivazione della cittadinanza* nei processi di costruzione dello spazio pubblico. Tra le iniziative partenopee di *riuso* di beni comuni e innovazione sociale si

annoverano: la fondazione *FOQUS - Fondazione Quartieri Spagnoli* nell'ex istituto Montecalvario, il *MADE IN CLOISTER* nell'ex convento di Santa Caterina a Formiello, il *QUARTIERE INTELLIGENTE* nei pressi della scala di Montesanto, *l'EX OPG je so' pazzo* nell'ex ospedale psichiatrico giudiziario di Materdei, lo *SCUGNIZZO LIBERATO* nel complesso di San Francesco delle Cappuccinelle, *l'asilo* nell'asilo Ugo Filangieri.

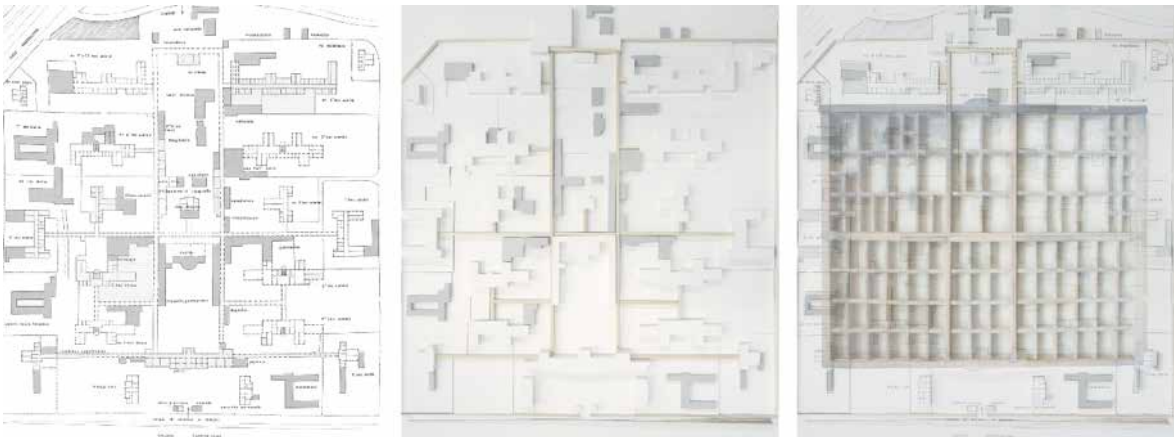


Tali iniziative, volte alla rigenerazione urbana di *luoghi negati* alla cittadinanza, sono ascrivibili ad azioni che mettono in atto processi di *riappropriazione* secondo modalità che pur essendo antitetiche (*top-down* e *bottom-up*) innescano trasformazioni che promuovono cultura, interazione sociale e partecipazione attiva.

Il tentativo di inserire tra questi luoghi pulsanti della città di Napoli l'ex ospedale psichiatrico Bianchi si scontra immediatamente, tra le altre, con due questioni rilevanti: la *dimensione* del complesso e l'articolata *gestione* della proprietà del bene.

L'estensione dell'ex manicomio deve divenire *occasione* e non impedimento. Il 'gigante dormiente' va risvegliato, con processi vari e molteplici, che possano muoversi su traiettorie diverse e che trovino però punti di intersezione.

Appare necessario compiere operazioni volte a frazionare per *pezzi*, per *parti* e per *tempi* il progetto di riuso del complesso. L'impianto urbano del progetto originario, il vero monumento, dovrebbe diventare strumento di progetto, reinterpretato e 'strumentalizzato' nella sua natura di struttura che fraziona, definisce e caratterizza.



Nella sovrapposizione di planimetria, plastico e cassetto si allude simbolicamente alla definizione di una *struttura creativa, critica e consapevole* che ridefinisca gli spazi del complesso che da contenitore di folli deve divenire *contenitore di folle*: promuovendo una vita creativa, dinamica e condivisa. La struttura creativa prende metaforicamente la forma di un cassetto, ritrovato nella tipografia del complesso, che sembra esser disegnato con uno schema coincidente con l'impianto urbano dell'ex manicomio. Il cassetto, disegnato per moduli e sotto-moduli rimanda alla possibilità di frazionare questo luogo, di *frammentarlo e moltiplicarlo*, rendendolo un *contenitore di creatività*. In questo cassetto luoghi cose e persone possono interagire.

Nella definizione di un processo di trasformazione si potrebbe iniziare dalla *riapertura* degli spazi aperti, disponibili alla consapevole *manipolazione creativa* dei cittadini, resi nell'immediato spazi pubblici della quotidianità.

Vari sono i casi di riappropriazione creativa degli spazi aperti, ad esempio i 'giardini condivisi', riconosciuti e promossi dal Comune di Milano con la Delibera N.1143 del 25 maggio 2012, in cui le attività e la gestione dei beni sono concertate dalla collettività. Si tratta di luoghi ripuliti, coltivati, rianimati dove si organizzano tra le varie iniziative: fiere, mostre, attività per bambini, orti condivisi.

In operazioni di questo genere risulta di primario interesse il concetto di *riciclo*, di cui vanno indagate tutte le possibili sfaccettature: si dovrebbe tendere ad un riciclo dei *luoghi*, della *materia*, dei *tempi*. Il progetto si dovrebbe connotare per un carattere di dinamismo, di apertura a tutte le possibili variabili, un progetto non ingabbiato in un processo monodirezionale bensì capace di accogliere *input e condizioni mutevoli*. Per indagare l'idea di riciclo il caso parigino de 'Les Grands Voisins' appare esemplare; qui il 'temporaneo' è parola d'ordine. L'area dell'ex ospedale Saint-Vincent-de-Paul, nel 14° arrondissement, destinato ad essere abbattuto per dar posto ad un eco-quartiere, diventa temporaneamente una realtà animata da un carattere di *multiculturalità e multifunzionalità*. In questo spazio pubblico aperto a tutti, nel tempo precedente all'inizio dei lavori da parte del comune di Parigi, le tre associazioni coinvolte e gli abitanti, ospitati in alcuni locali dell'ex ospedale, lavorano ad una *mixité* che ha reso, un luogo altrimenti abbandonato nel pieno centro della capitale francese, uno dei punti di ritrovo più interessanti e apprezzati dalla cittadinanza. Un luogo dove l'apporto del singolo diviene *beneficio collettivo*, un luogo di *intersezione e interazione* tra etnie, saperi e interessi. Il risultato dell'impegno profuso sono 4 ettari di solidarietà, di arte, uno spazio di cooperazione e partecipazione, dove si possono trovare: un bar, una sala per eventi, una mediateca, un negozio vintage, vari atelier di artisti e una galleria espositiva, serre e orti, molteplici start up (tra cui attività che traggono profitto dal riciclo di materiali), un salone di bellezza, un cinema all'aperto, un atelier per bambini, delle residenze sociali, delle attrezzature sportive ecc.

Gli spazi aperti sono totalmente ripensati e ridefiniti mediante interventi provvisori, si costruiscono con *approccio estemporaneo* attrezzature sportive, palcoscenici, pedane che definiscono gli spazi di pertinenza dei locali, serre, recinti per agricoltura e allevamento di animali da cortile o addirittura apicoltura. In questo caso sperimentale francese quel che si può ritrovare ben radicato è l'*approccio creativo* al riciclo, la logica di partecipazione e condivisione.

Il progetto a cui si dovrebbe tendere si potrebbe definire un *non finito permanente*, un progetto in continua mutazione che sappia rispondere a domande sempre diverse.



Nella logica di un processo di riqualificazione per fasi, aperti, ridefiniti e attrezzati gli spazi verdi del complesso, si potrebbe passare al *recupero, riuso o riciclo* delle architetture seriali, secondo un'idea di creatività consapevole, strumento partecipativo per la rigenerazione che si fondi sull'interazione pubblico-privato.

L'intervento dovrebbe orientarsi secondo varie direttrici. Anzitutto il manufatto architettonico si può reinterpretare in una logica di rapido riuso, senza intervenire in modo massiccio con il progetto d'architettura. Così facendo si possono riutilizzare ambienti dell'ex complesso come spazi coperti ma aperti, quasi intesi come propaggine degli spazi esterni, invertendo l'originaria logica che teneva insieme pieni e vuoti.

La serialità dei padiglioni del complesso manicomiale ci consente, dunque, di adottare logiche parziali e differenziate, prevedendo *gradi di trasformazione* dei manufatti anche dissimili.

Vi sono casi in cui il progetto di architettura entra con maggior forza nel processo di rifunzionalizzazione di questi complessi ospedalieri abbandonati, come è avvenuto per l'*Hospital de Santa Caterina* di Girona dove l'intervento ha mirato a epurare il complesso di tutte le parti spurie rispetto al disegno originario. Il progetto *ex novo* che dialoga con la presistenza, oltre alla costruzione di un corpo del tutto inedito che definisce il fronte stradale, talvolta sopraeleva parti dell'antico complesso, talvolta configura un disegno di suolo che raccorda le quote dell'architettura originaria e dell'intervento più recente. Un progetto che modifica sostanzialmente lo spazio ma rispetta l'architettura storica, giocando poche sapienti mosse, è sicuramente quello di Gonçalo Byrne per l'*Hospital de Sao Teotónio* di Viseu. Qui l'architetto conserva il rapporto tra il contesto e il manufatto, operando con un unico gesto; coprendo la corte modifica il modo di vivere quello spazio definendolo come luogo di aggregazione e accoglienza interno. Il grado di trasformazione dei manufatti è spesso connesso al programma di rifunzionalizzazione e alle modalità di finanziamento e gestione dell'intervento. Il progetto per l'*Hospital de Olot* pone al centro una questione preponderante in complessi sì fatti, ovvero la permeabilità del perimetro rispetto alla città; questo il motivo per cui l'intervento si propone sostanzialmente di ridefinire il solo piano terra rendendolo poroso e attrattivo stabilendo una relazione di continuità tra spazi esterni ed interni al complesso. La logica di apertura e permeabilità, questa volta alla scala urbana, è ancora una volta il principio di partenza per il progetto del '*Antwerpen Militair Hospitaal*' teso a contrastare 'una lacuna nella memoria collettiva degli abitanti' derivante dalla condizione di inaccessibilità dovuta al perimetro

militare. Il risultato di un intervento volto solo a determinare una condizione favorevole ad ospitare la nuova funzione museale, quella del *Museu de Arte Contemporânea* di Elvas in Portogallo, rende chiaro l'intento di esporre delle opere d'arte contemporanea negli spazi propri di un ex ospedale.

La definizione di *modelli di gestione differenziati* risulta altrettanto interessante e probabilmente necessaria. La *cooperazione* di associazioni, di gestione pubblica e privata coadiuverebbe la necessaria frammentazione del complesso che potrebbe dunque ospitare le più varie attività.



Logica processuale di trasformazione, arte e cultura come attività propulsive, volontà della cittadinanza e sinergia con le istituzioni, tutto ciò si ritrova invece nel graduale processo che ha portato l'ospedale *Bethanien* di Berlino a diventare un centro artistico culturale, un contenitore di creatività, rispettoso dei valori storici del manufatto di metà ottocento ma non per questo ingabbiato in logiche restrittive di conservazione.

Per l'ex ospedale psichiatrico Bianchi, la necessità di consapevolezza precedentemente richiamata, risulta dunque fondamentale nella definizione della struttura creativa e critica, nella costruzione del nuovo contenitore, del *cassetto*. È *vocazione della cittadella* quella di ospitare persone, attività produttive e artigianali, terreni coltivati, attrezzature sportive. Tutti questi elementi vanno reinterpretati per la definizione di un *hub* della condivisione, della creatività, uno spazio pubblico della quotidianità, aperto e malleabile.

Qui la *memoria materiale e immateriale* dei luoghi va coniugata con le istanze della città contemporanea, una città multiculturale, multietnica, multifunzionale, multiscale; una città in cui l'identità si confronta con la necessità di costruire *reti*.



Bibliografia

- A.A.V.V. (2013), *I complessi manicomiali in Italia tra Otto e Novecento*, Milano: Mondadori Electa S.p.a.
- Cherchi P. F. (2016), *Typological shift. Adaptive reuse of abandoned historic hospitals in Europe. Riuso degli ospedali storici abbandonati in Europa*, Siracusa: LetteraVentidue Edizioni srl.
- D'Agostino A. (2016), *In-between spaces. The former psychiatric hospitals, new urban ghosts*, in A.A.V.V. *In between scales*, Bucharest: "Ion Mincu" Publishing House Bucharest.
- https://youtu.be/TM_B7QijZyA
- <https://rabdo.blog/2017/03/19/milano-giardino-condiviso-deuropa/>
- <https://lesgrandsvoisins.org/>

*Ricercatore

**Tesiista (Arc5UE)

La città creativa

Vincenza Cinzia Farina*



Il progetto dello spazio pubblico come affermazione politica

La nuova crisi urbana

Nell'allegoria del Buon Governo di A. Lorenzetti sono, con sorprendente attualità, enucleati alcuni caratteri positivi che anche oggi cerchiamo di conseguire nella produzione dello spazio urbano. Ovvero la bellezza della città, che contribuisce a fare la gioia dei cittadini e, soprattutto, la qualità della vita. Siena è raffigurata, infatti, come una città dove vi è spazio per la moltitudine e per ogni dimensione della vita; come una città in crescita, dove si lavora; una città, tuttavia, che può essere così bella solo se retta sulla giustizia, sulla concordia e, quindi, sul buon governo; su una politica volta al benessere di tutti e non di pochi. Il Lorenzetti, e i Medici che gli avevano commissionato l'opera, attraverso l'allegoria *educano* i cittadini alla domanda di una città migliore di quella nella quale storicamente si colloca l'affresco. Siena, com'è noto, era a quel tempo imperversata dalle lotte tra guelfi e ghibellini e per mezzo dell'allegoria, in definitiva, non s'intende rappresentare altro che la visione di un mondo migliore, l'unico possibile, quello retto sul *bene comune*.

Oggi la città, o in generale le diverse forme di agglomerazione urbana, e Siena stessa sono, naturalmente, profondamente cambiate da allora, ma i fondamentali diritti umani, quali il diritto alla felicità, alla libertà individuale, il diritto alla vita e alla qualità della vita nella città erano nel XII secolo e sono ancora oggi i pilastri su cui si fonda una società stabile, ricca, armoniosa e democratica.

Tuttavia le trasformazioni occorse negli ultimi secoli al modo di produzione capitalista – l'industrializzazione e la modernità prima e oggi la globalizzazione e l'economia neo-liberista – se per un verso hanno esteso a più ampie fasce di popolazione l'accesso a determinati beni (strumentali

perlopiù ad alimentare i meccanismi di produzione economica in atto), per l'altro hanno, di fatto, via via prodotto l'espunzione dei suddetti diritti dalla produzione dello spazio sociale e la perdita di quello che Lefevre definisce *diritto alla città*¹.

La nuova crisi urbana, che è la dimostrazione di tale processo di espunzione, trova nelle città non solo la rappresentazione ma la causa stessa del suo prodursi.

Per R. Florida la dimensione più evidente della nuova crisi urbana è data, infatti, dalla dinamica cumulativa e auto rinforzante, alimentata dalla globalizzazione, che porta città superstar, come New York, London, ecc. - leader nel settore tecnologico, centri del sapere, dove si concentrano le maggiori compagnie finanziarie e dove la ricchezza, in alcuni casi, compete con quella degli stati nazione - a divenire sempre più forti in ragione della capacità attrattiva che il carattere vibrante di queste esercita sugli investimenti finanziari internazionali e, quindi, su un numero crescente d'imprenditori, di persone di successo e/o di talento, ecc.. che vogliono e necessitano di vivere in queste città. Questo genera una prima profonda disparità con le altre città del mondo, che rimangono indietro nel processo di sviluppo economico e di produzione del benessere, e una seconda, disuguaglianza al loro interno, che polarizza sempre più la ricchezza (Florida, 2017). Ne scaturisce una forma di urbanizzazione, *patchwork*, segnata da profonde divisioni di classe, segregazione, incremento di aree di povertà, di degrado culturale, sociale e psicologico, e perdita crescente da parte dei cittadini del *diritto alla città*.

Il territorio metropolitano in questo tipo di urbanizzazione (*winner take all urbanism*) diventa il luogo dove si produce ricchezza prevalentemente attraverso la rendita fondiaria, immobiliare e soprattutto finanziaria e attraverso lo sfruttamento del plusvalore prodotto da attività intellettuali, creative, o da servizi a medio-alta specializzazione.

E' stato di recente suggerito che «la metropoli è la fabbrica di oggi» (Negri, 2012), poiché è in questa che l'accumulazione si attua per espropriazione del *comune*, ovvero di ciò che è prodotto da una forza lavoro sottopagata, divenuta *moltitudine* (precari, *freelance*, donne, migranti), dove il lavoro è prevalentemente di tipo cognitivo e cooperativo.

La metropoli può, quindi, esser vista anche come un incubatore di lotte politico-sociali, come luogo di resistenza alla rendita; e la moltitudine come un nuovo soggetto politico, potenzialmente capace di riappropriarsi del 'comune' e del 'diritto alla città'.

Per superare, dunque, l'attuale crisi urbana (aggravata dalle ripercussioni sul mercato globale della crisi finanziaria del 2008) è necessario prendere consapevolezza degli attuali processi di urbanizzazione per tentare successivamente di *immaginare, creare, inventare* un alternativo modo di vivere e di *abitare* il nostro pianeta, le nostre città. Si tratta di una crisi che sta mietendo molte vittime nel mondo, più di quelle prodotte dall'ultimo conflitto mondiale, e per superare la quale è necessaria una strategia di sistema (nazionale, europea, globale), in parte già individuata attraverso l'ultima Agenda delle Nazioni Unite per lo sviluppo sostenibile che, basata sul superamento della compartimentazione delle politiche (radicata oggi a tutti i livelli amministrativi) e delle *governances*, sappia attivare delle politiche di *welfare* analoghe a quelle messe a punto nel dopoguerra.

Oggi tra le sfide principali si annoverano: la lotta alla disuguaglianza, alle malattie croniche, all'isolamento, all'esclusione digitale, alla disoccupazione, allo squallore degli insediamenti e degli

spazi pubblici. Sfide per vincere le quali appare indispensabile un cambiamento profondo dei paradigmi morale e culturale ma anche un radicale rinnovamento di tutte le istituzioni. Sembra a tal fine imprescindibile, ad esempio, conseguire una maggiore semplificazione e coordinazione dell'apparato normativo ai vari livelli amministrativi e istituzionali, come garanzia di accessibilità alla giustizia e semplificazione dei procedimenti burocratici alle diverse scale, quali necessarie premesse a qualsivoglia forma di sviluppo economico e sociale. Indispensabile appare anche un maggiore impegno, coordinato globalmente, da parte delle istituzioni politiche ed economiche ad individuare modalità con le quali incidere più marcatamente nella correzione dei fenomeni distorsivi dell'economia attuale e con le quali attuare una più equa redistribuzione² del plusvalore prodotto nelle città. O ancora, potenziare la *governance* degli enti locali, le cui agende, guidate da bisogni pratici, possono meglio comprendere le proprie economie e i propri bisogni sociali, e meglio posizionarle e soddisfarli, rispetto alle strategie *top down* delle politiche statuali, inadeguate a cogliere le diversità. E infine condurre uno sforzo globale per costruire città più stabili e resilienti, obiettivo che lega la politica urbana a quella di sviluppo internazionale. E' dimostrato infatti che le città più resilienti non solo migliorano lo sviluppo economico e innalzano il livello qualitativo degli standards, ma sono anche più sicure, più tolleranti, più democratiche, più inclusive.

Una siffatta agenda, finalizzata a sconfiggere la crisi urbana, non può, infine, non contenere tra gli obiettivi quello di investire: nelle infrastrutture per incrementare, in modo bilanciato, la densità che favorisce la crescita economica; nell'abitazione e, soprattutto, nello *spazio pubblico* (Florida, 2017).

Le sfide alla crisi urbana oggi si combattono nell'arena città, ma è evidente che esse costituiscono ad un tempo la causa della crisi ed anche il prodotto di determinate forme di urbanizzazione che necessitano, come peraltro tutte le pratiche spaziali attraverso le quali si produce lo spazio sociale³, di un radicale rinnovamento teso a conseguire un'urbanistica (*win-win*) dove a vincere siano tutti: gli uomini, la società e l'ambiente.

La città creativa per uscire dalla crisi

Con l'idea di *città creativa*, introdotta alla fine degli anni '80, si cerca, spinti dalla necessità di dare delle risposte alle drammatiche trasformazioni economiche e sociali che stavano già avvenendo al tempo in Europa, d'ispirare le persone a pensare, pianificare e ad agire creativamente, per individuare forme di urbanizzazione e sviluppo alternativo. La città creativa non è unicamente quella prodotta dagli artisti ma da chiunque abbia un modo inventivo, creativo di affrontare i problemi posti dalla quotidianità e cogliere il potenziale delle circostanze.

Viene, dunque, legittimato l'uso della creatività in tutti i settori sia pubblico che privato per aggiungere valore, far crescere l'economia, creare innovazione, incrementare la qualità urbana.

Tuttavia l'idea non è risultata esente da critiche. Si è contestata (Krätke, 2012), ad esempio, l'adesione ideologica a quella che è stata definita da Florida *classe creativa*; ritenuta, erroneamente, composta anche dai professionisti della finanza e dell'imprenditoria immobiliare (di fatto interessati unicamente al profitto e ad attuare operazioni speculative), e dalla classe politica (la cui attività principale in molti casi si è rivelata quella di partecipare alle medesime operazioni).

E' stato altresì smentito il legame tra creatività e crescita dell'economia locale. Alcuni dati, rilevati dall'Istituto Federale per il Lavoro, hanno mostrato che a Berlino, uno dei centri europei che ospita il maggior numero d'industrie creative, c'è stato, negli anni dal 1995 al 2005, un incremento del lavoro per effetto dell'economia creativa ma questo è riuscito a compensare soltanto il 25% della perdita dei posti di lavoro nei settori più tradizionali (Krätke, 2012) sostituendoli con lavoro flessibile, precario, e a basso reddito; e che esiste un certo disequilibrio tra il fiorire delle industrie creative e la crescita dell'economia regionale, tale da portare il sindaco di Berlino a definire la sua città "*poor but sexy*".

Lo sfruttamento di questa classe lavoratrice emergente, per produrre profitto e non per innovare la città, unitamente ai processi di globalizzazione, è dunque la ragione dell'ampliarsi dell'ineguaglianza sociale.

Analogamente si comprende la dinamica che porta allo sfruttamento, da parte degli investitori immobiliari, del valore aggiunto prodotto dall'azione rigeneratrice indotta dall'insediarsi dei *bohemiens* in alcuni quartieri originariamente degradati e il conseguente processo di gentrificazione.

Trascorso più di un ventennio dalla originaria definizione di città creativa e valutati gli effetti di questa nei processi di urbanizzazione, cosa è oggi possibile perseguire di quell'idea originaria?

Senz'altro il cambiamento del paradigma etico e culturale, che costituisce la precondizione a qualunque forma di attuazione della città creativa. Da uno centrato sulla produttività materiale, sull'efficienza della città e che richiede per attuarsi l'impiego di infrastrutture *hard* (strade, uffici, abitazioni, edifici iconici) ad uno che pone al centro il capitale sociale ed umano, che incoraggia le persone a lavorare con immaginazione per conseguire innovazione e benessere e che, diversamente dal primo, necessita di una combinazione di infrastrutture *hard* e *soft - place-making, urban design*, incontro e comunicazione tra le persone, luoghi con alto livello di amenità e qualità, 'terzi spazi' che non sono né casa né lavoro dove le persone possono stare insieme, caffè, ecc. (Landry, 2008).

Ne consegue che una città siffatta orientata a produrre la città *non solo per profitto* ma anche e soprattutto *per le persone* e rispettosa dell'ambiente, diviene più stabile e resiliente, quindi, anche più democratica e compatibile con i cambiamenti climatici. Infine, promuovendo in generale l'uso di un pensiero laterale, *educa* ad assumere una prospettiva *critica* e *creativa* nei riguardi dell'esistente ed anche delle categorie di pensiero e degli strumenti con i quali siamo abituati a pensare, pianificare, e produrre la città.

Per quanto riguarda, ad esempio, la teoria urbana ci si potrebbe domandare, d'accordo con Brenner, se, dinanzi ad un mondo in cui le relazioni socio-spaziali sono di fatto «esplose [...] attraverso delle catene di produzione e consumo sempre più dense, attraverso circuiti di infrastrutture, e[...] reti di circolazione logistica che oggi attraversano il pianeta»⁴, sia ancora il caso d'interpretare il fenomeno urbano come confinato all'interno della città. Se non sia, diversamente, più opportuno mettere in discussione il dogma della città ipertrofica che presuppone sempre anche un fuori, non urbano, esteriore, rurale, ecc..; abbandonare queste categorie duali ed iniziare a pensare ad una teoria urbana *senza un fuori* nella quale «la città è ovunque ed in ogni cosa»⁵.

Le idee di Brenner - che nel tentativo di abbracciare in una totalità le dimensioni del fenomeno umano nelle dimensioni fisiche della terra richiamano il concetto di ecumene⁶ - hanno

naturalmente implicazioni per il progetto dei diversi luoghi e per il progetto dello spazio pubblico della *città dal centro ovunque*. Condividerle equivale, infatti, ad aspirare a creare più che luoghi isolati, *enclaves* chiuse, «modi di connettività tra questi vari luoghi, regioni, territori ed ecologie dai quali gli uomini dipendono collettivamente per la nostra vita comune sul pianeta, e questi modi devono essere negoziati a livello politico, coordinati democraticamente, rispettosi dell'ambiente e capaci di creare un contesto sociale adeguato. I designer, mobilitando le loro capacità di dare forma [...]si confrontano con un'importante scelta etica [...] quella di esplorare nuovi modi di appropriarsi e di riorganizzare le geografie non cittadine per l'uso collettivo e per il bene comune»⁷.

Il progetto dello spazio pubblico, in questa prospettiva diviene un potente strumento di resistenza alla strategia di regolazione dominante della nostra epoca, che esternalizza tutti i costi, sociali ed ecologici, dell'accumulazione di capitale. Sostenere infatti la 'città dal centro ovunque' equivale a vedere in ogni sito molto di più del suo circoscritto contesto fisico⁸. Qualcosa che abbraccia elementi, processi, lotte più ampie e, soprattutto, quello che Lefebvre definisce *diritto alla città*.

Il progetto del bene comune nella città creativa

Lo spazio pubblico – con il quale s'intende qui lo spazio propriamente urbano, il bene comune nella sua manifestazione materiale e immateriale e non un ambito di esclusiva proprietà pubblica – è più di uno strumento di resistenza del potere costituito. Esso è il *telos* del progetto urbano, la razionalità ultima del progettare, la *Stadtkrone* creativa.

Nella città creativa *per il mondo* (Landry, 2008), quella che prende e dà indietro assumendosi la responsabilità per la comunità mondiale, lo spazio pubblico è il luogo fisico dove s'invera questo scambio e dove si esercita il *diritto alla città*, esso è la matrice della vita stessa della città e del *bene comune*. Questo, che ha profonde implicazioni con gli elementi primari della nostra vita, non presenta soltanto aspetti materiali, economici, concreti ma include anche aspetti immateriali, relazionali, affettivi, legati ai rapporti che noi abbiamo con gli altri. E questo lato soggettivo e relazionale del bene comune è importante quanto quello economico e materiale (Inghilleri, 2014). Ed è proprio questa dimensione antropologica e psicologica del bene comune che interessa la progettazione dello spazio pubblico.

«I beni comuni costituiscono una vera e propria forma di capitale sociale, cioè un sistema di relazioni attraverso il quale è possibile trasmettere informazioni e risorse cognitive, permettendo alle persone di ottenere obiettivi in modo più semplice, veloce e meno costoso [...] Il capitale sociale si basa su relazioni sociali caratterizzate da fiducia, confidenza, comprensione reciproca, condivisione di valori e di atteggiamenti capaci di unire i membri di una comunità rendendo possibili le azioni cooperative»⁹. Un'area attenta al verde e/o alle attività quotidiane delle persone, un'infrastruttura che rende più facilmente accessibili due luoghi tra loro distanti o un ponte, che connette due aree in precedenza separate, sono elementi che fanno parte del bene comune a prescindere che questo sia privato o pubblico.

Il senso di capacità e di autodeterminazione nei luoghi della vita – come quello che può derivare semplicemente dall'uso di un'adeguata infrastruttura che facilita e rende gradevole il percorso casa-lavoro o centro-luogo di residenza; oppure di un'adeguata sede pedonale, il cui

attraversamento costituisce un'esperienza gradevole e soprattutto accessibile anche ai più disagiati (anziani, donne con bambini); o di un'area verde dotata d'infrastrutture WI-FI che permette un uso *domestico* dello spazio pubblico - portano ad esperienze dotate di senso, all'autostima, e portano ad amare i contesti dove queste esperienze avvengono.

L'architettura dello spazio pubblico può, dunque, esser vista come è un *artefatto cognitivo* (Inghilleri, 2014), che può favorire il senso di appartenenza, *facilitare* le persone ad esprimere le loro capacità e i loro desideri e a farlo in modo condiviso e diventare, quindi, *bene comune*.

Favorire, infatti, esperienze gradevoli e costruire luoghi sufficientemente *indeterminati*, capaci cioè di offrire una gamma di possibilità di azioni da compiere, tali da invitare le persone a scegliere e ad esprimere le proprie capacità, determina un attaccamento psicologico ai luoghi e, conseguentemente, creando questi processi contribuisce alla formazione del capitale psicologico che, come quello sociale ed economico, è fondamentale per il futuro. Ad esempio in ambito lavorativo, sarà necessario imparare più spesso nuove abilità e adattarsi ai cambiamenti di lavoro più velocemente. Può quindi essere importate accumulare un capitale psicologico da utilizzare nei momenti di difficoltà o per sviluppare sforzi creativi successivi.

La prova di quanto siano importanti per l'uomo questi aspetti è data dal grado di soddisfazione di vita mostrato, sorprendentemente, da popolazioni che vivono in condizioni disagiate ma all'interno di comunità dove è fortemente espresso il senso di appartenenza (*slum*, periferie, sud del mondo). Da queste giunge una lezione di democrazia profonda. Infatti il senso di appartenenza (che oggi dovrebbe trovare la propria condizione nell'essere cittadini del mondo) porta gli uni a rispettare gli altri, ad ascoltare, a tenere conto delle differenze, porta cioè ad apprendere l'empatia che è prodromica della creatività. Mettendoci, infatti, nei panni dell'altro, decentrandoci, ci spingiamo ad ascoltare, ad immaginare nuovi scenari e nuove forme di vita, ad essere creativi (Nussbaum, 2011) e conseguentemente a realizzare città più inclusive e tolleranti. Quest'attitudine fa sì che l'elemento di diversità, che in un primo momento è destabilizzante per la comunità, se ascoltato, rispettato, diviene uno stimolo per rendere i confini sempre più *blurred* e per creare spazi più ibridi e inclusivi (Landry, 2008).

La responsabilità dell'architettura e dell'urbanistica è, allora, quella di *favorire* lo stabilirsi di queste *garanzie sociali e psicologiche* (quali l'appartenenza ad una comunità, la possibilità di esprimere i nostri desideri profondi, di autodeterminarci, di scegliere la nostra vita) e di aggiungere simultaneamente al valore economico, rivendicato dall'economia, i suddetti valori (Landry, 2008)

Si potrebbe obiettare che il capitale sociale oggi si realizza utilizzando gli strumenti connessi alla tecnologia informatica (i social network, what's up, ecc.) e che l'ambiente fisico, che compete agli architetti e urbanisti, ha perso d'importanza a vantaggio dello spazio dei flussi (d'informazione, comunicazione, ecc..).

Ma è invece proprio questa progressiva virtualizzazione dello spazio a rendere necessario, attraente, seducente lo spazio fisico (M. Zardini, 2015). L'uomo, che è dotato di un corpo, sente l'esigenza di sentirsi collocato nello spazio, nel tempo e di percepire con tutti i sensi il suo intorno e la città. Questa, pertanto - o se si assume la prospettiva, di cui si è detto sopra, della città senza un fuori, l'intero mondo urbanizzato - rimane il luogo dell'estensione misurabile dei nostri corpi e il luogo della profondità incalcolabile delle nostre anime.

In un siffatto mondo continuo il fare dell'architettura, soprattutto quando si confronta con lo spazio pubblico, somiglia sempre più al fare del *giardiniere* all'interno di un *giardino planetario*. L'architetto¹⁰, come il giardiniere, è immerso come in un giardino dove l'unica dimensione incommensurabile, recessiva, foriera di libertà oltre la quale l'uomo può oggi *immaginare* è quella verticale, profonda, psicologica, spirituale.

Il fatto, inoltre, che l'accessibilità non è più l'elemento discriminante dello spazio pubblico fa sì che altre qualità diventano fondamentali per l'attrattività di questo, nell'ambito della città *creativa* quali ad esempio: le *qualità sensoriali*, il *carattere* e l'*atmosfera*. Si pensi, ad esempio, alla qualità che può derivare dal conforto offerto dall'ombra degli alberi e dalla natura in generale; da alcune sedute poste nei punti strategici di uno spazio; dal riparo offerto da un portico; dall'assenza di rumore; o il piacere che può derivare dall'entrare in contatto, anche solo con gli occhi, con la *texture* di un determinato materiale o con la bellezza di alcuni colori.

Si pensi all'importanza del *carattere* di uno luogo, globalmente orientato ma localmente autentico, che ci colloca precisamente nello spazio, nel tempo, nella storia e nella cultura di quel particolare contesto, fatto di colori, suoni, odori, la cui identità entra a far parte della nostra stessa memoria; o ancora a quella indicibile condizione che scaturisce dalla complessità di molti fenomeni urbani, e non unicamente dal progetto dello spazio pubblico, che è l'*atmosfera* di un luogo, che in una città *creativa*, diviene vibrante, si connota di vivacità e allegria.

Attraverso questo *sguardo incarnato* lo spazio pubblico può davvero contribuire alla formazione di quel *milieu* che, attraverso un nuovo rinascimento, produce la città creativa come *learning city* (Landry, 2008). Ovvero come una città dove tutti i suoi membri sono incoraggiati ad imparare a vivere *oltre lo stato stabile* (Landry, 2008) e all'interno di processi che sono in continua trasformazione, come accade per le piante e i fiori di un giardino.

Il lavoro dell'architetto per gli spazi pubblici della città *creativa* somiglia a quello del giardiniere.

R. Erskin diceva: «per essere un buon architetto tu devi amare le persone!» proprio come il giardiniere che «è colui che nel tempo fa durare l'incanto» (Clément, 2008) ama il proprio giardino.

Note

Che per Lefebvre è diritto alla libertà, all'abitare e alla fruizione della città;

² ad esempio attraverso la tassazione della rendita; il salario minimo e l'imposta negativa sul reddito;

³ il riferimento è alla teoria della produzione dello spazio sociale di H. Lefebvre;

⁴ N. Brenner, *Stato, spazio, urbanizzazione*, Edizioni Angelo Guerini, Milano, 2016, pag.144;

⁵ N. Brenner, *Stato, spazio... op.cit.*, pag. 145;

⁶ dal greco οικουμένη = Terra abitata;

⁷ N. Brenner, *Stato, Spazio... op cit.* pag 170;

⁸ Per N. Brenner, infatti, le ragioni della gentrificazione prodotta dalla realizzazione del parco High Line di NYC sono da attribuire ad una inadeguata interpretazione del sito;

⁹ P. Inghilleri, *Verso un'architettura dei beni comuni*, in "Lotus Internazionali" n.153, Editoriale Lotus, Milano, 2014, pag.45;

¹⁰ Farina V., *L'architetto giardiniere*, in atti del convegno internazionale: *Rebel Matters Radical Patterns*, 21-22 marzo 2013, De Ferrari Comunicazione, Genova, pp. 419-426.

Bibliografia

- Brenner N., (2016), *Stato, Spazio, Urbanizzazione*, Milano, Edizioni Angelo Guerini;
- Carlotti M., (2014), www.youtube.com/watch?v=xYNqLdcZKBY, Convegno *Il Buon Governo ed il Bene Comune*, Milano;
- Clément G., (2008), *Il giardiniere Planetario*, Milano, 22publishing;
- Florida R., (2017), *The New Urban Crisis*, New York, Basic Books;
- Farina V., (2013), *L'architetto giardiniere*, in atti del convegno internazionale: *Rebel Matters Radical Patterns*, 21-22 marzo, Genova, De Ferrari Comunicazione, pp. 419-426;
- Gehl J. (2010), *Cities for People*, Washinton/Covelo/London, Island Press;
- Inghilleri P., (2014), *Verso un'architettura dei beni comuni*, in *Lotus International*, n. 153, pp. 44-46;
- Krätke S., (2012), *The New Urban Growth Ideology of "Creative Cities"* in: Brenner N., Marcuse P., Mayer M., (edited by), *Cities for People not for Profit*, New York, Routledge;
- Landry C., (2008), *The Creative Cities*, London, Earthscan;
- Lefebvre H. (2014), *Il diritto alla città*, Verona, Ombre Corte;
- Lefebvre H., (2000), *La production de l'espace*, Paris, Ed. Anthropos, IV édition;
- Negri T., (2012), *Inventare il comune*, Roma, DeriveApprodi srl;
- Nussbaum M. C., (2011) *Non per profitto*, Bologna, Il Mulino;
- Zardini M., (2015), *Verso un'urbanistica sensoriale*, in: *Lotus International* n. 157, pp. 63-68.

Cremona: per una sostenibilità creativa dello spazio pubblico

Enrico Maria Ferrari*

Parole chiave: non-luogo; attività; temporaneo; ordinario; sostenibile.

Storicamente è allo spazio pubblico che è stata affidata la missione di ospitare, di accogliere, del radunarsi delle persone, poiché considerato il luogo privilegiato dell'interazione sociale. Quando studiamo la città antica è possibile leggere attraverso i luoghi il funzionamento, le pratiche della società che l'abitava, e la sua rappresentazione ci appare come un insieme che forma una totalità fortemente strutturata. Questi spazi della città storica sono luoghi della memoria. Il passare del tempo ci separa dal tempo trascorso, da un lato, e dall'altro fornisce continuità tra passato e presente, questo permette di analizzare le tracce di mondi perduti. La città storicamente si è sviluppata attraverso degli spazi pubblici, cioè mediante spazi aperti (è anche il caso di Cremona). Seguendo la classificazione data dallo storico Marco Romano nel suo libro «L'estetica della città europea», i temi collettivi di pertinenza pubblica nelle città italiane e europee a partire dal Medioevo possono essere così sintetizzati: chiese, mura, strade, piazze, palazzi civici, prati, locande, e così in una successione temporale, sino ai giorni nostri, che vede aggiungersi tutta una serie di nuovi spazi in relazione alle mutate esigenze economiche e sociali (musei, biblioteche, giardini pubblici, cimiteri, stazioni, centri commerciali, aeroporti, ecc.). Le città hanno da sempre cercato di reinventarsi, cioè di essere creative. Tuttavia nella città contemporanea, non dobbiamo scordarlo, si sono creati una serie di spazi che contraddicono la definizione classica della nozione di luogo, che sembra non più adatta per definire queste numerose zone caratterizzanti la società contemporanea. Se prendiamo come esempio i grandi supermercati, le tangenziali, le aree dismesse, che popolano sempre più le nostre città e che accolgono una parte sempre più importante delle pratiche dei nostri contemporanei, ci accorgiamo che non sono il supporto di una rappresentazione forte. Dal mondo anglosassone, come si sa, si è preso per necessità linguistica in prestito il termine *nonplace* per definire questi nuovi spazi, che non possiedono gli attributi tradizionali del luogo. Il non-luogo è caratterizzato da una mancanza di rappresentazione, che fa riferimento all'accezione di *luogo della memoria*. La città è un oggetto sia spaziale che sociale, è dunque il supporto di una rappresentazione. Analizzando una serie di carte storiche-topografiche della città di Cremona, iniziando da quella disegnata da Antonio Campi e pubblicata nel 1585 e inserita, in stati diversi, nelle copie del libro «Cremona fedelissima città», per giungere alla moderna cartografia, ci accorgiamo di come gli spazi collettivi di pertinenza pubblica a Cremona siano il risultato di una ordinata stratificazione e complessa aggregazione di edifici e di spazi. La cartografia urbana emerge realmente in epoca rinascimentale, in un momento ove la celebrazione della gloria delle città passa attraverso la rappresentazione della forma generale della città, vale a dire rappresentazione del tessuto urbano e del sito geografico. Se prendiamo in

considerazione gli spazi aperti urbani rappresentati nella *Species urbis* disegnata da Antonio Campi ne possiamo individuare principalmente tre: la *Platea Maior*, oggi piazza del Duomo, la *Platea Parva*, la piazza più piccola, oggi denominata Antonio Stradivari, la *Platea Castrì*, piazza del Castello in gran parte oggi scomparsa. Il Campi mette inoltre in evidenza il percorso della *Strada Magistra*, la strada principale (corso Garibaldi e corso Campi), che attraversa il centro storico da est a ovest. Sono luoghi della città di Cremona rimasti strutturalmente intatti nel loro impianto topografico. Antonio Campi riporta nella sua pubblicazione la cronaca di una serie di apparati festivi, allestiti nel corso dei secoli, in occasione dell'ingresso in Cremona dei rappresentanti del Governo spagnolo, dei nobili della città di Milano, oppure dei rappresentanti del Clero. Negli archivi è rimasta di quel periodo storico la documentazione grafica dell'ingresso in Cremona dell'Imperatore Carlo V nell'anno 1541, e di un successivo evento, ancor più documentato, quello della visita della Regina di Spagna Margherita d'Austria, avvenuto nel 1598. In simili occasioni venivano allestiti lungo il percorso, che si sviluppava a partire dall'ingresso del perimetro murario fino a giungere in Cattedrale, una serie di porte trionfali temporanee in legno e stucco, progettate dai più grandi artisti cremonesi dell'epoca. Eventi effimeri di messa in scena della città, che trasformavano lo spazio urbano, fermavano il tempo e attiravano l'attenzione di tutti, producendo un fenomeno di discontinuità tra la vita ordinaria e l'insolito festivo, probabilmente sbalorditivo per quelle classi meno abbienti della popolazione. Antonio Campi descrive altresì l'usanza d'origini medievale, di celebrare a Cremona il 15 di agosto di ogni anno la *Festa del toro*. Festa di piazza durante la quale era usanza far corre liberamente un toro nella *Platea Maior* accompagnando l'esibizione con giochi carnevaleschi. Una grande adunanza di popolo e di nobili esultanti seguiva l'avvenimento come in un'arena; gli spettatori erano alloggiati tra le monofore e il porticato della loggia della Cattedrale, sul tetto de Battistero, sotto i portici del Palazzo Comunale.



Fig. 1 «Festa del Toro a Cremona», Giovanni Cippelli, incisione 1572.

Lo spazio pubblico a Cremona durante inizio Ottocento diventa occasione di allestimenti effimeri profani, è il caso dell'istituzione della prima Fiera cittadina nel 1820 che si svolse per alcuni anni nella zona denominata Pubblico passeggio (attuale viale Trento e Trieste), lungo i baluardi delle mura e la piazza della chiesa di San Luca. Uno spazio urbano, posto al limite nord della città storica,

che durante il mese di settembre ospitava per quindici giorni tre categorie di funzioni: vendita al dettaglio, esposizione e commercio zootecnico, spazi per i divertimenti ed esposizione di animali esotici. Gli amministratori della città di Cremona se da un lato si resero conto che la Fiera costituiva un'importante occasione di sviluppo economico, dall'altro ne sottolinearono la funzione simbolica, di intrattenimento, di apprendimento e di apertura della città verso l'esterno. Gli spazi e le funzioni di interesse pubblico a Cremona che si sono aggiunti nel tempo sono stati creati attraverso la demolizione di antichi edifici, è il caso della Basilica e dei chiostrini di San Domenico, edificio gotico risalente al 1284, demolita a far corso dall'anno 1869. Sull'area vennero realizzati i giardini pubblici di Piazza Roma il cui disegno ricorda il modello dei parchi urbani francesi, i cosiddetti *square*, con alberi di alto fusto che ne coronano e ne scandiscono il tracciato. La creazione di un giardino pubblico urbano, nella politica urbanistica di Cremona in epoca postunitaria, è considerata come un progetto di interesse generale, luogo di contemplazione e di spettacolo accessibile a tutta la cittadinanza, spazio della figurazione e del quadro sociale della città contemporanea. Le piantumazioni previste nel progetto non sono solo il decoro vegetale collocato in contrapposizione a quello materico degli edifici, forniscono lo spunto per dare vita a un'ambiente sociale urbano aperto e salubre. Nel 1881 nei giardini di Piazza Roma venne organizzato un allestimento temporaneo, in occasione dell'Esposizione agraria ed industriale, importante evento non solo commerciale ma di particolare concentrazione sociale e di valorizzazione della città. La questione della demolizione del complesso monumentale di San Domenico anticipa la politica urbanistica della città di Cremona durante il Ventennio, periodo durante il quale gran parte degli edifici del centro storico furono demoliti per fare posto ad imponenti immobili residenziali e terziari. Sul finire gli anni Trenta viene progettato il nuovo Palazzo dell'Arte e realizzata una grande Piazza prospiciente l'edificio, oggi Piazza Marconi, mettendo in opera la sistematica demolizione di un quartiere medioevale.

Questa analisi ha permesso di visualizzare una carta immaginaria, tematica-sintetica, della città di Cremona dove sono stati evidenziati alcuni episodi, consuetudini, di aggregazione collettiva attinenti alla tradizione della città; il nostro patrimonio urbanistico ha visto le pratiche sociali cambiare nel tempo, determinare nuove funzioni e scaturire inconsuete finalità dello spazio urbano. L'attuale situazione demografica di Cremona con una popolazione di 69.580 abitanti riflette quella registrata nel 1951; questo fenomeno di decrescita ha avuto effetti negativi sulla città, sul commercio e sulla qualità urbana. Qual è oggi l'atmosfera, la qualità e gli stili di vita presenti in questi spazi pubblici? Come interagiscono le persone quando frequentano, con le loro pratiche sociali, i luoghi collettivi? Possiamo ricondurre a tre categorie generali le attività che si svolgono in questi ambiti, conformandosi al seguente modello: attività *necessarie*, *volontarie* e *sociali*. Questa formulazione ci aiuta a capire più adeguatamente come funzionano gli spazi pubblici nelle nostre città; precisa come, perché e quando ne usufruiamo. Le attività *necessarie* possono essere ricondotte a quelle azioni che reputiamo indispensabili o obbligatorie che svolgiamo quasi giornalmente, come andare al lavoro, andare a scuola, fruire del commercio. Attività che possiamo riassumere come incombenze e doveri quotidiani, traiettorie all'interno della città e verso l'esterno che i cittadini sono obbligati a tracciare. Le attività *volontarie* sono invece quelle alle quali ci si dedica soltanto e solamente se lo si desidera, come ad esempio una passeggiata, un giro in bicicletta, lo stare seduti su una panchina, fare una corsa

a piedi, una qualsiasi attività sportiva all'aria aperta, sempre se il tempo meteorologico lo permette. Le attività si rendono possibili se le condizioni ambientali sono favorevoli, gli spazi sono piacevoli e attrezzati, se rispondono alle nostre aspettative di svago e di piacere. Le attività *volontarie* sono strettamente legate alle condizioni morfologiche dei luoghi. La città di Cremona, come si sa ne vanta il primato, ha sviluppato storicamente queste funzioni in strutture private, società canottieri poste morfologicamente lungo il Po, con strutture e spazi idonei per l'attività sportiva e ludica, e meno diffusamente negli spazi o parchi pubblici. Quando lo spazio pubblico risulta di qualità scadente esso finisce per ospitare solamente le attività *necessarie*. Se viceversa gli spazi si dimostrano di qualità si sviluppano una vasta gamma di attività *volontarie* in simultanea alle attività *necessarie*, proprio perché lo spazio le facilita e le incoraggia. E' evidente che gli spazi urbani pubblici di cattiva qualità non incentivano che il minimo di attività *necessarie*; le persone hanno fretta di andarsene altrove, e il luogo urbano tende sempre più a scadere ambientalmente. Infine consideriamo le attività *sociali* quelle che dipendono dalla presenza di altre persone nei medesimi luoghi pubblici, e sono il risultato della combinazione fra le due precedenti attività. Questo terzo tipo di funzione si sviluppa spontaneamente quale effetto della presenza di altre persone in uno stesso spazio. Ne deriva che le attività *sociali* risultano favorite ogni qualvolta gli spazi pubblici che ospitano le attività *necessarie* e *volontarie* si dimostrano di ottima qualità. E' naturale che il carattere delle attività *sociali* varia in relazione al contesto nel quale esse avvengono: in una strada commerciale, davanti alle scuole, nei pressi di un luogo di lavoro, fuori dal teatro o dal cinema, dove cioè esiste un numero di persone con interessi comuni, l'attività sociale si presenta vivace e gradevole. Pertanto, come abbiamo già detto, le attività particolarmente legate alla qualità degli spazi aperti sono le attività *volontarie*, attività di svago, che si possono sviluppare laddove vengono effettuati dei miglioramenti ambientali, come ad esempio è accaduto in molte città europee con il recupero dei centri storici, la formazione di parchi urbani e extraurbani. In questi ultimi anni si sono sviluppate in maniera diffusa, non solo a Cremona, iniziative pubbliche e private che invitano i cittadini ad investire gli spazi urbani con eventi musicali, espositivi e con pratiche figurative.

I momenti d'incontro di *urbanesimo festivo* hanno valorizzato in particolare i centri storici creando piacevoli condizioni di ritrovo tra i cittadini e conseguito un certo favore del pubblico e della critica. L'episodio di Rigenerazione urbana *creativa* realizzato in Corso Garibaldi a Cremona, denominato «Fiume urbano», ha permesso di riflettere sugli spazi pubblici in termini di *atmosfera*, arricchendo l'approccio tradizionale, si è lavorato sulla dimensione *immateriale* dei luoghi costruiti al fine di generare nuove immagini e impieghi. L'evento ha permesso di sviluppare allestimenti che sono stati vettori di nuovi servizi, materiali e immateriali, che ricostruiscono temporaneamente lo spazio di una strada storica. In questa prospettiva, le operazioni di animazione, in quanto allestimenti temporanei, possono trasfigurare la realtà sociale e urbana, diventando uno degli strumenti e uno dei motori per ridefinire l'atto urbanistico. L'effimero è uno strumento per una società che cerca di reinventarsi. La circostanza dell'evento permette di avere uno sguardo nuovo sugli spazi pubblici che per diverso tempo sono stati considerati come residui del segno architettonico. Per decenni la Pianificazione ha considerato gli spazi pubblici come il supporto per il flusso motorizzato, anziché riconoscerli come luoghi di costruzione di urbanità. Lo spazio pubblico diventa esso stesso

il tema della festa, per gli usi inediti e la densità che accolgono, per le trasformazioni che fanno spettacolo. La strada diventa luogo di intrattenimento, di scoperta, si gioca sui segni dell'urbano. L'attuale incertezza riguarda uno sfasamento tra l'attenzione portata per quegli eventi che creano situazioni favorevoli per le attività *volontarie*, che in un certo qual modo generano un pregiudizio per le altre funzioni originarie dalle attività *necessarie* non secondarie per i cittadini. Allo stesso modo l'utilizzo e la valorizzazione di quegli spazi pubblici che permettono agevolmente, per la loro bellezza architettonica, di essere investiti da eventi, va a discapito di altri luoghi periferici meno pregiati. Questi comportamenti causano una gerarchia sociale degli spazi pubblici, e ciò che li stipula e li definisce è la loro capacità di essere *naturalmente attrattivi*.



Fig. 2 «Fiume urbano», Corso Garibaldi, Cremona 2014.

È senz'altro più agevole investire con un evento una piazza o una strada monumentale anziché uno spazio in periferia. La città creativa non deve necessariamente servire solo l'effimero ma favorire anche i cittadini nelle loro azioni ordinarie. Le iniziative di animazione artistica negli anni Ottanta in Italia e in Europa, scaturivano principalmente dalla necessità di esteriorizzare i fenomeni artistici che abitualmente erano ospitati in luoghi convenzionali, per portarli in spazi eterodossi. Oggi le *illustrazioni creative* dello spazio pubblico sono causate da un altro fenomeno: il mutamento improvviso dell'economia ha determinato la crisi nella quale stiamo vivendo e ha messo in evidenza la fragilità sociale delle nostre città. Dei nuovi repertori di azione culturale stanno aparendo e per conseguenza è necessario lavorare con un atteggiamento creativo non solo sul singolo *episodio promozionale* ma sulla città del quotidiano, quella dei residenti. La recente esperienza promossa dall'Ordine degli Architetti di Parma denominata WoPa Temporary, che ha riguardato il recupero dei padiglioni dismessi dell'ex fabbrica Manzini, di circa 2600 mq, potrebbe essere un riferimento virtuoso. L'utilizzo del termine inglese *temporary* sembra voler indicare di come la condizione di *temporaneo* riguardi non solo gli spazi ma anche la popolazione. Ahimè sta diventando il paradigma della nostra collettività, condizione nella quale si trova una porzione rilevante della popolazione, vale a dire di precariato.

L'iniziativa è nata nel novembre 2014 con la promozione di un Workshop aperto a tutti i cittadini: percorso di progettazione partecipata durante il quale gli aderenti sono stati invitati a

riflettere su una possibile metamorfosi dei padiglioni dell'ex area industriale. In virtù di questa *intelligenza collettiva* il progetto oggi si è concretizzato e un partenariato pubblico-privato ha permesso la costituzione di un organismo con un proprio statuto giuridico, il WoPa. I progetti di utilizzo temporaneo, che possono essere proposti liberamente dai cittadini, sono vagliati dal consiglio direttivo del WoPa ed accolti in base alla loro coerenza rispetto agli obiettivi di rigenerazione e riqualificazione, alla loro utilità rispetto ai temi del lavoro, cultura, formazione e socialità ed alla capacità di saldare nuove reti solidaristiche nella comunità di Parma. La grande sfida è stata quella di ristabilire, attraverso l'urbanesimo dell'effimero e del temporaneo, una dimensione di condivisione pubblica di uno spazio che inizialmente era un non-luogo, con l'obbiettivo di trovare orientamenti funzionali definitivi. Gli spazi del WoPa di Parma sono diventati sorgente di attrazione perché verosimilmente suscitano regolarmente la possibilità di nuovi utilizzi, rendendo reale l'immaginario urbano. Le iniziative del WoPa ambiscono a creare coesione sociale, accogliere la diversità culturale, costruire l'urbanità di un quartiere semi-periferico scarsamente dotato di attrezzature pubbliche per la cultura, l'intrattenimento, l'incontro. Attraverso fenomeni creativi endogeni alla città di Parma si è saputo sviluppare un'identità collettiva in grado di supportare il progetto di rigenerazione urbana degli ex stabilimenti Manzini di via Pasubio. Le città possono auspicare di diventare creative e poter chiamarsi tali, se sono in grado di favorire il contesto associativo e culturale con la prospettiva di dare origine a circostanze di immedesimazione da parte dei cittadini.



Fig. 3 «Workout Pasubio», Parma 2016.

Ci sono al contrario territori che hanno deciso, per brevi periodi durante l'anno, di polarizzare la mobilità turistica e ludica della regione. Alcune piccole e medie città di provincia risentono di un fenomeno scaturito dall'urbanesimo turistico che potremmo definire *sindrome da expo*. Eventi storico-gastronomici come l'*Eurochocolate* di Perugia, la *Festa del torrone* di Cremona sono in grado di generare un'affluenza di persone pari a due volte il numero di abitanti e di originare in quelle città, alla conclusione della manifestazione, un sentimento di *deserto urbano*. Queste iniziative essendo necessariamente redditizie, scommettono sul potenziale degli individui di essere non solo degli spettatori ma soprattutto dei consumatori. L'incognita nello sviluppo di queste manifestazioni è quella

di vedere le città impegnate in un processo di semplificazione narrativa della loro eredità storica e artistica; se da un lato l'evento permette di rispondere prontamente alle esigenze del turismo di massa, viceversa può determinare effetti negativi contrari alle logiche del turismo sostenibile. Durante questi eventi coesistono di frequente conformismo e banalità, gli stessi allestimenti urbani mancano di identità e originalità. È necessaria una maggiore iterazione tra gli attori economici, il mondo della creazione culturale e dell'innovazione intellettuale per uscire dallo standard organizzativo *addomesticato*. Le prerogative e le individualità di una città dipendono anzitutto dal suo ambiente ordinario, quando i suoi spazi sono assimilati dagli abitanti che li frequentano con assiduità. Il concetto di fondo, per il miglioramento della qualità urbana degli spazi pubblici, è che l'esistenza quotidiana, le situazioni ordinarie e gli spazi dove si vive ogni giorno devono rappresentare il centro dell'attenzione, dell'interesse e dell'impegno di tutti. Occorre non solo reversibilità funzionale degli spazi pubblici per poter suscitare nelle persone delle situazioni sociali favorevoli. La città di Cremona ha promosso recentemente in questo senso alcune installazioni artistiche con l'intento di produrre un fenomeno di creatività diffusa, trasformando alcuni spazi urbani in un laboratorio di messa in scena della creazione. La città tuttavia non può accontentarsi di essere attrattiva per il solo spettacolo delle sue mutazioni, ma deve predisporre situazioni che migliorino sul lungo termine la qualità della vita dei suoi abitanti. Disegnare la città creativa in conformità ad un sistema concorrenziale tra territori, espone la città ad un certo elitismo a scapito della coesione sociale, in quanto si delega ad una *classe creatrice* il compito di rigenerare l'ambito urbano. Questo fenomeno lo delineava già Lewis Mumford¹ quando descriveva i prodromi di quel che lui chiamava «spensierata distruttività», considerava questo prodigio artistico come *nichilismo culturale*, fatto da speciali riti e dal dinego di tutti quei processi culturali che «finora hanno consentito all'uomo di sublimare gli impulsi irrazionali e di sprigionare energia creativa e costruttiva».



Fig. 4 «L'anima della città», Via Dante, artista Giorgio Palu, Cremona 2016.

L'artista e il suo committente, quando intervengono in uno spazio pubblico, non devono ricercare la rivelazione innovatrice in modo autonomo, ma mediante un dialogo con le altre discipline, non meno importanti, quali l'architettura, l'urbanistica, la paesaggistica. Il rischio di una mancata intesa con gli altri interlocutori è di ridurre l'oggetto artistico in artefatto, di farlo diventare un oggetto decorativo, collocato nello spazio pubblico come un qualsiasi prodotto industriale di arredo. Realizzare uno ambito urbano rigenerato, che permetta di rispondere meglio ai bisogni di condivisione dello spazio pubblico da parte dei cittadini, è adoperarsi (per mezzo di un'opera d'arte) a comporre le divergenze tra luoghi fra loro contrapposti, oppure per animare un luogo desueto invitando le persone a ri-crearlo. L'artista, quando interviene in uno spazio pubblico, nel suo procedimento creativo dovrebbe almeno considerare che la città è attraversata da una serie di tracciati, reali o immaginari, che caratterizzano i ritmi della città e che rivelano il modo nel quale le persone si muovono e si appropriano dello spazio. Mettendosi all'ascolto della città, osservando i percorsi delle persone e le loro attività quotidiane, l'artista può portare il suo prezioso contributo, non riempiendo semplicemente un vuoto per promuovere decoro, bensì per farsi *costruttore di senso*. La bellezza, in una città creativa, è una ricompensa: si manifesta quando il progetto non cerca di piacere, ma si lascia investire dai simboli che lo oltrepassano, che a loro volta portano il significato del progetto oltre l'attualità, da effimero a duraturo, a sostenibile.

Note

1- «L'antiarte di fatto è il nuovo Establishment, sollecita dai critici untosi encomi, dagli storici dell'arte poderosa razionalizzazioni, non le manca tutto lo spazio che vuole per dispiegarsi agli occhi di tutti, e prolissi cataloghi emanati da importanti direttori di musei». Manford L., *Il pentagono del potere*, Milano 1973, pag. 531.

Bibliografia

Barthes R. (1957), *Mythologies*. Parigi: Seuil Editore.

Romano M. (1993), *L'estetica della città europea*. Torino: Einaudi Editore.

Léger F. (1997), *Fonctions de la peinture*. Parigi: Gallimard Folio essais.

Zanlari P., Menzani G. (2013), *Abitare la città dimenticata*. Parma: Fondazione Architetti Parma e Piacenza.

La Cecla F. (2016), *Elogio dell'Occidente*. Milano: Eleuthera editrice.

*Architetto

Il diritto creativo delle città

Fabio Giglioni*

Parole chiave: diritto comunitario, diritto delle città, sussidiarietà orizzontale.

1. Negli studi delle scienze sociali il contributo dei giuristi, specialmente quello dei giuspubblicisti, si sofferma spesso sull'analisi dei *pieni*, vale a dire sulle regole riprodotte entro atti formali emanati, in modo particolare, dalle autorità pubbliche. Minori sono le considerazioni e le attenzioni rivolte ai *vuoti*, perché essi apparirebbero alle mere circostanze di fatto oppure alle condizioni che si pongono comunque al di fuori del quadro della legalità. Nel primo caso, dunque, i fatti non avrebbero rilievo giuridico, nel secondo caso i fenomeni registrati rilevarebbero in termini esclusivamente patologici. Eppure la realtà, soprattutto quella che si registra nei contesti urbani, ci consegna una moltitudine di situazioni in cui questa dialettica tra *pieni* e *vuoti* esigerebbe una rilettura o, quantomeno, un riadattamento.

Le autorità di governo delle città si misurano costantemente con esperienze sociali che, pur originando al di fuori di un quadro di legalità, assumono rilievo perché agenti su spazi e beni che sono andati in disuso o si trovano in stato di abbandono riattivandone l'uso per finalità sociali: ne sono un esempio gli interventi per il decoro urbano, la gestione di spazi verdi lasciati in degrado, la rigenerazione di spazi ed edifici che hanno perso la loro destinazione originaria e altro ancora. Rispetto a queste situazioni di fatto le autorità di governo sempre meno ricorrono a soluzioni che prevedano la riappropriazione (e che quindi colmino i *vuoti* con nuovi *pieni*), mentre sempre più sperimentano forme di riconnessione delle esperienze meramente sociali dentro una cornice giuridica accettabile per un ordinamento fondato sul diritto positivo. Ciò può certamente avere una spiegazione nella condizione di progressiva riduzione delle risorse finanziarie che le autorità locali di governo si trovano a fronteggiare, né mancano esperienze che lasciano emergere un'incapacità delle autorità di governo di saper progettare usi alternativi; ma, accanto a questi esiti che provengono da scarsa dotazione di mezzi o da una condizione di inconsapevolezza, si è sviluppata anche la convinzione che esista un nuovo spazio per forme plurali di governo che sono fondate sulla coesistenza di moduli di autogoverno, basati - a loro volta - su alleanze che le autorità formali di governo stipulano con cittadini e formazioni sociali attive.

Prima che ci si soffermi su questi strumenti che rimettono in connessione le esperienze informali con la legalità, può essere ancora utile indugiare su cosa possa spiegare giuridicamente questa capacità dell'ordinamento di ammettere legami compatibili con il diritto positivo. Riconoscere a fatti ed esperienze una capacità nomogenetica presuppone la presenza nell'ordinamento di un principio che abbia una forza di *emancipazione*, in cui cioè dinamiche che sarebbero irrilevanti al diritto acquisiscono invece una nuova qualificazione per l'ordinamento. Il principio capace di

esprimere questa forza è quello di sussidiarietà orizzontale, così come previsto dall'art. 118, c. 4, cost., attraverso cui, infatti, viene disposto il compito a carico delle autorità pubbliche di favorire le iniziative dei cittadini singoli e associati tese a svolgere attività di interesse generale. A questa disposizione costituzionale può essere, pertanto, attribuita la qualità dell'ordinamento di aprirsi alle forme di autorganizzazione sociale protese alla realizzazione di interventi e servizi a uso pubblico per gli interessi generali: l'ordine costituito dalle regole formali e dal complesso delle autorità pubbliche chiamate ad applicarle riscopre così la sua complessità, fissando le radici della sua stessa esistenza nell'organizzazione sociale di cui l'ordinamento giuridico non è che la manifestazione più complessa. In altre parole, il principio di sussidiarietà orizzontale nel prevedere la fine dell'esclusiva pertinenza degli interessi generali alle sole autorità pubbliche consente di rinverdire le origini sociali dell'ordinamento giuridico, rompendo la coltre che vorrebbe farne un organismo meccanico dipendente dalle sole regole formalizzate impermeabile alle dinamiche sociali.

A "cucire" il legame tra informalità e formalità del diritto non è tanto l'obbligatoria previsione di una legge, che pure potrebbe esserci, ma la congiunzione di due azioni: da un lato, la realizzazione del disegno costituzionale disposto dal richiamato articolo 118 che le pubbliche amministrazioni possono realizzare concretamente attraverso un dialogo diretto che esse stabiliscono con la costituzione senza dover essere necessariamente mediato da fonti formali normative (e legislative), dall'altro, le autorità di governo territoriali che, in virtù della rappresentanza degli interessi dei territori che amministrano e dell'autonomia loro concessa, possono, grazie al richiamato principio di sussidiarietà orizzontale, riconoscere le azioni coerenti con gli interessi generali che rappresentano, anche se svolte da terzi (così anche l'art. 3, c. 5, TUEL). Pertanto, il principio di legalità è in queste situazioni soddisfatto non tanto dall'atto formale legislativo, ma dall'applicazione diretta della costituzione di cui si fanno garanti le autorità pubbliche rappresentative degli interessi generali in forza della loro autonomia, che è - innanzitutto - autonomia normativa frutto di rappresentanza politica e territoriale. Come è stato acutamente osservato, al *diritto posto* si affianca un *diritto comunitario*ⁱⁱ, frutto di un'alleanza che soprattutto le autorità locali sono in grado di stipulare con i cittadini attivi.

2. Entro questo contesto è interessante verificare quali strumenti concreti le città, intese come autorità locali di governo, sono solite utilizzare e quali tra loro possono essere considerati propri di un diritto comunitario, come ricostruito fin qui.

Tra le categorie di strumenti che possono essere escluse dalla cornice del principio di sussidiarietà orizzontale sono da ricomprendere le concessioni, anche quando esse assumono denominazioni diverse e più suadenti come nel caso delle convenzioni. In queste ipotesi, infatti, pur essendo vero che le autorità pubbliche consentono a cittadini e loro organizzazioni di prendersi cura o gestire beni e spazi urbani, spesso anche a condizioni vantaggiose, la relazione che si instaura è quasi sempre l'esito di un'iniziativa che è assunta dalle autorità pubbliche che semplicemente decidono di avvalersi di risorse terze per gestire il proprio patrimonio. Benché si tratti comunque di esperienze che sono anche capaci di produrre risultati positivi per gli interessi generali, in questi casi siamo nella piena espressione della logica dei *pieni*, in cui cioè legittimamente sono le

autorità pubbliche a disporre dei destini del proprio patrimonio, ancorché lo faccia in via mediata con l'intervento di terzi. Qui la forma, tipica e classica del diritto posto, non incontra l'informalità, perché a quest'ultima non è concesso spazio alcuno.

Diverse sono le situazioni nelle quali l'azione sociale origina profondamente in una condizione di totale informalità e le relazioni con le autorità pubbliche vivono in una condizione di forte incertezza. Sono le situazioni nelle quali le esperienze sociali o sono semplicemente tollerate o vivono di riconoscimenti precari. Nelle prime il diritto incide poco perché le relazioni si sviluppano tutte sul piano politico in una condizione che è però inevitabilmente destinata a essere risolta in un modo o nell'altro: o ponendo fine all'esperienza sociale rideterminando una riespansione del diritto posto o facendola transitare in una delle forme di diritto comunitario più innovativa. Al di là dell'esito finale, rileva osservare che prima di tale sbocco convivono comunque condizioni in cui l'illegalità è tollerata. Se, certamente, questa non può essere mai considerata una condizione giuridica accettabile, resta il dato che le autorità pubbliche continuano a mantenere temporanei rapporti informali di coesistenza con tali esperienze sociali. E, d'altra parte, questo tipo di esperienze sociali o hanno la forza di vivere nella completa clandestinità o, una volta allacciato un rapporto con le autorità pubbliche, sviluppano per prime l'interesse a un riconoscimento formale che porti inevitabilmente a una soluzione giuridica più consona.

Ci sono poi situazioni in cui l'informalità prosegue ma dentro un quadro di legalità debole. Si tratta di quelle condizioni nelle quali le autorità pubbliche hanno riconosciuto in via transitoria il valore di certe esperienze sociali, le quali però - scaduto il periodo transitorio - hanno proseguito senza che quelle condizioni iniziali fossero definitivamente risolte e formalizzate. Un recente caso che ha riguardato la città di Roma, alle prese con la difficoltà di gestire condizioni irregolari riguardanti il proprio patrimonio, è esemplare. Nella sentenza n. 77/2017 la sezione regionale del Lazio della Corte dei contiⁱⁱⁱ non ha accolto le richieste di risarcimento avanzate dal procuratore regionale contabile a carico di alcuni dirigenti del comune di Roma per aver tollerato il trattamento di favore concesso a un'associazione cittadina in assenza di un provvedimento definitivo di concessione. In tale circostanza il giudice ha avuto modo di rilevare che l'accusa muoveva dal solo presupposto che la responsabilità derivasse dal mancato titolo definitivo rilasciato dalle autorità comunali senza contestare, tuttavia, il fatto che lo stesso comune aveva, sia pure per un periodo transitorio, concesso il bene a condizioni agevolate riconoscendone l'utilizzo a fini sociali. La Corte dei conti ha così concluso che il riconoscimento del valore sociale dell'uso dell'immobile consente di affermare l'assenza di responsabilità a carico dei dirigenti, dato che nel caso concreto rappresentato non è stato contestato il coerente uso con i fini che il comune stesso persegue. Dunque, in sostanza, il provvedimento provvisorio di concessione giustificato dal valore di utilità generale ha avuto la funzione di dotare di forza giuridica l'esperienza sociale, capace così di resistere a pretese di uso diverso in applicazione del diritto posto. Pur in una condizione di precaria coesistenza, la scadenza di validità di un titolo di legittimazione non può essere fatta valere per reclamare un uso diverso del bene se non è accompagnata dal riscontro che l'uso sociale a un tempo accertato sia venuto meno. La natura del bene prevale, dunque, su un preteso uso alternativo (di mercato) giustificato dal diritto posto.

Altri strumenti sono quelli sperimentati in alcuni contesti urbani in modo innovativo. Si fa riferimento a quelle esperienze, come quella della città di Napoli, in cui attraverso una delibera del consiglio comunale alcuni beni sono stati dichiarati come beni ad uso civico urbano. La caratteristica di queste delibere, che affidano a comitati di cittadini l'uso permanente di determinati beni destinati a fruizione collettiva, è che attraverso questa originale qualificazione si realizzano forme di autogestione di cui l'amministrazione locale si fa garante nei confronti della collettività. L'autogestione comporta il riconoscimento di collettività civiche che attraverso organi assembleari e democratici e atti autodeterminati assumono decisioni destinate a determinare l'impiego del bene oggetto di qualificazione di uso civico e le attività connesse. Nei confronti di queste organizzazioni collettive, le autorità comunali si presentano come soggetti di sostegno e, allo stesso tempo, soggetti di garanzia nei confronti della collettività. Si tratta propriamente di una delle possibili forme di quel diritto comunitario che si affianca al diritto posto, attribuendo alle esperienze sociali una piena qualificazione giuridica. Resta determinante, tuttavia, per realizzare queste riconessioni delle esperienze sociali nel mondo del diritto la delibera di qualificazione dell'autorità comunale che, necessariamente, è singolare, nel senso che non ha una portata generale ma si riversa su un singolo bene o spazio.

Altro strumento ancora è quello rappresentato dai *patti di collaborazione* adottati dai comuni che hanno scelto di approvare il regolamento per la collaborazione tra comune e cittadini per la gestione dei beni comuni urbani, a partire dall'esempio del comune di Bologna che lo ha adottato per primo nel 2014. I patti di collaborazione sono accordi che intercorrono tra le autorità comunali e cittadini, o gruppi di loro, che decidono di utilizzare o rigenerare spazi e beni urbani per finalità collettive. In questo caso l'iniziativa può partire sia dal comune stesso sia dai cittadini, ma la vera novità consiste nello strumento negoziale che è chiamato a regolare questo tipo di relazione dove è riposta gran parte della disciplina dei rapporti. La natura negoziale dell'accordo permette alle parti di ridefinire in modo creativo e non standardizzato, salvo per gli interventi più semplici da realizzare, soluzioni che sono commisurate ai concreti obiettivi e alla specificità del caso che viene in rilievo, permettendo di costruire - anche in questo caso - un diritto comunitario determinato dai soggetti coinvolti. Anche alla base dei patti di collaborazione è posta una delibera dell'autorità locale di governo che si configura in termini di regolamento generale, con il quale, da un lato, viene determinata la legittimazione degli stessi patti e, dall'altro, si offre una disciplina generale che consente l'utilizzo potenziale di qualunque bene o spazio con il vincolo di assicurarne una fruizione collettiva.

3. Gli strumenti che consentono la configurazione del diritto comunitario incidono sul governo degli spazi e dei beni urbani, contribuendo a determinare così le funzioni del territorio. Lo fanno sulla base di interventi singoli, frammentati anche se - come si è visto - non sono necessariamente privi di una regia complessiva. Si tratta quasi sempre anche di soluzioni che hanno una validità provvisoria, che presuppongono una verifica costante di attualità e che, allo stesso tempo, si prestano a una rivisitazione continua delle finalità per adattare ai mutevoli cambiamenti delle esigenze sociali. L'iniziativa sociale che promana da queste esperienze, infatti, risente in modo

notevole della domanda collettiva che viene avanzata sulla riattivazione di beni e spazi di cui le autorità pubbliche hanno perso il controllo. Ed è proprio questo incontro che dà origine a uno sfruttamento creativo del diritto, che si rende flessibile e strumentale ai reali interessi che sono manifestati nella realtà.

Tutto ciò indubbiamente contribuisce al fenomeno che con annotazioni critiche passa solitamente con il nome di *de-pianificazione*^{iv}. Molti osservatori hanno rilevato negli anni più recenti che, complice anche l'inefficacia dello strumento di pianificazione per la sua complessità, è frequente il ricorso delle autorità pubbliche a trasformazioni del territorio *per saltum*, in cui - cioè - si preferiscono cogliere le occasionali opportunità create da iniziative e risorse private che si presentano per realizzare cambiamenti immediati. Se, però, in questo modo si porrebbe rimedio alle difficoltà realizzative che l'attuazione degli strumenti di pianificazione con il loro carico di risorse pubbliche necessarie porta con sé, dall'altro, è stato rilevato che la compensazione degli oneri privati con nuovi diritti edificatori ha generato la crescita a dismisura delle città, senza adeguate infrastrutture di raccordo e con crescenti problemi di ordine sociale. In questo contesto, dunque, gli strumenti del diritto comunitario sembrerebbero rafforzare tale tendenza critica.

Tuttavia, proprio le accennate caratteristiche delle soluzioni del diritto comunitario parrebbero presentare i necessari antidoti a queste possibili conseguenze negative. La loro concentrazione nel *micro* e la loro temporaneità consente di dar vita a fenomeni che sono continuamente soggetti ad evoluzione. L'incontro che essi realizzano con la formalità non porta a un irrigidimento tale da precludere rivisitazioni periodiche, riadattamenti a nuovi bisogni e mutamenti delle funzioni che sui beni e sugli spazi si rendono necessari. Al centro di queste esperienze vi è, infatti, sempre un *agire sociale*^v più che un *agire privato* e tale differenza è fondamentale, perché il secondo esigerebbe un ritorno di carattere economico che sarebbe impossibile da eludere qualora, viceversa, gli interventi fossero concentrati nel *macro* e insuscettibili di adattamenti progressivi. Ne è, d'altra parte, testimonianza il fatto che al centro di queste esperienze il *favor* delle autorità pubbliche non può mai consistere nella cessione di diritti edificatori e, dunque, non è idoneo a riprodurre gli effetti di crescita incontrollata della città.

4. Naturalmente, però, le sfide che pone la creazione di un diritto comunitario sono notevoli. In primo luogo, è da evitare che l'elaborazione di una tale categoria concettuale del diritto venga utilizzata per legittimare il disimpegno delle autorità pubbliche dal loro compito sostanziale che la costituzione le affida. Le esperienze che sono state ricondotte tra quelle in cui la riconnessione avviene in un quadro di legalità precaria raffigurano un'amministrazione che è inconsapevole del proprio ruolo e che preferisce accomodare soluzioni di fatto, perché incapace di delineare risposte adeguate. Paradossalmente, se è vero che il diritto creativo delle città presuppone un investimento più forte nella capacità delle comunità sociali di dare soddisfazione a bisogni sociali, è altrettanto vero che tutto questo presuppone un'amministrazione ancora più forte e capace di governare una rete di esperienze. L'amministrazione è in questo contesto non destinata a recedere ma a cambiare. Così non si può non osservare, però, che la formazione dei dipendenti pubblici ancora riflette pochissimo queste trasformazioni.

In secondo luogo, il diritto comunitario appare più debole nel resistere agli indirizzi politici che si registrano nei contesti territoriali. Sono deboli sicuramente le esperienze che non raggiungono un livello di formalizzazione adeguata, ma lo sono anche le altre, dato proprio il carattere *per saltum* che le riguarda. Sicuramente in questo senso appaiono più capaci di resistere le esperienze originate da patti di collaborazione sostenuti da regolamenti comunali, dal momento che l'atto normativo consente di inquadrare le esperienze entro un relativo quadro di stabilità.

In terzo luogo, un punto molto sensibile riguarda la potenziale capacità discriminatoria che le esperienze di diritto comunitario possono produrre. Favorire alcune esperienze, per quanto protese ad assicurare interessi collettivi, impone delle scelte di privilegio che possono avvantaggiare alcune categorie di cittadini ed escluderne altre sotto il profilo culturale e sociale. Si pensi al caso in cui i protagonisti di queste azioni siano degli stranieri o, viceversa, cittadini in senso anche formale caratterizzati da una forte coesione culturale che raggruppa gli uni ma esclude gli altri; oppure all'uso di beni per la produzione di servizi integrativi a quelli offerti all'interno di un servizio pubblico organizzato che pone discriminazione tra cittadini dotati di risorse economiche ingenti e altri oppure tra categorie di persone, come i giovani e gli anziani. In questo senso il diritto comunitario non deve occupare uno spazio che finisca per ridurre eccessivamente la sfera d'azione del diritto posto, dietro il quale vi sono importanti valori quale, prima di tutto, il principio di uguaglianza dei cittadini.

Infine, l'ultima sfida importante è data dalla circostanza che il riconoscimento del valore delle esperienze di diritto comunitario deve trovare conferma anche negli interpreti. In questo senso cresce nella dottrina giuridica la consapevolezza e stanno fiorendo da questo punto di vista importanti contributi che possono creare il contesto culturale adatto per trovare sostegno. Altrettanto sarebbe importante che avvenisse anche in sede giurisprudenziale ove non mancano, per la verità, spunti di grande rilievo che danno forza a questi sviluppi, anche se il tutto per ora passa per ricostruzioni che sembrano ancora attente a non discostarsi dall'impianto tradizionale del diritto. Eppure, sarà proprio la conferma di queste tendenze a rendere possibile l'arricchimento delle soluzioni di governo degli interessi complessi che il diritto comunitario delle città sembra capace di promuovere.

Note

ⁱ Cfr. M.S. Giannini, *Autonomia locale e autogoverno*, in ANCI, *Autonomia comunale. Sintesi dei rapporti presentati al Congresso di Parigi (luglio 1947)*, Empoli, Canapini, 1948, 39 ss.

ⁱⁱ F. Merusi, *Il diritto 'sussidiario' dei domini collettivi*, in *Riv. trim. dir. pub.*, 2003, 77 ss.

ⁱⁱⁱ Corte dei conti, sez. Lazio, 18 aprile 2017, n. 77.

^{iv} *Ex multis*, S. Amorosino, *Depianificazione urbanistica e frammentazione degli interessi e dei poteri*, in P. Stella Richter (a cura di), *Sicurezza del territorio. Pianificazione e depianificazione*, Milano, Giuffrè, 2014, 259 ss.; R. Dipace, *La rigenerazione tra programmazione e pianificazione*, in *Riv. giur. ed.*, 2014, II, 237 ss.; P. Chirulli, *La pianificazione urbanistica tra esigenze di sviluppo e riduzione del consumo di suolo: la riqualificazione dell'esistente*, in *Riv. giur. urb.*, 2015, 592 ss.

^v La definizione è di Nespor in S. Nespor, *Tragedie e commedie nel nuovo mondo dei beni comuni*, in *Riv. giur. amb.*, 2013, 676.

Bibliografia

- Amorosino S., Depianificazione urbanistica e frammentazione degli interessi e dei poteri, in P. Stella Richter (a cura di), *Sicurezza del territorio. Pianificazione e depianificazione*, Milano, Giuffr , 259 ss.
- Arena G., Introduzione all'amministrazione condivisa, in *Studi parlamentari e di politica costituzionale*, 1997, 117-118, 29 ss.
- Arena G., *Cittadini attivi*, Roma-Bari, Laterza, 2006.
- Arena G., Ripartire dai cittadini, in C. Magnani (a cura di), *Beni pubblici e servizi sociali in tempi di sussidiariet *, Torino, Giappichelli, 2007, 77 ss.
- Auby J.B., *Droit de la ville*, Paris, LexisNexis, 2013.
- Auby J.B., Per lo studio del diritto delle citt , in G. Della Cananea, C. Franchini (a cura di), *Il diritto che cambia*, Napoli, Editoriale scientifica, 2015, 205 ss.
- Bartolini A., Maltoni A. (a cura di), *Governo e mercato dei diritti edificatori. Esperienze regionali a confronto*, Napoli, Editoriale scientifica, 2009.
- Benvenuti F., *Il nuovo cittadino*, Venezia, Marsilio, 1994.
- Benvenuti F., *L'ordinamento repubblicano*, Padova, Cedam, 1996.
- Bobbio N., Sulla funzione promozionale del diritto, in *Riv. trim. dir. proc. civ.*, 1969, 1313 ss.
- Boscolo E., Il superamento del modello pianificatorio tradizionale, in *Amministrare*, 2008, 325 ss.
- Cammelli M., Governo delle citt : profili istituzionali, in G. Dematteis (a cura di), *Le grandi citt  italiane. Societ  e territori da ricomporre*, Venezia, Marsilio, 2011, 335 ss.
- Cassese S., Tendenze dei poteri locali, in *Riv. trim. dir. pub.*, 1973, 283 ss.
- Cavallo Perin R., Beyond the Municipality: the City, its Rights and its Rites, in *It. jour. pub. law*, 2013, 2, 307 ss.
- Chirulli P., *Autonomia pubblica e diritto privato nell'amministrazione. Dalla specialit  alla rilevanza della funzione*, Padova, Cedam, 2005.
- Chirulli P., La pianificazione urbanistica tra esigenze di sviluppo e riduzione del consumo di suolo: la riqualificazione dell'esistente, in *Riv. giur. urb.*, 2015, 592 ss.
- Civitarese Matteucci S., Verso l'urbanistica consensuale, in P. Urbani, S. Civitarese Matteucci (a cura di), *Amministrazione e privati nella pianificazione urbanistica*, Torino, Giappichelli, 1995, 5 ss.
- Civitarese Matteucci S., Territorio e politiche locali, in M. Cammelli (a cura di), *Territorialit  e delocalizzazione nel govorno locale*, Bologna, il Mulino, 2007, 522 ss.
- Cortese F., Le infrastrutture per le citt , in *Munus*, 2014, 69 ss.
- Di Lascio F., La regolazione amministrativa degli spazi urbani, in *Munus*, 315 ss.
- Di Lascio F., Giglioni F. (a cura di), *La rigenerazione di beni e spazi urbani. Contributo al diritto delle citt *, Bologna, il Mulino, in corso di pubblicazione.
- Dipace R., La rigenerazione tra programmazione e pianificazione, in *Riv. giur. ed.*, 2014, II, 237 ss.
- Donati D., Il paradigma sussidiario. Interpretazioni, estensione, garanzie, Bologna, il Mulino, 2013.
- Duret P., *Sussidiariet  e autoamministrazione dei privati*, Padova, 2004.
- Endrici G., La tutela dell'ambiente urbano, in *Dir. pub.*, 2004, 273 ss.
- Ferroni M.V., *Principio di sussidiariet  e negoziazione urbanistica*, Torino, Giappichelli, 2008.
- Frego Luppi S.A., Il principio di consensualit  nell'agire amministrativo alla luce della legislazione e della giurisprudenza pi  recenti, in *Dir. amm.*, 2008, 691 ss.
- Giannini M.S., *Autonomia locale e autogoverno*, in ANCI, *Autonomia comunale. Sintesi dei rapporti presentati al Congresso di Parigi (luglio 1947)*, Empoli, Canipini, 1948, 39 ss.
- Giglioni F., Forme di cittadinanza legittimate dal principio di sussidiariet , in *Diritto e societ *, 2016, 2, 305 ss.
- Giglioni F., I regolamenti comunali per la gestione dei beni comuni urbani come laboratorio per un nuovo diritto delle citt , in *Munus*, 2016, 2, 271 ss.
- Iaione C., La citt  come bene comune, in *Aedon*, 1/2013.
- Marzuoli C., *Principio di legalit  e attivit  di diritto privato della pubblica amministrazione*, Milano, Giuffr , 1982.
- Labsus, *Rapporto Labsus 2016*, in www.labsus.org

- Massera A., *Lo Stato che contratta e che si accorda*, Pisa, Plus, 2011.
- Merusi F., *Il diritto 'sussidiario' dei domini collettivi*, in *Riv. trim. dir. pub.*, 2003, 77 ss.
- Michiara P., *I patti di collaborazione e il regolamento per la cura e la rigenerazione dei beni comuni urbani. L'esperienza del comune di Bologna*, in *Aedon*, 2016.
- Nespor S., *Tragedie e commedie nel nuovo mondo dei beni comuni*, in *Riv. giur. amb.*, 2013, 665 ss.
- Nieto A., *Critica della ragion giuridica*, Milano, FrancoAngeli, 2012.
- Piperata G., *Il rapporto tra pubblico e privato nel contesto giuridico delle trasformazioni urbane*, in *Urb. e app.*, 2011, 508 ss.
- Stella Richter P., *Profili funzionali dell'urbanistica*, Milano, Giuffrè, 1984.
- Urbani P., *Urbanistica consensuale. La disciplina degli usi del territorio tra liberalizzazione e tutela*, Torino, Bollati Boringhieri, 2000.
- Urbani P., *Dall'urbanistica autoritativa all'urbanistica solidale. Breve viaggio verso le nuove frontiere del governo del territorio*, in *Riv. giur. ed.*, 2013, II, 121 ss.
- Urbani P., Civitarese Matteucci S., *Diritto urbanistico. Organizzazione e rapporti*, Torino, Giappichelli, 2013.
- Valastro A., *La democrazia partecipativa alla prova dei territori: il ruolo delle amministrazioni locali nell'epoca delle fragilità*, in *Id. (a cura di), Le regole locali della democrazia partecipativa. Tendenze e prospettive dei regolamenti comunali*, Napoli, Jovene, 2016, 5 ss.

* Professore associato di Diritto amministrativo, presso la Sapienza Università di Roma

“La Città creativa sperimentale”

Michele Gortan*

Parole chiave: Agenda2030, sostenibile, arte, percorso, pubblico.

San Daniele 2020: Giardino Inatteso è il titolo del primo progetto, della prima sperimentazione progettata, proposta e realizzata sul territorio. Un progetto complesso e composito, potremmo chiamarlo *progetto alfa*, pensato come una vera e propria *matrice matematica*, con *m righe* ed *n colonne* con valori relazionati fra loro in modo tale da generare un risultato. Un progetto *sovra-urbano* e *sovra-territoriale* in grado di essere reiterato e riproposto in ambiti diversi per localizzazione geografica, culturale, sociale ed antropologica. Un sistema che si basa principalmente sulla conoscenza del presente, ma con una profonda ed attenta analisi della storia che ha generato il presente e che sarà foriera di preziosi suggerimenti per costruire il futuro. La ricerca deve essere condotta con metodo e curiosità, supportata da un percorso accademico, ma condotta con un pizzico di empirismo che possa portare alla profonda conoscenza di fatti e misfatti lontani e vicini che hanno contribuito alla costruzione del presente.

La *follia creativa* non è nel fattore noto e nemmeno nel fattore incognito, sta' tutta nella relazione con la quale si fanno interagire i diversi fattori disposti nelle *n righe* ed *m colonne*. Le formule di relazione fra il fattore antropico con gli aspetti storico e culturale, geografico e architettonico, sociale ed economico, rurale ed urbano, legati all'ignoranza e conoscenza, creatività e produttività, fame e sazietà, apatia e interesse, per analizzare se l'obiettivo è vivere o sopravvivere, ristrutturare o demolire, per riqualificare e rigenerare lo spazio urbano privato e pubblico. Una proposta di riqualificazione urbana attraverso piccole e semplici azioni frutto di attenta e consapevole progettazione aderenti alle linee programmatiche delle agende politiche nazionali ed europee. Ricerca, progettazione e sperimentazione di processi virtuosi per proporre una rigenerazione urbana con sviluppo sociale, ambientale e sostenibile aderenti all'*Agenda Urbana*, al *Patto di Amsterdam*, ai *Piani per l'Eliminazione delle Barriere Architettoniche* rendendo le Città accessibili a tutti, all'*Urban Innovactive Action*, all'*Agenda 2030*, al *Protocollo di intesa Anci/Confcommercio* a livello nazionale e locale, al *Piano Paesaggistico Regionale*, per proporre una riqualificazione dell'esistente attraverso la creazione di partecipazione e attivazione sociale della cittadinanza, costruzione di partnership territoriali, implementazione della conoscenza con l'utilizzo di metodi e tecniche multimediali per la promozione e comunicazione, ricerca e promozione di metodi di *fundraising*. Giovani, operatori commerciali, artigiani, piccole e medie imprese, liberi professionisti, dirigenti, manager, artisti, creativi, aziende ed imprese profit e non-profit, amministrazioni pubbliche, centrali e locali, dipendenti e dirigenti, tutti devono essere coinvolti nei settori della rigenerazione urbana, delle politiche culturali, giovanili e sociali, dell'animazione sociale, progettazione e pianificazione urbana,

architettura, cultura, welfare locale, inclusione sociale, immigrazione, sviluppo locale, design urbano, innovazione sociale.

San Daniele 2020: Giardino inatteso e' quindi stato lanciato con queste premesse ed ambizioni, progetto sostenibile, che attraverso la proposta di artisti, designers, architetti, paesaggisti, studenti, appassionati impegnati nella realizzazione di un'esposizione tematica nei parchi *periurbani* privati, fino agli spazi *periurbani* ed *urbani* pubblici, ha posto l'obiettivo della rivalutazione del paesaggio, in ambito urbano, dal Privato al Pubblico, con percorsi tematici diversi di anno in anno. Nuova ed innovativa forma di un possibile sviluppo sostenibile, allineato alla strategia europea per il periodo 2014-2020, congiuntamente al tema di EXPO 2015, attraverso la valorizzazione delle risorse territoriali, culturali, creative con la realizzazione concreta di esempi sul territorio, che possa favorire occasioni di incontro e di discussione.

Nell'edizione 2015, i creativi coinvolti nell'evento, sono stati invitati a proporre un progetto per la realizzazione di un'opera-installazione all'interno del percorso tematico, per riqualificare e valorizzare il paesaggio contemporaneo, quelle zone che sono all'interno della Città, ma sono frange liminari del mondo rurale contermini. Spazi con una sofferta crisi di identità, all'interno dell'Urbe, trascurati ed abbandonati per problemi di bilancio economico, troppo scomodi per essere coltivati e produrre un reddito agrario. I passati processi di urbanizzazione hanno modellato la città presente, la rigenerazione urbana passa attraverso la rivalutazione di queste zone che, da *comparse* rivendicano oggi, con i mutati canoni dello sviluppo un ruolo di *protagonisti*.

ELVIRA VERA MAURI · SERGIO MAZZOLA · GASTONE MINI · MEDIA S.R.L. · FIORE · TITTA · SILVIA
JESSE · PAUL · SILVANA CROATTO · MASSIMO CARLINI · DARIO MARCIOL · PIER ERNESTO · SOFIA
FEDERICO · MARTA · LUCREZIA · GIOVANNI · SILVA · ELISA · FRANCESCA · AURORA · FEDERICA · BERNARDINO
PITTINO · ANGELA MERLUZZI · AZ. AGRICOLA DINO CASTELLANI · IMPRESA RIZZI · LA CASA DEL
CAMPO · MATTIA · FRANCESCO M. · FRANCESCO P. · CARLO · NICOLO' · ILARIA · ADRIANA · MONICA ·
NINO · RICCARDO · ELLISON · PIERA GORTAN · CLAUDIO BELTRAME · GABRIELE PASCUTTI · MANFREDO
ANGELO · SEVERINO VETTORETTI · GIOVANNI GABASSI · ANNALISA IURI · MAGDA MICHELESIO ·
ISABELLA GIUNGI · PIERO BONCOMPAGNO · ENEA MICHELESIO · RENZA MOREALE · VALENTINA ·
ALESSIA · ANNA · AURORA · STELLA · FILIPPO · GIULIA · DAPHNE · ALICE · FRANCESCO B. · CRISTIAN
· PAOLA GORTAN · GIANFRANCO PEZZETTA · MARIANGELA PEZZETTA · FEDERICA MONEGHINI IN
PEZZETTA · JACOPO PEZZETTA · RACHELE PEZZETTA · GINA MORANDINI · SILVIA BRAIDA · GIORGIO
BALDASSI · RENZO BORTOLUSSI · CESARE SERAFINO · ARTE4 · MARISA CIGNOLINI · IMPRESA
RIZZI · PAOLA BELLAMINUTTI · FRANCESCA FERASSUTTI · LOURDES TONINO · PAOLO TOSOLINI
· FALEGNAMERIA F. LLI PICCO · LISA BATTISTUTTA · MICHELE GORTAN · ALESSANDRA SCRUZZI
· BAUMIT ITALIA · LEANDRO CIMOLINO IMPRESA EDILE · GIORGIO BERTOLI · LORENZO VERBANAZ ·
ANGELA SANCHINI · ERMES IVO BUZZI · LUCIANO CESARE · EMANUELE FRANZ · STEFANO PARADISI

San Daniele 2020: giardino inatteso, edizione 2015, grafico con elenco partecipanti

Paesaggio urbano ed agricolo insieme, per valorizzare il patrimonio storico, ambientale, dei centri storici e delle periferie attraverso brani, parchi *periurbani* di piccole e medie dimensioni, messi a sistema da una ritrovata mobilità lenta e sostenibile a ri-scoperta dell'intero territorio.

La rigenerazione urbana promossa da mobilità lenta e sostenibile attraverso l'arte *squadernata* sul territorio, nel paesaggio contemporaneo riqualificato da questo progetto sperimentale attraverso la percezione sensoriale con un miglioramento della qualità della vita della Città per arricchire e contaminare il territorio. Evento desideroso di porre basi per divenire un appuntamento annuale per le prossime primavere ed estati sull'intero territorio del Comune di San Daniele, partendo dalla Proprietà *verde* privata e pubblica.

Percorsi tematici diversi per ogni anno a venire, per il 2015 sono stati scelti i 750 anni della nascita di Dante Alighieri, ricorrenza che ha coinvolto l'Antica Biblioteca Guarneriana e l'intera città

collinare con il titolo: *Lucifer – E quindi, uscimmo a riveder le stelle*, ultimo verso del 34° Canto dell’Inferno tratto dalla Divina Commedia scelto dallo scrivente congiuntamente al Prof. Angelo Floramo che così lo definisce: *...un percorso iniziatico che si addentra nel ventre di San Daniele, la cui collina viene idealmente immaginata come un Inferno rovesciato, nell’ottica di un ribaltamento universale che è metafora di straniamento e di sorpresa: nel punto più estremo del colle Lucifer, magistralmente esemplato nel manoscritto del codice Guarneriano, attende avvolto nel mistero della Biblioteca Antica. Il resto della Città, nella lenta salita, negli scorci più inediti e suggestivi, negli anfratti-bolge, nei costoni gironi, diventa palcoscenico naturale e topografico in cui le installazioni degli artisti coinvolti e gli eventi che via-via si sono dipanati (musica, letture, rappresentazioni sceniche colloqui aventi tutti per argomento l’Inferno e Dante) trovando mirabile intersezione e fascinosa prospettiva. Un’esplosione multimediale, interconnessa, meravigliosa capace di trasformare San Daniele in opera d’arte totale a cielo aperto, in un percorso in cui urbanistica, letteratura, drammaturgia, arte e letteratura, musica e scienza si sono intrecciate fino alla perdita di ogni senso nell’acquisizione finale di una consapevolezza che per verba non si poria.*



San Daniele 2020: giardino inatteso, edizione 2015, canto 29, M.Gortan, Baumiti It., L.Cimolino, A.Scruzzi

Lucifero cade faticosamente verso la profondità degli inferi, la dinamicità di questa caduta viene vissuta da Dante lungo l’intero percorso dei gironi descritti nei XXXIV Canti, le altrettante opere vogliono essere motivazione per il visitatore a salire, con la medesima fatica di Lucifer, attraverso le pendici del Colle di San Daniele e giungere a scoprire il suo Centro storico, la Biblioteca Guarneriana, punto massimo per *...riveder le stelle*.

Il percorso, la salita al colle per ri - scoprire la Città collinare è lo scopo di questo primo appuntamento. La reinterpretazione dei XXXIV Canti dell’Inferno attraverso altrettante opere statiche stanziali, unite ad eventi puntuali e limitati nello spazio temporale, lungo un percorso che si snoda sulle pendici del Colle di San Daniele, motivazione per il visitatore a salire, e giungere a scoprire il suo Centro storico, le attività ivi disseminate, la gente, la Biblioteca Guarneriana, punto massimo per *...riveder le stelle*. Segni e materiali, racconti ed incontri, cultura ed imprenditoria ci narrano la contemporaneità, attraverso la storia, per costruire un futuro sostenibile e condiviso. Linguaggi del paesaggio contemporaneo con le proposte dei creativi, creano un’occasione per riscoprire la Città. Operatori del settore ed aziende, con prodotti e servizi sul Tema, collaborano per valorizzare e migliorare la qualità della vita, propongono uno sviluppo diverso, all’insegna della sostenibilità, per arricchire e contaminare l’intera Città con il suo territorio.

Il percorso come attraversamento, la faticosa salita come scoperta di elementi inattesi quali la rappresentazione di questo o quel Canto, all'interno di un giardino, di un parco, o di un dimentico scorcio sandanielese. La ri – scoperta di storici attraversamenti, di angoli rimasti fuori dai consueti e veloci percorsi veicolari, scorciatoie e nascosti vicoli del tessuto urbano del Centro e dei borghi, le superfici materiche che ci raccontano la storia di quell'elemento verticale, orizzontale od inclinato che sia, alternanza significativa di segni e materiali che ci narrano la *contemporaneità attraverso la storia per costruire il futuro*.



San Daniele 2020: giardino inatteso, edizione 2015, canto 2, S.Mazzola, G.Mini, Media s.r.l

Il cammino in sé, può risultare faticoso, ma attraverso la narrazione dell'Inferno, accompagnati dal succedersi dei Canti, questo o quel riferimento, fuori dalle arterie trafficate rumorosamente, nel silenzio, curvo o rettilineo, che ci lascia apprezzare l'opera o l'allestimento vegetale nel giardino, nel parco, ci permette di cogliere paesaggi vicini oppure orizzonti lontani, dal bianco delle antiche prealpi al blu del lembo Mediterraneo marino.

Il percorso è protagonista, l'opera è supporto espressivo in sé forte, che richiama la nostra attenzione e lo caratterizza.

L'anno successivo, il 2016, vede la promozione degli Obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile dell'Agenda 2030 nella Settimana dello Sviluppo Sostenibile (ESDW) con le proposte dei Creativi.

Progetto pubblicato sul sito ufficiale dell'iniziativa paneuropea www.esdw.eu a rappresentare la nostra Nazione in tale contesto su segnalazione del Ministero dell'Ambiente e della Tutela del Territorio e del Mare. La Settimana europea per lo Sviluppo Sostenibile (ESDW) si svolge dal 30 maggio al 5 giugno di ogni anno, coinvolgendo Cittadini, Organizzazioni, Associazioni, Imprese, Ditte, Autorità, Enti locali, Istituti di Ricerca, Centri di Formazione, Musei, Fondazioni, Parrocchie, Scuole, etc. di tutta Europa, senza scopo di lucro, a promozione dei 17 obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile adottati nel settembre 2015 con l'Agenda 2030, contribuiamo allo Sviluppo Sostenibile del nostro Mondo per le Generazioni di domani. Lo studio della storia, l'analisi retrospettiva continua ad ispirare l'artista nel formulare l'opera con il messaggio da proporre in linea con l'Agenda 2030.

L'edizione 2016 ha visto portare l'attenzione sulla riqualificazione di una arteria stradale urbana pubblica, con l'intervento che ha proposto 17 opere d'arte per 17 tombini con il messaggio dei 17 obiettivi dell'Agenda 2030 reinterpretati dai creativi del territorio. Le opere d'arte, il punto di vista di artisti e designers, architetti, creativi in un'ottica di valorizzazione estetica e di miglioramento della qualità della vita del territorio a contaminare la visita alla Città collinare.



San Daniele 2020: giardino inatteso, edizione 2015, canto 6, Gruppo Tessere Ocra, 11 creativi under 18

Innovativa Opera Corale contemporanea con messaggi per suggerire comportamenti sostenibili verso il 2030. Il percorso è protagonista, l'opera è supporto espressivo in sé, forte, che richiama la nostra attenzione e lo caratterizza. La lettura delle opere realizzate sui *Tombini* come scoperta di elementi per una possibile trasformazione urbana sostenibile. L'espressione artistica effimera e temporanea (che dura una stagione) proposta dagli artisti, per narrare una *storia*, utilizzando le superfici anonime dei *Tombini* a chiusura delle reti tecnologiche urbane.

Trasformare l'anonimo, ultimo *Tombino* della Città in unico esemplare con la proposta di un messaggio contemporaneo.

Mobilità lenta e sostenibile per leggere una *storia*, un percorso che attraverso un ambito *periurbano* possa condurci entro il *centro storico*, nel cuore dello spazio pubblico della Città.

L'arte di strada porta gli artisti ad eseguire la propria opera sotto gli occhi di cittadini, visitatori, turisti, curiosi secondo le tecniche adatte al loro estro creativo, in una singolare ed unica occasione d'incontro. La partecipazione collettiva per creare un evento nuovo, dinamico per valorizzare un elemento povero in luoghi reputati idonei dall'Amministrazione comunale, per rileggere con educazione e rispetto, la tutela e la salvaguardia del patrimonio urbano cittadino.

L'edizione 2017 è in fase di progettazione e parziale realizzazione, iniziata in forma sperimentale lo scorso anno con l'ingresso all'interno di spazi privati aperti al pubblico e all'esterno in spazi pubblici.

Agenda 2030 In & Out è un progetto che desidera relazionare spazi pubblici privati con spazi pubblici attraverso l'arte che diviene essa stessa *pubblica* a promozione di un ulteriore percorso diverso da quelli proposti nelle edizioni passate.

Il 17 marzo 2017, un gruppo di 17 studenti interclasse dell'Istituto Tecnico Commerciale Manzini di San Daniele, con la collaborazione del Comune di San Daniele, di alcune ditte che hanno fornito colori, pennelli, spazzole, con la regia dello scrivente e la partecipazione di alcuni artisti del CFAP di Udine, hanno realizzato un'opera di street art per la riqualificazione urbana della fermata d'autobus in prossimità della sede della Scuola. Intervento con un alto profilo di senso civico, partecipato e propositivo che potrebbe generare ulteriori attività sul territorio. Il *progetto alfa* è stato reiterato e sono in fase di progettazione e realizzazione altre sperimentazione in altre Città della Regione Friuli Venezia Giulia.



San Daniele 2020: giardino inatteso, edizione 2015, canto 15, Gruppo Tessere Scarlatte, 11 creativi under 18

Conclusioni

La comunicazione attraverso gli attuali canali messi a disposizione della rete possono generare luoghi virtuali d'incontri per incuriosire, chiacchierare, confrontarsi, ma il tutto in maniera abbastanza superficiale e quasi sempre ad un livello di approfondimento abbastanza mediocre. Il vero risultato lo si ottiene dedicando tempo prezioso alla ricerca di incontro sul posto con i possibili stakeholders, partners, attraverso la comunicazione frontale, con la consulenza e orientamento, attività che implementano l'ideazione per la progettazione e la realizzazione delle proposte. L'acquisizione diretta alla fonte dei valori che costituiscono la *matrice matematica* del nostro *progetto alfa* tipo sono fondamentali per l'ottenimento di un risultato, e devono, quindi essere, valide e reali oggettivamente e qualitativamente.

La base metodologica per questo tipo di analisi può essere il principio dell'analisi SWOT.

Visite presso i partner ed i portatori di interesse con divulgazione e spiegazione del Progetto, attività open air con il coinvolgimento della cittadinanza attiva e portatori di interesse.



San Daniele 2020: giardino inatteso, edizione 2015, *Dolce Inferno*, prelibatezza estetica, pasticceria Kennedy

Ricerca nelle varie fasi del progetto il coinvolgimento di partner con provenienza e preparazione multidisciplinare ed intersettoriale. Dopo aver realizzato il progetto in sito, il risultato andrà monitorato nel breve e medio periodo e costituirà elemento singolare da inserire nella *matrice matematica* per il proseguimento della sperimentazione onde poter giungere alla stesura di possibili linee guida per riqualificare gli spazi urbani pubblici con metodologie trasversali innovative con le risorse proprie dell'identità unica del territorio oggetto della *città creativa sperimentale*.

Quale agency per le politiche culturali e creative? Il caso delle Film Commission

Silvia Lucciarini*

Introduzione

In Europa, il settore culturale e creativo rappresenta il 4,5 % del prodotto interno lordo dell'Unione Europea e impiega il 3,8 % della forza lavoro (8,5 milioni di persone), contribuendo in modo rilevante alla crescita economica, all'occupazione, all'innovazione e alla coesione sociale. Inoltre, è un ambito che ha mostrato una forte tenuta in tempi di recessione e concorre allo sviluppo delle competenze e al risanamento urbano, producendo un impatto positivo su altri comparti quali il turismo e le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (COM 2014).

In Italia, l'Industria Creativa e Culturale raccoglie dieci sotto-settori – Radio, Quotidiani & Periodici, Pubblicità, Musica, Libri, Audiovisivo, Arti Visive, Arti Performative, Architettura, Videogiochi – che nel 2015 hanno creato un valore economico di 47,9 miliardi di euro, corrispondente al 3% del PIL, con una crescita del 2,4% rispetto all'anno precedente. Nel biennio 2014-2015 i ricavi diretti sono aumentati di 951 milioni di euro, pari ad un +2,4%, e rappresentano l'86% dei ricavi totali. Quasi 90 centesimi su ogni euro messo in tasca dal settore proviene quindi dalle attività della filiera creativa quali la concezione, la produzione e la distribuzione di opere e servizi culturali e creativi, mentre il rimanente è dovuto a ricavi indiretti, ovvero quelli relativi ad attività collaterali o sussidiarie. Si tratta dunque di un settore assai dinamico che sta mostrando una crescita più veloce di quella del PIL, che nello stesso periodo si è fermata a +1,5% (Rapporto Symbola 2016).

La dimensione culturale e creativa è ormai entrata nelle agende di indirizzo nazionali e sovranazionali per la capacità innovativa di innervare reti e processi, di creare possibili circuiti virtuosi tra produzione, consumo e qualificazione delle risorse (cfr. Ramella e Trigilia 2010, Manzo e Ramella 2015). Meno noto è se a tale consacrazione nelle agende di governo corrisponda un sistema e delle azioni che nel caso italiano incentivino tali percorsi di sviluppo.

La dimensione locale privilegiata, sia in termini di genesi dei processi che di ricadute, è stata più volte individuata nelle aree urbane (Helbrecht 2004, Harvey 1989, Florida 2003). Questo sia per l'accesso alle reti di mercato che per la disponibilità di competenze da parte di una composita classe creativa (Florida 2002). Inoltre sono le aree urbane che in alcuni casi emblematici, negli USA come in UK, mostrano la capacità di creare esternalità positive non solo in termini economici ma anche sotto forma di beni collettivi per lo sviluppo (cfr. Ramella e Trigilia 2010). La dimensione istituzionale, così come il ruolo e il rapporto tra gli attori, appaiono dimensioni strategiche di osservazione, per comprendere meglio le traiettorie di sviluppo e il sistema di barriere e opportunità all'implementazione delle politiche culturali e creative.

Accanto al dibattito sulle città creative se ne è analogamente sviluppato un altro, di carattere più nazionale, che pur partendo dai contesti urbani, analizza la dimensione tecnologica e innovativa esplorandone gli aspetti reticolari e relazionali sul territorio (Burrone, Trigilia 2001, Rullani 2002), nel solco della consolidata tradizione di studi e ricerche sui distretti industriali (Marshall 1921, Becattini 1989, Storper e Scott 2009).

La spazialità delle politiche culturali e creative è indubbia: eppure a seconda dei casi può essere declinata sia in contesti urbani che in aree diffuse. Sia in una forma che nell'altra, tali luoghi sono il cuore di pratiche e progetti di carattere multiscalare, che coinvolgono attori sovranazionali, nazionali e locali, attraendo investimenti o implementando progetti transnazionali. In questo lavoro si propone un ragionamento sull'architettura istituzionale nel settore dell'audiovisivo. In particolare verranno analizzati il ruolo e le logiche d'azione implementate dalle Film Commission, quale attore strategico nel sistema della governance delle politiche del comparto dell'audiovisivo e come questo agisca da incentivo o ostacolo al consolidamento e allo sviluppo territoriale.

Le Film Commission: un modello importato ma ancora non regolato

Le Film Commission videro la luce negli Stati Uniti a partire dagli anni Quaranta del secolo scorso a seguito del boom delle produzioni cinematografiche. Con l'aumento degli investimenti e degli attori coinvolti in tutto il processo, emerse la necessità di una struttura pubblica che funzionasse come interfaccia tra le imprese e le autorità locali (Ghedini 2006). E' a partire dalla necessità di fare affidamento su un attore cerniera tra gli aspetti organizzativi, di orientamento, consulenza e supporto tecnico, che nacquero le prime Film Commission.

Sulla scorta di questa genesi nella sponda ovest dell'Atlantico, attraverso meccanismi isomorfici, a partire dalla seconda metà degli anni Ottanta si istaurano le prime Film Commission europee: prima in Inghilterra, poi in Francia e a cascata negli altri paesi continentali, scandinavi e infine mediterranei. In Italia è l'Agenzia per la promozione del cinema italiano all'estero, la cosiddetta "Agenzia Italia", che invita le Regioni a dotarsi delle Film Commission, quale struttura di incentivo, supporto e orientamento al comparto dell'audiovisivo.

Il quadro istituzionale odierno, mostra ancora un'ampia frammentazione negli assetti e nelle esperienze. Spinti dalla necessità e dall'intento di colmare il gap rispetto agli altri paesi, che si erano già dotati delle Film Commission (FC), il caso italiano si è distinto per una ampia variabilità territoriale.

In base alla natura giuridica, si evidenziano quattro tipologie di FC sul territorio italiano: uffici interni agli enti pubblici (50% dei casi); fondazioni a partecipazione regionale (15%); associazioni culturali che operano in convenzione con enti locali (20%); strutture miste pubblico-private (15%) (Ghedini 2006).

Questo quadro istituzionale instabile, costituisce una barriera all'implementazione politiche del comparto audiovisivo. Come dimostrato dall'esperienza dei patti territoriali, la stabilità istituzionale favorisce la creazione di fiducia reciproca tra attori pubblici e privati, i cosiddetti processi di apprendimento cumulativi (Burrone, Crouch, Keune 2005) nonché la realizzazione di beni collettivi e il perseguimento di obiettivi di medio e lungo periodo (Cersosimo e Wolleb 2001, De Vivo 2004).

Tale strategia potrebbe essere agevolata dalla configurazione di obiettivi congiunti tra politiche: sviluppo, formazione, lavoro. L'integrazione potrebbe promuovere una via alta allo sviluppo locale, su settori innovativi, dalle professionalità qualificate. A fare da barriera a tale processo è la balcanizzazione istituzionale e uno spiccato de centralismo degli obiettivi.

Lo scarso coordinamento in atto tra le politiche aumenta invece la frammentazione istituzionale: alcune azioni di contrasto a questa debolezza nell'assetto di *governance* sono state pensate e implementate a partire dal 2001, con l'istituzione del Coordinamento delle FC, con l'inserimento nel coordinamento del Ministero per i Beni e le Attività Culturali (MiBACT) e la nascita di un fondo per l'implementazione delle attività di coordinamento. Nonostante questa spinta al coordinamento e alla centralizzazione, sono rimaste ancora irrisolte le questioni rispetto alla formulazione di un corpus giuridico chiaro. La modifica del Titolo V della Costituzione, contemporanea all'istituzione del coordinamento delle FC, ha limitato nei fatti l'azione dell'organo centrale. Infatti nella redistribuzione delle funzioni legislative e amministrative conseguenti alla riforma costituzionale, il settore dello spettacolo è stato compreso nell'ambito della "promozione e organizzazione di attività culturali" e inserito nelle materie di competenza concorrente. L'azione di coordinamento si è comunque evoluta, anche a fronte di queste difficoltà e nel 2004 è stato istituito l'IFC (Italian Film Commission), che comprende però solo le FC che sono parte integrante di enti pubblici o che si configurano come enti privati partecipati o convenzionati con enti pubblici locali. Le attività delle FC si concentrano sul duplice obiettivo di valorizzare il territorio di riferimento da un lato, e promuovere l'economia locale qualificata legata al comparto dell'audiovisivo dall'altro.

Mettere a sistema lo sviluppo locale, la formazione, i trasporti e la logistica, e la valorizzazione del patrimonio artistico e naturale, sono state le spinte che all'interno delle FC hanno promosso l'elaborazione di bandi e strumenti più complessi, basati su una logica negoziale legata ai singoli progetti. Le FC hanno dimostrato pertanto una interessante capacità di imprenditorialità politica, attraverso l'allocazione di risorse strategiche e funzionali e la messa in rete con altri attori pubblici e privati. Il risultato di queste geografie dell'imprenditorialità sono molto varie nelle regioni. Infatti, "a differenza del tradizionale quadro neocorporativo, in cui gli attori sono legittimati ex ante e sono investiti di compiti e diritti di rappresentanza allargata, nel quadro delle politiche di nuova generazione la configurazione costituzionale degli attori è definita dentro il frame della specifica politica, deve essere guadagnata sul campo, almeno in certa misura" (Donolo 2005).

Nel terrain vague normativo, forse anche grazie a questo, le Film Commission hanno funzionato da catalizzatore per la partecipazione, intesa come risorsa della società civile, attraverso la costruzione di partenariati tra attori portatori di interessi d'impresa privata veicolati da istituzioni pubbliche, e proprio in virtù di tale configurazione hanno agglutinato consenso sia a livello nazionale che locale. L'innovazione si concentra nei contesti regolativi, in una logica di progetto (le singole produzioni), che hanno prodotto la costruzione – all'interno di ciascuna FC - di una maggiore razionalità procedurale. Tale condizione ha da un lato aumentato la forza dei dispositivi di implementazione, quali bandi, accordi e partenariati (Lascoumes e Le Gales 2005), nonché uniformato codici di comportamento, ma dall'altro lato ha anche potenziato la necessità di azioni di networking sul territorio, per dare supporto logistico alla produzione e per mettere in rete professionalità e competenze.

Le film commission come dispositivi per l'implementazione di beni pubblici per lo sviluppo

Nella crisi generata dalla disaffezione e disattenzione rispetto agli spazi pubblici e collettivi, in un contesto dove aumenta il peso degli spazi privati e semi-privati ci sono elementi esterni che aumentano la difficoltà di mettere a sistema strategie di crescita inclusiva, anche in settori qualificati e innovativi. Tra tutte, il minore investimento dei fondi pubblici nel comparto audiovisivo e la frammentazione istituzionale, in un quadro regolativo ancora incerto, sono elementi che indeboliscono le potenzialità sia di sviluppo che di costruzione di beni pubblici legati a settori competitivi. Le azioni di promozione delle FC, ancora frammentate e poco coordinate, sebbene spingano sulla valorizzazione del territorio e sulla redistribuzione e investimento della ricchezza negli ambiti locali, soffrono ancora di una scarsa uniformità nelle logiche d'azione implementate dalle FC.

Certamente sono significativi gli impatti sul territorio, in termini di ideazione e valorizzazione delle competenze e delle specificità locali. In questo senso il comparto audiovisivo può funzionare anche come attore attorno al quale si stabilisce un consenso e una mobilitazione, in particolare rispetto alla questione dei beni comuni.

I beni comuni divengono rilevanti in quanto tali infatti soltanto se accompagnano la consapevolezza teorica della loro legittimità con una prassi di conflitto per il riconoscimento di certe relazioni qualitative che li coinvolgono. In altri termini, i beni comuni sono resi tali non da presunte caratteristiche ontologiche, oggettive o meccaniche che li caratterizzerebbero, ma da contesti in cui essi divengono rilevanti in quanto tali (Donolo 2012). In questo senso le innovazioni istituzionali ravvedibili nel sistema delle FC, quali gli aspetti procedurali, la struttura coordinata centralmente ma che si sviluppa attraverso contatti e relazioni reticolari sul territorio, la promozione di strategie di internazionalizzazione, hanno insita la potenzialità di contribuire alla dotazione di beni collettivi per la competitività (Burroni, Crouch, Keune 2005) con l'esito possibile di potenziare la cosiddetta *territorial regime competition* (Crouch e Trigilia 2001), come anche di innervare capitale sociale in aree tradizionalmente più deprivate di risorse materiali e immateriali.

Molte ricadute di tali processi hanno carattere spaziale e impattano sulle realtà locali.

La qualità dello spazio viene a dipendere non solo dalla qualità delle dotazioni – infrastrutture e servizi- presenti sul territorio e dalla qualità dei progetti e degli oggetti localizzati sul territorio, dalle relazioni istituite tra i luoghi materiali (Bellaviti 2011) e chi li anima, ma anche dalle caratteristiche immateriali e identitarie dei luoghi, fortemente veicolate dalla dimensione culturale e creativa che vive anche nella ritraduzione dei luoghi e degli spazi da parte del settore audiovisivo. Questo processo di riscrittura parte dalla capacità imprenditoriale dell'attore pubblico, privato e istituzionale di incoraggiare tali processi reinterpretativi possono promuovere altre imprenditorialità, anche nella forma di microprogetti o di specializzazioni professionali. Queste azioni sul territorio – in una accezione reticolare- contribuiscono a creare un collettivo che restituisce i luoghi alla cittadinanza ma densi di significato condiviso, non più lasciati unicamente alla significazione individuale. Ma si possono individuare anche altre importanti ricadute negli ambiti territoriali.

L'importanza degli attori locali e delle loro strategie di promozione e concertazione per accrescere le economie esterne materiali e immateriali è fondamentale per lo sviluppo delle imprese

e l'inclusione dei lavoratori. La possibilità di sostenere la nascita di nuove aree territoriali deriva sia dalla possibilità di poter accedere e utilizzare una serie di risorse naturalmente presenti nei territori come ad esempio la presenza di lavoro qualificato o d'impresie specializzate, sia soprattutto da economie intenzionali che attraverso una azione coordinata possono produrre infrastrutture, servizi di welfare, accesso al credito ecc., cioè beni collettivi a disposizione dei lavoratori e delle imprese. Nella creazione di economie esterne intenzionali è però fondamentale il ruolo giocato da una serie di soggetti, istituzionali e non, in cui il sindacato può rappresentare un attore chiave per la promozione di sistemi integrati di sviluppo territoriale. A fronte dell'estrema frammentazione del tessuto produttivo legato al comparto dell'audiovisivo e della presenza di una forza di lavoro molto eterogenea alcuni attori possono risultare strategici nel coordinamento e nell'implementare la partecipazione sul territorio, come ad esempio i sindacati (De Vita, Lucciarini 2016). Nelle aree in cui ci si trova in prevalenza di fronte a piccole imprese che operano in settori emergenti o comunque in via di ristrutturazione, una concertazione maggiormente diffusa sembra poter essere funzionale al pari della contrattazione collettiva tradizionale. In entrambi i casi la forza risiede nella capacità di rappresentare un bisogno comune che proprio perché produce vantaggi per tutti aumenta la legittimità e la forza dei soggetti che se ne fanno promotori. A cambiare è evidentemente la logica che da categoriale o di comparto diventa trasversale e fondata sulla messa in rete di risorse funzionali per tutti i soggetti che operano in quel territorio (De Vita, Lucciarini 2016).

Appare chiaro, quanto la promozione del comparto audiovisivo abbia un interessante potenziale per sostenere processi di crescita inclusiva, rispondendo a molte delle sfide sociali ed economiche presenti sia in territori dotati che in zone maggiormente svantaggiate.

Bibliografia

- Becattini G. (1989), "Riflessione sul distretto industriale marshalliano come concetto socio-economico", *Stato e Mercato*, n. 25,
- Burroni L., Crouch C. e Keune M., (2005) *Governance caleidoscopica*, Stato e Mercato
- Burroni L., Trigilia C., 2011, *Le città dell'innovazione. Dove e perché cresce l'alta tecnologia in Italia*, Bologna, Il Mulino
- Cersosimo D., Wolleb G., 2001, *Politiche pubbliche e contesti istituzionali. Una ricerca sui patti territoriali*, in "Stato e mercato",
- De Vita, Lucciarini 2016, Paper Sisec, Gennaio 2017, Roma
- De Vivo P., 2004, *Pratiche di conciliazione e sviluppo locale*. Milano, Angeli
- Donolo C, 2012, *I beni comuni presi sul serio*, in *L'Italia dei beni comuni*, a cura di G. Arena, C. Iaione, Roma, Carocci,
- Donolo C., 2005, *Dalle politiche pubbliche alle pratiche sociali. Osservazioni su una nuova generazione di policies?*, *Stato e mercato*
- Florida R., 2005: *Cities and the Creative Class*. New York: Routledge
- Ghedini, O. P. 2006, *Le Film Commission: esperienze e prospettive*, in "Le istituzioni del federalismo", suppl. rivista Studi giuridici e politici della Regione Emilia Romagna, suppl. 4, pp. 29-37.
- Harvey, D. 1989: *From managerialism to entrepreneurialism: The transformation in urban governance in late capitalism*. *Geogr. Ann.* 71
- Helbrecht, I. (2004) *Denkraum Stadt*, in Siebel, W. (ed.) *Die europäische Stadt*. Frankfurt/M: Suhrkamp Verlag, pp. 399–408,
- Lascoumes P. Le Galès P., 2005, *Gouverner par les instruments*. Presses de Sciences Po (P.F.N.S.P.), « Académique », 2005
- MARSHALL, A. (1921) *Industry and Trade*, 3rd edn. London: Macmillan.
- Ramella F., Manzo C., 2015, *Fab Labs in Italy: Collective Goods in the Sharing Economy*, Stato e Mercato
- Ramella F., Trigilia C., (a cura di), 2010, *Imprese e territori dell'alta tecnologia in Italia*, Il Mulino, Bologna
- Rapporto Symbola, 2016, *Io sono cultura – 2016*, L'Italia della qualità e della bellezza sfida la crisi
- Rullani E., 2002, "Global-mente", *Economia e politica industriale*, 29(113)
- Storper, M., Scott, A. J. (2009) *Rethinking human capital, creativity and urban growth* *Journal of Economic Geography*, 9 (2). 147-167

* Ricercatore.

La Fortezza Vecchia di Livorno, simbolo di una riscoperta e rinascita dell'identità storico-culturale portuale

Francesca Morucci, Francesca Pichi

Parole chiave: città portuali, Livorno, patrimonio culturale, Port Center, valorizzazione.

Introduzione

A partire dagli anni '80 il contesto di generale urbanizzazione vede il manifestarsi di nuove centralità, a fianco di un rafforzamento di quelle del passato, che investono il tema degli spazi pubblici, ri-piazzandolo al centro delle preoccupazioni delle politiche pubbliche. Ruoli vari sono assegnati a questi spazi, con programmi che li posizionano al centro di sfide culturali, sociali, economiche ed ambientali importanti. La progettualità, spesso di riabilitazione e rivalorizzazione, fa intervenire una diversità di attori, formali ed informali, imponendo nuove forme di regolazione non solo della *cosa* pubblica ma anche della vita collettiva e sperimentando nuove pratiche della quotidianità che in letteratura hanno fatto emergere il tema della *città creativa*, declinato spesso anche con il termine internazionale *smart city* (Florida e Boyett, 2002; CArta, 2004).

Quando si parla di città portuali, il tema degli spazi pubblici acquista un valore differente non solo per l'ingombrante presenza del porto, che ordina ed al tempo stesso invade la città, che spesso è nata proprio intorno a lui, o alle sue spalle, ma anche per il ruolo particolare che esso ha assunto nel tempo. Luogo pubblico in grande simbiosi con la città nel passato, sempre più distaccato, chiuso, per motivi di sicurezza, ai non addetti ai lavori oggi giorno, il porto è perennemente stretto in una dualità: periferico, di frontiera, di legame con il mondo oltre il mare, che affascina, anche per le sue componenti storico- artistiche, ma, al tempo stesso, spazio autoreferenziale, avvolto da un'atmosfera ambigua, talvolta al limite dell'illegalità. Spazio in continua trasformazione, il porto ha investito le città ed i territori circostanti con profondi cambiamenti che hanno riguardato sia temi economici che storico-culturali. La sua evoluzione, seguendo la transizione post-industriale, con le trasformazioni tecnologiche delle navi e della movimentazione, e la globalizzazione, lo ha spesso portato fuori dalla città, ridisegnando un nuovo rapporto con essa. Delocalizzazione delle attività portuali, riabilitazione del centro, musealizzazione di alcune parti storiche hanno fatto parlare in letteratura di una nuova era del porto fin dalla metà del secolo scorso (Soriani, 2002; Von Hooydonk, 2007; Gras, 2010; Savino et Arena, 2010). Oggi la sostenibilità della città portuale è profondamente legata al suo passato e proiettata al suo futuro attraverso una *mixité* di funzioni spesso collocate nell'interfaccia porto-città. Ristabilire una relazione fisica e mentale tra le entità porto ed i relativi contesti territoriali urbanizzati diventa di primaria importanza per entrambi, così come comunicare il ruolo e le funzioni del porto alla comunità estesa di tutti quei soggetti che *inconsapevolmente* utilizzano e beneficiano dei servizi portuali, ma che troppo spesso, per carenza di conoscenza da

una parte e di comunicazione dall'altra, non sono coinvolti nel loro sviluppo. Che il porto sia un'area strategica della città, ormai è chiaro; che la città viva, non solo storicamente, attraverso la sua presenza, l'aspetto più operativo del suo rapporto con il mare, meno. Nel tempo infatti, la relazione del porto con il territorio e con la società urbana locale si è lentamente deteriorata, a causa del sempre crescente bisogno per quest'ultimo di stare al passo con le innovazioni tecnologiche ed economiche e quindi di collocarsi in nuovi spazi adeguati, ma sempre più lontani dal contesto urbano, creando non solo una distanza fisica, ma anche culturale e sociale.

Livorno è da sempre *Porta a Mare della Toscana*, regione che, grazie all'indisusso patrimonio culturale di città storiche, monumenti e produzioni enogastronomiche tipiche, riveste in ambito culturale e turistico un ruolo di importanza internazionale che impone alla Regione Toscana, alle istituzioni locali ed all'Autorità di Sistema Portuale del Mar Tirreno Settentrionale-AdSP di non limitare la propria azione alla sfera dello sviluppo economico, ma di cercare di rilanciare il rapporto tra porto e sistema territoriale, per salvaguardare i caratteri identitari della città portuale. La Fortezza Vecchia, facente parte del Demanio Pubblico dello Stato, si colloca all'interno dell'ambito portuale di competenza dell'Autorità di Sistema Portuale ed è uno dei monumenti simbolo di Livorno, non solo dal punto di vista storico, essendo fra i più antichi baluardi a difesa del porto e della città nata intorno alle attività commerciali del porto, ma come continuità fra mare e terra, passato e futuro. Emblema della rinascita dell'interfaccia porto-città, di uno spazio pubblico ritornato ad essere luogo della quotidianità, della vita cittadina e portuale, oggi la Fortezza Vecchia rappresenta il nuovo *landmark* del porto e della città¹. Vincolata con decreto storico-artistico del 16 febbraio 1966 ai sensi della L. 1089/'39, grazie alla sua particolare localizzazione ed all'ampiezza degli spazi interni ed esterni, la Fortezza ha assunto nel tempo in termini strategico-logistici una serie di funzioni sotto diversi punti di vista, in corso di rielaborazione da quando nell'agosto del 2013 la sua gestione è passata all'Autorità Portuale di Livorno:

- *fisico*: nel passato installazione militare di difesa e legame fra i Paesi d'oltremare ed il Granducato di Toscana, oggi, inserita all'interno dell'area della Stazione Marittima, è cerniera naturale fra città e porto. I molti passeggeri che transitano dal porto, la trasformano in porta di accesso alla città, il primo biglietto da visita per chiunque arrivi a Livorno dal mare;
- *economico*: a due passi dal cuore pulsante economico e commerciale del centro cittadino con la sua posizione strategica ai confini fra porto e città;
- *culturale*: luogo di indubbio valore storico-artistico, che appartiene all'eredità storica della città e del porto ma allo stesso tempo è anche il suo futuro;
- *sociale*: è un nuovo spazio pubblico per cittadini e turisti, prestato già in passato allo svolgimento di una serie di attività culturali e di accoglienza turistica, che oggi può tornare ad essere considerato come vero e proprio contenitore per diversi tipi di funzioni, a partire proprio da quelle culturali;
- *ambientale*: si configura come una sorta di oasi felice nel caos dei traffici portuali e cittadini, rappresentando l'inizio dello sviluppo del nuovo *waterfront* livornese.

Sfruttando il potenziale culturale e turistico della nuova immagine di città portuale che si sta manifestando, l'intensa ed innovativa programmazione della fortezza, sviluppata fin dai primi mesi

di gestione dell'Autorità Portuale, ha favorito un'importante terreno di sperimentazione di varie funzioni e fra queste è divenuto un riferimento essenziale lo sviluppo del progetto del *Livorno Port Center*. L'articolo illustrerà alcune di queste funzioni, partendo dal tema degli accessi alla Fortezza, per arrivare a compiere una panoramica delle possibilità che essa offre e descrivere gli attori coinvolti nella sua trasformazione che la rendono fulcro della nuova città portuale. Si cercherà di mettere in evidenza la complessità di questo spazio pubblico, il suo posto nelle dinamiche urbane recenti e le inedite potenzialità che genera, in un contesto urbano in costante ricomposizione come quello della città portuale. Infine, si presenterà il *Livorno Port Center*, spazio didattico-espositivo sulle attività del porto, luogo originale di conoscenza del porto, dinamico e tecnologicamente innovativo, divenuto esempio concreto di relazione tra spazio pubblico e creatività.



La Fortezza Vecchia: la sua storia e la sua trasformazione, un ingresso verso la cultura.

Per meglio comprendere i valori che la Fortezza Vecchia racchiude, è necessario ripercorrerne brevemente la storia.

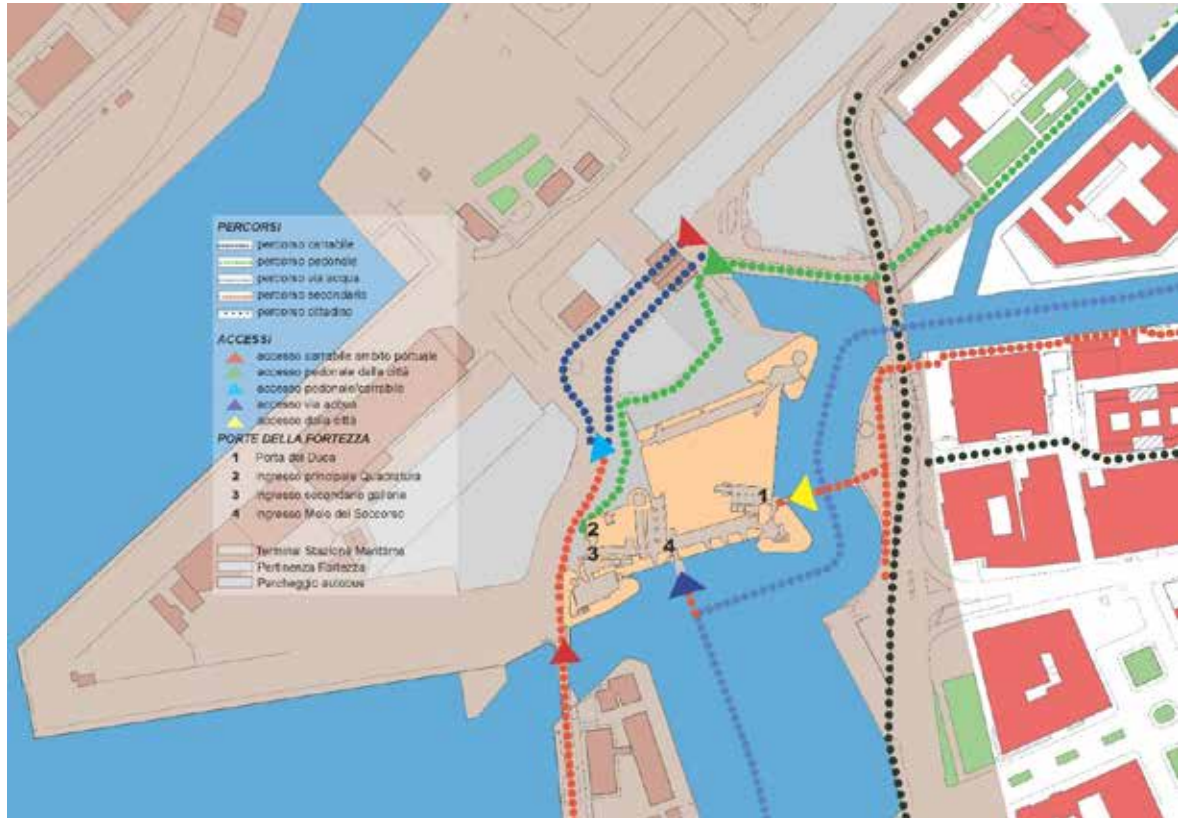
Il complesso monumentale trae origine dal castello costruito intorno agli anni 1000 sopra un promontorio roccioso in posizione avanzata sul mare, a difesa del Porto Pisano, scalo portuale a sud di Pisa. A fine del trecento, per migliorare il controllo dell'ingresso meridionale di quello che restava del Porto, della sede della guarnigione del porto e dell'ampio borgo, sviluppatosi fra 1200 e 1300, il castello fu dotato di una rocca che inglobò la torre cilindrica di avvistamento e la torre quadrata e durante la dominazione genovese (1404–1421) ulteriormente rafforzato. L'acquisizione di Livorno al dominio fiorentino nel 1421 significò il potenziamento del porto con il rifacimento degli accosti e la riorganizzazione delle strutture difensive, la ristrutturazione delle torri del Porto Pisano e lo scavo del canale di entrata del porto di Livorno. Dopo queste importanti opere, i Medici avviarono la trasformazione delle strutture preesistenti della fortezza, che assunse l'attuale conformazione. I lavori iniziarono nel 1519 su progetto di Antonio da Sangallo il Vecchio, l'anno successivo fu realizzato il fossato per separarla dal borgo e si conclusero nel 1534 sotto il duca Alessandro. Con la fine della dinastia medicea e il passaggio del Granducato di Toscana ai Lorena, la Fortezza Vecchia divenne sede di una caserma militare (1769) per nobili e durante l'occupazione napoleonica, furono sopraelevati i bastioni e realizzate numerose bocche per i cannoni. Parzialmente adibita a prigione ed inglobata successivamente nell'area doganale del porto, l'architettura militare dalla metà dell'Ottocento ai primi decenni del Novecento subì ulteriori altre modifiche ed ebbe nuove funzioni. In occasione dell'acquisizione da parte del Comune di Livorno delle sue gallerie, impiegate

come spazi commerciali pubblici per il deposito di vino ed olio, furono aperti nuovi varchi interni ed esterni alla cortina muraria e chiuse le comunicazioni con i piani degli spalti, che continuarono a rimanere di proprietà dello Stato e ad essere utilizzati come presidio militare. Durante la guerra, la fortificazione fu trasformata nella Caserma Fortezza Vecchia e il 28 maggio 1943, il più cruento bombardamento subito dalla città; la danneggiò pesantemente. Dopo i primi interventi di emergenza per la rimozione delle macerie, a partire dagli anni settanta fu avviato un impegnativo programma di restauro del monumento, ancora oggi in essere, con la volontà di rifunzionalizzare gli spazi, per anni abbandonati, ad uso pubblico, partendo dal concetto esteso di patrimonio culturale del porto, della città e del territorio.

Dall'acqua o dalla terra, gli accessi della Fortezza. È a partire dalla metà del XVIII secolo che il monumento fortificato perde il carattere di isola, con la realizzazione del piazzale dei marmi davanti al bastione *La Capitana* e la costruzione di una nuova area portuale che racchiude la dogana, la stazione marittima, nuove darsene e banchine. Il Piano Strutturale (1996) e il Regolamento Urbanistico (1998), redatti dallo studio Gregotti, il Piano Regolatore Portuale (2015) e il nuovo Master Plan sull'area di cerniera tra la città e il porto del prof. Marco Massa, incaricato dall'Autorità Portuale di Livorno d'intesa con il Comune, prevedono il ripristino della scomparsa acquaticità della fortificazione, ma è difficile definirne i tempi di realizzazione. La programmazione d'uso del bene si articola, quindi, sulle attività attualmente svolte al suo interno, svicolandosi dalle aree limitrofe, con la volontà di migliorarne l'accessibilità e di conseguenza la fruibilità indipendentemente dalle future previsioni urbanistiche. L'attuale utilizzo della fortezza impone all'ente gestore ed alla società che gestisce il terminal passeggeri, *La Porto di Livorno 2000*, il controllo del rispetto delle norme dell'ISPS Code («International Ship and Port Facility Security Code», codice di sicurezza imposto a livello internazionale dal 2001 a tutti i porti commerciali e passeggeri).² Come previsto anche nel «*Programma di valorizzazione della Fortezza Vecchia*», presentato dal Comune di Livorno nel 2013 ai sensi dell'art. 5 c. 5 del D.Lgs 85/2010 sul Federalismo Demaniale Culturale per il trasferimento del monumento dallo Stato al Comune di Livorno ed alla Regione Toscana, l'utilizzo del bene come spazio pubblico al presente è garantito da 4 diversi accessi. È proprio a partire dal 2013 che, con la concessione temporanea del bene di Demanio Pubblico dello Stato e di Camera di Commercio alla Autorità Portuale di Livorno, sono state realizzate opere che hanno migliorato l'accessibilità del complesso, un tempo intercluso e difficilmente raggiungibile dal pubblico.

Il primo accesso, la Porta del Duca, collegato direttamente al waterfront cittadino con un pontile mobile galleggiante pedonale realizzato nel 2015 dall'amministrazione comunale attraverso fondi comunitari, è l'ingresso originario rivolto verso la città e permette il transito alternato dei pedoni e delle barche. Il secondo e terzo accesso, rispettivamente chiamati della Quadratura dei Pisani e delle gallerie sotterranee, sul lato contrapposto al primo, sull'area che un tempo si identificava con il piazzale dei marmi, oggi in parte bonificata e resa più decorosa, garantiscono un percorso che dal porto turistico e dal Varco Fortezza del terminal Crociere, attraverso la fortezza, si collega alla città. Il quarto accesso, detto del molo del Soccorso, può avvenire a sud dalla Darsena vecchia via acqua. L'approdo, già utilizzato in passato a questo scopo, ha consentito di inserire la fortezza nel percorso in battello lungo i fossi, una delle offerte turistiche maggiormente affermate

della città. La volontà di migliorare la fruizione del monumento ha spinto l’Autorità Portuale ad ottimizzare i percorsi con l’intento di utilizzare la fortezza come cerniera tra il porto e la città, una sorta di porta della Toscana, per chi arriva a Livorno con le navi da crociera, e creare un legame più diretto con la città.



Le nuove funzioni della Fortezza Vecchia. Se a partire dal 1980, a seguito degli interventi realizzati dalla Soprintendenza di Pisa, la Fortezza è stata in parte restituita alla città, il passaggio da varie gestioni, se pur con la regia del Comune, non ha permesso fino al 2013 di elaborare un piano generale di intervento definitivo che potesse individuare una serie di linee guida per la valorizzazione del bene. È con la gestione della Autorità Portuale che la Fortezza Vecchia è diventata monumento visto e visitato, *contenitore* di varie funzioni, tra loro correlate e complementari, che, con il suo completo recupero, potrebbero accrescere notevolmente la valorizzazione culturale della città.

Funzione museale e meta turistica. In linea con le indicazioni degli uffici regionali e territoriali del MIBACT, la Fortezza, da sola, merita di essere considerata una meta turistica, parte di quei percorsi nella storia che attraggono i turisti facendo scoprire Livorno, con le sue suggestioni e i suoi luoghi più belli. La funzione museale, che vede la Fortezza come *monumento di sé stessa*, è quella che maggiormente si è attuata facendo riferimento al recupero integrale ed alla valorizzazione degli spazi di questi anni ultimi 4 anni. Componenti essenziali di questa funzione sono state le visite guidate, gestite dai vari soggetti ed associazioni cittadine titolati a farlo.

Funzione espositiva, eventi, spettacoli e manifestazioni varie. Nel tentativo di ampliare la fruibilità e l’utenza della Fortezza, più volte nel passato si è cercato di aggiungere altre funzioni a quella museale. Buona parte degli ambienti della Fortezza Vecchia, quali le gallerie, i bastioni, il

piano terra del fabbricato lungo la cortina nord, sono stati in estate come in inverno, all'aperto come al chiuso, destinati ad esposizioni temporanee o a manifestazioni culturali, sportive, festival a tema (letterari, di poesia o letteratura specializzata nel mare, fiere commerciali) di indubbio valore, grazie alla possibilità di offrire un'accoglienza adeguata con i relativi servizi. L'esposizione dei prodotti tipici artigianali rappresentativi delle eccellenze della Toscana, non solo legati al mondo eno-gastronomico, ha reso la Fortezza Vecchia anche luogo di promozione del territorio toscano. Altra funzione, legata al tema *eventi*, è quella religiosa, dato che la Chiesa di San Francesco all'interno della Fortezza, è ancora oggi un luogo di culto. Ciò ha consentito di organizzare una serie di eventi a sfondo religioso.

Funzione porta della toscana e servizi al turismo. Funzione di fondamentale importanza è quella legata al flusso dei turisti. Vicina alle banchine, a due passi dal centro e dal quartiere della Venezia, da dove partono le linee pubbliche, la Fortezza, punto di transito dei turisti che arrivano via mare, è se non la prima, per motivi di sicurezza maggiormente stringenti in ambito passeggeri, almeno una delle stazioni dalla quale i crocieristi partono per le escursioni o lo shopping.

Port Center, una nuova funzione culturale e di promozione del porto

Contemporanea all'azione di valorizzazione del patrimonio storico del porto, che ha affiancato quelle di integrazione e razionalizzazione delle funzioni portuali nell'area di interfaccia con la città e che ha nella nuova gestione della Fortezza Vecchia il suo fulcro, quale punto di collegamento fra il porto e la città, luogo originale che condensa la loro relazione, disegnando al tempo stesso un nuovo spazio pubblico, dal 2007 l'Autorità Portuale di Livorno ha dato vita ad un progetto di integrazione tra porto e territorio denominato *Porto Aperto*, teso a far conoscere la complessità del sistema portuale, stimolando un'operazione di partecipazione ed apertura nei confronti della cittadinanza e facendo risaltare la cultura portuale del territorio. Attraverso una serie di eventi totalmente gratuiti, i cittadini, soprattutto i giovani e il mondo della scuola, entrano dentro il porto, oltre i varchi doganali, e scoprono quello che, per Livorno, rappresenta il principale motore dell'economia. Il progetto, giunto nel 2016 alla sua decima edizione, ha mirato a recuperare il legame tra il porto e la città, per comunicare alla comunità il ruolo essenziale che riveste il porto nell'economia cittadina e regionale. Sulla base del suo successo, nel 2010 l'Autorità Portuale di Livorno ha maturato l'idea di creare un *Port Center*, seguendo le esperienze di altre città portuali quali Genova, Anversa e Rotterdam. Nella «Charte des missions d'un Port Center», redatta dall'Associazione internazionale *Villes et ports* e siglata dall'Autorità Portuale di Livorno nel maggio 2014, si legge che il *Port Center* è uno strumento che ha l'obiettivo di spiegare «come funziona un porto, consentendo agli abitanti della città di cogliere e capire l'importanza socio-economica delle attività portuali nella loro regione. Offre un approccio tematico e multisettoriale, che tiene in considerazione le sfide che la città portuale deve affrontare e quelle del contesto globale, così come la complessità delle relazioni tra le differenti attività portuali³». Il *Port Center* è quindi uno spazio aperto ad un vasto pubblico (cittadini, turisti, ecc., con una particolare attenzione a scuole e studenti) che permette di scoprire che cosa è un porto e quali sono le sue principali attività, spaziando da temi come le attività industriali legate al porto ed alla logistica, gli scambi internazionali, i mestieri portuali, fino ad arrivare al più generale tema dell'integrazione tra porto e città⁴.



Planimetria del primo livello del Port Center con il percorso multimediale

Il *Livorno Port Center*, inaugurato il 3 novembre 2015 ed aperto al pubblico da marzo 2016, è stato realizzato all'interno della Fortezza Vecchia, ricalcando lo stretto legame che è sempre esistito tra questa e il porto. Il progetto, inserito anche nel già citato *Programma di Valorizzazione della Fortezza Vecchia* del Comune di Livorno, è stato realizzato all'interno della *Palazzina del Capitano* e rappresenta oggi il centro non solo fisico ma anche simbolico del complesso.

La sua funzione va ad integrare quella monumentale, soprattutto per quanto riguarda la visita delle scuole, che possono essere interessate al monumento e scoprire anche il mondo del porto, o viceversa, recarsi in visita per conoscere da vicino le attività portuali e scoprire la bellezza del luogo in cui queste vengono esposte. Nel suo primo anno di vita, ha ricevuto circa 1.200 visitatori, in larga maggioranza studenti di ogni ordine e grado. Nell'ambito del suo percorso didattico-museale, trova posto anche l'esposizione delle imbarcazioni storiche restaurate dall'Autorità Portuale di Livorno: la motonave *Bruno Gregoretti*, storico mezzo di salvataggio della Guardia Costiera di Livorno ceduto dalla Capitaneria all'Autorità Portuale, per dare la possibilità ai cittadini di conoscere da vicino il mezzo che li ha assistiti per mare negli anni; *Pilade*, l'ultimo navicello e *Marzocco*, l'ultima pilotina del porto, risalenti all'inizio del secolo scorso, attualmente ospitate presso il Magazzino ex FS all'interno dell'area portuale. La sua vicinanza al quartiere della Venezia, permette di creare un collegamento con un quartiere storico, che rimanda alla Livorno portuale dei secoli scorsi, e che ha al suo interno il *Museo della Città*, di prossima apertura, luogo in cui verrà raccontata la città dalle origini ai giorni attuali, con riferimenti inevitabili al porto stesso. Avvalendosi di strutture espositive e tecnologiche con una declinazione ludo-educativa che punta all'interattività come nuovo modello di trasferimento delle informazioni, il *Livorno Port Center* è al tempo stesso un luogo di dibattito e di animazione della città portuale. In questo senso, l'esperienza del *Dibattito pubblico sul progetto di ampliamento e riqualificazione del porto*, che, da aprile a giugno 2016, ha individuato proprio nel *Port Center* la sua base operativa e funzionale, rappresenta ad oggi l'esempio più significativo di questa strategia attraverso la quale il porto può ulteriormente non solo aprirsi alla città, ma rappresentare ancora la

cifra dominante della sua identità⁵. A partire da questo livello comunicativo e partecipativo, essendo il *Port Center* inserito nel *Port Center Network*, gestito dall'Associazione Internazionale «Villes et Ports», la Fortezza potrebbe essere il luogo in cui si possono sviluppare iniziative sulle città d'acqua, con particolare riferimento al Mediterraneo ed al tema delle *smart-cities* che negli ultimi anni è stato oggetto di importanti progetti a livello europeo (come per esempio «Urbact»), diventando il punto di riferimento per promuovere sul territorio ricerche sulle città portuali o sul restauro del patrimonio marittimo-portuale.

Conclusioni

La Fortezza Vecchia di Livorno sta vivendo oggi un importante approccio fatto di contenuti e non soltanto di procedure, che partecipa al progetto di costruzione di una nuova città portuale. In questo senso, il *Livorno Port Center* si configura come lo strumento in cui si sviluppano nuove relazioni tra porto e città, riscoprendone le origini portuali e rivalutandole nell'ottica di una città portuale contemporanea. Attivare azioni positive per la promozione della propria immagine e della funzione del *sistema-porto* nel mondo, ma anche nel territorio, che la pongono a diretto contatto con i portatori di interesse internazionali, con l'utenza portuale, con la comunità portuale e con la cittadinanza in genere rappresentano due linee di azione confermate anche dal D.Lgs n. 169 del 2016 che ha trasformato le Autorità Portuali in Autorità di Sistema Portuale, per cui l'Autorità Portuale di Livorno e quella di Piombino si sono fuse. Si tratta di un'operazione a tutto tondo che, in prospettiva, dovrebbe permettere non solo di valorizzare il patrimonio tangibile delle infrastrutture e dei processi alla base dell'attività portuale, di far rivivere il patrimonio intangibile dei *saperi* tecnici, professionali e organizzativi del porto, o di proporre una destinazione culturale e turistica per la Fortezza Vecchia, vero e proprio filtro porto-città, ma anche di puntare l'attenzione su un potenziale di identità da riscoprire e rivendicare al tempo stesso, gettando le basi per restituire alla città un ruolo nel panorama delle *città creative*. La scelta di posizionare il *Livorno Port Center* all'interno della Fortezza Vecchia rappresenta allora l'emblema di questa filosofia di fondo che mira a promuovere il senso di appartenenza ad un luogo fondamentale per lo sviluppo della città ed a suscitare l'orgoglio di vivere in una città cosmopolita, aperta alle novità come le città portuali sanno esserlo in maniera particolare.

Note

¹ A partire dalla fine del secolo scorso, la nuova strategia dell'allora Autorità Portuale di Livorno (da settembre 2016 AdSP), pur mirando a mantenere le attività di base relative al trasporto marittimo per non perdere le opportunità che nascono dalla globalizzazione, ha puntato a rimettersi in discussione attraverso i nuovi valori aggiunti collegati alla zona d'interfaccia città-porto (*waterfront*), che rappresenta una prospettiva di restituzione di una parte di porto alla città in un'ottica di rigenerazione urbana e creazione di nuovi spazi pubblici. Questa nuova strategia è partita con il progetto «Porta a mare», sulla zona dell'ex *Cantiere Navale F.lli Orlando*, e prosegue con quello sulla rivalorizzazione del porto Mediceo e della Stazione Marittima. Cfr. «Accordo di Programma della Presidenza del Consiglio dei Ministri del 1.08.2007»

² 2013. *Programma di valorizzazione - La Fortezza Vecchia*, Livorno: Comune di Livorno. P. 26

³ Cfr. www.aivp.org

⁴ Ecco alcune delle sue attività principali: visite guidate (via terra e via mare); esposizioni permanenti, dibattiti, incontri, laboratori, cicli di conferenze sulle tematiche marittimo-portuali alla presenza di esperti del settore, installazioni ed azioni informative nella zona del *Port Center* ed anche in altre aree portuali, pubblicazione di materiali divulgativi o differenziati, collegamento in tempo reale ai canali informativi del porto (radio piloti, rimorchiatori, traghetti, crociere, ecc.), sito internet.

⁵ Il *Dibattito Pubblico* si configura come un percorso d'informazione, discussione e confronto che si sviluppa riguardo a opere, progetti o interventi che assumono una particolare rilevanza per la comunità regionale, in materia ambientale, territoriale, paesaggistica, sociale, culturale ed economica. La Regione Toscana, con la L. 46/2013, ha infatti introdotto l'obbligo di sottoporre a Dibattito Pubblico le opere di iniziativa pubblica o privata che comportano investimenti complessivi superiori a 50 milioni di euro. Il potenziale del *Port Center*, in questo senso, si misura sulla sua capacità di essere uno strumento al servizio della trasmissione di informazioni, che supera l'estensione temporale del processo di partecipazione stesso e ne mantiene e diffonde i contenuti.

Bibliografia

Carta M. (2009), *Governare l'evoluzione: principi, metodi e progetti per una urbanistica in azione*, Milano: Angeli, Coll. «Urbanistica», N.124/2009. P. 366.

Florida R. et Boyett M. (2014), *The Rise of the Creative Class: And How It's Transforming Work, Leisure, Community, and Everyday Life*, MP3 Una edition, Brilliance Audio, première edition 2002. P. 434.

Gras P. (2010), *Le temps des ports. Déclin et renaissance des villes portuaires (1940-2010)*. Paris: Tallandier. P. 298.

Hooydonk Van E. (2007), *Soft Values of Seaports: A Strategy for the Restoration of Public Support for Seaports*. Antwerpen: Garant. P. 198.

Massa M. (2015), *Livorno: un porto e la sua città* Livorno: Debate Editore.

Savino M. e Arena M. A. (2010), *Waterfront d'Italia: piani, politiche, progetti*. Milano: Angeli. P. 424.

Soriani S. (2002), *Porti, città e territorio costiero: le dinamiche della sostenibilità*. Bologna: Il Mulino. P. 303.

La partecipazione nell'ottica di genere, le componenti e le attività del Laboratorio

Elena Mortola*

1. La partecipazione nell'ottica di genere

1.1 Una maggiore comprensione di genere nei rapporti familiari e nella scuola

L'approccio di genere nei processi di progettazione partecipata può aiutare a rendere più equilibrati i rapporti tra le persone e può aiutare a trovare soluzioni condivise tra un più ampio numero di soggetti. I soggetti femminili sono più abituati ad affrontare i problemi di tutti i giorni, quelli legati allo svolgimento della vita quotidiana e soprattutto a risolvere i conflitti familiari e ad affrontare i rapporti con le istituzioni come ad esempio la scuola. Conoscono bene i comportamenti dei componenti nei conflitti familiari perché li vivono quotidianamente, inoltre comprendono i conflitti che avvengono all'interno della scuola perché ascoltano quello che avviene quotidianamente, raccontato dai ragazzi o hanno modo di approfondirlo negli incontri scolastici attraverso i rapporti con gli insegnanti.

1.2 La partecipazione delle donne nei processi politici

La partecipazione è parte essenziale dei molteplici momenti che compongono il processo di definizione e implementazione delle politiche di sviluppo locale rappresentando un valido canale per la mobilitazione delle risorse sia cognitive che progettuali presenti nel territorio. Essa infatti serve da propellente del processo in quanto, da un lato, facilita la rappresentazione globale delle diverse istanze in gioco e, dall'altro, sfrutta le sinergie attivate tramite il confronto e l'interazione tra le diverse competenze progettuali coinvolte nel processo. L'approccio partecipativo, che solitamente caratterizza lo sviluppo locale, agevola il coinvolgimento degli attori rilevanti per la promozione dell'equità di genere. Come le politiche di sviluppo, le politiche di Pari Opportunità hanno maggiore probabilità di rispondere alla domanda di intervento quanto più sono progettate e implementate "vicino" alla popolazione che ne esprime il bisogno. Le donne hanno diritto a partecipare nei processi politici che riguardano loro, le loro famiglie e la loro società. "I paesi che registrano una maggiore partecipazione delle donne nella società civile e nei partiti tendono a essere più inclusivi, responsabili, egualitari e democratici, soprattutto quando si parla di pace" (USAID Strengthening Women's Rights and Political Participation).

In generale, nei processi politici, le donne in Europa vengono sempre più ascoltate, ma continuano a svolgere sempre un ruolo marginale. Dal Quirinale alle province, passando per ministeri, parlamento, regioni, giunte e consigli comunali, il 79,27% degli incarichi istituzionali in Italia oggi è ancora in mano agli uomini. L'analisi della rappresentanza di genere, infatti, parla chiaro: le donne costituiscono il 19,73% sul totale dei ruoli politici elettivi o di nomina.

1.3 L'ottica di genere nei processi partecipati a livello di quartiere

Una equilibrata partecipazione femminile in politica e a livello governativo è essenziale per una democrazia sostenibile. Nei processi partecipati a livello di quartiere la componente femminile prevale numericamente anche se non sempre riesce a farsi valere e di conseguenza non sempre viene ascoltata. La componente di genere a livello di quartiere è molto attiva e percepisce prima i problemi delle persone. Raramente però le donne diventano leader perché una comunità di cittadini preferisce farsi rappresentare da un uomo. La componente femminile potrebbe essere importante nei processi di progettazione partecipata per controllare i fenomeni di prevaricazione o imposizione di soluzioni prestabilite da parte di alcuni soggetti. Le donne sono diversamente attive. “Si tengono più alla larga dai partiti e il loro impegno si esprime in modi più informali. Inoltre credono meno degli uomini nelle istituzioni politiche. Le donne fanno politica lontano dai palazzi, ma questo le penalizza e fa sì che le loro istanze non siano ascoltate” (Marcella Corsi).

2. Il Laboratorio permanente di progettazione partecipata “La Città Storica da un punto di vista di genere”

L'Ordine degli Architetti di Roma e del Lazio ha istituito nell'aprile 2014 il Dipartimento dei Beni Culturali, diretto da Virginia Rossini, nel cui ambito opererà il Laboratorio permanente di progettazione Partecipata “Città Storica da un punto di vista di genere”. La prof. Arch. Elena Mortola è stata delegata dal Dipartimento a coordinare questo laboratorio con il contributo metodologico del prof. Alessandro Giangrande.

L'idea del Laboratorio è nata a seguito del convegno/workshop, coordinato da Virginia Rossini, La città storica: vivere tra passato e futuro, che si è svolto a Roma il 15 aprile 2013 presso la Casa dell'Architettura (fig.1). Le partecipanti al workshop – al quale ha aderito una ventina tra Enti e Associazioni– hanno costruito collettivamente alcuni “scenari futuri” per la Città Storica di Roma, applicando i principi e le regole che sono propri della Open Space Technology (OST) e della Costruzione di Scenari Futuri (CSF) (o Visioning). Gli “scenari” hanno consentito di identificare i principali problemi della Città Storica e di prefigurare alcune proposte alternative atte a risolverli. Queste proposte sono state quindi valutate in termini di condivisibilità e di plausibilità.

Il workshop ha costituito di fatto un laboratorio progettuale che ha messo in evidenza le attuali aree- problema della Città Storica di Roma e ha elaborato alcune proposte atte a risolverle, ricavate dagli “scenari futuri” prefigurati dalle partecipanti. L'adesione tanto numerosa quanto interessata ai lavori, da parte di soggetti con ruoli e competenze molto diverse tra loro, ha prodotto risultati rilevanti, sia come verifica del metodo utilizzato (che potrà essere dunque applicato ad altri contesti), sia per i risultati sostantivi ottenuti. Pertanto si è presa in considerazione la possibilità di proseguirne l'operato tramite l'attivazione del Laboratorio permanente di cui in oggetto del quale faranno parte gli stessi promotori e una più ampia rete di attori territoriali costituita dagli Enti e dalle Associazioni interessati al destino della Città Storica di Roma.

Il Laboratorio avvierà una serie di workshop che avranno lo scopo di discutere e approfondire le aree- problema emerse nel workshop del 2013:

1. discutere con tutti i soggetti territoriali interessati (compresi quelli che non faranno

organicamente parte del Laboratorio) la possibilità di migliorare ed estendere l'elenco delle possibili soluzioni già emerse nel loro ambito;

2. selezionare in ogni area-problema le soluzioni maggiormente condivise e fattibili contando, in particolare, sulla collaborazione degli Assessorati all'Ambiente e alla Cultura e dell'Ufficio Centro Storico di Roma Capitale.

Per ogni soluzione scelta il Laboratorio elaborerà una proposta che sarà sottoposta alla Presidenza del Municipio Roma I, che potrà disporre per essa l'attivazione di uno specifico processo partecipativo, come previsto (dal Regolamento sulla partecipazione popolare e sulla istituzione del Laboratorio della cittadinanza del Municipio Roma I (2014)).

3. Gruppi di lavoro

I partecipanti al Laboratorio sono stati organizzati secondo gruppi di lavoro:

a - un gruppo di lavoro sul tema "I percorsi dell'accoglienza"(capogruppo Renata Bizzotto con Luisa Chiumenti, Pia Petrucci, Rossella Poce, Fiorenza Irace, Raffaella Seghetti, Rosamaria Sorge)

b - un gruppo di lavoro sul tema "Mobilità e spazi pubblici in ambiente urbano: accessibilità, sostenibilità e vivibilità

(capogruppo Lucia Martincigh con M.D. Aiello, Vittorio Sartogo (Associazione Calma), Enrico Fattinnanzi, Gabriella Anselmi, Silvana Schipani, Lidia Desiderio, Paolo Magrini, Jacopo Magrini, Mauro Della Casa, Margherita Carè)

c - un gruppo di lavoro su "Recupero e riuso del patrimonio pubblico dismesso nella Città Storica"(capogruppo Paola Rosati con Gaia Pallottino, Elena Mortola, Melania Cavelli, Romina Peritore, Antonello Laguardia, Marta Carusi, Laura Pera, Mariella Pepe, Silvia Gnetti)

Gli aspetti metodologici sono stati curati da Alessandro Giangrande ed Elena Mortola (vedi cap. 2).

Siti dove è possibile approfondire le attività del Laboratorio Permanente:

www.progettazionepartecipata.org ; www.giangrande.dipsu.it ; www.mortola.dipsu.it

Elenco degli Enti e delle Associazioni che hanno aderito al Laboratorio Permanente:

1. Università La Sapienza (Prof. Guendalina Salimei)
2. Università Roma Tre (Prof. Lucia Martincigh)
3. SIUIFA (Prof. Renata Bizzotto, Arch. Matilde Fornari, Arch. Raffaella Seghetti)
4. FIDAPA (Presidente Distretto Centro FIDAPA BPW Italy Avv. M. Donatella Aiello, Past Presidente Rossella Poce, Vice Presidente Nazionale FIDAPA- BPW Italy Pia Petrucci, arch.A.Giulia Manno, Arch. Rosamaria Sorge)
5. Consulta Femminile Regione Lazio (Arch. Rossella Pesoli)
6. GRUPPO AMBIENTE E TERRITORIO (Consulta femm. Regione Lazio (Dott.. Fiorenza Irace)
7. ECOISTITUTO (Arch. Melania Cavelli)
8. Consulta Femminile Regione Lazio- gruppo Ambiente-Territorio (Dott. Gabriella Anselmi)
9. ITALIANOSTRA (Arch. Gemma Mezza, Anna Barberio)
10. Ass. Italiana Pazienti BPCO Onlus (dott. Fausta Franchi)
11. MOICA (dot.. Concetta Fusco)
12. Orienta Unindustria (dott. Valeria Giaccari, dott. Antonella Tizzani)

13. Associazione Giuriste Italiane (Presidente Avv. Anna Maria Buzzetti)
14. Unindustria- Ass. Femminile Plurale (dott. Serenella Monteferri)
15. FAI (Dott. Valeria Grilli, Gian Piero Rossi)
16. COORDINAMENTO RESIDENTI CITTA' STORICA (Arch. Gaia Pallottino , Arch. Paolo Gelsomini)
17. Cittadinanza Attiva (dott. Marina Fresa, Segretario per il Lazio Roberto Crea)
18. Femminile Plurale
19. Donne Avvocato
20. Associazione PSP (Prof. Alessandro Giangrande, PhD arch. Romuna Peritore, dott. Lea Angeloni, PhD Fausta Mecarelli)
21. Toponomastica femminile- Maria Pia Ercolini (Commissione Toponomastica Comune di Roma)
22. Prof. Arch. A. Pugliano (Univ. Roma Tre)
23. Ass. Ambiente di Roma Capitale On.le Estella Marino
24. Ass. Politiche Culturali di Roma Capitale
25. Municipio I (Presidente Sabrina Alfonsi)
26. Associazione Leipuò

Laboratorio permanente di progettazione partecipata "Città storica da un punto di vista di genere"
Ordine degli Architetti di Roma
PROGETTO STRATEGICO DAL BASSO NEL QUARTIERE DELLA VITTORIA, CHE TIENE CONTO DEI PROGETTI DEGLI ABITANTI

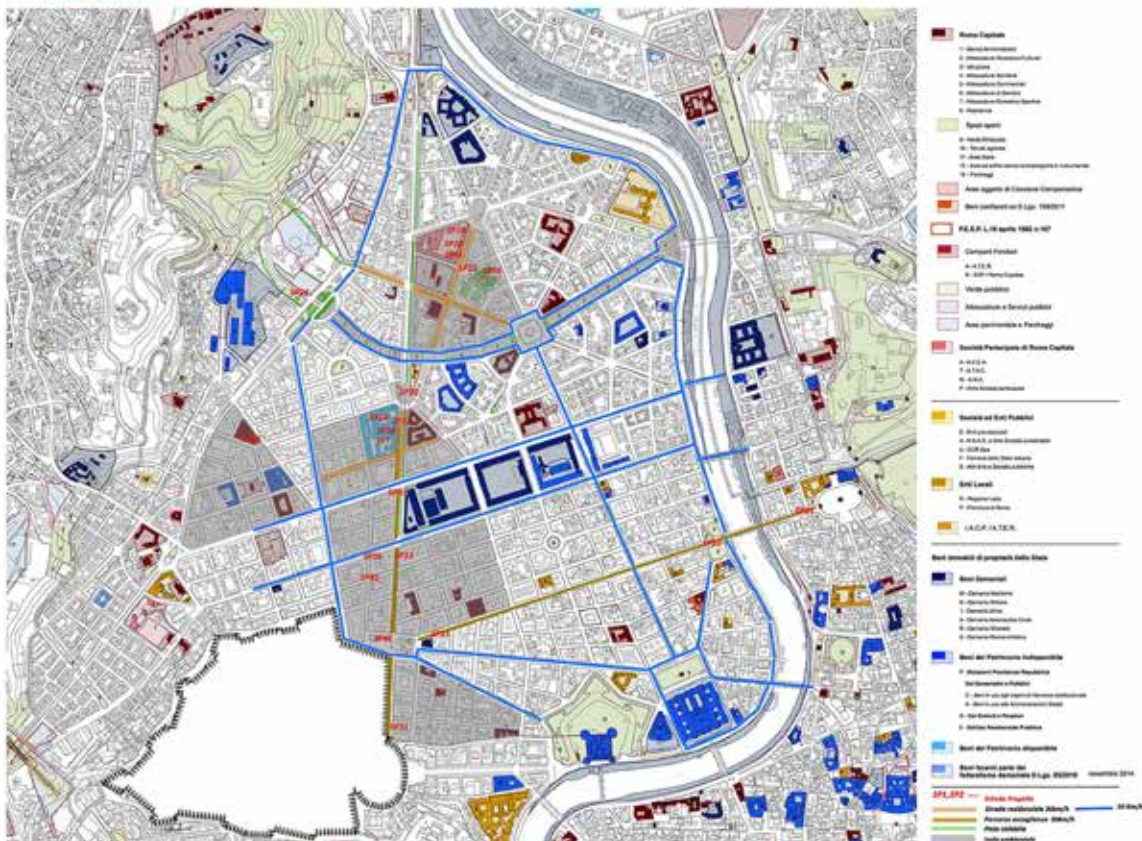


Figura 1 Convegno "La città storica da un punto di vista di genere", Casa della Città 22 aprile 2015

4. Dalla pianificazione strategica al progetto locale

4a. Progettare i singoli ambiti urbani della Città Storica di Roma

il metodo è stato applicato in modo flessibile dai tre gruppi di lavoro (vedi cap. 3). Il metodo, in occasione del Convegno della Casa della Città (22 aprile 2015), è stato applicato in via sperimentale a uno specifico ambito del rione Prati e dei quartieri Trionfale e Della Vittorie, dove si è fatto uso di alcuni risultati dei gruppi di lavoro (vedi ad es. il gruppo “percorsi dell’accoglienza”) ma anche di altri dati acquisiti in modo autonomo dagli autori della sperimentazione.

4b. Scelta dell’ambito

La procedura è stata applicata a un ambito del rione Prati e dei quartieri Trionfale e Della Vittoria. L’area considerata è quella indicata in figura 2 .

HANNO PARTECIPATO AL WORKSHOP

per l'Associazione Cittadinanza Attiva arch. **Marina Fresa**
 per l'Associazione FIDAPA (Federazione Italiana Donne Arti Professioni Affari) BPW Italy
prof.ssa Rossella Poce, arch. Pia Petrucci, arch. Anna Giulia Manno, arch. Rosamaria Sorge
 per l'Associazione Giuriste Italiane avv. **Annamaria Buzzetti**
 per l'Associazione Italiana BPCO (Broncopenumopatia Cronica Ostruttiva) onlus **dott.ssa Fausta Franchi**
 per l'Associazione Italia Nostra arch. **Anna Barberio, arch. Gemma Mezza**
 per l'Associazione SRIJPA (Sezione Italiana Union International Femmes Architects)
prof.ssa arch. Renata Bizotto, arch. Matilde Fornari, arch. Raffaella Seghetti
 per la Consulta Femminile Regione Lazio - Gruppo Ambiente Territorio
dott.ssa Fiorenza Irace, dott.ssa Gabriella Anselmi
 per l'Ecoistituto arch. **Melania Cavelli**
 per il F.A.I. (Fondo Ambiente Italiano) arch. **Valeria Grilli**
 per il M.O.L.C.A. (Movimento Italiane Casalinge) **dott.ssa Concetta Fusco**
 per UNINDUSTRIA Roma
dott.ssa Serenella Monteferrì, dott.ssa Valeria Giacari, dott.ssa Antonella Tizzani

arch. **Beatrice Baldi, dott.ssa Velenia Cecchi, arch. Luisa Chiumenti,**
dott.ssa Paola Curatolo, dott.ssa Paola Gitto, prof.ssa arch. Lucia Martincigh,
prof.ssa arch. Susanna Menichini, arch. Rossella Pesoli, dott.ssa Cristina Spinozzi

coordinatori **prof. Alessandro Giangrande, prof.ssa arch. Elena Mortola**
 facilitatrice **dott.ssa Lea Angeloni**

Il Laboratorio permanente di Progettazione Partecipata "LA CITTÀ STORICA DA UN PUNTO DI VISTA DI GENERE" presenta i primi risultati delle sue ricerche

22 aprile 2015
ore 15,30
Casa della Città
Via della Moletta, 85
Garbatella

I GRUPPI DI LAVORO DEL LABORATORIO

I percorsi dell'accoglienza
Renata Bizotto
 coordinatrice
Luisa Chiumenti, Fiorenza Irace, Pia Petrucci,
Rossella Poce, Raffaella Seghetti, Rosamaria Sorge

Mobilità e spazi pubblici in ambiente urbano:
 accessibilità, sostenibilità e vivibilità
Lucia Martincigh
 coordinatrice
Maria Donatella Aiello, Gabriella Anselmi,
Margherita Carè, Mauro Della Casa, Lidia Desiderio,
Enrico Fattinanzi, Jacopo Magrini, Paolo Magrini,
Vittorio Sartogo, Silvana Schipani

Recupero e riuso del patrimonio pubblico dismessi
Paola Rosati
 coordinatrice
Marte Carusi, Melania Cavelli, Silvia Gnetti,
Andrea Laguardia, Elena Mortola, Gala Pallottino,
Mariella Pepe, Laura Pera, Romina Peritore

Il corso riconosce n.4 crediti formativi per l'aggiornamento professionale. È obbligatoria l'iscrizione online.

INVITO

Figura 2- L’area d’intervento. La base cartografica è del comune di Roma

L’ambito è caratterizzato dalla presenza di spazi naturali e costruiti di valore ambientale e architettonico, ma presenta anche molte criticità dovute all’assenza di politiche idonee a realizzare una mobilità sostenibile, al mancato recupero e riuso di edifici pubblici inutilizzati o sottoutilizzati, alle gravi condizioni di degrado in cui versano molti spazi costruiti e naturali, agli ostacoli che impediscono di risolvere i numerosi problemi di natura sociale e culturale: illegalità diffusa, luoghi poco sicuri, sporcizia e mancanza di decoro urbano, ecc.

L'edificazione della zona Prati inizia nell'anno 1873, su pressione di De Merode, proprietario di vaste aree della zona. La zona è regolamentata dal PRG del 1883; nel 1921 è denominata "rione Prati". La sua strada principale è via Cola di Rienzo. Il rione è molto richiesto e apprezzato, anche se in esso non sono presenti i larghi viali e gli spazi verdi che caratterizzano l'adiacente quartiere Della Vittoria.

La struttura e la qualità del quartiere - che prende il nome "Della Vittoria" alla fine della prima guerra mondiale (1918) e sarà rinominato "Delle Vittorie" nel periodo fascista - non nascono per caso, ma originano dal connubio fra la visione illuminata di un sindaco, Ernesto Nathan - irreprensibile mazziniano e massone eletto dal Blocco Popolare, una coalizione laico-liberal-socialista - e la mano felice di Edmondo Sanjust di Teulada, ingegnere capo al Genio Civile di Milano chiamato a redigere il nuovo piano regolatore di Roma (1908). Il suo luogo centrale è piazza Mazzini.

Il quartiere Trionfale fa parte dei primi quindici quartieri realizzati a partire dal 1911 e ufficialmente istituiti dal Comune nel 1921. Il quartiere prende il suo nome dalla via Trionfale che lo attraversa, la strada che i generali romani percorrevano quando rientravano a Roma da vincitori.

Viale delle Milizie e viale Giulio Cesare, percorsi da molti autobus, separano il quartiere Della Vittoria dal rione Prati, entrambi ricchi di servizi, esercizi commerciali, cinema, teatri e diversi edifici monumentali. Le strade del quartiere Della Vittoria ne articolano gli spazi in aree dove è prevalente la destinazione residenziale.

L'esempio che segue (5.) ricalca solo alcuni risultati del gruppo "percorsi dell'accoglienza", estendendoli a viale Angelico e piazza Giovine Italia che non fanno parte del percorso religioso progettato da quel gruppo.

5. Il percorso pedonale viale Angelico-via Barletta-via Ottaviano-piazza Risorgimento-via di Porta Angelica

Questo percorso pedonale (sul modello di quello in via di Porta Angelica) dovrebbe partire da piazza Giovine Italia (sulla sinistra con le spalle a S.Pietro) e dovrebbe essere largo approssimativamente 7 metri. Nel tratto piazza Giovine Italia-viale delle Milizie dovrebbe assorbire il controviale di sinistra (sulla sinistra con le spalle a S.Pietro), idem nel tratto di via Barletta, proseguire a via Ottaviano e dopo piazza Risorgimento congiungersi con l'attuale percorso di via di Porta Angelica. In un immediato futuro questo percorso pedonale potrebbe partire da via Barletta, considerato che ci vorrà più tempo per poter trasformare la caserma di viale Angelico 19 in centro di accoglienza, albergo diurno, parcheggio o altro.

La larghezza dell'ingombro di viale Angelico, compresi gli attuali marciapiedi, è di 40 metri. Il percorso pedonale dovrebbe assorbire il controviale di sinistra (sulla sinistra con le spalle a S.Pietro), proseguire tangente alla caserma di viale Angelico 19 (possibile sede di un centro di accoglienza, parcheggi o altro) fino ad arrivare a viale delle Milizie.

Il percorso dovrebbe essere dotato di panchine, fontanelle e altro che dovrebbero essere fatte in travertino e con riciclaggio di avanzi di travertino.

* delegata dal Dipartimento BBCC al Laboratorio

Recupero e riuso del patrimonio pubblico dismesso

Paola Rosati*

Nel settembre 2014 all'interno del Laboratorio Permanente di Progettazione Partecipata *la città storica da un punto di vista di genere* costituitosi presso l'Ordine degli Architetti di Roma, si è formato il gruppo di lavoro *Recupero e riuso del patrimonio pubblico dismesso*.

In particolare il gruppo ha posto l'attenzione sulla problematica della tutela e valorizzazione della Città storica a partire dalla conoscenza delle consistenze del Patrimonio Pubblico del Comune di Roma, dal suo stato di fruizione, gestione e manutenzione, con la consapevolezza che per un'azione efficace ed incisiva sulla città è opportuno delineare una strategia di intervento su beni dismessi, attribuibili a diversi soggetti pubblici (Comune e altri Enti territoriali), in particolare a Roma dove il solo Patrimonio Pubblico del Comune detiene circa 59.000 immobili urbani, tra patrimonio disponibile e indisponibile.

1. Il Contesto: la Conferenza Urbanistica Municipale

Nella città, parallelamente, era in corso un'esperienza singolare: l'assessore alla Trasformazione Urbana Giovanni Caudo aveva avviato nell'autunno 2014 le *Conferenze Urbanistiche Municipali* che avrebbero dato luogo nei primi mesi del 2015 alla Conferenza Urbanistica della Città.

Le CUM avevano l'obiettivo ambizioso di avviare un processo, in parte fuori delle aule istituzionali, di coinvolgimento dei cittadini per la presentazione di proposte sulla base della quali sarebbe stata individuata una "carta dei valori", che avrebbe rappresentato quelle qualità territoriali condivise, da conservare e potenziare.

Si stava quindi verificando una favorevole convergenza: sia il Laboratorio che l'Amministrazione attribuivano, pur nelle specifiche diversità, alla *partecipazione* un ruolo chiave: gli abitanti, singoli o in associazione, avrebbero potuto prendere parte ad un processo di prefigurazione dell'assetto futuro della città, un processo di *learning from* e di *understanding*: apprendere dalla realtà e rielaborare un progetto in sintonia con i processi in corso nella realtà urbana, e quindi con alte valenze di fattibilità soprattutto per quanto attiene alla gestione dei processi di trasformazione.

In questo processo le proposte elaborate dai cittadini, riguardanti servizi, attrezzature, viabilità, piste ciclabili, parchi, giardini e altro, avrebbero potuto individuare obiettivi urbani più generali, rappresentati nella carta dei valori ed esplicitati dalle regole di trasformazione urbana.

Condividendo l'obiettivo generale, il gruppo Patrimonio ha presentato alla Conferenza Urbanistica del Municipio¹, alcune proposte elaborate all'interno del laboratorio, approfondite con associazioni, anche in sedi diverse del LABCS, che sono state riportate nella Carta dei Valori Municipali (www.urbanistica.comune.roma.it/images/partecipazione/confurba/mun01/mun01-risorse.pdf):

- il progetto RIABITARE IL CENTRO STORICO con tre schede localizzate in Via S.Francesco di Sales; in Via della Luce angolo via dei Tabacchi; in Via del Colosseo: Ex convento occupato;
- il progetto COOPERATIVA DI COMUNITÀ per il progetto deposito ATAC VITTORIA presentato dall'arch. Romina Peritore componente il gruppo Patrimonio e membro del Coordinamento Cittadino Progetto Partecipato (CCPP), insieme alla dott.ssa Laura Pera Legacoop Lazio Servizi;
- il progetto WELFARE DI COMUNITÀ con due proposte di localizzazione nel quartiere della Vittoria presentate dall'arch. Marta Carusi membro del coordinamento dell'Associazione di promozione sociale Comunità e Famiglia Lazio, delegata dell'Associazione nazionale Mondo di Comunità e Famiglia e appartenente al gruppo di lavoro Patrimonio.

Si possono dare giudizi diversi sul metodo di costruzione della sintesi complessiva della carta dei valori, a cui l'assessorato è pervenuto, e sulla metodologia che ha guidato i tavoli di confronto tra i cittadini, ma l'esperienza è stata sicuramente rilevante per il numero dei soggetti coinvolti, per i contenuti proposti da singoli cittadini o da associazioni.

2. Il contesto: la Mappa della Città Pubblica e l'archivio consultabile dei beni immobili del comune di Roma

Mentre il Dipartimento dell'Urbanistica portava avanti le Conferenze Urbanistiche, il Dipartimento di programmazione e Attuazione Urbanistica e il Dipartimento del Patrimonio del Comune si stavano dotando di due strumenti operativi di grande rilevanza: *la mappa della città pubblica*¹ e *l'archivio* consultabile degli immobili del Comune. L'Inventario dei beni del patrimonio di Roma Capitale include 59.466 immobili: tra cui l'edilizia residenziale conta 43.053 beni, di cui 42.455 sono alloggi di edilizia residenziale e pertinenze_e 598 sono beni ad uso non residenziale.

Inoltre l'Amministrazione aveva dichiarato, attraverso la deliberazione n. 219² il Patrimonio pubblico come *bene comune* da porre a servizio della cittadinanza.

In tale contesto i componenti del gruppo di lavoro hanno pensato che si aprisse una possibilità concreta di operare in sinergia con l'Amministrazione.

La convergenza di questi fattori lasciava intravedere una visione positiva: dare una prospettiva di realizzabilità alle tematiche individuate dal Laboratorio sia per aree di rilevanza urbana che di immobili. Il seminario del 22 aprile 2015, presso la Casa della Città, Dipartimento del Patrimonio, avrebbe dovuto porre le basi di una effettiva collaborazione.

La fine prematura della consiliatura ha interrotto il processo.

3. Struttura metodologica di riferimento

La struttura metodologica ha permesso al gruppo, composto di persone con diverse formazioni, di acquisire un linguaggio comune con cui affrontare problemi complessi e sempre in continua interdipendenza e interazione. Il seminario presso la Casa della Città è stata occasione per riportare gli approfondimenti conseguiti nella cornice più ampia delle attività di partecipazione in corso nella città, proposte autonome di diverse associazioni ma con finalità e modi di operare convergenti con la metodologia posta alla base dei due workshop organizzati dall'Ordine degli

Architetti nel 2013 e a maggio del 2014.

Il lavoro si è svolto all'interno dell'area di decisione *RIVITALIZZAZIONE DEL CS: Quale programma di recupero e riuso degli immobili di proprietà pubblica per rivitalizzare la CS sotto il profilo demografico, socio-economico e culturale?* (dal workshop 2013/2014), articolata in diverse azioni, tese a:

- *ripopolamento della CS;*
- *riappropriazione degli abitanti e degli artigiani* degli edifici pubblici inutilizzati o sottoutilizzati;
- provvedimenti diretti a *bloccare l'emorragia di residenti e delle botteghe* che sono i principali custodi della tutela della CS;
- applicazione degli incentivi più idonei per *riportare nella CS i residenti e gli artigiani* (quelli veri) che sono stati costretti ad abbandonarla con affitti calmierati e diffusione capillare in tutta la CS;
- *riportare l'edilizia economica e popolare nella CS*, per ricreare al suo interno un tessuto più vivo e variato sotto il profilo sociale.

Gli approfondimenti si sono focalizzati su tre classi di opzioni:

- *interventi puntuali* sul tessuto urbano che per fattibilità urbanistica e possibile diffusione sul territorio possono rivestire un ruolo molto significativo, anche se a carattere puntuale;
- *interventi di ampia rilevanza urbana* per dimensione e ruolo funzionale,
- *interventi di riqualificazione e rivitalizzazione dello Spazio Pubblico* a cui afferiscono i processi partecipativi in atto tali da poter garantire risultati radicati nel territorio (vedi i contributi: *Una progettazione partecipata nell'area del Celio*, di Progetto Celio; *La trama verde* del Comitato Piazza Vittorio Partecipata, Progetto partecipato *Piazza San Cosimato*, di Progetto Trastevere)

A questa classificazione è seguita una più dettagliata articolazione di azioni, tesa a:

- *acquisire informazioni sul patrimonio pubblico;*
 - *acquisire i contenuti dei programmi e dei progetti strategici* elaborati dal Dipartimento Patrimonio riguardanti la dismissione e il recupero d'immobili;
 - *dare la priorità ai programmi e ai progetti strategici del Dipartimento* per intere aree dismesse della CS da recuperare o per immobili significativi.
- attivare il processo partecipativo a partire dall'identificazione dei soggetti interessati a formulare proposte in merito alle diverse modalità d'uso degli spazi dismessi (acquisto, concessione, locazione), e realizzare i suddetti programmi.*

Le azioni indicate avevano comunque un margine d'incertezza perché ancora slegate (come purtroppo lo sono state) da una programmazione strategica, sia a scala urbana che edilizia, condivisa e guidata da esplicita volontà politica dell'A. Per avviare e sostenere una reale operatività si sarebbero infatti dovute verificare condizioni specifiche, come:

- l'acquisizione di informazioni più dettagliate, trasparenti e più accessibili di quelle riportate nell'archivio del Dipartimento Patrimonio;
- l'accesso alle informazioni degli altri Enti Pubblici proprietari di edifici della CS;

- il reale confronto su programmi e progetti strategici, riguardanti ampie aree o singoli immobili o unità immobiliari, comunque idonei a perseguire gli obiettivi generali indicati per la rivitalizzazione della CS.

Il processo si è per ora interrotto, ma siamo ancora convinti della sua validità e in questo senso vanno lette le schede e i contributi presentati sia in occasione del seminario presso il Dipartimento che nella precedente Conferenza Urbanistica Municipale.

Il recupero e riuso di singoli immobili:

- RIABITARE TRASTEVERE: Il riuso di edifici abbandonati
- RIABITARE LA CS: l'ex convento occupato

La rivitalizzazione di aree della CS:

- *Nuove forme di partenariato pubblico-privato per il recupero e riuso dell'ex deposito ATAC Vittoria*, arch. Romina Peritore;
- *Il recupero del patrimonio pubblico come occasione di valorizzazione sociale*, arch. Marta Carusi;

La riqualificazione dello spazio pubblico:

- *La trama verde* Marina Fresa, Sonia Sabbadini e Paolo Venezia;
- *Una progettazione partecipata nell'area del Celio tra nucleo abitato, archeologia, architettura, verde e percorsi antichi*, arch. Palo Gelsomini,
- *Piazza san Cosimato*

Recupero e riuso di immobili: rione Trastevere

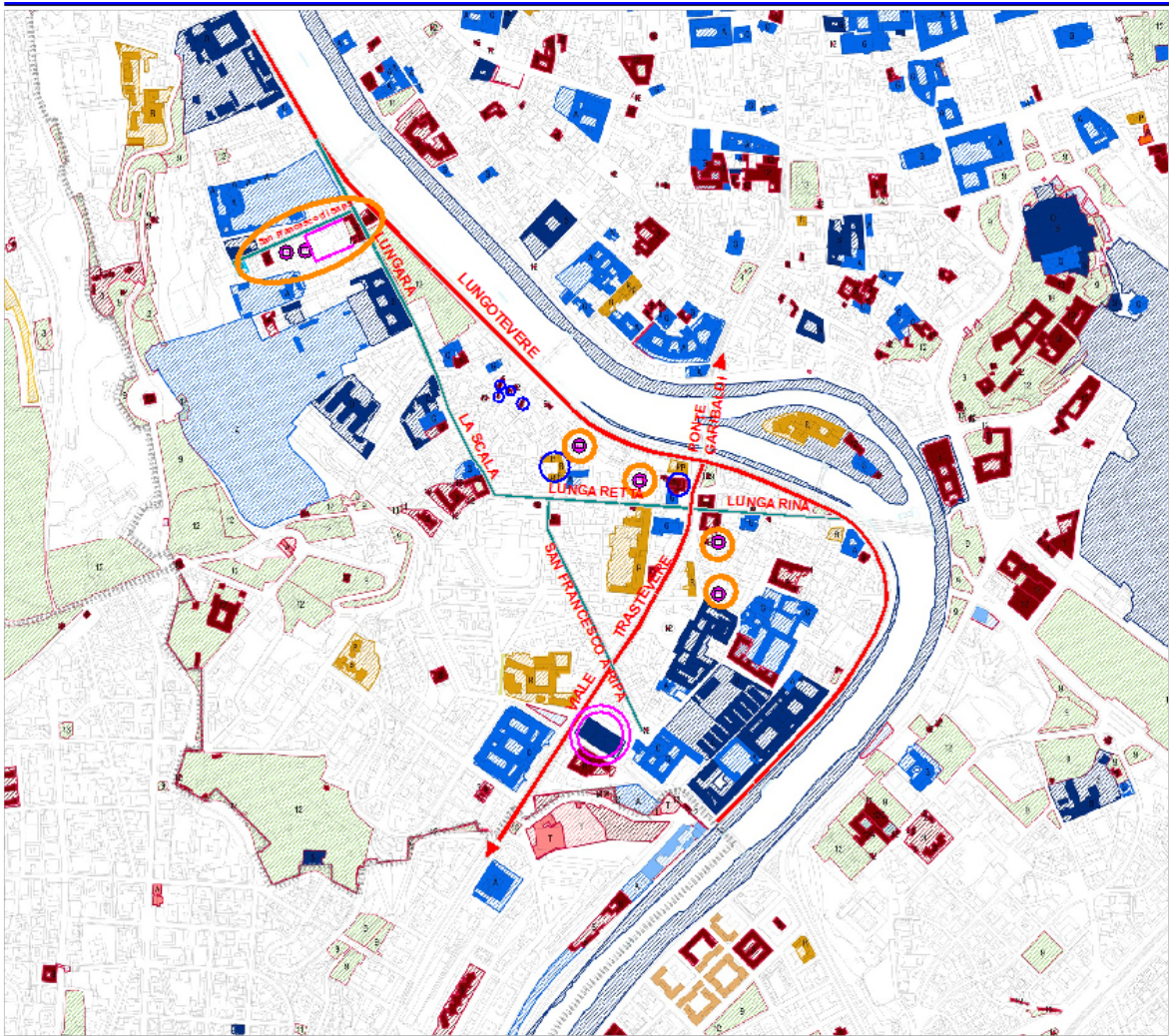
La planimetria, di seguito riportata, tratta dalla "Mappa della Città Pubblica", evidenzia gli edifici di proprietà pubblica (Stato, Roma Capitale, vari Enti), in particolare quelli a destinazione residenziale, e le proposte presentate alla CUM1, tra cui il Palazzo degli esami, ristrutturato parzialmente, ed, evidenziati con arancione, gli immobili proposti per incrementare la presenza di abitanti residenti.

In particolare si vuole dare forza al tema, divenuto ormai centrale per la tutela dei centri storici: *incremento della residenzialità*. E' necessario per questo predisporre un programma organico d'interventi da quelli sulla fiscalità al sostegno e stimolo di programmi d'intervento complessi su cui far convergere risorse private e pubbliche.

A questo fine il LABCS ha presentato diverse schede, relative ad immobili ed aree urbane e che sono di seguito riportate, tali da poter includere questa destinazione funzionale.

Si sottolinea come lo stesso tema sia presente in molte schede CUM1 presentate da cittadini ed associazioni. Tra queste si segnalano "Ricucire i vuoti urbani", in particolare la proposta per piazza Arquati, angolo con via dela Renella, piazza dela Moretta prospiciente su via Giulia.

Il contesto del rione, riportato nella mappa, è di fatto una sommatoria di localizzazioni di interventi, proposti in sede CUM 1, che avrebbero potuto essere inseriti in un quadro strategico di riqualificazione e di tutela, sia alla scala del rione che a quella della CS, per raggiungere un risultato di reale efficacia. Ne emergono tuttavia anche le potenzialità.



<p>Beni Immobili di proprietà dello Stato</p> <p>Beni Demaniali</p> <p>M - Demanio Militare F - Demanio Fiscale L - Demanio Lario A - Demanio Anonimo Eno-Olivario B - Demanio Statale S - Demanio Statale Sottile</p> <p>Beni del Patrimonio Indisponibile</p> <p>P - Patrimonio Presidenza Repubblica I - Beni Statali e Pubblici C - Beni Culturali e Monumentali D - Beni Culturali e Monumentali G - Beni Statali e Pubblici E - Beni Culturali e Monumentali</p> <p>Beni del Patrimonio disponibile</p> <p>Beni facenti parte del federalismo demaniale D.Lgs. 55/2010</p>	<p>Roma Capitale</p> <p>1 - Servizi Amministrativi 2 - Attrezzature Ricreative-Culturali 3 - Istruzione 4 - Alloggiamenti Sociali 5 - Attrezzature Commerciali 6 - Alloggiamenti di Servizio 7 - Attrezzature Ricreative-Sportive 8 - Residui</p> <p>Spazi aperti</p> <p>9 - Verde Ammassato 10 - Terreni agricoli 11 - Aree libere 12 - Aree ad edificio storico-architettonico e monumentale 13 - Parcheggi</p> <p>Aree oggetto di Cassione Compensativo</p> <p>Beni confiscati ex D.Lgs. 159/2011</p>	<p>P.E.E.P. L.18 aprile 1962 n.167</p> <p>Comparti Fondiari</p> <p>A - A.T.E.R. R - ERP / Roma Capitale</p> <p>Verde pubblico</p> <p>Attrezzature e Servizi pubblici</p> <p>Aree pavimentate e Parcheggi</p> <p>Società Partecipate di Roma Capitale</p> <p>A - A.C.E.A. T - A.T.A.C. M - A.M.A. P - Altre Società partecipate</p>	<p>Società ed Enti Pubblici</p> <p>E - Enti previdenziali A - A.N.A.S. e altre Società sottostatali U - EUR Spa F - Ferrovie dello Stato Italiane S - Altri Enti e Società pubbliche</p> <p>Enti Locali</p> <p>R - Regione Lazio P - Provincia di Roma</p> <p>I.A.C.P. / A.T.E.R.</p>
---	--	--	--

Schede Progetto

immobili pubblici a destinazione residenziale

aree delle schede presentate al CUM1

immobili pubblici parzialmente ristrutturati

RIABITARE TRASTEVERE: via San Francesco di Sales

oggetto proponente: LAB-CS, gruppo Patrimonio

L'isolato è collocato all'angolo tra Vicolo della Penitenza e Via di San Francesco di Sales.

E' composto di un edificio ad angolo a tre piani ed uno lineare a schiera a due piani. All'interno insiste un ampio spazio aperto in stato di completo abbandono. Gli edifici sembrano avere una struttura muraria solida ma con evidenti tracce di umidità.

Tutte le aperture sono state murate.



1: collocazione dell'isolato sulla mappa della Città Pubblica.



2: l'isolato da via della Penitenza.



3: la corte interna.

L'intervento occupa una posizione centrale lungo la via di San Francesco, su cui prospettano, a salire verso il Gianicolo, case ristrutturate, pregevoli nel mantenere il profilo del rione storico.

Ed inoltre alcuni immobili pubblici come la Casa Internazionale delle Donne, con l'ampio cortile e gli spazi oggi utilizzati da associazioni giovanili, la Casa della Memoria e l'ultimo immobile sotto il colle in parte occupato dall'associazione Peter Pan, completano il quadro in cui s'inseriscono gli edifici segnalati.

Si ritiene possibile attivare un progetto integrato o Piano di Recupero di iniziativa pubblica, per la realizzazione di alloggi in una cornice di social housing e cohousing, a valle di un'indagine preliminare sulla proprietà e sulla propensione ad operare. Il progetto potrebbe prevedere il ripristino delle abitazioni a schiera e la realizzazione di un nuovo fronte su vicolo della Penitenza.

RIABITARE LA CS: l'ex Convento occupato in via del Colosseo

Il gruppo Patrimonio segnala il preoccupante stato di abbandono di questo antico edificio, per cui si ritiene urgente riavviare un percorso già iniziato nei primi anni 2000 per il recupero dell'area, valutando la possibilità di una destinazione residenziale a carattere speciale: residenze e studi per artisti che in parte potrebbe convivere con una riconversione a punto informativo per l'intera area archeologica su cui prospetta. Le finalità sopra indicate sono rintracciabili nella storia dell'edificio.

Il palazzo iniziato a metà del Cinquecento da Eurialo Silvestri, cameriere segreto di papa Paolo III, ha avuto una storia di manomissioni e abbandoni. A metà del '600 fu venduto al Conservatorio delle Zitelle Mendicanti, patrocinato da un monsignore Ascanio Rivaldi, che fece di quest'opera sia il principale beneficiario della sua eredità. La villa fu così ristrutturata per diventare convitto e fabbrica tessile in cui erano impiegate le donne assistite. Come la gran parte delle analoghe istituzioni romane, dopo l'Unità d'Italia il conservatorio fu trasformato in Pio Istituto.

Il colpo peggiore al complesso fu inferto nel 1932, con la realizzazione della via dei Fori Imperiali che comportò lo sbancamento della Velia, la collina su cui insisteva il giardino che originariamente arrivava fino all'abside della basilica di Massenzio. Nel 1975 la villa passò all'Istituto S. Maria in Aquiro (ISMA). Il palazzo restò inutilizzato e fu quindi occupato, prendendo così il nome di "Convento Occupato", esperienza conclusa negli anni '80.

Nel 2006 la Sovrintendenza ai Beni Culturali del Comune di Roma ha avuto l'incarico di redigere un piano di fattibilità per il recupero di Palazzo Rivaldi, in vista di un accordo con l'attuale proprietario, l'Istituto S. Maria in Aquiro (ISMA), per il suo utilizzo a fini museali. Per ripercorrere le fasi di questo complesso, segnato da una storia multiforme e discontinua, si costituì un gruppo di ricerca (consulta dei Beni Culturali- Ordine degli Architetti di Roma), ma lo stato di abbandono ancora non si modifica.



1: l'edificio da via dei Fori Imperiali.



2: da via del Colosseo.

Note

⁽¹⁾. Maurizio Geusa, direttore Dipartimento Programmazione ed Attuazione urbanistica, AR 112

La Carta della Città Pubblica è una Mappa completa delle proprietà del Demanio, di Roma Capitale, della Regione Lazio, della Provincia, dell'Agenzia Nazionale Beni Confiscati e Sequestrati, dei beni dell'INAIL a cui vanno aggiunti i beni dell'ATER e di tutti gli altri Enti e soggetti pubblici titolari di immobili, che siano essi terreni o edifici

....La mappa che identifica le proprietà con diversi colori ha cartografato 40.084 oggetti la cui estensione totale raggiunge i 33.762 ettari corrispondenti al 26,2% dell'intero territorio comunale esteso per 129.000 ettari.....La Carta vuole essere un primo strumento di ottimizzazione di questi beni a partire dagli interventi di rigenerazione urbana.....ora per la prima volta l'A. C. si dota di uno strumento che consente un controllo capillare del territorio, in un'ottica di riuso e valorizzazione del patrimonio pubblico che porti a risultati perseguiti da tempo ma mai ottenuti.

..... uno dei nodi cruciali che in qualche modo la Carta evidenzia, riguarda l'interesse dei privati. A questo riguardo vengono citati i depositi ATAC, i 14 forti, 9 di proprietà demaniale, 6 trasferiti all'Amministrazione Capitolina.....

⁽²⁾ Deliberazione n. 219/2014

Con tale provvedimento dell'Assemblea Capitolina n. 66 è stato approvato il Programma della nuova Amministrazione con prospettive di:

..... rilanciare – con forza e determinazione – la qualità del vivere urbano, nel rispetto della sostenibilità ambientale, coniugando, da un lato, l'obiettivo di valorizzare e recuperare la città esistente e, dall'altro, quello di promuovere e

.... promuovere il riuso del patrimonio edilizio esistente pubblico quale "bene comune" non utilizzato e delle aree in trasformazione come forma di politica urbana.....

Bibliografia

AR 112 Rivista dell'Ordine degli Architetti di Roma

Comune di Roma, *Carta della città pubblica*

http://www.urbanistica.comune.roma.it/images/uo_public/carta-citta-pub/pres-carta-citta-pubblica-2015.pdf

Municipio 1, *Carta dei Valori*, Roma

<http://www.urbanistica.comune.roma.it/images/partecipazione/confurba/mun01/mun01-risorse.pdf>

* Architetto

Cantieri di arte contemporanea nei centri minori calabresi

Sante Foresta *

Parole chiave: Arte, Cantieri, Contaminazione, Memoria, Sperimentazione.

Nei Centri Minori così come nel resto delle Città Calabresi, la grande espansione urbana ha di fatto abbandonato la prassi che voleva e vedeva le opere d'arte centrali nella progettazione degli spazi collettivi. La committenza pubblica, prevista da una legge promulgata in un'Italia ben più povera di oggi, tranne rare eccezioni, svolge ancor oggi un ruolo marginale per l'arte italiana.¹

Nelle nostre città, la storia ha ispirato opere importanti; col passare del tempo, tuttavia, alla monumentalità celebrativa degli ideali e della memoria, idea marcatamente ottocentesca, si è via via sostituito il bisogno di cercare nuove funzioni, contenuti e forme espressive. I nuovi linguaggi dell'arte, i materiali inconsueti, le sperimentazioni e le contaminazioni hanno incontrato per molti decenni un pubblico spesso impreparato e sempre più di nicchia, non supportato adeguatamente dalla scuola e dalle istituzioni pubbliche, poco interessate all'arte contemporanea, quando non diffidenti. Esiste e sta crescendo però una sensibilità nuova, che anche le amministrazioni dei Centri Minori potrebbero cogliere, sviluppando Progetti di veri e propri Cantieri di Arte Contemporanea, promuovendo l'inserimento di opere d'arte negli spazi pubblici.

Le opere d'arte, il lavoro degli artisti, soprattutto nei contesti urbani degradati dei Centri Minori, devono tornare ad essere percepiti dai più come una presenza necessaria. L'arte è qualità, è identità di un luogo: occorre farne crescere la consapevolezza fra i cittadini e in particolare fra coloro che elaborano e progettano le trasformazioni urbane.

Non è semplice, oggi, riannodare i fili di un dialogo, quello fra arte e città, interrotto da tempo. Per farlo con il giusto bagaglio di analisi e strumenti, a regia regionale, potrebbe essere elaborato un Progetto, di Luoghi per l'Arte, di Cantieri Urbani, avvalendosi di diversi contributi specialistici - artisti, architetti, pianificatori - e proposte. Le Amministrazioni Comunali dei Centri Minori Calabresi potrebbero chiedere ad artisti e esperti qualificati di essere affiancate nella ricerca dell'approccio più adatto. Grazie ad un confronto partecipato, le Amministrazioni Comunali potrebbero cercare di dare risposte articolate a domande non semplici: in quali spazi o contesti inserire le opere d'arte? Arte per l'arte o arte per combattere il degrado o vuoto urbano? Quali priorità? Quali artisti? Come coinvolgere la città?

Provando a rispondere ad alcune di queste domande, un Progetto di Luoghi per l'Arte, di Cantieri di Arte Contemporanea, potrebbe essere la sintesi di stimoli, critiche e idee creative provenienti da più parti della società civile. Da questo potrebbe nascere il coinvolgimento di artisti calabresi, chiedendo a loro un contributo, indicando e motivando un percorso artistico coerente con gli obiettivi della riqualificazione e rigenerazione delle aree urbane centrali.²

Dall'idea di Cantiere a mostra permanente per contribuire ad avviare una riflessione, giungere a un progetto complessivo di opere da proporre alla città per elevare il livello della qualità degli spazi urbani centrali. L'idea è che questa mostra permanente possa costituire il giusto sfondo a un dibattito, l'occasione per un confronto necessario, utile a far crescere sensibilità e consapevolezza dell'importanza di investire in qualità e creatività.

Un Progetto a regia regionale per i Centri Minori dedicato a Cantieri per l'Arte Contemporanea potrebbe individuare i contesti urbani privilegiati in cui ricucire il dialogo interrotto, ovvero i centri storici e le aree limitrofe di prima espansione. Qui potrebbe essere la sfida: quella di veder nascere un museo diffuso: le opere d'arte potrebbero offrire un contributo importante. Priorità quindi al progetto di valorizzazione e qualificazione urbana, perché l'inserimento delle opere d'arte potrebbe costituire l'avvio di una fase finalizzata alla creazione di nuove relazioni nello spazio urbano della città esistente e consolidata. Un Progetto di Cantieri per l'Arte Contemporanea potrebbe ridefinire un nuovo rapporto fra la città e il suo passato: il luogo scelto, il centro urbano, diviene parte dell'opera, fra ombre reali e metaforiche, rimozioni, riconciliazioni e nuove cittadinanze. Le forme e i linguaggi artistici da coinvolgere potrebbero essere i più diversi, potendo così integrarsi e adattarsi ai contesti architettonici e spaziali. È evidente anche che questo intervento propone un metodo: le dimensioni delle aree urbane da qualificare sono tali per cui occorrerà presto far crescere nuovi progetti e proposte. Opere d'arte, quindi, come avvio di un percorso. Un confronto, un dialogo che caratterizzerà la crescita culturale dei Centri Minori Calabresi.

Un Progetto da presentare alle Amministrazioni, con la speranza che professionisti e imprenditori impegnati nella trasformazione e qualificazione urbana colgano l'invito a sostenerlo e intraprendere iniziative analoghe.

L'espressione artistica accompagna la città e la sua storia. Evidenzia temi collettivi, segna le piazze, gli slarghi, i vuoti, i muri, i parchi e i giardini. Adorna i cortili dei palazzi, nobilita le facciate; sempre richiama ammirazione e bellezza.

Oggi c'è una interpretazione della città che la guarda come risorsa economica da razionalizzare con gli strumenti disponibili. Un'altra guarda la città come comprensione della psicologia dello spazio in funzione dei gruppi che in esso interagiscono. Forse l'arte può aiutare a conciliare l'oggettività della pianificazione con la soggettività dei suoi abitanti. Alla dimensione fisica della città si affianca una componente soft, a volte immateriale: ci può essere una bellezza tipica della città, che, prendendo lo spunto dal progetto urbano serve a completarlo, a renderlo soggettivamente consono ai suoi abitanti determinando i luoghi della storia, della memoria, la stratificazione dei segni e dei simboli.

La storia insegna che le generazioni che si susseguono ritrovano in esse le loro radici, le motivazioni della loro necessità di lasciare testimonianze, adesioni, partecipazione, comunque emozione. La nostra città, il nostro centro urbano, vuole mettersi in questa dimensione e nella sua ricerca laboratoriale, faticosa, di generare città e non periferia, effetti urbani e non degrado e separazione; crede che l'arte possa servire in maniera concreta e straordinariamente efficace alla capacità formativa della città.

Qualificare, progettare, comunque intervenire in ambiti consolidati della città, è operazione delicata e complessa. Troppo spesso, per fatica di riflettere, ma anche per cattive abitudini, si pensa ad essa come espressione di competenze molteplici, in particolar modo tecniche, dalla cui

applicazione e confronto dovrebbe, quasi come automatismo, scaturire il miglior risultato possibile.

Le difficoltà operative, la eterogeneità degli attori in scena, la complessità delle relazioni e delle reazioni che ogni scelta genera, difficilmente permettono che questo automatismo porti davvero all'obiettivo. La materia stessa della città sfugge e si sottrae al tentativo di un controllo sistematico. L'urbanistica ha inseguito questo atteggiamento, trovando fertile terreno in una cultura fortemente sbilanciata verso la scienza e la ricerca tecnica e tecnologica. L'abitudine alla loro logica, al loro uso, al loro linguaggio, allontana l'attenzione da altri temi fondamentali. Che risultano invece molto più limpidi se ci si sforza di leggere la città come scena della vita dei suoi abitanti, che in essa certo ripetono la loro vita quotidiana, ma che in essa lasciano e cercano riferimenti, segni, memoria, identità. Così come ciascuno di noi cura il proprio aspetto, la propria casa, gli oggetti e simboli di cui si circonda e di cui fa mostra, non si può accettare l'idea che la scena che accoglie ciascuna di queste storie non possa non essere una bella scena, e dunque una bella città. Fatta di spazi, luoghi ed architetture ognuno dei quali - per quello che rappresenta - non rinunci ad essere elemento qualificante di un insieme più vasto. In questo senso, dunque, le occasioni di trasformazione della città devono essere interpretate come momenti per una complessiva qualificazione, a partire innanzitutto dagli spazi pubblici di cui ciascuno di noi può godere.

Un Progetto di Cantieri per l'Arte Contemporanea nei Luoghi Urbani Centrali dei Centri Minori Calabresi potrebbe mirare anche a questo obiettivo: alla creazione di sequenze importanti di spazi urbani, riconoscibili e caratterizzati, in grado di generare un più diffuso effetto città anche al di là dei materiali confini dell'intervento. Per fare ciò, si dovrebbero utilizzare gli strumenti consolidati del mestiere: quelli più abituali, legati alla ricerca del progetto urbano ed alla qualità delle architetture; e quelli più spesso dimenticati, o recuperati in ritardo, come corredo: l'arte è forse la dimenticanza più grave. Il tentativo, allora, dovrà essere quello di riportare l'espressione artistica nei luoghi della città, non per confondere vuoti privi di significato, bensì per creare forti sinergie tra nuovi spazi della città moderna - progettati e disegnati con attenzione - e la presenza di opere e manifestazioni dell'arte; perché l'una cosa diventi parte integrante dell'altra, e perché insieme urbanistica, arte, architettura sappiano restituire ai cittadini l'essenza vera della città.

La storia - non solo dell'arte - insegna, che i monumenti, le sculture per lo più di grandi dimensioni sparse nei luoghi pubblici d'Italia e del mondo, non sono solo opere d'arte, e non sono solamente i segni tangibili di un evento storico. Sono, ben oltre questa limitata visione, i segni, le tracce lasciate da una generazione a quelle successive; sono i segni di un modo di vivere e di concepire tanto l'arte quanto la vita quotidiana; sono i segni, le testimonianze, del trascorrere del tempo, dei cambiamenti della cultura e della società, della natura del pensiero (certo, dominante) di un'epoca e di come questo pensiero abbia cambiato la forma e l'immagine della città; sono, infine, i segni di un'identità che da individuale si fa comunitaria, i simboli nei quali una comunità si riconosce. Nel bene e nel male, perché un'opera d'arte pubblica è un'opera che rinuncia a individuare il proprio fruitore, non lo può controllare, non può prevedere le sue reazioni: è un'opera che si svela a una massa indistinta, con la quale presuppone di poter dialogare, con la quale spera di condividere, almeno in parte, una visione del mondo; e che a questa visione del mondo cerca di dare forma, in modo tale che l'oggetto diventi segno, parte di un orizzonte, mentale e visivo, condiviso. Il compito

non è semplice: tra i tanti ostacoli che si frappongono allo sviluppo di un dialogo pacifico tra l'opera d'arte pubblica e il suo indistinto pubblico vi è, in primo luogo, la distonia tra le necessità espressive dell'artista e le attese di un fruitore che tale è indipendentemente dalla propria volontà. Come è noto, le fortune e le sfortune dell'arte del XX secolo si sono giocate in gran parte proprio su tale distonia, più o meno evidente, più o meno ricercata, più o meno subita. Non a caso, le emersioni più clamorose di questa condizione si sono avute proprio in occasione dell'uscita degli artisti dalle gallerie d'arte e dai musei per andare nelle piazze. E se pure sono rari i casi in cui siano state rifiutate opere d'arte pubblica commissionate ad artisti la cui fama e la cui statura siano riconosciute dagli specialisti, non di meno l'accettazione e l'adozione del linguaggio dell'arte contemporanea come linguaggio comune appartiene ancora al campo dei desideri, e non a quello delle realtà. Eppure, è altrettanto vero che si avverte anche nella società contemporanea una necessità di segni, di simboli, di luoghi mentali e visivi di identificazione. Non si spiegherebbe, altrimenti, il successo di edifici come il Centre Pompidou di Parigi o il Museo Guggenheim di Bilbao (architetture, certo, ma ad alta valenza simbolica, più note per la loro forma che per la loro funzione), non si spiegherebbero i faraonici investimenti in opere d'arte pubblica inizialmente previsti nel piano di rinnovamento urbanistico del cuore di Berlino. Esempi scelti non a caso, perché esempi di interventi anche radicali, capaci di mutare il volto di intere zone di una città; interventi che hanno superato diffidenze e resistenze iniziali fortissime, ma che infine si sono imposti proprio come segni di riconoscimento e soprattutto luoghi di identificazione di quelle comunità. Non è questione di avanguardie e di retroguardie, non è più tempo; è questione di distanze che si possono colmare, se solo la qualità degli interventi è in grado di superare gli ostacoli determinati da fattori sociali e culturali che nulla hanno a che vedere con l'arte e con il suo rapporto con il pubblico. Allo stesso tempo, è chiaro che la stessa definizione di scultura è cambiata radicalmente nel corso degli ultimi cento anni, aprendosi a un ventaglio di interpretazioni vastissimo, che ben poco ormai ha a che vedere con il tradizionale concetto di scultura che ha dominato per secoli la cultura occidentale. Oggi, dunque, pensare i termini di monumento e di scultura significa anzitutto predisporre a porre in discussione certezze radicate ma non assolute, significa offrire un campo potenzialmente infinito di soluzioni, che devono rispondere primariamente a due necessità: individuare dentro il tessuto urbano, inteso e concepito nella sua interezza, i luoghi che attraverso queste presenze assumano una identità ulteriore, parallela a quella estetica, funzionale e urbanistica che già possiedono; individuare all'interno del vasto panorama dell'arte contemporanea le figure in grado di rispondere a questi interrogativi con interventi che non possono che definirsi artistici, quindi individuali per definizione, pur se pubblici nella destinazione.

Da queste premesse potrebbe nascere l'idea di creare, a regia regionale, nei Centri Minori Calabresi, dei Cantieri di Arte Contemporanea invitando artisti legati al territorio per formulare contributi e proposte per le Città, per contribuire alla sistemazione di opere in luoghi diversamente nevralgici delle aree urbane centrali. Le opere artistiche potrebbero coprire diversi archi espressivi e temporali estremamente vari e complessi, certo non riducibili a una tendenza o a una generazione; allo stesso tempo, la scelta degli artisti potrebbe essere il punto d'avvio, e non di arrivo, per un progetto più ampio, che si vorrebbe continuasse nel tempo, al fine di innescare un meccanismo virtuoso che riporti le città a farsi committenti non solo di edifici e piazze e strade, ma anche della

loro prospettiva estetica e simbolica. Un omaggio all'arte e alla storia, dunque, ma anche la volontà di riattivare il passato nel presente, di inserirsi con un segno forte dal punto di vista simbolico e figurale all'interno dello spazio cittadino storico senza forzarne la natura. Una serie di non-monumenti, insomma, in grado di dialogare con la città, con la sua tradizione e con la sua memoria collettiva. Gli obiettivi generali di un programma per la qualificazione degli spazi pubblici e la promozione della qualità architettonica e paesaggistica dovrebbero tener conto delle attività culturali e del lavoro di analisi e monitoraggio svolto negli ultimi anni. In particolare le indicazioni metodologiche e progettuali dovrebbero riguardare le opportunità di scegliere alcuni tipi d'intervento con l'intento di garantire usi efficaci e forme di gestione coniugate con l'esigenza di incidere sulla qualità dei progetti, perseguendo un attento monitoraggio degli stessi; la ricerca di sinergie e coordinamenti con altri Enti.

Relativamente alla qualificazione urbana, essa è stata assunta come primario obiettivo della politica di governo del territorio, sottolineando come la partecipazione e cooperazione dei soggetti pubblici e privati per una programmazione attiva ed integrata, possa consentire la realizzazione di obiettivi di pubblico interesse. Tale orientamento trova le sue motivazioni nella necessità di favorire una più equilibrata distribuzione dei servizi e delle infrastrutture, migliorando la qualità ambientale e architettonica dello spazio urbano in modo diffusamente significativo nelle nostre città. In questo contesto l'impiego di un programma di qualificazione urbana potrebbe essere rivolto soprattutto a ridare identità e senso di appartenenza a parti ed entità spaziali, mediante azioni puntuali di adeguamento funzionale con l'apporto di progetti pubblici nella costruzione del processo di rinnovo urbano. Per i Centri Minori Calabresi la qualificazione è intesa anche come occasione per promuovere e caratterizzare politiche di concertazione alla scala territoriale, in riferimento alla possibilità di riconsiderare più efficacemente a sistema le politiche di settore (turistiche, dei beni culturali, ecc.) per accrescere il ruolo dei Comuni a livello territoriale.

In generale, un Programma dedicato alla realizzazione di Cantieri per l'Arte Contemporanea si dovrebbe inserire coerentemente nel quadro delle molteplici iniziative in corso, regionali e statali, per la qualità architettonica e paesaggistica. In quest'ottica, fra le diverse opportunità di sviluppo e di armonizzazione del territorio, è opportuno in via prioritaria:

- destinare risorse finanziarie a interventi di manutenzione straordinaria, adeguamento impiantistico e restauro di beni pubblici d'interesse storico-artistico;
- destinare risorse finanziarie a progetti di qualificazione degli spazi pubblici;
- supportare l'individuazione e la successiva demolizione di opere incongrue con il paesaggio, qualificando i luoghi anche sotto il profilo della qualità paesaggistica, della sicurezza e della fruibilità pubblica;
- incentivare la realizzazione di opere di rilevante interesse architettonico e di opere d'arte nell'ambito della qualificazione di spazi pubblici, come esito di concorsi di progettazione.

Il Progetto dovrebbe prevedere la collocazione di opere significative dell'arte contemporanea nelle aree urbane centrali partendo dall'idea di base di una regione policentrica con 380 piccoli Comuni, nei quali una serie di luoghi potrebbero essere trasformati in aree di comunità e di esistenza. Artisti contemporanei potrebbero essere invitati a lavorare nei Centri Minori per dare, attraverso l'arte, un significato nuovo al carattere dei luoghi.

L'idea progettuale dei Cantieri si inserisce dunque nella direzione di promuovere la collocazione di arte pubblica avviando un dialogo tra la comunità degli abitanti e l'opera d'arte come segno genuino del proprio tempo e non come copia o sola presenza celebrativa. Con l'aspirazione di fornire nuovi riferimenti geografici e culturali per la quotidianità.

Il Progetto coglie un aspetto di vita delle città: quello di comunicare agli abitanti valori e significati altrimenti nascosti, provocazioni che spingono i cittadini a pensare. Chi possiede tutta questa forza se non l'arte? Non tanto in senso materiale quanto di valori, espressioni, pensieri per una crescita invisibile ad occhi disattenti. Il Progetto estende al territorio un percorso multidisciplinare che, coniugando l'arte contemporanea e la tradizione storica, mette in luce la sua storia scritta rivalutandola come specchio di una specifica cultura ed epoca. Senza interferire ma interagendo con il luogo, la storia e il territorio e collegando i contenuti degli interventi artistici alla città, il Progetto esce fuori dai consueti percorsi museali e galleristici per far incontrare gli artisti con il pubblico. Fuori dal museo, per le vie della città è possibile concretizzare la dialettica tra arte e pubblico, tra opera e spazio urbano, tra arte contemporanea e tradizione. Un Progetto inedito, fondamentale per un nuovo modo di concepire e utilizzare gli spazi, coniugare l'arte con il territorio e i suoi abitanti. In Calabria, nei Centri Minori, l'arte contemporanea può diventare uno strumento di rilettura di un contesto che, grazie al diverso uso dei luoghi, acquista maggiore interesse e si pone come piacevole cornice per un'estesa e variegata esposizione di opere d'arte. Un progetto che permetterà agli artisti di ridisegnare la geografia delle città, senza però tradirne la destinazione d'uso, per questo il Progetto dei Cantieri per l'Arte potrebbe costituire una possibilità di studio del territorio e di valorizzazione del patrimonio culturale che esso rappresenta.

Ipotesi e modalità di attuazione degli interventi da prevedere nel Progetto

Le fasi delle attività amministrative necessarie, suddivise per competenze, possono riassumersi come segue:

Fase 1: Adempimenti a livello comunale. Procedure inerenti le attività artistiche e fattibilità organizzativa e gestionale.

- a. Il Comune attraverso le strutture del Settore competente, con specifico riferimento ai contenuti del Progetto Cantieri per l'Arte Contemporanea, convoca i soggetti identificati quali attuatore e responsabile della curatela delle attività artistiche e del catalogo per definire nel dettaglio gli adempimenti e le attività necessarie specifiche delle iniziative culturali da realizzare.
- b. Configurandosi per il soggetto identificato, la possibilità di operare quale stazione appaltante per la realizzazione di opere funzionali all'iniziativa culturale, le competenze del soggetto attuatore e del curatore sono ampliate rispetto ai limiti della curatela della mostra e del catalogo.
- c. Il Comune predispose l'Atto di Convenzione da stipulare con il soggetto attuatore anche sulla base delle necessità e delle esigenze emerse in sede di incontro tra il soggetto attuatore e le strutture amministrative.
- d. Il Comune convoca il responsabile dell'iter tecnico relativo dell'attuazione e il soggetto responsabile della curatela degli interventi artistici e del catalogo per la stipula dell'Atto di Convenzione.

Fase 2: Adempimenti del soggetto attuatore e del curatore delle attività artistiche.

Gli adempimenti e le attività affidate al soggetto attuatore e al curatore possono riassumersi come segue:

- Le attività previste e che il soggetto attuatore e il curatore si impegnano ad eseguire, nel rispetto delle procedure previste dalla normativa vigente, riguardano in generale:
- definizione delle linee programmatiche, sulla fattibilità ed esecuzione del progetto;
- contatti e accordi con l'Amministrazione Comunale;
- curare la corretta esecuzione degli interventi programmati;
- coordinare d'intesa con la direzione organizzativa il piano tecnico dell'allestimento;
- coordinare l'attività artistica con quella organizzativa al fine di rendere compatibile il progetto con il bilancio della manifestazione;
- presentare al Comune il consuntivo delle attività attraverso una relazione generale sullo svolgimento delle attività programmate con il relativo rendiconto di gestione.

L'attività sarà rivolta principalmente a garantire, con efficienza ed efficacia, la puntualità e la qualità degli investimenti durante la fase di attuazione del Progetto, fornendo prestazioni di cura delle iniziative culturali e del catalogo delle opere realizzate. Le attività che il curatore si impegna ad eseguire riguardano la realizzazione delle opere artistiche e le azioni per la promozione con esclusivo riferimento al catalogo delle opere.

Tipologia	Competenze a carico del soggetto attuatore e del curatore
realizzazione opere artistiche	
Progetto delle opere	- Predisposizione del progetto esecutivo per la realizzazione delle opere da trasmettere agli Uffici competenti del Comune. - Ove necessario, predisposizione del piano-progetto esecutivo inerente la quantificazione dei costi di produzione delle opere e degli adempimenti tecnici e amministrativi necessari per rendere possibile eventuali trasferimenti e/o il trasporto delle opere.
progettazione allestimenti	- Assistenza tecnica alla progettazione preliminare degli allestimenti.
procedure autorizzative	- Assistenza tecnica.
affidamento dei lavori	- Assistenza tecnica.
attività preparatorie per la realizzazione delle opere	- Assistenza tecnica.
le opere	- Presenza presso gli spazi espositivi. - Cura delle movimentazioni delle opere in arrivo da mezzo di trasporto, compreso scarico, nello spazio di esposizione. - Servizio di catalogazione delle opere in arrivo, etichettatura degli imballaggi in arrivo e inventario di ogni singola componente dell'opera, mediante registrazione scritta con relativa descrizione. - Redazione dei condition report delle opere.
installazione delle opere	- Assistenza in cantiere per allestimento opere.
inaugurazione	- Predisposizione, stampa, spedizione dell'invito per l'evento inaugurale e cerimoniale dell'evento.
esposizione	- Servizio di assistenza per le pratiche assicurative in caso di eventuali danni alle opere.
azioni per la promozione	
comunicazione	- Promozione del Progetto evidenziandone gli sviluppi possibili, dall'esposizione alle attività ad essa collegate.
format di produzione del catalogo	- tutti gli oneri progettuali, redazionali, tecnici, tipografici connessi al catalogo; - tutti gli oneri relativi alla stampa e diffusione del catalogo, diritti compresi; - l'immagine coordinata per le applicazioni nel catalogo.

Schema delle competenze organizzative, gestionali e artistiche per la realizzazione delle opere d'arte

Fase 3: Adempimenti a cura dell'Amministrazione Comunale.

L'Amministrazione Comunale approva con Determinazione Dirigenziale del Servizio competente il progetto esecutivo del Progetto dei Cantieri per l'Arte, comprensivo delle caratteristiche del catalogo e con allegato il piano finanziario.

Note

1 La legge 717 del 1949, nota come quella del 2 per cento, è stata applicata per oltre 50 anni, ma negli ultimi tempi a volte le amministrazioni hanno omesso di darne attuazione per carenza di finanziamento o per dubbi interpretativi. Spesso anche per mancanza di fiducia nel fatto che l'inserimento di opere d'arte nell'edificio sia utile per migliorarne la bellezza. Anche per questo, a volte il 2% è stato speso in modo distorto, per interventi non configurabili come opere d'arte.

2 Un luogo per l'arte contemporanea

In via Fratelli Cervi 66 era originariamente situato lo stabilimento della casa di moda Max Mara, che aveva iniziato la sua attività nel 1951. L'edificio, commissionato nel 1957, fu progettato dagli architetti Antonio Pastorini ed Eugenio Salvarani e venne poi due volte ampliato dalla Cooperativa Architetti e Ingegneri di Reggio Emilia nei successivi dieci anni. Si trattava di un disegno radicalmente innovativo per la sua epoca. Nel 2003 l'azienda, che nel frattempo si era notevolmente ampliata, si trasferì in una nuova sede generale edificata alla periferia di Reggio Emilia e gli spazi dell'edificio originale vennero destinati a ospitare la collezione d'arte contemporanea del fondatore di Max Mara, Achille Maramotti. Per la conversione della struttura in spazio espositivo, l'architetto inglese Andrew Hapgood ha scelto un approccio trasparente e rispettoso, conservando la cruda essenzialità della costruzione e conformandosi alla logica del progetto originale che la concepiva come struttura adattabile a molteplici scopi e capace di trasformarsi secondo diverse necessità. I primi due piani dell'edificio sono dedicati alla collezione permanente. Le gallerie sono ampiamente illuminate a giorno dalla vetrata perimetrica originale, coi gradi di esposizione solare e i livelli luminosi controllati dalla tettoia solare esterna installata negli anni Settanta e in seguito ristrutturata.

Il vecchio edificio: In via Fratelli Cervi 66 era originariamente situato lo stabilimento della casa di moda Max Mara, che aveva iniziato la sua attività nel 1951. L'edificio, commissionato nel 1957, fu progettato dagli architetti Antonio Pastorini ed Eugenio Salvarani e venne poi due volte ampliato dalla Cooperativa Architetti e Ingegneri di Reggio Emilia nei successivi dieci anni. Si trattava di un disegno radicalmente innovativo per la sua epoca, incentrato com'era sulla piena valorizzazione di una ventilazione e di un'illuminazione naturali, con la collocazione degli elementi di servizio all'esterno del corpo centrale, allo scopo di creare uno spazio totalmente versatile.

Nel 2003 l'azienda, che nel frattempo si era notevolmente ampliata, si trasferì in una nuova sede generale edificata alla periferia di Reggio Emilia e gli spazi dell'edificio originale vennero destinati a ospitare la collezione d'arte contemporanea del fondatore di Max Mara, Achille Maramotti.

Il nuovo edificio: Per la conversione della struttura in spazio espositivo, l'architetto inglese Andrew Hapgood ha scelto un approccio trasparente e rispettoso, conservando la cruda essenzialità della costruzione e conformandosi alla logica del progetto originale che la concepiva come struttura adattabile.

Bibliografia

M. L. Califano, F. D'Ambrosio, B. Califano (a cura di), (2002) *Un luogo per l'arte*. Napoli: Edizioni Scientifiche Italiane.

Alessandra Pioselli (2015) *L'arte nello spazio urbano. L'esperienza italiana dal 1968 a oggi*. Fabriano: Arcoprint Edizioni.

Brugellis P., Alberti F., Parolotto F. (z cura di) (2014) *Città pensanti. Creatività, mobilità, qualità urbana*. Roma: Edizioni Quodlibet collana Quodlibet studio. Città e paesaggio.

* Architetto

Master of Science in Economic Policy & Planning

Dottore di Ricerca in Pianificazione Territoriale

Ricercatore SSD ICAR/21 - Urbanistica

I percorsi dell'accoglienza: religioso, culturale, politico, shopping

Gruppo di lavoro: Renata Bizzotto, Antonella Candelori, Luisa Chiumenti, Fiorenza Irace, Pia Petrucci, Rossella Poce, Raffaella Seghetti, Rosamaria Sorge.

Roma è, tra le città del mondo, la più ricca dal punto di vista monumentale, caratteristica in larga misura legata al passato e, oggi, è anche capitale politica, meta religiosa, secondo centro italiano per la moda ed il fashion e, ultimo ma non di minor importanza, meta per lo shopping.

Malgrado questi elementi, a Roma i turisti rimangono il tempo indispensabile per poi ripartire velocemente e con un ricordo, troppo spesso, non positivo determinato da vari fattori che si possono, in definitiva, riassumere in uno soltanto: la mancanza di capacità di accoglienza.

Passeggiare, camminare per la città è difficoltoso: strade deformate da buche, avvallamenti e rappezzati; pavimentazioni episodiche, mal concepite e senza una logica, spesso in cattivo stato manutentivo, magari appena risistemate vengono nuovamente spaccate da interventi d'emergenza; il traffico è caotico e disordinato; i mezzi di trasporto pubblico sono poco efficienti e sopraffollati; evidente è la mancanza di strutture al servizio dei turisti, la spazzatura è ovunque; i bagni pubblici sono troppo spesso infrequentabili.

Non vi sono dubbi che sia indispensabile invertire celermente questa tendenza: Roma deve tornare a confrontarsi con tutte le altre capitali europee, non solo per il suo passato, ma soprattutto, per il suo presente.

In quest'ottica la Fidapa, come associazione tesa alla promozione delle professionalità delle donne, e la Siuifa, come associazione delle donne architetto, hanno proposto alla Consulta dei beni culturali dell'Ordine degli Architetti di Roma, una riflessione sul tema della città storica da un punto di vista di genere che si è concretato in un convegno a cui ha fatto seguito un workshop con l'obiettivo di redigere un documento di intenti e buone prassi da presentare alle istituzioni comunali, provinciali e regionali.

Il grande interesse suscitato da questo primo evento ha portato alla creazione di un laboratorio permanente che si è articolato in gruppi di lavoro.

La Siuifa e la Fidapa, coordinate dalla Prof. Arch Renata Bizzotto, hanno svolto la ricerca con lo studio dei percorsi dell'accoglienza individuandone quattro categorie con caratteristiche specifiche: (foto n.1)

1. RELIGIOSO
2. ARCHEOLOGICO, ARCHITETTONICO, ARTISTICO
3. SHOPPING
4. POLITICO.

Per ciascuna categoria sono state individuate le principali aree strategico-nevralgiche.

Il gruppo di lavoro ha ritenuto prioritario iniziare dal percorso religioso in quanto, dalle analisi svolte, è emerso che dei quattro percorsi fosse il più inadeguato alle esigenze della città.

Il lavoro iniziato nel laboratorio e presentato alla conferenza urbanistica del primo municipio, ha trovato grande riscontro e interesse ed è stato ampiamente recepito nella carta dei valori. (foto n. 2)

Alla base di questa ricerca si pone il tentativo di proporre azioni concrete, urgenti, fondate su bisogni diffusi e sentiti come rilevanti dai fruitori così come dai tecnici. Non si tratta di ipotesi astratte: le nostre sono idee che, partendo da una visione organica e globale della città, propongono soluzioni perseguibili anche sul piano economico-esecutivo.

All'interno delle categorie di percorsi individuate abbiamo ritenuto prioritario presentare un'analisi dell'area di San Pietro, oggetto di sempre maggiori pellegrinaggi.

La posizione strategica del quartiere Prati, rispetto alla Basilica di San Pietro, ha determinato una graduale trasformazione sia nelle destinazioni d'uso degli immobili che nella tipologia dei negozi.

La quantità di strutture ricettive che sono sorte negli ultimi anni sono significative.

Oltre all'analisi della condizione degli assi più percorsi dai turisti, abbiamo focalizzato l'attenzione su una porzione di territorio affiancando una proposta pilota.

Dall'analisi effettuata è emerso che i principali elementi di degrado e criticità riguardano:

1. Cattivo stato della pavimentazione stradale e marciapiedi sconnessi (foto n. 3-4)
2. L'assenza di servizi igienici
3. La mancanza di fruibilità: solo per citare un esempio le stazioni metro Ottaviano, Lepanto, Flaminio sono totalmente prive di ascensori, scale mobili e servizi igienici
4. Cassonetti della spazzatura in stato di degrado e posti in spazi non idonei
5. Totale inefficienza nella gestione della pulizia delle strade e accumulo disordinato della spazzatura (foto n. 5)
6. L'assenza di arredo urbano: tettoie, sedute, cestini della spazzatura, indicazioni stradali, fontane
7. Lo stato di abbandono delle alberature malate, cadenti e spesso assenti
8. Totale anarchia nella gestione del commercio ambulante, anche in possesso di autorizzazioni
9. Mancanza della regolamentazione sia amministrativa sia di visual merchandising dei punti di vendita, soprattutto per quelli che sono aperti con orari prolungati e che hanno un layout espositivo di fortuna non coerente con il luogo in cui insistono.
10. Assenza di indicazioni chiare e mappe delle piste ciclabili e dei mezzi pubblici sia su supporto cartaceo che in forma di app per cellulari.

Uno dei cambiamenti auspicati riguarda in particolare proprio il quartiere Prati che, da quartiere direzionale, dovrebbe ormai trasformarsi in un quartiere a vocazione turistica vista la sua vicinanza con la città del Vaticano, ma per raggiungere tale scopo e avviare questa trasformazione, è necessario un radicale cambio di ottica progettuale e amministrativa.

Quanto analizzato in queste brevi note è una parte minima di un lavoro ancora in itinere, ma abbiamo voluto mettere in evidenza tutti quelle criticità che costituiscono un problema di non poca importanza per una città che è tra le più belle del mondo e vorrebbe avere un impulso turistico di

livello superiore all'attuale.

Da questa analisi è emerso un dato molto significativo e di non poca rilevanza ovvero che il turista generalmente a Roma non ritorna, contrariamente a quello che avviene in altre città.

Questo nostro primo studio vuole essere la base da cui partire e strutturare una proposta concreta e realistica che possa essere accolta dalla A.C. e attuare quelle modificazioni necessarie a proiettare la città verso il futuro.

Strategie di intervento

Alcuni minimi, ma significativi interventi potrebbero migliorare in maniera determinante la qualità e la fruizione della città.

1. Procedere ad una regolamentazione del commercio ambulante con l'obiettivo di eliminare i furgoni in sosta gratuita nei parcheggi con striscia blu ricollocandoli in aree di sosta definite dal comune. Inoltre sarebbe auspicabile predisporre strutture uniformi ipotizzandone molteplici usi in modo che nelle ore di chiusura del mercato si possano utilizzare come sedute o arredi urbani.
2. Mappatura delle "case dell'acqua" e loro inserimento nelle app già esistenti, dedicate alla localizzazione dei cosiddetti "nasoni" con indicazione delle ubicazioni (foto n. 6).
3. Intensificazione dei compattatori automatici per la raccolta di lattine e bottiglie per buone pratiche di riciclaggio e di stimolo per gli utenti a collaborare attivamente a migliorare il decoro della città.
4. Sostituzione delle alberature crollate o abbattute: il piano del verde è praticamente inesistente e sempre più spesso agli alberi caduti, non vengono sostituiti e le aiuole lasciate nel degrado. La ripiantumazione anche sotto forma di adozione da parte di privati o commercianti potrebbe restituire lo skyline del verde alla città. Occorre un piano di coordinamento delle iniziative private al fine di evitare soluzioni episodiche e non articolate.
5. Garantire l'accessibilità delle metropolitane, soprattutto ad alta densità turistica e predisporre totem high tech informativi sul trasporto pubblico (foto n. 7)
6. Redigere un piano efficace ed esaustivo di segnaletica completo delle indicazioni dei servizi, dei percorsi, dei mezzi di trasporto, dei punti informativi collocati in posizione strategica e di facile comprensione (foto n. 8)
7. Potenziamento delle piste ciclabili e del servizio di bike rental
8. Predisporre aree di sosta attrezzate con caratteristica di punti informativi fisici o virtuali (foto n. 9)
9. Roma è una delle poche capitali Europee che non ha un arredo urbano sufficiente a soddisfare le necessità dell'utenza e nemmeno differenziato per zone in modo tale da connotare le diverse zone e quartieri della città e in grado di essere di aiuto nell'orientamento di chi la fruisce. (foto n. 10)
10. Predisporre un piano di eliminazione degli attuali cassonetti per la raccolta dei rifiuti con elementi interrati a scomparsa supportati da una sistematica e rigida raccolta differenziata, strategia messa in atto in diverse città soprattutto nei centri storici ad alto carico turistico

e magari esteso progressivamente anche alle zone della città a minor vocazione turistica.
(foto n. 11 - 12)

11. Utilizzare luoghi del patrimonio pubblico ormai dismessi come ex cinema e mercati come aree relax, servizi igienici, ludoteche, presidi medici, farmacie, merchandising shops, casa del passeggero.

L'analisi condotta dal gruppo de "I percorsi dell'accoglienza", dopo aver individuato le criticità più significative che il centro storico di Roma ha accumulato nel tempo, ha evidenziato la mancanza di coordinamento e di un quadro d'insieme nella gestione della città per cui i limitati interventi risultano spesso in contrasto tra loro e difficilmente contribuiscono a raggiungere l'obiettivo.

Il gruppo di lavoro non si è posto l'obiettivo di elaborare proposte progettuali bensì ha preso alcune soluzioni adottate in altre città facilmente replicabili.

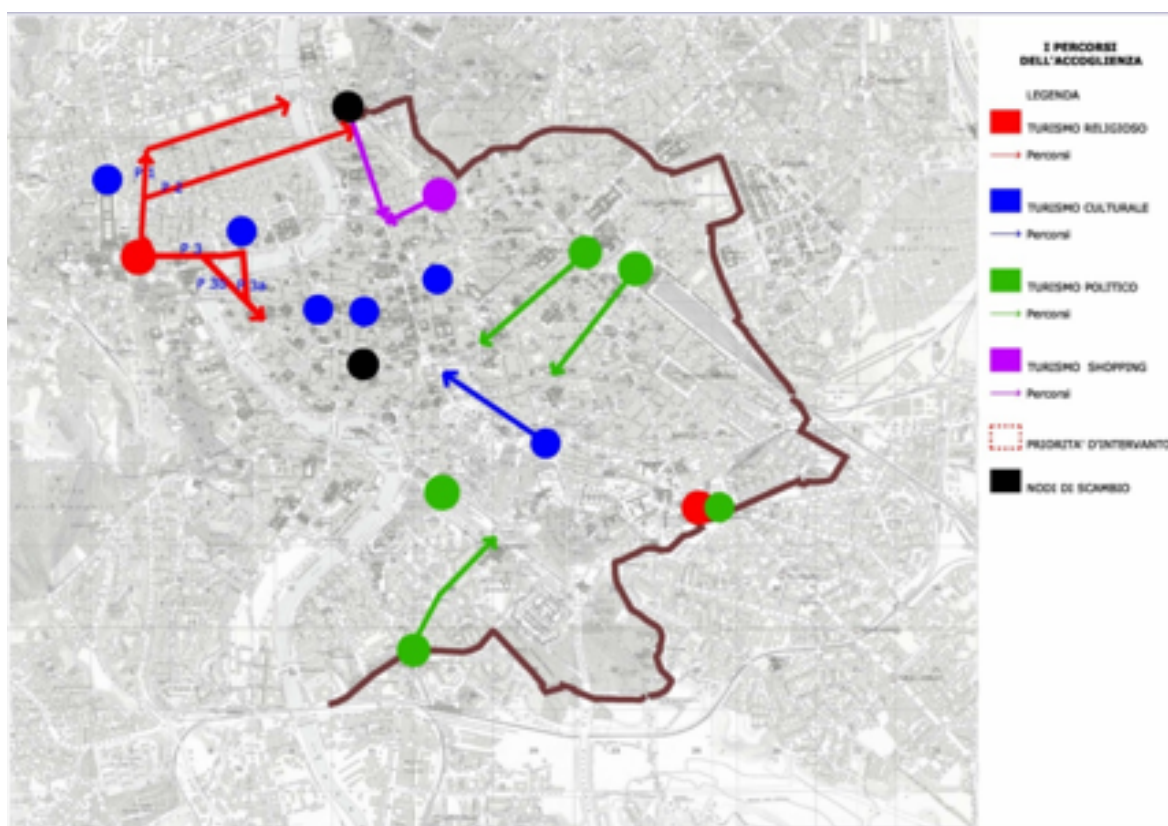


Foto n. 1 *PERCORSI DELL'ACCOGLIENZA INDIVIDUATI NELLA CITTA' STORICA*

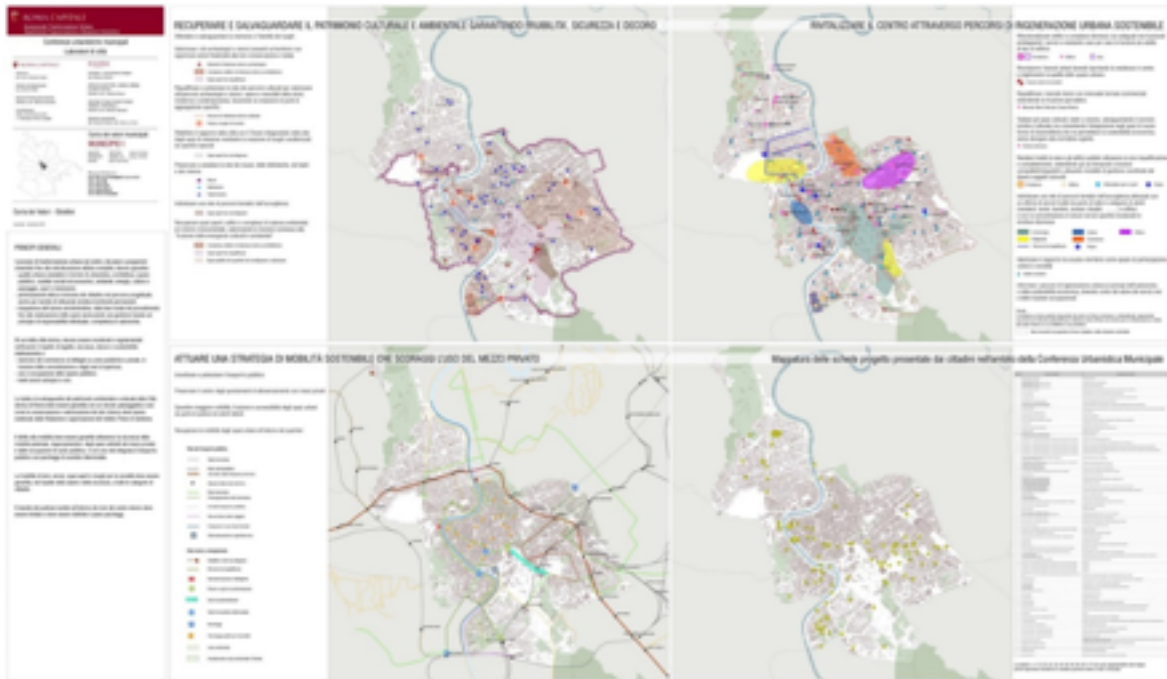


Foto n. 2 CARTA DEI VALORI DEL 1° MUNICIPIO



Foto n. 3 MARCIAPIEDI DEGRADATI E SCONESSI



Foto n. 4 STRADE SCONNESSE



Foto n. 5 CASSONETTI DELLA SPAZZATURA IN STATO DI DEGRADO ALBERATURE CROLLATE, L'ASSENZA DI ARREDO URBANO: CESTINI DELLA SPAZZATURA, PARCHEGGI PERLE BICICLETTE ETC.



Foto n. 6 LE CASE DELL'ACQUA HIGH TECH e I NASONI DELLA ROMA ANTICA



Foto n 7 TOTEM HIGH TECH



Foto n. 8 SEGNALETICA DIGITALIZZATA – Parigi



Foto n. 9 PENSILINE ATTREZZATE



Foto n. 10 *PROTOTIPO DI PIERGIORGIO ANGIUS, MAURO MANCA, GIANMARIO SERRELI PENSILINA UNICA REGIONALE DA ADIBIRE AL SERVIZIO DI TRASPORTO PUBBLICO. CAGLIARI*

IMMAGINE DIURNA E NOTTURNA



Foto n. 11 isole ecologiche interrante a Pisa

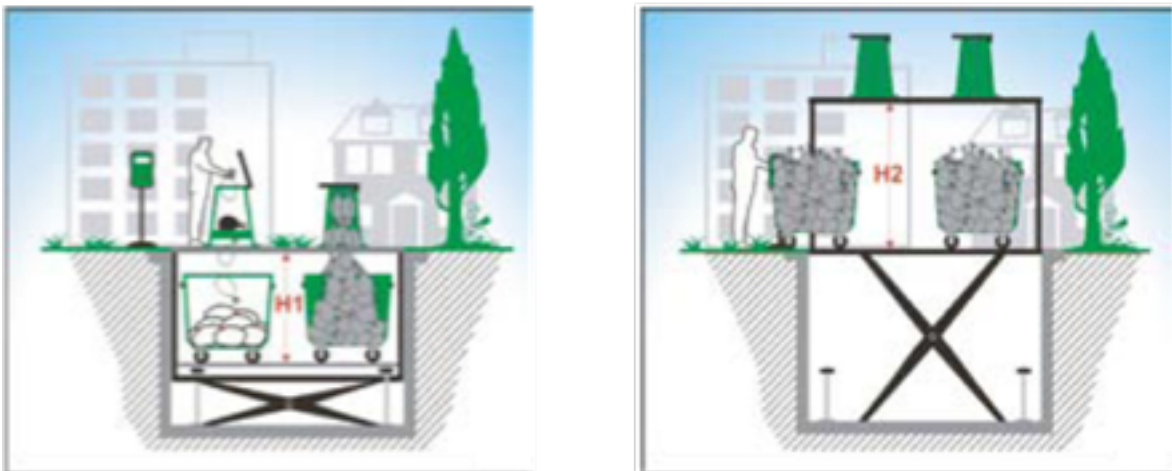


Foto n. 12 schema funzionale

* Laboratorio permanente dell'ordine degli architetti di Roma: La città storica da un punto di vista di genere.
Progettazione partecipata: S.i.u.i.f.a., F.i.d.a.p.a., A.i.d.i.a.

Arnaldo Pomodoro: interventi scultoreo-architettonici nello spazio urbano

Maria Martina Soricaro *

Parole chiave: città, scultura XX, arte ambientale, public art, Arnaldo Pomodoro.

La capacità di porre la propria esperienza creativa in relazione con l'ambiente e quella di creare un legame profondo tra corpo plastico e luogo, è un'urgenza che, a partire dalla fine degli anni sessanta, si affaccia in modo prepotente nel panorama artistico internazionale e, in modo specifico, in quello italiano. Il luogo, non inteso come spazio newtoniano, bensì come qualcosa di vivo, che presuppone la storia, la sua narrativa, una coscienza collettiva, proiettandosi nei suoi archetipi. In questo senso il luogo *privilegiato* è la città, una città hillmaniana, animata e animistica, con un cuore pulsante, soggetto e, contestualmente, oggetto dei mutamenti sociali.

La città contemporanea vive un momento difficile, la realtà accelerata che coinvolge la trasformazione urbana determina l'assenza di quella che Dorfles ha definito la "memorizzazione affettiva", ovvero la capacità dell'uomo di sentirsi legato al proprio luogo d'origine e, dunque, «la possibilità di fissare nella propria memoria alcuni elementi; non solo visivi, ma acustici, olfattivi, tattili, di *Stimmung*, di atmosfera». ¹ In un momento di crisi della vivibilità delle città, che ci appaiono, sempre più, come malati in attesa di rianimazione, la letteratura ci viene in aiuto. Nel ben noto libro *Le città invisibili* Italo Calvino ci propone un repertorio di città dell'immaginario, nelle quali è possibile riconoscere caratteristiche di città reali. Alla categoria della memoria appartiene la città di Zaira, che può essere assunta ad emblema di un modo di intendere la complessità della città: «Una descrizione di Zaira quale è oggi – scrive Calvino in apertura dei racconti - dovrebbe contenere tutto il passato di Zaira. Ma la città non dice il suo passato, lo contiene come linee d'una mano, scritto negli spigoli delle vie, nelle griglie delle finestre, negli scorrimano delle scale, nelle antenne dei parafulmini, nelle aste delle bandiere, ogni segmento rigato a sua volta di graffi, seghettature, intagli, svirgole». ² O ancora come un *libro di pietra*, secondo la celebre definizione data da Victor Hugo, la città, oggi più che mai, si configura come l'insieme di monumenti, situazioni, processi che ne determinano l'identità storica e, dunque, contemporanea; queste caratteristiche hanno la funzione di far sì che il cittadino si riconosca come tale e, allo stesso tempo, rendono l'organismo città attrattivo e *competitivo* sul piano estetico-culturale. *Essere visibili*, infatti, è diventato l'imperativo contemporaneo. Da questo impellente bisogno di farsi luogo privilegiato dell'azione non può prescindere la vocazione narrativa della città: prima di tutto, infatti, la città racconta la storia della comunità che l'ha abitata e che la abita; nelle strade e negli edifici «è possibile leggere tanto la grande storia che quella minuta costituita dalla quotidianità delle persone». ³ In questo tessuto così

complesso e stratificato il ruolo dell'artista – produttore di segni – deve misurarsi sempre con nuovi equilibri e nuove necessità e, soprattutto, deve tener conto dell'identità storica e sociale per poter instaurare un dialogo con l'ambiente.

La reciprocità che intercorre tra la città e l'immaginazione, che la rende un corpo vivo, è di fondamentale importanza per l'artista contemporaneo che interviene in un dato luogo; ciò lo obbliga a instaurare un dialogo tra l'opera e l'ambiente, «ponendo segni nuovi entro contesti semiologici con i quali stabiliscono pertanto un rapporto dialettico, sostanzialmente colloquiale oppure invece conflittuale». ⁴ Sono questi i parametri che determinano ciò che Crispolti definisce *Arte ambientale*, un tipo di operatività che non si limita a considerare gli interventi al di fuori dei musei o delle gallerie, e neanche semplicemente quelli che prevedono l'inserimento di un'opera d'arte nell'ambiente naturale, ma una progettualità che presuppone una riflessione sul valore creativo del luogo, che dialoghi col sostrato antropologico e culturale del luogo inteso come ambiente sociale. Gli artisti, dunque, non si limitano a realizzare sculture, performance o happenings, ma, intervengono nell'urbano, tracciando personali *segni* che determinano una nuova configurazione ambientale.

Seguendo le linee di tale inquadramento metodologico è possibile avanzare una nuova lettura della scultura a carattere *ambientale* di Arnaldo Pomodoro, soprattutto per quanto riguarda le opere che lo vedono implicato in interventi strutturali connessi alla progettualità di nuovi *luoghi*, che si evidenzia come un compromesso tra l'idea tradizionale di monumento e l'urgenza di farsi interlocutore dialettico con l'attualità. L'artista, attingendo al suo vocabolario formale, fatto di solidi geometrici, segni, incavi, lacerazioni e frammenti, interviene nell'ambiente urbano, determinando una nuova dimensione immaginativa dello *spazio* sociale.

A partire dagli anni settanta, nella vasta produzione scultorea di Pomodoro, questa urgenza produce non più unicamente corpi plastici chiusi nella propria tridimensionalità, bensì dei *paesi*, ovvero opere complesse, veri e propri ambienti progettati per narrare un racconto. Rispondono a questa metodologia di approccio all'urbano i *Progetti Visionari*: si tratta di un gruppo di opere, la maggior parte delle quali sono rimaste sulla carta e mai realizzate, che «rivelano particolarmente il nesso profondo e complesso che esiste fra la ricerca artistica pura e l'opera di architettura e il design». ⁵ Interventi dal carattere spesso fantastico e utopistico, benché l'artista li abbia pensati per una possibile realizzazione. Coprono un arco di tempo che va dagli anni settanta ed arriva al nostro decennio; ognuno è pensato per un determinato ambiente, studiato nelle dimensioni e nella configurazione in modo da potersi rapportare al *luogo* e al pubblico. Tra questi il *Progetto per il Nuovo Cimitero di Urbino* (Fig.1), al quale l'artista ha lavorato dal 1973 al 1977 e che tutt'ora è fonte di polemiche e discussioni. Pomodoro, vincitore del bando promosso dal Comune di Urbino per la realizzazione dell'ampliamento del cimitero di San Bernardino, situato su un colle alle porte della città, lo concepì come un'immensa scultura: l'idea era quella di *aprire* la collina e realizzare, all'interno della spaccatura a forma di croce (dunque cardo e decumano), un *percorso solare* aperto verso il cielo, all'interno del quale sarebbero stati inseriti i loculi, in forma di piccoli edifici in cemento armato; dunque, un vero e proprio viale che avrebbe permesso un'esperienza intima e meditativa, chiusa nell'abbraccio della collina stessa. Il progetto, la cui modalità esecutiva *in togliere* richiamava il processo di lavorazione in negativo tipico dell'artista (il richiamo è alla tecnica dell'osso di seppia,

ma anche a quella della fusione a cera persa), rappresentava una novità dal punto di vista costruttivo e strutturale; Pomodoro non tradì l'intento civile: esso infatti – evidenziava Argan – «è ispirato dall'ideologia cristiana dell'uguaglianza di tutti nella morte, e non è affatto privo di ragioni storiche. Si ricollega idealmente a modelli di culto funerario ben più remoti: alle catacombe paleocristiane e perfino al tipo delle sepolture scavate nella roccia come nell'etrusca Strada dei Morti».⁶ La scultura-architettura stabilisce un profondo legame con la terra, con il tempo e la memoria; un progetto rispettoso dell'ambiente, cioè del verde che incornicia la città del duca di Montefeltro, mantenendo invariato il profilo delle colline urbinati, ed esprimendo, contestualmente, il valore di terra-madre, da cui nasciamo e a cui ritorniamo, dimora della memoria degli uomini che l'hanno attraversata, simbolo tanto della vita quanto della morte. L'approvazione del progetto di Pomodoro destò non poche controversie. Le principali accuse mosse dai tanti che si schierarono contro il progetto, per prima Italia Nostra, erano di ordine ideologico e metodologico: lo consideravano un *segno* troppo marcato, un fattore di *chock* e di lacerazione dei valori a discapito della qualità ambientale e dell'equilibrio delle preesistenze naturali ed architettoniche. Inoltre, essendo il cimitero prima di tutto un servizio per la comunità, contestavano le difficoltà pratico-funzionali che il progetto comportava (dovute solo allo stato di bozza al momento dell'approvazione). D'altro canto trovò vari ed autorevoli sostenitori, come il ricordato Giulio Carlo Argan che, in un articolo apparso nel 1977, affermò con decisione quanto segue: «il progetto non soltanto rispetta il sito ma lo consacra, lo mette al sicuro dall'altrimenti probabile invasione di un ben più vistoso esantema edilizio. [...] Come storico dell'arte, non ho dubbi. Il cimitero en plein air ideato da Arnaldo Pomodoro è, tipologicamente, di una novità assoluta».⁷ Purtroppo l'amministrazione di Urbino non riuscì a far fronte alle molte voci di dissenso, preferendo un largo consenso, e negò l'inizio della fase esecutiva dei lavori.

Un altro esempio di interazione tra arte e città o, per meglio dire, tra creatività e dimensione urbana è rappresentato dall'intervento di Copenaghen. Nel 1980 Pomodoro ricevette l'incarico di creare delle opere per i giardini antistanti il Palazzo Reale della capitale danese. Poco tempo prima era stato bandito un concorso per la sistemazione dei giardini: ne era uscito vincitore Jean Delogne, architetto e paesaggista, il quale suggerì Pomodoro come artista da incaricare per la realizzazione delle sculture. Il progetto di Delogne prevedeva l'organizzazione del giardino, frontale alla piazza ottagonale al centro della quale si trovava il monumento equestre di Federico V (1768). Sulla piazza si affacciava il Palazzo di Amalienborg, residenza ufficiale della famiglia reale danese dal 1794. L'intervento di Pomodoro doveva, dunque, tenere conto non solo del progetto di Delogne, ma anche delle preesistenze architettoniche e naturali della piazza: il Palazzo Reale era in stile rococò, la piazza aveva un impianto rinascimentale ed entrambi affacciavano sul porto. La vicinanza all'acqua fu importantissima sia per Delogne (che lo rinominò *il giardino del mare*) sia per Pomodoro che ne trasse ispirazione per le sue opere. Studiò attentamente il *luogo* e la sua storia e concepì quattro pilastri (due di 7 metri e due di 9 metri di altezza, tutti e quattro di sezione 80 x 80 cm) e due fontane (ognuna di quasi 6 metri); fece, inoltre, costruire un modello al vero per definire esattamente i rapporti proporzionali, in base alle misure del palazzo e all'ampiezza della piazza. I pilastri (Fig.2), trattati all'esterno con una patina verdastra che li fa apparire come corrosi dall'azione del mare, si accoppiano due a due nella misura, in modo tale da inquadrare la cupola, anch'essa di colore

verde, che si staglia sullo sfondo. L'idea del pilastro, piuttosto che della colonna, dell'obelisco o della lancia, tipologie ricorrenti nell'opera dall'artista, sorse sulla scia di una suggestione: «avendo appreso che tutta questa zona è paludosa – racconta Pomodoro – e quindi appoggia su palafitte, a me è venuta in mente la situazione dei pillari che abbiamo a Venezia, tutti rovinati così vicini all'acqua, e quando l'acqua cala si vede il legno tutto smangiato». ⁸ I pillari oltre ad inquadrare scenograficamente l'architettura retrostante, svolgono una funzione simbolica: essi, infatti, rappresentano i piloni di attracco per le navi e, contestualmente sono le basi, le fondamenta di un «edificio ideale». ⁹ Disposti a formare un quadrato, ciascuno di essi si distingue per delle peculiarità: sono una variazione sul tema, utilizzata per movimentare la struttura e per suggerire, ogni volta, associazioni simboliche ed emotive diverse. Ai lati della grande piazza si situano le due fontane (Fig.3). Pomodoro le ha pensate come «riferimento all'acqua, al mare, e anche alla nascita della vita»; ¹⁰ esse, infatti, sono percorse da una cascata d'acqua, che si divide in tante piccole fenditure e crea dei giochi di luce con la superficie color oro. Come due grandi soli le fontane, soprattutto di notte, assumono delle colorazioni e dei riflessi straordinari; richiamano alla memoria i grandi dischi dell'artista e le macchine sceniche prodotte per il teatro. Il progetto complessivo per la piazza di Copenaghen è di forte impatto: Pomodoro concepisce le opere tenendo conto della storia, delle vicende umane e delle stratificazioni urbanistiche del luogo e crea un impianto scenico perfettamente in linea con la vitalità e l'identità del paese.

Un'ulteriore esperienza che si iscrive in tale ambito di *operatività* urbana fu la commissione, ottenuta nel 1989, per la realizzazione di un'imponente opera all'interno del Simposio di Minoa, sala conferenze e centro di incontri situato a Marsala. L'artista, nel giro di cinque anni, realizzò un *environment*, *Moto terreno solare* (Fig.4), in cui combina architettura e scultura. Nel 1982 fece il suo primo viaggio in Egitto: rimase colpito dalle distese di sabbia, dalle architetture che si fondevano con l'ambiente, dall'«idea che la scultura – rileva Colonetti - è un'attività creativa e progettuale che deve integrarsi nel proprio contesto d'uso, senza però adagiarsi tranquilla e sonnolenta, ma realizzando con la natura i segni preesistenti, il clima, i profumi e la luce del luogo, relazione e dialoghi che accrescono la conoscenza» ¹¹. Sulla scia di queste suggestioni affrontò la commissione in Sicilia: l'ambiente, ricco di sole, colori, natura lo ha portato, in primo luogo a scegliere il tufo come materiale di lavoro. La grande opera, infatti, è caratterizzata dalla tonalità ocre del materiale vulcanico e dalle forme geologiche che emergono dalla superficie; è immersa in un giardino, disegnato dal paesaggista Ermanno Casasco, dove valli, camminamenti e prati sono popolati da centinaia di piante diverse (palme, piante grasse, fiori). L'opera è un grande rilievo (si estende per novanta metri e raggiunge i nove metri in altezza), con una struttura portante in cemento armato, realizzata con una tecnica particolare, introdotta da Pier Luigi Nervi, in occasione del progetto di barche a mare di Anzio, alla fine degli anni Quaranta. Il grande «muro-edificio», ¹² che sorge sulla riva di uno specchio d'acqua, è attraversata da segni e scritture antiche, che rappresentano la combinazione di forme organiche, direttamente prelevate dalla natura e, contestualmente, di elementi propri del linguaggio scultoreo di Pomodoro, come sfere, incisioni, spirali e crepe. Pomodoro ha conferito movimento all'imponente murale creando delle spaccature sulle superfici, sezionandolo in diverse parti e calibrando i volumi, tali da dare un «effetto straordinario di continuo/discontinuo». ¹³ L'artista, dunque, si pone come vero e proprio operatore spaziale, realizzando un'opera che, nella sua pronunciata orizzontalità,

risponde alle istanze ambientali e funzionali, integrandosi con il paesaggio e con l'architettura.

Da questi progetti si evince come Pomodoro abbia operato in questi ambienti rispettandone l'intima essenza, lasciando che fosse il luogo stesso a guidarlo nell'elaborazione dell'intervento. Un modo, quello di creare una connessione tra spazio pubblico e creatività, che cerca una risposta alla necessità dell'uomo contemporaneo di reagire alla trasformazione del gusto e del vissuto quotidiano. «Nella mia scultura – ha dichiarato l'artista -c'è sempre stata una possibile e impossibile architettura, o un'evoluzione verso la grande dimensione e anche verso un vivere dentro l'opera ... lo sento come esigenza prioritaria – che fa parte intrinsecamente del mio lavoro e del mio operare».¹⁴

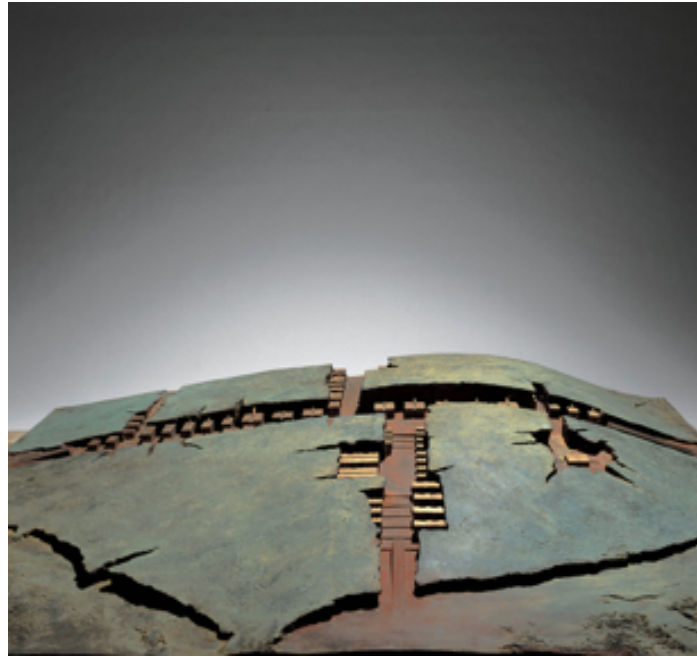


Figura 1: Progetto per il Nuovo Cimitero di Urbino, 1973



Figura 2: Pillari per Amaliehaven, 1982-1983

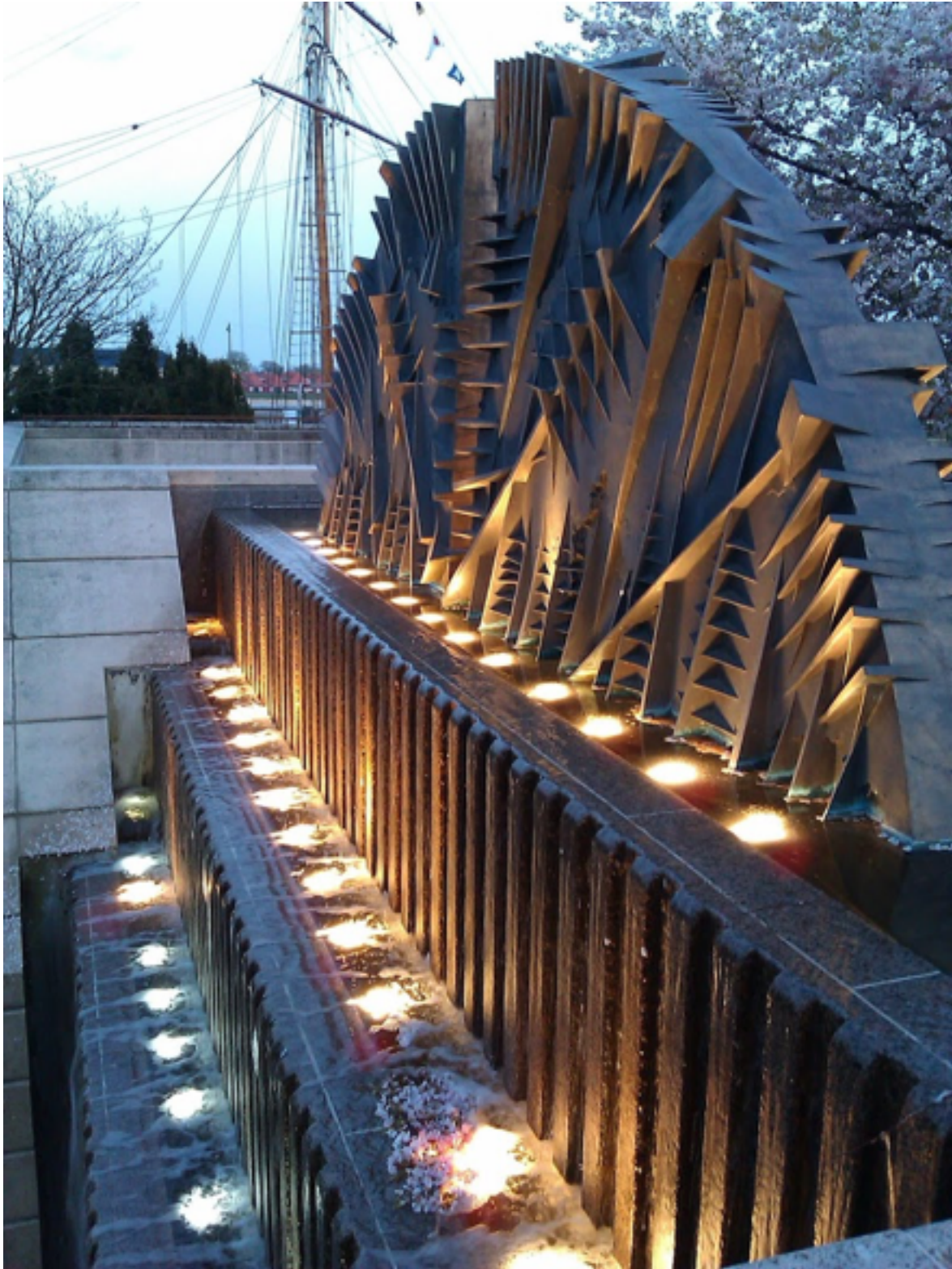


Figura 3: *Forma solare per Amaliehaven, 1982-1983*



Figura 4: Moto terreno solare, 1989-1994

Note

- 1 G. Dorfles, *Dal significato alle scelte*, Giulio Einaudi Editore, Torino, 1973, p. 174.
- 2 I. Calvino, *Le città invisibili*, Oscar Mondadori, Milano 2013, pp. 10-11.
- 3 G. Amendola, *Tra Dedalo e Icaro. La nuova domanda di città*, Editori Laterza, Bari, 2010, p. 85.
- 4 E. Crispolti, *Priorità ambientale urbana*, in M. Crescentini, E. Crispolti, P. Rossi (a cura di), *Arte/Architettura/Città. Forum progetti e altro, 38 proposte per la sistemazione di piazza Augusto Imperatore a Roma*, Prospettive Edizioni, Roma, 2003, p. 11.
- 5 A. Pomodoro, *L'opera e lo spazio*, in A. Ginesi (a cura di), *Arnaldo Pomodoro. Architettura e Scultura*, Provincia di Ancona, Anibaldi Grafiche, 2002, p. 42.
- 6 Dichiarazione di G.C. Argan riportata in A. Pomodoro, F. Leonetti, *L'arte lunga*, Feltrinelli Editore, Milano 1992, p. 76.
- 7 G.C. Argan, *Il caro estinto va in collina*, "L'Espresso", 30 ottobre 1977, in F. Leonetti (a cura di), *Il Cimitero Sepolto. Un progetto di Arnaldo Pomodoro per Urbino*, Feltrinelli Editore, Milano 1982 pp. 74-77.
- 8 A. Pomodoro, F. Leonetti, *L'arte lunga. Un progetto di Arnaldo Pomodoro per Urbino*, cit., p. 104
- 9 S. Hunter, *Arnaldo Pomodoro*, Fratelli Fabbri Editori, Milano 1995, p. 132.
- 10 A. Pomodoro, *Sculture per il giardino di Copenaghen*, in *L'invenzione in uno spazio storico. Copenhagen, Lugano, Urbino*, in *L'Arredo urbano e la città*, VI quaderno, Edizioni Over, Milano 1984, p. 96.
- 11 A. Colonetti, *Continuo discontinuo*, in A. Colonetti, A. Masoero (a cura di), *Arnaldo Pomodoro. 4 progetti visionari*, Fondazione Arnaldo Pomodoro, Milano, 2016, pp. 86-87.
- 12 F. Leonetti, *Una scultura uscita dal confine della scultura*, in Ivi.
- 13 A. Colonetti, *Continuo discontinuo*, in Ivi.
- 14 Dichiarazione di A. Pomodoro riportata in A. Ginesi (a cura di), *Arnaldo Pomodoro. Architettura e Scultura* cit., p. 42.

Bibliografia

Amendola G. (2010), *Tra Dedalo e Icaro. La nuova domanda di città*, Bari: Editori Laterza.

Calvino I. (2013), *Le città invisibili*, Milano: Oscar Mondadori.

Colonetti A., Masoero A. a cura di (2016), *Arnaldo Pomodoro. 4 progetti visionari*, Milano: Fondazione Arnaldo Pomodoro.

Crescentini M., Crispolti E., Rossi P. a cura di (2003), *Arte/Architettura/Città. Forum progetti e altro, 38 proposte per la sistemazione di piazza Augusto Imperatore a Roma*, Roma: Prospettive Edizioni.

Dorfles G. (1973), *Dal significato alle scelte*, Torino: Giulio Einaudi Editore.

Ginesi A. a cura di (2002), *Arnaldo Pomodoro. Architettura e scultura*, Ancona: Anibaldi Grafiche.

Hunter S. (1995), *Arnaldo Pomodoro*, Milano: Fratelli Fabbri Editori.

Leonetti F. a cura di (1982), *Il Cimitero Sepolto. Un progetto di Arnaldo Pomodoro per Urbino*, Milano: Feltrinelli Editore.

(1984) *L'Arredo urbano e la città*, Milano: Edizioni Over.

Pomodoro A., Leonetti F. (1992), *L'arte lunga*, Milano: Feltrinelli Editore.

* Storica dell'arte

