

## 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.»<sup>1</sup>*

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 Culturali<sup>3</sup>. 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*<sup>4</sup>.

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*<sup>5</sup>.

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.»<sup>6</sup>



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»<sup>7</sup>. 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.»<sup>8</sup>

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*

<sup>1</sup> Trillo A., Zanni F., *(Infra) Luoghi*, Maggioli Editore, collana Politecnica, Milano 2010

<sup>2</sup> Consonni E., estratto dal video di documentazione del progetto, Connecting Cultures, Milano 2016.

<sup>3</sup> 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.

<sup>4</sup> Franceschini D., intervista con l'autore.

<sup>5</sup> Estratto dal blog del progetto <http://ritornoaspinaceto.blogspot.pt>

<sup>6</sup> Franceschini D., intervista con l'autore.

<sup>7</sup> Ivi

<sup>8</sup> 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>