

## 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 sociale<sup>1</sup>.

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»*<sup>2</sup>.

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»*<sup>3</sup>. 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*<sup>4</sup>, 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 efficaci<sup>5</sup>, 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»*<sup>6</sup> - 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*<sup>7</sup> 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»*<sup>8</sup>.

#### *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 sociale<sup>9</sup>.

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*»<sup>10</sup>. 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*»<sup>11</sup>. 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*»<sup>12</sup>.

Note

Bianchini F., Parkinson M., *Cultural Policy And Urban Regeneration*, Manchester University Press, Manchester, 1993.

<sup>2</sup> Olmo C., *i dilemmi della rigenerazione*, in Aa. Vv., + *Città*, Alinea, Genova, 2004.

<sup>3</sup> Galdini R., *Reinventare la città: Strategie di rigenerazione urbana in Italia e in Germania*, Franco Angeli, Milano, 2008.

<sup>4</sup> La definizione di classe creativa è stata introdotta da Richard Florida in *L'ascesa della nuova classe creativa*, Mondadori, Milano, 2003

<sup>5</sup> 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.

<sup>6</sup> Landry C., *Creative City: a toolkit for urban innovators*, Comedia Hearthsan, Londra, 2000.

<sup>7</sup> 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.

<sup>8</sup> Landry C., *City Making: l'arte di fare la città*, Codice Edizioni, Torino, 2009.

<sup>9</sup> Cristallini E. (a cura di), *L'arte fuori dal museo*, Gangemi Editore, Roma, 2008

<sup>10</sup> Fabbri M., Greco A., *L'arte nella città*, Bollati Boringhieri, Torino, 1995

<sup>11</sup> Sinossi di Ottavio Amaro, in O. Amaro (a cura di), *Viartis sulle rotte del Mediterraneo. Catalogo dei cantieri creativi*, Reggio Calabria, 2013.

<sup>12</sup> *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

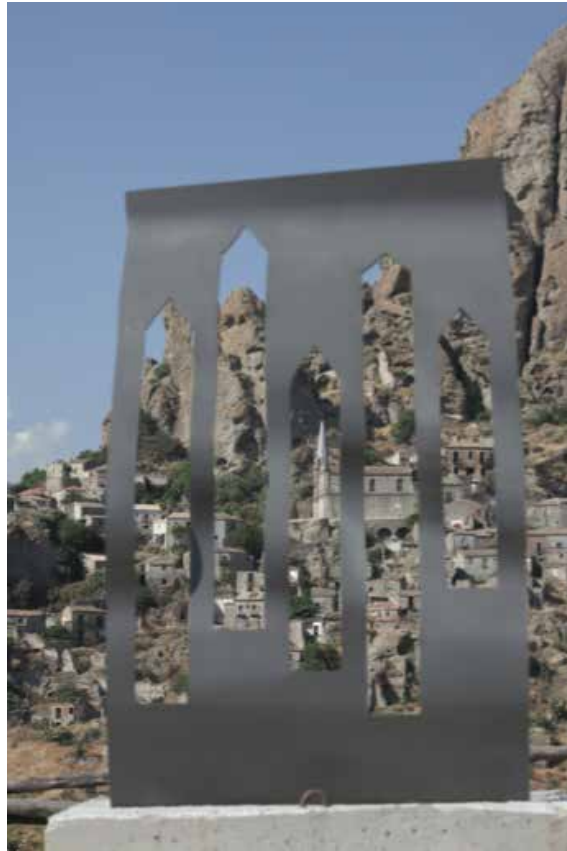
Landry Charles, *Creative City: a toolkit for urban innovators*, Comedia Hearhscan, Londra, 2000.

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.