

**urbanistica**  
online

**DOSSIER**

# CITTÀ OPEN SOURCE

**SPAZIO PUBBLICO  
NETWORK  
INNOVAZIONE SOCIALE**

a cura di  
**Ilaria Vitellio**

**006**

**Rivista  
monografica  
online**

ISBN  
978-88-7603-101-4

**INU**  
Edizioni

**ATTI WORKSHOP  
BIENNALE SPAZIO PUBBLICO 2013**

<b>Presentazione</b> MARIO SPADA	<b>01</b>
<b>Introduzione</b> ILARIA VITELLIO	<b>03</b>
<b>L'Infoscape Open Source delle Città</b> SALVATORE IACONESI, ORIANA PERSICO	<b>05</b>
<b>La Città Open Source</b> ILARIA VITELLIO	<b>11</b>

## 1 | SOFTWARE CITY

<b>Multiwalks. Passeggiate artistiche nelle città europee</b> DAMIANO RAZZOLI	<b>16</b>
<b>Performing Media per l'Urban Experience. La via ludico-partecipativa alla cittadinanza educativa</b> CARLO INFANTE, SAVERIO MASSARO	<b>20</b>
<b>Il suono dello spazio pubblico: camminare e ascoltare per rivivere la città</b> CAMILLA CROSTA	<b>24</b>
<b>ITI Itinerari Turistici Industriali</b> CATERINA TIMPANARO	<b>29</b>
<b>In viaggio attraverso geografie emozionali e paesaggi sonori urbani: la mappa sonora tenera di Firenze</b> ANTONELLA RADICCHI	<b>33</b>
<b>STAMPAXI +</b> SARDARCH, FRANCESCO COCCO, MATTEO LECIS COCCO ORTU, NICOLÒ FENU	<b>40</b>
<b>Il Progetto Artena</b> ANGELO ABBATE, ANTONIO CAPERNA, ANGELO GENTILI, GIACOMO GRAZIOSI, ANGELICA FORTUZZI, GUGLIELMO MINERVINO, STEFANO SERAFINI	<b>48</b>
<b>Sequenze urbane. Unità minime di conversazione sullo spazio pubblico</b> MATTIA LEONE, DANILO IACONE, VITTORIO SANTANGELO, FRANCESCA NICOLAIS, VALERIA SCIALÒ, GUIDO ACAMPA	<b>55</b>
<b>Spazio pubblico digitale: una convergenza tra luoghi e comunità attive</b> GIUSEPPE ROCCASALVA, SIMONA VALENTI	<b>60</b>
<b>Mapping Marina</b> LORENZO GRUSSU, PATRIZIA SULIS	<b>66</b>

El re-uso como clave para una regeneración urbana sostenible PATRIZIA DI MONTE, IGNACIO GRÁVALOS	72
citymakers GT, produrre giocando! TIZIANA AMICUZI, GIULIO PASCALI	79
Urban hacktivism e locative media. Strategie di riappropriazione dei paesaggi dell'abbandono ALESSANDRO CARIELLO, ROSSELLA FERORELLI, SMALL: SOFT METROPOLITAN ARCHITECTURE AND LANDSCAPE LAB	81
[im]possible living DANIELA GALVANI, ANDREA SESTA	87
MICROSPAZI-MI: crowdsourcing e crowdmapping per la qualificazione partecipata e sostenibile dello spazio pubblico latente MARCO VEDOÀ	88
La governance tra progettazione partecipata e metodologie open: il progetto "E tu cosa ci vedi?" ANDREA CECCHIN, ANNA AGOSTINI, MICHELE SBRISSA, MATTEO BRUNATI	92
EMERGING FORMS OF LIVING COLLECTIVELY THE CITY. The experience of LOCAL SQUARES in community-driven spaces in Madrid GIULIA MOLINENGO, LENA HUMMEL	95
NON RISERVATO dal web alla piazza e ritorno NICOLA CIANCIO, ASSOCIAZIONE CULTURALE EX-VOTO MILANO, GIOVANNA CRISAFULLI	100
Riformulazione urbana attraverso nuovi spazi di co-working DANIEL ESGUEVILLAS	105
Il Sabato alla Bovisa DAVIDE FASSI, ROBERTA MOTTER	109
Spazi urbani e vita pubblica. Azioni ed esperimenti di "social engagement" LUISA BRAVO	114
Piattaforme ibride per moltiplicare le possibilità: diventare segugi urbani con CITY-HOUND Nina Artioli, Alessandra Glorialanza, Eliana Saracino (T SPOON)	119

### 3 | RE-IMAGINING THE COMMONS FIELDS

- Coltivando. L'orto conviviale al Politecnico di Milano  
DAVIDE FASSI, ALESSANDRO SACHERO **125**
- Agriculture as peace infrastructure  
MIRKO ANDOLINA **129**
- Un frutteto a Metropoliz  
MICHELA PASQUALI **135**
- Nuove pratiche di riconfigurazione dello spazio pubblico per contrastare gli effetti del cambiamento climatico  
VALENTINA CRUPI **138**
- La generazione CO- e i processi di riqualificazione del Terzo Paesaggio  
DANIELA PANARIELLO **142**
- Sensibilità collettiva e smart cities.  
Una proposta di metodo per tenere bassi i costi dell'errore nel progetto dello spazio pubblico  
ALICE ALBANESE **146**
- Intercultural garden: strumento per costruire appartenenza  
ELIANA SARACINO **151**
- Mappare l'interazione sociale negli spazi verdi: strumenti di visualizzazione analitica  
GIUSEPPE ROCCASALVA, WALTER CAVALLARO **156**
- La prossimità dell'agricoltura periurbana tra criticità e potenzialità; quale prospettiva?  
GINA FURIA, LUIGI NEFASTO, DANIELA D'ARGENIO **157**
- Tecnonatura: processi di Land Art come generatori di energia  
ELISA CRISTIANA CATTANEO **162**

**Sezione A. Architetti e ingegneri / la Categoria 1. La città sociale****167**

- A.1.1 Estonoesunsolar\_Patrizia di Monte, Ignacio Gravasol  
 A.1.2 Una tartaruga in Piazza Venerio-Udine\_Gruppo Bedawang\_Luca Gremese, Luigi Montalbano, Alessandro Verona  
 A.1.3 MACH MANN HEIM Urban Innovation Platform Empowering Mannheim's Citizens\_Daniela Patti, Radostina Radulova, Esaú Acosta Pérez, Mauro Gil-Fournier Esquerria, Miguel Jaenicke Fontao, Wulf Kramer, Franziska Bettac, Leo Grosswendt, Jaro Eiermann  
 A.1.4 Paesaggi (ex)industriali - dalla dismissione alla città\_Marino la Torre, Alberto Ulisse  
 A.1.5 Piazza Vittorio Partecipata\_Franca Marina Fresa, Ilaria Rossi Doria, Sonia Sabbadini

**Sezione A. Architetti e ingegneri / Categoria 2. La città Open Source****181**

- A.2.1 Un Central Park tra Torino e Milano? Uno spazio pubblico per Expo 2015\_Andrea Rolando, Stefano Di Vita  
 A.2.2 Catania in Realtà Aumentata\_Giordano Salvatore, Rosario Rapisarda  
 A.2.3 City-Hound: social network per la trasformazione temporanea degli spazi urbani sottoutilizzati\_Nina Artioli, Alessandra Glorialanza, Eliana Saracino\_TSPOON environment architecture  
 A.2.4 Vitamina C: manifestazione fisica di una identità virtuale\_Stefano Piraccini  
 A.2.5 Share the City!\_Fabio Mancini

**Sezione B. Studenti e altre discipline / Categoria 1. La città sociale****194**

- B.1.1 WUNDERKAMMER. Recupero degli ex magazzini fluviali di Ferrara\_Aps Basso profilo  
 B.1.2 1xCoworkerSTORE: la vetrina di maker\_Mod-o  
 B.1.3 Dal Borgo al Carcere. La riappropriazione dei luoghi attraverso la riabilitazione dell'uomo\_Gionata Rizzolini, Derek Andrea Piemonti  
 B.1.4 Riqualificazione architettonica ed energetica a basso costo partecipata degli spazi occupati della città: la Casa delle Donne "Lucha y Siesta"\_Alessandra Marsiglia  
 B.1.5 Progetto "Ex Prima Classe"\_Margherita Belgrano, Mattia Galliano

**Sezione B. Studenti e altre discipline / Categoria 2. La città Open Source****205**

- B.2.1 FLPP-IL FRONTE DI LIBERAZIONE DEI PIZZINI PIZZONI: la rivoluzione che arriva dal futuro\_Tamalacà  
 B.2.2 ChipIn. Un gioco urbano per sincronizzare la città\_gruppo Tulup\_Emanuela Caponera, Federica Fava, Dorotea Ottaviani, Elena Peruzzi  
 B.2.3 PopHub, una piattaforma di mappatura e riattivazione per innovatori urbani\_Silvia Sivo, Luca Langella  
 B.2.4 SEETY Milano: strumento di partecipazione all'illuminazione urbana\_Daria Casciani  
 B.2.5 Milano Stòri. Creazione di un hub culturale dove i flussi urbani diventano storia, memoria e azione creativa\_Eugenia Montagnini, Alice Selene Boni



La pubblicazione dei *paper* inviati a seguito della *call* "spazio pubblico/ network /innovazione sociale" rappresenta, dopo la premiazione dei progetti segnalati dalla omonima *call for ideas*, un'ulteriore opportunità per conoscere e diffondere progetti e ricerche di giovani architetti, ingegneri, designer, sociologi, creativi di varie discipline, che stanno indagando sulle relazioni tra spazio fisico e spazio virtuale. L'impetuosa penetrazione della telefonia mobile nella vita quotidiana e i rapidi progressi delle tecnologie digitali hanno aperto ad un mondo nuovo, solo in parte esplorato, visto con timore da chi teme di essere escluso e viceversa come grande opportunità da chi ne vede un'utile applicazione nei diversi campi dell'amministrazione, delle professioni, della scienza e della tecnica. Non va mai dimenticato il rischio che innovazioni di prodotti e processi creino uno scarto tra chi padroneggia le nuove tecnologie e chi no, scarto che nel caso specifico è chiamato "*digital divide*". La *call* è stata formulata con un trinomio che rende esplicita l'intenzione di indagare sul rapporto tra innovazione tecnica ed innovazione sociale, di comprendere come si configurano o potranno configurarsi nuove relazioni sociali negli spazi pubblici della città contemporanea e come si possono promuovere azioni che contrastino il "*digital divide*".

Non è solo un'attenzione politicamente corretta verso gli esclusi bensì è una condizione essenziale affinché la città sia davvero intelligente. Come ci insegnano le neuroscienze il cervello non ha divisioni rigide, è costituito da una rete di sinapsi che collegano i neuroni e si modifica costantemente in base agli stimoli che riceve dall'ambiente esterno. È elastico, adattivo, altamente cooperativo nella sua funzionalità interna e interattivo con la realtà esterna. È un sistema che in buona misura è stato "copiato" da aziende che hanno adottato la cosiddetta "qualità totale" che si fonda su sistemi di relazioni altamente cooperativi e circolari di conoscenze, che coinvolge tutti coloro che sono inseriti nel processo di produzione e vendita ed anzi valorizza più di altre le figure "ultime" della catena produttiva, proprio quegli operai definiti "piccoli geni".

Questo esempio lo definisco di "democrazia autoritaria" in quanto funzionale ad uno sviluppo aziendale che il più delle volte non riconosce a chi ha aggiunto valore al prodotto un'adeguato valore retributivo e culturale. La città dovrà funzionare secondo canoni di democrazia reale, ma l'esempio torna utile per sottolineare un aspetto essenziale nella costruzione di una *smart city*: se non si costruisce un sistema di interazione permanente tra citta-

dini, imprese, amministrazioni pubbliche, se non si applicano metodi *bottom up* che consentono di conoscere la realtà, i conflitti urbani latenti, la progettualità sociale diffusa, è improbabile che l'utilizzo delle innovazioni del mondo digitale conduca ad avere una città più intelligente. Avremo una sovrabbondanza di oggetti e servizi definiti *smart*, dalle merendine alle automobili, dai treni ai telefoni, ma non un sistema di conoscenza interattiva in grado di coinvolgere tutta intera la comunità urbana.

I *paper* registrano un passaggio importante: la partecipazione dei cittadini, comparsa sperimentalmente nella progettazione urbana già da più di due decenni, è presente in quasi tutti i casi di studio presentati. Non è più un'opzione politicamente corretta per dare un'immagine amichevole dell'amministrazione bensì è condizione irrinunciabile per un progetto di rigenerazione urbana che abbia successo. Partecipazione dei cittadini, valorizzazione della creatività e spontaneità sociale sono presupposti indispensabili per creare nuove opportunità di relazioni negli spazi pubblici che avranno assetti sempre più flessibili, mutevoli in funzione di usi temporanei, che registrano concentrazione o rarefazione a seconda degli eventi, comunque orientati a rafforzare la coesione sociale.

Chi e come prefigura ipotesi progettuali partecipate per usi degli spazi pubblici in linea con la cultura e gli stili di vita della società contemporanea? I *paper* sono proposti da gruppi o individui, ma anche nel caso di contributo individuale emerge che le proposte progettuali sono frutto di una spontanea aggregazione di diversi saperi e competenze, che i gruppi di progettazione sono di natura interdisciplinare. La fase urbanistica che si profila, dopo l'ubriacatura immobiliare che ha portato ad un devastante consumo di suolo e allo scoppio della bolla immobiliare, è quello della rigenerazione urbana che riguarda interventi nel corpo vivo del territorio urbanizzato per i quali non si può prescindere da un approccio *bottom up*, di ascolto e comunicazione interattiva, di comprensione dei flussi reali della società urbana. E ciò è possibile solo mettendo in comune saperi e competenze che comunque afferiscono alla storia e al funzionamento della città.

Un'ultima considerazione di carattere più strettamente professionale sul rapporto tra domanda ed offerta. Le passate generazioni di professionisti riconducibili alla costruzione della città avevano, almeno nella maggior parte dei casi, un rapporto netto ed elementare tra domanda ed offerta di lavoro. Era il singolo proprietario di una casa o di un'azienda a chiedere la prestazione, o una pub-

blica amministrazione che chiedeva un servizio ,un progetto, una consulenza. Non che mancassero le iniziative promozionali per far conoscere la qualità delle proprie prestazioni, iniziative talvolta (o spesso?) contagiate da pratiche corruttive, tuttavia era prevalente la domanda a cui seguiva l'offerta professionale. E' pratica ordinaria anche ai nostri giorni ma nel concorso e nei *paper* traspare un aspetto nuovo ed interessante, anche se in parte dovuto alla crisi del lavoro professionali: la committenza si crea. Sono molti i gruppi che si impegnano in proposte progettuali complesse, riferite a pezzi di città da risanare, ad aree industriali dismesse, ad usi temporanei di spazi pubblici suggeriti dalle comunità locali che chiedono una spinta progettuale per rintracciare percorsi possibili di realizzazione. La rigenerazione urbana è più complessa di un tradizionale piano urbanistico o del progetto di case ed uffici: le variabili tecniche, sociali, economiche sono molteplici e talvolta imprevedibili. Gli investitori privati e le pubbliche amministrazioni dovrebbero incoraggiare proposte collaborative, interdisciplinari, partecipate, frutto dell'impegno professionale e civile di tanti giovani che hanno la legittima aspirazione di vedere una prospettiva professionale meno instabile di quanto la situazione attuale prospetti.

**MARIO SPADA**

Direttore della Biennale dello Spazio Pubblico



La Biennale dello Spazio Pubblico nasce dall'esigenza di tornare a ridiscutere dello spazio pubblico, in un momento in cui appare sempre più come estensione delle attività commerciali, oppure luogo di proprietà pubblica su cui intervenire con progetti di decoro urbano o, ancora, area libera e pedonale a contorno delle nuove icone urbane delle architetture contemporanee.

Nella sua prima edizione del maggio 2011, con uno sguardo eccentrico rispetto alle tematiche spesso di natura progettuale e gestionale che affollano le riflessioni sullo spazio pubblico, tra i temi affrontati vi fu la sessione "Città eventuale", coordinata da chi scrive, che guardava a come gli spazi pubblici si costruiscono e ricostruiscono attraverso eventi che nel loro svolgersi attivano nel corpo sociale iniziative di risignificazione e riuso degli spazi.

L'obiettivo era di riflettere sui mutamenti nelle pratiche di costruzione dello spazio pubblico che nascono da quegli eventi discrepanti, distorti e perturbativi che irrompono nello spazio ordinario e organizzato e ne attivano la scoperta, riappropriazione e riuso, abilitando usi multipli e possibilità trasformativi.

In linea con questo campo di riflessione l'edizione della Biennale del maggio 2013 ha promosso sia una *Call for Paper* che una *Call for Ideas* sul tema "Spazi pubblici | network | innovazione sociale. La città open source", entrambe rivolte a riflessioni o idee pregettuali che restituiscono quel fenomeno multiplo di costruzione e ricostruzione dello spazio pubblico che a partire dal virtuale ricade sul reale e viceversa.

L'obiettivo è stato di riflettere e far emergere queste pratiche capaci di fermentare la reinvenzione continua degli spazi pubblici attraverso l'immaginario delle persone, promuovere l'attivazione di reali processi inclusivi abilitanti, responsabili e partecipati, garantire l'accessibilità e l'inclusività dello spazio pubblico e l'uso multiplo di esso, anche al fine della redazione della Carta dello spazio pubblico aperta online sul sito della Biennale.

Inoltre attraverso il sito si è effettuata una "mappatura" del territorio dell'innovazione sociale nella costruzione degli spazi pubblici (si veda <http://www.biennespaziopubblico.it/cittaopensource/>) costruendo una rete di esperienze e riflessioni presenti nei network sociali capaci di diffondere e promuovere azioni di rigenerazione urbana.

## ■ Paper

La *Call for Paper*, lanciata a novembre 2012, ha raccolto 95 proposte di contributo, di queste sono state selezionate alcune che hanno partecipato alla sessione *Spazio pubblico | network | innovazione sociale. La Città open source* della Biennale dello Spazio Pubblico del maggio 2013. La sessione ha guardato in particolare a quella pluralità di spazi costruiti dall'incontro e l'inter-

azione virtuale, in cui una moltitudine di persone attraverso una varietà di strumenti (desktop, prêt-à-portable smartphone, tablet) e infinite possibilità applicative (App) sperimenta l'intelligenza della città nella città con progetti innovativi in grado di reimmaginare l'uso e la costruzione di spazi pubblici reali.

La varietà di iniziative di interazione e di co-experience ci raccontano, infatti, di un territorio dell'innovazione costruito e ricostruito assiduamente attraverso un fermento plurimo, organizzato e autopropulsivo, che le sue farsi si tramuta in l'innovazione sociale e in cui - nella generazione di contesti proattivi di promozione sociale, di sostegno alle reti di socialità e di solidarietà - il dire e il fare trovano la loro pratica espressiva nella riconquista dello spazio.

La Sessione raccoglie le riflessioni e le sperimentazioni in questo campo organizzandole in tre temi diversi.

*Software City* è il tema dove si presentano quei casi in cui attraverso l'uso del web e di app si ricostruiscono nuovi territori, nuove geografie dello spazio e si sperimenta un uso diverso della città attraverso azioni narrative. Azioni urbane che si presentano come propagatori di racconti, dove la città come software viene costruita e ricostruita su una rete di (micro)pratiche di risignificazione creativa di spazi (centrali e non) percepiti in qualche modo abbandonati dall'esperienza e dalla routine quotidiana. Qui pratiche di uso e riuso degli spazi compongono visioni e immagini inserite nella dimensione del possibile, dove si rielaborano mappe plurime dei territori, a carattere proiettivo, immaginifico.

I casi racconteranno di come attraverso una moltitudine di piattaforme si sperimentano progetti di ricerca-azione in cui si rielaborano creativamente pratiche, conoscenze e competenze elaborando collettivamente nuovi protocolli operativi. Un'applicazione *Missorts* - un immersive soundwork pensato per rigenerare Redcliffe a Bristol - permette di ascoltare racconti e percorrere gli spazi e ridisegna una diversa geografia della città, *ITl itinerari Turistici Industriali* cerca di coniugare due anime divise di Siracusa: quella del polo Petrochimico e quella archeologica-paesaggistica attraverso un mix di attraversamenti, visite, incontri (fisici) ed esperienze virtuali (wiki ed App).

Molte iniziative si rivolgono ai tessuti storici della città come ai luoghi dimenticati e abbandonati. Attraverso strumenti di analisi non convenzionale, integrati e amplificati dall'uso di una conoscenza di tipo nuovo, multimediale, wiki e a disposizione di tutti, *Stampati+* a Cagliari e *Sequenze Urbane/ Urban ConversActions* a Napoli si occupano dei centri storici tentando di ridefinire attraverso un lavoro di osservazione e mappatura collettiva l'uso dello spazio pubblico e di tutte le possibili interconnessioni urbane. *Etucosacivedi*, che nasce dall'incontro e con-

fronto tra una rete di soggetti operanti nel campo della progettazione partecipata, della pianificazione urbana sostenibile, del web, dell'open data, dei social media e della gestione creativa dei conflitti opera nella risemantizzazione degli spazi pubblici di alcune città del Veneto. ConversiON+, è una esplorazione-laboratorio-mostra sulle architetture dismesse o incomplete di Conversano dove è stato sperimentato l'uso ibrido, integrato e contemporaneo dei social network e dei locative media, nell'esperienza di esplorazione ed attraversamento. Queste iniziative introducono il secondo tema City 2.0, dove si presentano iniziative di crowdsourcing urbano che, attraverso il web 2.0, coniugano le nuove applicazioni tecnologiche con rinnovate strategie culturali di uso e immaginazione degli spazi urbani. Esperienze che si costruiscono attraverso una cooperazione interpretativa dell'uso degli spazi, distrettualizzano la creatività diffusa e sperimentano nuove forme di abitabilità e di lavoro, esprimendo bisogni, desideri, ma anche saper fare, capability, abilità nella co-progettazione. Iniziative che intercettano varie forme della vita sociale e relazionale nella gestione e nella cura condivisa di beni comuni urbani, promuovono processi di rigenerazione urbana e fermentano capacità.

In tal senso [im]possible living sito web crowdsourced dedicato al riutilizzo di edifici abbandonati in tutto il mondo. Fornisce strumenti e servizi alle persone che cercano di sollevare, discutere e di risolvere il problema degli edifici abbandonati. Gli utenti possono contribuire in maniera diretta al database autogenerato in wiki e segnalare edifici abbandonati sul sito web (fornendo l'indirizzo, foto, video, una descrizione riguardanti la proprietà). Una volta mappato, un edificio può essere riattivato e il progetto fornisce gli strumenti per coinvolgere una community online che condivide risorse per la riattivazione.

Il progetto City-Hound a Roma è social network finalizzato alla semplificazione dei processi di trasformazione temporanea degli spazi urbani sottoutilizzati. Una piattaforma web, capace di strumento catalizzatore di energie e disponibilità, capace di attivare un corto circuito finalizzato alla riappropriazione dello spazio e alla costruzione di nuove forme di socialità. Microspazi-Mi è un progetto che sperimenta una strategia crowdsourcing per la qualificazione partecipata dello spazio pubblico latente. Offre infatti uno strumento di crowdsourcing urbano web based, accessibile ed open source, e strutturato per dare la possibilità a chiunque di mappare le aree che conosce e creare un dibattito su di esse, nonché segnalare iniziative già presenti. Lo scopo è non solo di indagare le opportunità offerte dalle superfici residuali, ma anche di creare un punto di confronto tra cittadini e tra cittadini ed amministrazioni per arrivare ad una gestione partecipata del territorio. Ancora a Milano Non-Riservato promuove una mappatura di soggetti impegnati a riutilizzare luoghi sottoutilizzati e in grado, con la loro azione, di interpretare lo spazio pubblico come catalizzatore per la creazione di community. Ne emerge così un'immagine inedita della città, nella quale le coordinate tradizionali centro/periferia sono sostituite da altre più trasversali, caratterizzate da un crescente desiderio di partecipazione attiva e

di riscoperta dei propri quartieri da parte della collettività. Urban Replay, ricerca di Urban Habitat dell'Università Francisco de Vitoria di Madrid, promuove all'interno del quartiere madrilenno di Chamberí, in abbandono e decadenza, la riattivazione degli spazi attraverso nuovi luoghi di lavoro per imprenditori in co-working formulando insieme ai proprietari e le agenzie istituzionali nuove forme contrattuali.

Infine l'ultimo tema *Re-imagining the commons fields* guarda alla coltivazione come leva per l'innovazione sociale, dove le pratiche di agricoltura urbana e periurbana appaiono perseguire diverse strategie che intercettano la dimensione sociale, ambientale, culturale ed economica di un territorio.

A Roma Linaria, insieme al Maam e Metropoliz, due interventi danno avvio a un vero e proprio laboratorio socio-culturale di sperimentazione, ma anche di alta qualità, per raccontare un'eccellenza botanica e progettuale, che non finisce con il termine dei lavori, ma che prosegue nel tempo con la cura e l'evoluzione dello spazio e delle persone che lo vivono. Alla Bovisa di Milano, la coltivazione nelle aree del campus del progetto Coltivando prevede una gestione collettiva dello spazio e la divisione del raccolto tra i partecipanti. Una iniziativa costruita sviluppando sia gli aspetti software a brainware (sistema di funzionamento, business model, modello di organizzazione) che quelli hardware (progetto degli spazi, delle strutture di coltivazione e conviviali attraverso diverse fasi di co-progettazione e participatory action research). Local Squares riunisce sette organizzazioni di cinque paesi diversi (Spagna, Germania, Olanda, Belgio, Austria) in nel campo della riattivazione delle zone grigie, riflette a partire da alcune pratiche sulle modalità e sulla tipologia di quegli spazi verdi riconquistati da collettivi e movimenti che suggeriscono un rinnovato rapporto tra i cittadini e la loro città, dove la cura collettiva, l'impegno personale, la protezione e la relazione diventano centrali nell'esperienza urbana, sono al centro della loro esistenza.

Infine a partire dalla coltivazione come strumento militare L'agricoltura in contesti di conflitto, come nei territori palestinesi occupati, un contributo (Mirko Andolina) riflette su come considerare l'agricoltura il mezzo attraverso il quale stabilire nuovi processi, magari di pace, basati su strategie di superficie multiple, che permettono di riconoscere il *diritto all'opacità* di questi due popoli.

Questo insieme di esperienze, in diversi campi, si presenta come un rinnovato vivaio di pratiche che le loro fare stimolano immaginazione, fertilizzano processi di cittadinanza attiva, generano nuove piazze, nuovi luoghi del lavoro e di produzione di processi culturali, promuovono assidua partecipazione, creano e ridefiniscono nuove reti sociali e culturali, sollecitano l'uso innovativo di spazi abbandonati o sottoutilizzati, sensibilizzano l'opinione pubblica su temi e problemi, praticano beni comuni. L'esperienza della città nella città viene riorganizzata, riletta e riscritta, trasformata, riconfigurata in un nuova forma capace di catturare una varietà di interpretazioni possibili.

**ILARIA VITELLIO**

Urban Planner, Coordinatore Biennale dello Spazio Pubblico

# L'INFOSCAPE OPEN SOURCE DELLE CITTÀ'

## ■ Introduzione

Nella rappresentazione, proposta da Arjun Appadurai, delle città come sistema complesso ed emergente di spazi pubblici diasporici [1] è evidente una delle maggiori crisi che l'Architettura e l'Antropologia condividono nell'era dell'Informazione ubiqua.

L'Architettura, come l'Antropologia, propone classicamente uno studio interpretativo e mediato dei sistemi umani.

L'Antropologo, classicamente, svolgeva un lavoro basato su appunti, sketch e schemi che, tornato "a casa", venivano studiati e interpretati per produrre quello che era il risultato dell'osservazione antropologica: un libro o pubblicazione volto a rappresentare, mediante interpretazione, la realtà esperita.

Allo stesso modo l'Architetto, classicamente, analizza lo scenario, svolge i rilievi, eroga i questionari e, tornato "in studio", interpreta, fa il progetto, dando forma nuova o ricontestualizzata ad uno spazio.

Nell'era dell'Informazione Ubiqua, questa tipo di pratica diventa problematica. Non tanto per la possibilità tecnica per la sua esecuzione, ma per un fatto di opportunità e di percezione.

L'ampia disponibilità e accessibilità di tecnologie ubiqua e nomadiche rende accessibili in ogni luogo o spazio innumerevoli sorgenti di informazione. Queste costituiscono un paesaggio di tipo nuovo, che utilizziamo comunemente per eseguire delle scelte, per lavorare, per comunicare, per apprendere, per esprimere emozioni e opinioni, e tramite cui mutiamo la percezione del mondo che ci circonda.

Questo nuovo paesaggio è organicamente interconnesso e stratificato in maniera fluida.

Mentre facciamo jogging in un parco, riceviamo un messaggio email, notificato da una vibrazione del nostro smartphone: ci fermiamo e, per un istante il mondo si trasforma completamente; il parco scompare, rimpiazzato da un ufficio ubiquo. Arriviamo in una città in cui siamo mai stati, e già la conosciamo, sappiamo dove andare, abbiamo delle mete, delle opinioni che valutiamo grazie ai social network. Disponiamo di una conoscenza che non ha nulla a che fare con le cose che vediamo fisicamente intorno a noi, gli oggetti e i luoghi fisici della città.

Ci dobbiamo spostare nella nostra città: progettiamo un percorso con un servizio online, usando l'automobile, i mezzi pubblici o la bicicletta, e questo dipende dalle segnalazioni del traffico,

dell'inquinamento, delle commissioni quotidiane che dobbiamo assolvere lungo il percorso.

Ogni luogo è permeato ed attraversato da informazioni situate e ubiqua, che vengano dai social network, da sensori, da database, da telecamere a circuito chiuso, da sistemi transazionali o quant'altro.

Questa compresenza rimette in discussione la dimensione fisica, permettendo alla globalità di convergere negli spazi, e alla soggettività di esplodere, disseminandosi verso il resto del mondo.

Prende forma, così l'Infoscape, il paesaggio informazionale ubiquo, materializzando lo spazio pubblico diasporico: uno spazio-comunicazione emergente, in tempo reale, ricombinante, che sconvolge il modo di agire, di prendere le decisioni, di percepire l'ambiente.

Questa disseminazione e simultanea convergenza, sconvolge l'Architettura e l'Antropologia. Come si progetta uno spazio urbano fatto in questo modo? Come si osserva? Come, in sostanza, si interpreta? Forse una possibile risposta si può trovare inquadrando la domanda in maniera differente.

Perché, visto questo scenario, è forse impossibile (o, comunque, non ottimale) progettare in senso classico. In un singolo spazio confluiscono simultaneamente istanze estremamente differenti, che sconvolgono l'idea di destinazione d'uso, di collocazione, e persino di attenzione e di percezione. Le destinazioni d'uso possono essere tante quante sono le informazioni espresse, le emozioni, i dati, i contenuti situati nello spazio, o da questo generati. Che, quindi, si può spostare dalla sua connotazione di "luogo" in senso classico, ed abbracciare una visione più ampia, sì da diventare una infrastruttura per l'espressione, la riappropriazione, la ricontestualizzazione, la riprogrammazione, la pianificazione ricombinante, emergente, simultanea. La città e i suoi spazi che si fanno software, Open Source.

## ■ Osservare le città

Il termine "Pianificazione Urbana" racchiude una serie di pratiche e metodologie coordinate in processi in cui molteplici discipline collaborano alla costruzione e crescita degli insediamenti urbani e delle comunità che vi risiedono.

Secondo la concezione classica della pianificazione urbana, le principali aree di attività previste riguardano lo studio e la pianificazione dell'uso del suolo, la creazione dei piani regolatori (o, più in generale, lo *zoning*), la pianificazione ambientale, la progettazione del paesaggio e la pianificazione

dei trasporti.

La storia della pianificazione urbana per come la conosciamo è abbastanza recente.

Nel IX secolo il diritto di costruzione era dominio di pochi poteri istituzionali ed industriali, e solo all'inizio del 1900 alcuni movimenti hanno spinto verso la creazione di modelli di vita più salutari, ad esempio con la creazione delle *garden cities* nel Regno Unito [2]. Le prime *garden cities* erano di piccole dimensioni [3], ma rappresentavano una fondamentale innovazione al modo di concepire la costruzione delle città, che qui si concentrava sul tentativo di comprensione dello *stato di benessere* della popolazione.

L'emergere del modernismo e delle teorie di Le Corbusier contribuirono all'affermazione della visione della costruzione della città come insieme di processi coordinati di pianificazione, in cui l'ideale dell'eliminazione del disordine obbligava a concepire le aree urbane come aggregati di moduli pianificati e modulari. [4]

La penuria di abitazioni dopo le distruzioni delle due guerre mondiali offrì ai sostenitori del modernismo l'opportunità di immaginare un nuovo uso per intere aree urbane, applicando il modello ideale della torre circondata da giardini nella realizzazione di condomini e soluzioni abitative ad alta densità. [5]

Questa strategia iniziò a subire un processo di declino progressivo negli anni '60-'70 con l'arrivo dell'era post-moderna: già dagli anni '50-'60 le torri-condominio iniziavano ad essere oggetto di critica da parte della popolazione, che attribuiva l'ascesa del malessere, del crimine e dei problemi sociali alla mancanza di dimensioni umane nei grandi agglomerati abitativi. [6]

Da quel momento di crisi si sono progressivamente affermati numerosi e diversi approcci alla pianificazione urbana.

Da un lato, più sensibili ai temi dell'ecologia e della sostenibilità.

Dall'altro lato, impegnati ad identificare e formalizzare metodologie secondo cui l'intero processo di pianificazione urbana si sposti, per quel che riguarda la determinazione delle strategie e delle priorità, in direzione della cittadinanza, immaginando procedimenti secondo cui l'espressione dei desideri, delle aspettative e delle visioni della popolazione possa essere catturata ed integrata all'interno di un processo formale dedicato alla ideazione, pianificazione ed attuazione del progetto-città. [8]

Nel 1965 Paul Davidoff propose l'idea di "*Advocacy and Pluralism in Planning*" [9] (Patrocinio e Pluralismo nella Pianificazione), secondo cui veniva riconosciuta la caratterizzazione politica delle attività di pianificazione urbana, suggerendo ai pianificatori di riconoscere l'impatto sociale delle proprie azioni e incoraggiando le minoranze e i gruppi meno rappresentati a prendere parte attiva nei processi di *decision-making*.

Le teorie di Christopher Alexander e Nikos Salingaros ci offrono ulteriori spunti in questa direzione. Partendo dall'idea che "un utente sa del palazzo che desidera molte più cose rispetto a quante ne potrà mai sapere un architetto" [10], Christopher Alexander ha prodotto e convalidato (in collaborazione con Sarah Ishikawa and Murray Silverstein) un *pattern language* [11] attraverso cui ogni persona potrebbe, in teoria, progettare e costruire edifici di qualsiasi dimensione. Alexander, influente per la teoria dei linguaggi di programmazione tanto quanto per le teorie dell'architettura e del design, rappresenta un caso emblematico nel cambio di approccio verso l'idea della progettazione.

Con il *pattern language* subentra un livello *meta* nella progettazione, rappresentato da una dimensione linguistica, da un dibattito a molte voci secondo cui un edificio è un discorso, un dialogo, realizzato attraverso un linguaggio accessibile e progettato espressamente per offrire ad ognuno la possibilità di esprimere la propria visione ed il proprio desiderio.

Nikos Salingaros rappresenta una fonte di ispirazione per molte figure dell'architettura contemporanea e per lo stesso Christopher Alexander. [12] [13][14]

Nel 2003 collaborò alla riscrittura dell'*Athens Charter* [15], il documento cui si ispirarono le tipologie urbane del dopoguerra, spingendo verso forme di urbanismo di dimensioni più umane, tese a rimpiazzare lo *sprawl*, con città più compatte e percorribili a piedi.

Salingaros è ad oggi impegnato nell'applicazione delle teorie *peer-2-peer* e dell'*open source* all'architettura, combinando le tecniche e le metodologie per la partecipazione dei cittadini all'uso dei *Design Patterns* di Christopher Alexander [16], secondo metodologie prese a prestito dalla teoria del software e completamente ricontestualizzate per l'architettura.

Questa sorprendente sincronia di intenti tra Salingaros e Alexander è in sintonia con la attuale mutazione dell'essere umano e la sua rinnovata possibilità di percezione del mondo grazie alla ampia, semplice ed ubiqua accessibilità ed usabilità delle tecnologie e delle reti digitali.

#### ■ Opportunità

La rilevazione di un *infoscape* [18][19][20][21] [22] ubiquo in tempo reale apre nuove opportunità sotto diversi punti di vista.

È possibile immaginare forme di rappresentazione dei modelli mentali espressi usando tecnologie ubiquo e nomadiche. Flussi di informazione, in tempo reale ed *offline*, situati, associati ai luoghi che percorriamo, e stratificati secondo classificazioni fluide e ricombinanti, a sposarsi con le caratteristiche dell'agire ed interconnettersi digitale, abilitando una nuova visione degli spazi che ci circondano, una nuova geografia urbana costruita non più da edifici e strade, ma da informazioni, dati, relazioni

e opportunità di interazione digitale. [23]

La creazione di strumenti che permettano di rendere accessibili ed usabili queste stratificazioni del paesaggio informativo consente di trasformare il nostro rapporto con la città ed i suoi abitanti in uno stato di continuo mash-up analogico/digitale per cui la nostra esperienza del mondo risulta essere arricchita e modificata.

Inoltre, l'infoscape può essere predisposto per essere agibile sia in lettura che in scrittura, suggerendo la possibilità di attuare nuove forme produzione di informazione che aggiungano uno strato *performativo* sul mondo.

Queste forme di lettura/scrittura corrispondono, da un lato, ad una nuova forma di narrazione: continua, emergente, non lineare, multi-autore, ubiqua. E, dall'altro lato, corrispondono ad un nuovo modo di percepire lo spazio delle nostre città e alla definizione di nuovi modelli di cittadinanza secondo cui il cittadino diventa un agente attivo e consapevole, partecipe ai processi che determinano la vita delle città.

Uno dei possibili problemi connessi a queste possibilità è il crescere di fenomeni di *information overload* e *information overproduction*, per cui informazioni in numero eccessivo o di bassa qualità saturano il nostro campo percettivo.

Il modello dell'*user generated search engine* è in grado di offrire una metodologia per affrontare tale tipologia di problemi.

Le infrastrutture informatiche alla base delle reti digitali rappresentano uno strato di mediazione e di accesso alla memoria [24]: i motori di ricerca classici come Google ci stanno abituando a definire modelli di delega per cui nozioni e riferimenti sono fruiti sempre più tramite l'uso di strumenti digitali. Ciò attiva nuove modalità di cognizione principalmente espresse tramite la possibilità di interconnettere informazioni, di filtrare, di incrociare, di integrare, di contestualizzare, di comprendere e raccontare, tipiche dei social network che, in questo senso, possono intendersi come il *next-step* dei motori di ricerca.

Gli utenti dei social network consultano e filtrano/classificano/valutano enormi quantità di informazione, creandone rappresentazioni semantiche multiple. Inoltre, la possibilità di creare tra gli utenti relazioni emozionali o tematiche consente di beneficiare da questa continua attività di classificazione della conoscenza. Gli altri utenti possono diventare, in sostanza, molteplici motori di ricerca, consultabili in molti modi diretti ed indiretti.

Gli "altri" diventano per noi sorgenti di informazione e filtri: tanto più mostriamo, attraverso i nostri rapporti, di apprezzare l'approccio dei nostri contatti (ad esempio condividendo i contenuti che pubblicano sui loro profili), tanto più le informazioni da essi presentate risulteranno per noi rilevanti. Questo è un meccanismo che va ben oltre le dinamiche del *wayfinding*, e afferisce alla definizione di nuove tipologie di spazio pubblico, tramite delle

narrative transmediali polifoniche.

Altro scenario emergente è quello della possibilità per la riprogrammazione dello spazio pubblico. Come esseri umani viviamo in un continuo stato di reinterpretazione del reale, producendo significato e strategie operative grazie alla nostra personale comprensione del contesto. Questo processo è influenzato dalla nostra storia personale e dal nostro background culturale, ed è emergente lungo il corso delle nostre attività quotidiane, portandoci a ricontestualizzare costantemente i luoghi che attraversiamo, trasformandoli di volta in volta in spazi per l'apprendimento, la socializzazione, il business, l'arte. Incontri, accesso ad informazioni e altri stimoli possono trasformare una panchina in un ufficio mobile temporaneo o in un luogo di performance artistica.

La possibilità di osservare le manifestazioni digitali di questo genere di processi permette di ridefinire il concetto di "spazio pubblico", che perde caratterizzazione univoca e si trasforma in uno spazio di possibilità, in cui le amministrazioni possono usare la comprensione degli usi alternativi-riprogrammati degli spazi urbani per realizzare infrastrutture atte a facilitarli, trasformando lo spazio in un framework, in un sistema ciberneticamente di secondo livello.

Si può, quindi, ipotizzare una pianificazione urbana sotto forma di processo continuo e peer-to-peer, a favorire l'emergente, il possibile, l'immaginabile.

Tutte insieme queste possibilità corrispondono ad una mutazione profonda dell'idea di città, della sfera pubblica e dei modelli rappresentativi.

#### ■ Prototypes

Abbiamo provato a seguire questo tipo di percorso attraverso il progetto *ConnectiCity*.

*ConnectiCity* si pone come obiettivo l'identificazione e l'attuazione prototipale di scenari in cui la città subisce trasformazioni in cui l'informazione digitale diventa parte del tessuto urbano, creando un infoscape accessibile ed agibile.

Fanno parte del progetto la concettualizzazione e realizzazione di *urban screen*, reti di sensori, piattaforme collaborative, sistemi di publishing ubiquo, rendendo accessibili in maniera ubiqua le informazioni che la città genera costantemente: sullo stato dell'ambiente; sulla mobilità; sulle emozioni. La città si trasforma in un sistema ciberneticamente di secondo livello [25]: una serie di piattaforme di espressione per i *city dweller*, accessibile in maniera ubiqua.

Presentata al 7° *Convegno internazionale per la rivitalizzazione dei centri storici*, tenuto nel 2008 a Città del Messico, *architettura rel:attiva* presenta lo scenario iniziale di *ConnectiCity*, in cui tecnologie ubique e pratiche ibride offrono una visione differente di cosa possa essere/diventare l'architettura, assieme ad una idea sui nuovi modelli di rappresentazione e di interazione sociale ed ecosistemica.

[26]

Diretto prodotto di questa prima esperienza è l'*Atlante di Roma* [27], una superficie architettonica lunga 35 metri creata nel 2010 in occasione della Festa dell'Architettura di Roma [28].

La superficie interattiva costituiva una passeggiata che permetteva di avere esperienza in tempo reale delle informazioni generate dagli abitanti della città su Internet. Le informazioni raccolte e visualizzate riguardavano le visioni e le progettualità sulla città, creando così un luogo emblematico in cui entrare in contatto con il desiderio di evoluzione e mutazione che il progettare e fare collettivo descrivono costantemente: idee di riutilizzo degli spazi della città; eventi e occasioni di dibattito; espressioni sui temi fondamentali della città e descrizione degli stati emozionali dei cittadini.

Le informazioni venivano rappresentate attraverso alcune visualizzazioni infoestetiche capaci di renderle accessibili e suggestive, sì da stabilire dei processi di facilitazione cognitiva e di coinvolgimento emozionale capaci di attivare i cittadini che, utilizzando il proprio smartphone o alcuni terminali touch screen, potevano prendere parte alla conversazione urbana.

Una versione locale di dimensioni più piccole, *ConnectiCity Neighborhood edition* [29], realizzava invece un meccanismo di consapevolezza sulla vita dei quartieri della città. Presentato nel 2010, il prototipo di urban screen consentiva di leggere in tempo reale le conversazioni che gli abitanti di un certo quartiere intavolavano usando i social network, con evidenza dei temi chiave e delle interazioni reciproche. La vita digitale della città.

*CoS, Consciousness of Streams* [30], è stato presentato nell'edizione 2010 del festival Transmediale quale esperimento in cui le tecniche di pubblicazione ubiqua e partecipativa diventavano strumenti per l'osservazione degli stati emozionali espressi dai frequentatori degli spazi urbani. Una visualizzazione infoestetica in tempo reale mostrava le emozioni espresse dalle persone nelle varie città usando smartphone e chioschi elettronici. Ne risultava una mappa emergente delle emozioni del pianeta, capace di rappresentarne la distribuzione spaziale e temporale.

Immediatamente successivo, *VersuS* è stato lanciato in occasione degli scontri avvenuti nella città di Roma il 15 Ottobre 2011, e poi presentato ufficialmente al Museo Regionale delle Scienze Naturali di Torino in occasione del Piemonte Share Festival. [31] *VersuS* è un sistema di raccolta in tempo reale delle conversazioni che gli abitanti di una città intrattengono sui social network. Le conversazioni vengono analizzate utilizzando le tecniche di *Natural Language Analysis* per comprenderne temi, approcci emozionali e interrelazioni. Attraverso il sistema è poi possibile selezionare temi, emozioni e discussioni, ed utilizzarle per visualizzare alcune superfici tridimensionali georeferenziate la cui elevazione corrisponde all'intensità istantanea

del tema selezionato nelle varie parti della città. Scorrendo avanti e indietro nel tempo, quindi, è possibile vedere la superficie variare nello spazio, mostrando il mutare dell'intensità secondo cui l'argomento è stato discusso in quel luogo da utenti dei social network. [32]

Una strategia di design research processuale La concatenazione di prototipi sviluppati nell'arco degli ultimi 4 anni ha consentito di indagare questa tematica di ricerca da più prospettive [33]. Ogni prototipo ha cercato di approfondire alcune componenti specifiche di sistemi relazionali di supporto alle pratiche di progettazione e gestione urbana. Diverse modalità e meccanismi partecipativi sono stati utilizzati nei vari prototipi, per cercare di estendere la tradizionale idea di progettazione e design degli spazi e delle esperienze urbane verso piattaforme collaborative in cui siano rappresentate le istanze (a volte contrastanti o contraddittorie) di una molteplicità di soggetti.

La plurivocalità di queste piattaforme relazionali è stata una delle tematiche dominanti della ricerca, che ha anche cercato di indagare le potenziali limitazioni di un approccio così pesantemente influenzato dalle tecnologie. La partecipazione (o la non partecipazione) di alcuni importanti attori urbani potrebbe infatti essere influenzata dal loro rapporto con le tecnologie (ad esempio: quanti utenti e di quale categoria socio-culturale utilizzano con maggiore frequenza i social media? Come aprire queste piattaforme tecnologiche ad attori tipicamente toccati dal digital divide?).

In questo senso, il progetto di ricerca sta elaborando e testando diverse strategie, cercando di coinvolgere il maggior numero possibile di soggetti, anche tramite operazioni formative sul territorio che prevedano workshop o eventi di presentazione delle piattaforme sviluppate. Un'altra strategia di estensione progressiva della piattaforma è il rilascio di alcune componenti informatiche con licenze open source, in modo da consentire ad altri sviluppatori di utilizzare il codice di programmazione già creato e di instanziarlo in ulteriori prototipi e piattaforme.

In generale, l'intero percorso di ricerca segue una dimensione processuale e nuovi prototipi sono in sviluppo per cercare di risolvere gli elementi ancora aperti e di investigare ulteriori direzioni e prospettive.

## ■ Conclusioni

La possibilità di ascoltare le idee, visioni, emozioni e proposte che tutti i giorni sono espresse dai cittadini – sia esplicitamente che in maniera implicita dai modi in cui usano le loro città, i luoghi di lavoro, i centri commerciali... – suggerisce l'emergere di scenari positivi.

Tramite i sistemi di *harvesting* è possibile ascoltare in maniera continua la discussione pubblica ed correlarla con le città, i sistemi di trasporto, le



infrastrutture, gli spazi architettonici, i quartieri. "Reti di sensibilità" possono essere create utilizzando le tecniche di analisi del linguaggio naturale, rendendo possibile la "lettura" della città, per come essa è "scritta" dalle persone, attraverso lingue e culture.

Reti di sensori possono essere inclusi in questo scenario per registrare dati in tempo reale sull'inquinamento, sul traffico e sulle altre grandezze che danno forma alla vita ecologica, sociale, amministrativa e politica delle nostre città.

E' possibile così creare strati molteplici di narrative che attraversino le città e che ci permettano di leggerle in molti modi differenti, secondo le diverse strategie e metodologie che consentono di evidenziare come le città (attraverso i propri cittadini o anche per conto proprio, esprimendosi attraverso i sensori) esprimano i propri punti di vista sull'ambiente, la cultura, l'economia, i trasporti, l'energia e la politica.

Questa metodologie di osservazione in tempo reale della città può essere descritta come una forma di "antropologia ubiqua", basata sull'idea di partecipare ad una struttura di rete che prende la forma di un sistema esperto diffuso, capace

di catturare intelligenza diffusa per coagularla in framework per l'elaborazione in tempo reale delle informazioni urbane.

In questo senso, emerge la necessità per una più profonda comprensione delle dinamiche di quelli che, ad oggi, costituiscono i nostri spazi pubblici digitali. Ben lontano dall'essere realmente pubblici, essi sono infatti il dominio di operatori privati, in grado di gestire univocamente l'accessibilità e la disponibilità di queste informazioni, ponendo una eccezione sulla caratteristica aspettativa di chi li usa per esprimersi. A questo aspetto è dedicata tutta la componente progettuale di ConnectiCity dedicata, da un lato, a creare dinamiche culturali su questi temi, e, dall'altro, a rendere disponibili strumenti e metodologie per l'accessibilità e la disponibilità di queste informazioni, cui stiamo dando il nome di *Ubiquitous Commons*.

**SALVATORE IACONESI E ORIANA PERSICO**

**AOS | Art is Open Source**

<http://www.artisopensource.net>

ISIA Design Firenze

<http://www.isiadesign.fi.it/>

#### ■ Bibliografia

1. A. Appadurai, *Global ethnoscapes: Notes and queries for a transnational anthropology*, in *Modernity at Large*. 1996. U. of Minnesota Press.
2. E. Howard, *Garden Cities of To-morrow*, 2nd edn. 1902. London: S. Sonnenschein & Co. Ltd.
3. P. Hall, *Sociable Cities: the legacy of Ebenezer Howard*. 1998. New York: John Wiley & Sons.
4. R. Fishman, *Urban utopias in the twentieth century: Ebenezer Howard, Frank Lloyd Wright, and Le Corbusier*. 1982. Boston: MIT Press.
5. N. Taylor, *Urban planning theory since 1945*. 1998. New York: SAGE.
6. M. Smith, *British Town Planning and Urban Design*. 1997. Singapore: Longman.
7. S. Wheeler, *Planning Sustainable and Livable Cities*. 1998. New York: Routledge.
8. J. Innes, D. Booher, *Public Participation in Planning: New Strategies for the 21st Century*. Working Paper 2000-2007. University of California, Berkeley: Institute of Urban and Regional Development.
9. P. Davidoff, "Advocacy and Pluralism in Planning", in *Journal of the American Institute of Planners*, Volume 31, Issue 4, pp. 331-338. 1965. New York: Taylor & Francis.
10. C. Alexander, *The Grassroots Housing Process*. 1973. <http://www.livingneighborhoods.org/library/grassroots.htm>
11. C. Alexander, *A pattern language: towns, buildings, construction*. 1977. London: Oxford University Press.
12. N. Salingaros, *Anti-Architecture and Deconstruction*. 2008. BoD, Books on Demand.
13. N. Salingaros, M. Mehaffy, *A theory of architecture*. 2006. Solingen: UMBAU-VERLAG Harald Püschel.
14. C. Butz, *The World I Dream of*. 2010. London: O Books.
15. Le Corbusier, *The Athens Charter*. 1973. New York: Grossman Publishers.
16. P2P Urbanism, [http://p2pfoundation.net/P2P\\_Urbanism](http://p2pfoundation.net/P2P_Urbanism)
17. Georeferenziazione, <http://it.wikipedia.org/wiki/Georeferenziazione>
18. C. Ratti, N. Baker, "Urban infoscapes: new tools to inform city design and planning", Ar-

- chitectural Research Quarterly, Volume 7, Issue 1, pp. 63-74. 2003. Cambridge: Cambridge University Press.
19. B. J. Eran, "City design in the age of digital ubiquity", *Companion to Urban Design*, pp. 261-274. 2011. New York: Taylor & Francis.
  20. M. J. Smith, G. Salvendy, "Human Interface and the Management of Information: Designing Information Environments", *Symposium on Human Interface 2009, Held as Part of HCI International 2009, San Diego, CA, USA, July 19-24, 2009, Proceedings*. 2009. New York: Springer.
  21. R. Raley, "Walk This Way: Mobile Narrative as Composed Experience", *Beyond the screen: transformations of literary structures, interfaces and genres*, pp. 299-316. 2010. Verlag.
  22. A. Vande Moere, "Infoscape: an online visual information landscape for collaborative design education", *DUX '05 Proceedings of the 2005 conference on Designing for User eXperience*, Art. no. 24. 2005. New York: ACM.
  23. A. Aurigi, F. De Cindio, *Augmented Urban Spaces: articulating the physical and electronic city*. 2008. Reading: Ashgate Publishing.
  24. K. Subrahmanyama, S. M. Reich, N. Waechterb, G. Espinoza, "Online and offline social networks: Use of social networking sites by emerging adults", in *Journal of Applied Developmental Psychology*, Vol. 29, Issue 6, pp. 420-433. 2008. New York: Elsevier.
  25. Sistema Cibernetico di secondo livello, su Wikipedia, [http://en.wikipedia.org/wiki/Second-order\\_cybernetics](http://en.wikipedia.org/wiki/Second-order_cybernetics)
  26. S. Iaconesi, O. Persico, "Architettura rel:attiva", *Proceedings of The Seventh International Meeting on the Revitalization of the Historical Centers*. 2008. Mexico City: INAH publishing.
  27. Atlante di Roma, <http://www.artisopensource.net/2010/06/07/atlas-of-the-visions-festa-dellarchitettura-index-urbis-rome/>, <http://www.artisopensource.net/2010/06/13/atlante-dell-visioni-atlas-of-the-visions/>, <http://www.artisopensource.net/2010/07/02/a-video-atlante-di-roma-atlas-of-rome/>
  28. Index Urbis, Festa dell'Architettura di Roma, <http://indexurbis.org/>
  29. ConnectiCity Neighborhood edition, <http://www.artisopensource.net/2010/09/20/cities-telling-stories-atlas-connecticity-reality-and-a-nice-event/>
  30. CoS, Consciousness of Streams, <http://www.artisopensource.net/category/projects/consciousness-of-streams-projects/>
  31. VersuS, the realtime life of cities, <http://www.artisopensource.net/2011/11/06/versus-the-realtime-lives-of-cities/>
  32. VersuS, loveVSturin, a video, <http://vimeo.com/30976473>
  33. Progetto ConnectiCity: <http://www.artisopensource.net/projects/connecticity.html>



## ■ 1. Il potere dell'uso temporaneo

Durante gli anni 90, e in parte anche nei primi anni del secolo successivo, il dibattito sullo spazio pubblico si era concentrato sul suo manifesto declino. Dello spazio pubblico si discuteva perchè appariva sempre più come estensione delle attività commerciali, oppure come luogo di proprietà pubblica su cui intervenire con progetti di decoro urbano o, ancora, area libera e pedonale, spesso a contorno delle nuove icone urbane costruite dalle architetture contemporanee. Le immagini che affollavano quel dibattito riportano centri commerciali galleggianti su oceani di periferia come navi da crociera, progetti architettonici ambiziosi per quanto disabitati e inabitabili, ampie pedonalizzazioni di parti di città affollate da persone che prendono il cappuccino seduti al bar.

A queste immagini, sempre in quegli anni, si oppongono iniziative di protesta, appropriazioni temporanee, laboratori sperimentali di re-design di spazi pubblici. Come organizzazioni effimere (Lanzara, ...) queste iniziative appaiono in una notte e altrettanto rapidamente scompaiono, lasciando però nell'esperienza la "possibilità" di poter agire nella costruzione pubblica dello spazio.

Il potere dell'uso temporaneo è così entrato nelle pratiche di costruzione di spazi pubblici abilitando la capacità delle persone di reinventare e reimmaginare luoghi - siano essi abbandonati (degradati, residuali, etc.), dimenticati o di passaggio - attraverso pratiche di rilettura e riscrittura dell'urbano.

Queste iniziative hanno sollecitato quella capacità diffusa, per quanto sotterranea, di esplorare il potenziale trasformativo dei luoghi attraverso pratiche performative, leggere e a bassa frequenza, che utilizzano una varietà di linguaggi espressivi (design, arte, architettura, fotografia, video, etc.) per disseminare in città piccoli innesti temporanei di riuso. Lo spazio pubblico emerge così per pratiche incrementali, cambiamenti interstiziali che si accumulano fino a trasformare più ampi tessuti urbani.

Il rimando è alle azioni psicogeografiche delle esperienze situazioniste degli anni 50 e alle prime esperienze di arte pubblica realizzate in Italia tra il 1968 e il 1976, quando gli artisti scesero in strada, confrontandosi con il mondo reale e coinvolgendo un pubblico sempre più ampio.

Se si guardano queste iniziative, come ad esempio una delle esperienze più significative svoltasi nel centro storico di Como nel 1969 con l'evento "Campo Urbano. Interventi estetici nella dimensione collettiva Urbana", si nota come rispetto ad oggi gli obiettivi, tempi e attori siano completamente

diversi. Ciò che occupa temporaneamente lo spazio pubblico, non è una élite artistica mobilitata da un impegno civile, ma una miscela di studenti, casalinghe, professionisti, temporaneamente impegnati a riappropriarsi degli spazi rivendicandoli come beni comuni.

Un atlante di pratiche precarie, temporanee e autopromosse di utilizzo dello spazio urbano dispiegano così progetti collettivi, in cui "invenzione immaginativa" - prima relegata solo a qualche artista e/o intellettuale - si compone in una rete elastica di giochi linguistici, minute narrazioni del quotidiano.

Queste pratiche, ricombinando e mescolando l'immaginario in modo creativo, evidenziano una discontinuità nell'ordine prestabilito - anche mettendone a nudo i conflitti - lasciano intravedere nuovi orizzonti di senso, abilitano capacità immaginativa e fertilizzano nuovi e plurimi usi degli spazi.

Pratiche che rendono errante la mappa degli spazi pubblici nella città contemporanea. Una mappa che oggi si trasforma continuamente attraverso le nuove tecnologie digitali che hanno amplificato e reso operativa la capacità delle persone di rappresentare il territorio (attraverso foto, video, testi) ma anche di esprimere bisogni, desideri o idee su come trasformarlo, condividendo conoscenza e competenza.

## ■ 2. Collaborative mapping e i neogeografi dello spazio urbano

Il Collaborative mapping e il crowdsourcing appaiono oggi come due metodi innovativi per la generazione di contenuti condivisi costruiti attraverso il contributo, critico e operativo, di un grande gruppo eterogeneo di persone. La neogeografia che ne emerge non solo cambia radicalmente lo strumento della mappa, ma assume i caratteri della costruzione collettiva del sapere territoriale, in grado di riformulare spazialmente l'interazione sociale e sollecitare nuovi orizzonti alla partecipazione pubblica. Innumerevoli collaborazioni, peer-to-peer e le alternative open stanno reinventando il modo di produrre ed utilizzare i beni, le risorse e i servizi, sfruttando la potenza delle comunità. Il crowdsourcing (da *crowd*, "folla", e *outsourcing*, esternalizzazione di una parte delle proprie attività) è una tipologia di attività online partecipativa *open enterprise* nel quale un gruppo, una istituzione o un'azienda affida la progettazione, la realizzazione o lo sviluppo di un progetto, oggetto o idea ad un insieme indefinito di persone che collaborano per produrla. Esso si fonda su nuovi fattori della produzione che sono quelle risorse cognitive sottoutilizzate e non organizzate precedentemente.

A questa innovazione nel processo di produzione se ne affianca una che interviene nell'innovazione di prodotto.

Negli anni Novanta, in Italia, i progetti di mappatura indipendente sono stati una componente essenziale dell'attivismo sociale e politico: mappe di sgomberi, di industrie militari, di terre inquinate erano la rappresentazione cartografica del conflitto sociale in atto. A queste mappe, sempre in quegli anni, si affiancavano altre che sorgevano dalla riscoperta di pratiche psicogeografiche e situazioniste, e che per la loro costruzione coinvolgevano saperti esperti e non, spesso, attraverso pratiche ludiche. Iniziava forse così a germogliare l'idea che ognuno potesse costruire la propria mappa attingendo al giacimento dell'immaginazione urbana. Se la cartografia è stata sempre la rappresentazione e strumento del potere (di inclusione ed esclusione), lo stimolo che nasceva era quello di trasformare attivamente lo strumento con tutte le implicazioni sui sistemi di rappresentazione.

Quando, poi, nel 2005 viene lanciato Google Map, improvvisamente, le nostre ricerche in web si ordinano sulla superficie terrestre, in quella piana raffigurazione del mondo rappresentata dalla figura della mappa geografica.

Ma non solo. La possibilità di poter contribuire alla costruzione della mappa, nelle sue correzioni e nei contenuti, fa emergere un'attività sperimentativa già attiva da qualche anno nel regno del web: il collaborative mapping si presenta come attività volontaria di neogeografi dello spazio urbano e di loro stessi. Il mapping ed i sistemi interattivi online hanno infatti significativamente trasformato il significato e lo scopo non solo delle cartografie autoprodotte, ma di una più ampia serie di pratiche cartografiche. La mappa come artefatto "stabilizzato" cede il passo al processo di visualizzazione di un artefatto dinamico e in continua evoluzione in quanto collettivamente prodotta.

Nel web 2.0 - attraverso piattaforme open come OpenStreetMap, Geo-wiki e Wikimapia, insieme alle applicazioni di Mash-up e Api e all'uso quotidiano di dispositivi mobili con GPS - si moltiplicano le esperienze di utilizzo, creazione e condivisione di mappe, mentre l'esplorazione geografica in rete si trasforma nella rappresentazione assidua di territori. Infatti, rispetto al passato, queste mappe ci raccontano non solo dell'esperienza (quotidiana) della città, ma georeferenziano anche dell'esperienza virtuale che a partire dal reale viene prodotta. Le esperienze di ascolto della rete di Salvatore Iaconesi e Oriana Persico, di seguito descritte, ci restituiscono una geografia emozionale urbana, infoscape, composta da un reticolo sociale labile e variabile, ma capace di restituire dinamiche relazionali fortemente ancorate sul territorio.

La neogeografia che ne emerge assume così come centro propulsivo non solo il prodotto, in continua evoluzione, ma chi lo produce, la folla (crowd) non più indiscriminata, ma ben informata e consapevole-

le. La mappa, inoltre, per molti strumento passivo di localizzazione, di orientamento e di misura, diventa spazio attivo e generativo, prestandosi ad ospitare una varietà di linguaggi (testi, immagini, video, suoni, etc) in continua interazione e rimando reciproco. Non si tratta più di leggere la mappa, ma di scriverla aprendo a tutte le dinamiche di attraversamento possibili. La mappatura è infatti il risultato di una varietà di modelli di movimento, di diversi modi di usare ed esperire lo spazio, così come di diverse e implicite visioni del mondo e potenzialità di trasformarlo.

Inoltre, le moltissime le esperienze *crowdsourcing urbano* che sviluppano pratiche di autocostruzione di mappe condivise appaiono iscriversi pienamente nell'orizzonte della *Human Smart City* in cui la piattaforma digitale diventa lo spazio in cui l'espressione, l'informazione e l'interazione non solo è a disposizione di persone e organizzazioni, ma è da questi collettivamente prodotta.

Anche in Italia la mappatura condivisa, oltre a una forma di rappresentazione del territorio, è diventata uno strumento utilizzato per catalogare, analizzare e rappresentare particolari tipi di risorse. Si va dai percorsi mountain bikers o joggers, ai consigli sui locali pubblici o percorsi del attraversamento della città, per genere, etica e stili di vita, per estetiche di consumo e scelte sessuali. Moltissime piattaforme permettono cittadini di segnalare i problemi di territori, di città o di quartieri (criticità ambientali, discariche illegali, scarsa illuminazione, buche, rumori, parcheggiatori abusivi, etc.) altri mappano l'uso o il non uso di alcune risorse urbane materiali e immateriali (beni culturali, beni confiscati, spazi abbandonati, edifici dismessi, orti urbani, suoni, etc.). Queste piattaforme di condivisione assumono di volta in volta la dimensione analitica, investigativa, critica e rivendicativa, propositiva, deliberativa. A partire dalla varietà di esperienze che i cittadini fanno della loro città (visiva, sonora, conoscenza, immaginazione, ...) promuovono lo scambio di informazioni, la discussione e il confronto, l'interazione e l'ideazione, sostenendo la collaborazione, l'aggregazione e la condivisione intorno a esperienze (visive, sonore, culturali) e idee di città e/o di recupero di parti di essa, come la costruzione di network culturali per mandare avanti i progetti.

Questo sistema autoprodotta di georeferenziazione della conoscenza appare oggi in tensione con i Sistemi Informativi Territoriali, classici strumenti geografici di supporto alle decisioni. Infatti, mentre i Gis si fondano sulla precisione del dato e sulle competenze esperte, le mappe prodotte dal crowdsourcing urbano privilegiano i contenuti e le conoscenze diffuse; mentre i primi si reggono su una logica computazionale e sono generalmente strumenti di carattere top down eventualmente implementabili dagli user (come i PPGIS), i secondi assumono logiche dei mashup, sono prodotti attraverso processi button up e gli user sono anche makers e driver; mentre i primi promuovono download di informa-

zioni e, poi eventualmente il loro l'upload perfezionato, i secondi si fondano sugli upload multipli di contenuti e solo dopo costruiscono un sistema, spesso open data, di informazioni; mentre i primi parlano attraverso tabelle e grafici, spesso di difficile interpretazione, i secondi attraverso foto, testi e video. Questa modalità di costruzione e condivisione della conoscenza territoriale in continua evoluzione apre ad una nuova sfida alla governance urbana, soprattutto laddove i processi di collaborative mapping hanno stimolato le persone a riformulare spazialmente l'interazione sociale sollecitando nuovi orizzonti alla partecipazione pubblica.

I dilemmi della partecipazione esistono anche qui, ma il terreno fertile dell'innovazione prodotta si misura sempre più con la costruzione assidua e volontaria di territori della conoscenza e con una vera e propria pratica spaziale di socializzazione dell'interazione sociale in cui si cattura il sapere locale, i bisogni, i desideri, le aspettative, le visioni e le idee.

### ■ 3. Città software

Tattiche insorgenti appaiono dunque esplorare criticamente ed operativamente la dimensione fisica e sociale dei territori metropolitani determinando nuove geografie con azioni di ri-appropriazione degli spazi urbani, interventi e performance collettive, installazioni ed eventi, azioni performative spaziali, azioni rituali, coinvolgimento collettivo e playgrounds.

Attraverso pratiche assidue di immaginazione, la città narra se stessa all'alba della fine delle grandi narrazioni. Appare reinterpretarsi infatti quella che Lyotard decretava come la fine delle grandi narrazioni totalizzanti in cui le interpretazioni del mondo apparivano ormai esaurite. Lyotard in questo ha suggerito come nel mutamento contemporaneo, emergono una miriade di piccole narrazioni, locali e situate, parziali e circoscritte, ma potenzialmente abilitanti e capacitanti.

La società oggi infatti si presenta come articolata in una molteplicità di giochi linguistici, eterogenei, plurali, frammentati che testimonia, con la presenza di differenti codici simbolici della comunicazione, la diffusione sempre più crescente di un nuovo paradigma narrativo capace di ospitare la moltiplicazione di stili e canoni discorsivi diversi.

Ciò che emerge in questa nuova condizione non è infatti solo la capacità che hanno i cittadini di muoversi fra codici diversi, mobilitando conoscenze e saperi prima relegati ad ambiti tecnico-disciplinari, ma sono gli stessi luoghi, spazi pubblici, ad essere diventati più permeabili, continuamente reinventati attraverso regimi discorsivi diversi. Così oggi forse più di ieri l'architettura e la pianificazione urbana non sono più le uniche e sole discipline a farsi carico delle "questioni dello spazio", ma una infinità di pratiche mappano, costruiscono, manipolano, tramano lo spazio pubblico.

Assistiamo così oggi ad un fenomeno di costruzione e ricostruzione dello spazio pubblico che a partire

dal virtuale ricade sul reale e viceversa. Attraverso lo spazio virtuale il civic engagement sollecita una variegata di forme di attivismo: si organizzano così non solo raduni pubblici e momenti aggregativi (di condivisione, di azione, di protesta), ma anche progetti innovativi in grado di reimmaginare l'uso e la costruzione di spazi pubblici reali. La varietà di iniziative di interazione e di co-experience ci raccontano, infatti, di un territorio dell'innovazione costruito e ricostruito assiduamente attraverso un fermento plurimo, organizzato e autopropulsivo, che le sue farsi si tramuta in l'innovazione sociale e in cui il dire e il fare trova sua massima espressione nella riconquista dello spazio.

Una conquista che si propaga nella generazione di contesti proattivi di promozione sociale, di sostegno alle reti di socialità e di solidarietà.

La sfida che lancia la social innovation è, infatti, quella di "riprendersi gli spazi e di attribuirgli nuovi segmenti di esistenza, rielaborando i vecchi modelli" (Murray et al, 2012). Si restituisce così centralità alle pratiche spaziali con "tentativi" in grado di arginare, in qualche modo, quel processo di consumo semantico di cui appare soffrire la nozione di spazio pubblico.

L'innovazione sociale, infatti, lancia una sfida che - dal basso e attraverso modelli deboli e supportati dalle nuove tecnologie - è tesa a rielaborare il concetto di spazio pubblico andando oltre le banali operazioni di recupero basate esclusivamente sul ricambio degli assetti fisici (come quelli di nuova realizzazione, di recupero e di decoro) o funzionali (come le pedonalizzazioni) del tessuto urbano, fondandosi invece sulla capacità di produrre valore sociale a partire da processi di produzione, interazione e condivisione.

Ciò che emerge è un insieme di pratiche di civic design che coinvolge abitanti, decision maker e professionisti, che sfruttano il pensiero creativo e le risorse esistenti e scarsamente utilizzate all'interno di una comunità per rendere rapidamente spazi abbandonati dall'esperienza quotidiana in luoghi abitati. Attraverso il potere della temporalità e della sperimentazione, si incoraggiano dinamiche di partecipazione e processi di cambiamento nella percezione degli spazi, iniziative di sostenibilità, esplorazioni progettuali e sperimentazioni culturali. Oggi, l'immaginazione appare restituire una nuova immagine allo spazio pubblico: consentendo nuove possibilità catalizza rinnovati giocatori nello spazio pubblico.

Una moltitudine di esperienze, che nascono dal basso e si auto-organizzano, impongono infatti di guardare alla pluralità degli spazi pubblici e a riconoscere come - con l'ausilio di network sociali e usi alternativi del reale e del virtuale - si configurino "altri" modelli di costruzione "pubblica" dello spazio. Ci dicono come, spesso attraverso processi di appropriazione "spontanei" e usi alternativi dello spazio, esistono una varietà di forme di condivisione urbana e una progettualità diffusa fondata sulla

capacità di esplorare il potenziale trasformativo dei luoghi e di immaginare lo spazio relazionale anche solo attraverso iniziative leggere e a bassa frequenza. Ci dicono inoltre della pluralità di spazi pubblici che emerge dalla moltiplicazione delle possibilità e dalle varietà di piattaforme di crowdsourcing urbano. Infine ci raccontano che, nel processo innovativo conta più la "messa a disposizione" di luoghi (reali e virtuali) dove sperimentare possibilità, dove condividere, apprendere e giocare con tattiche a somma positiva, piuttosto che l'impegno istituzionale di fondi o di strumenti, perchè la rete è in grado in qualche modo di produrli.

La città che emerge da questa rinnovata produzione di spazi pubblici si presenta così come open source, continuamente e costruita e ricostruita attraverso la pubblica elaborazione cooperativa di free software. La città open source, testo aperto, si costruisce infatti attraverso la sperimentazione assidua di processi di decodifica e di cooperazione interpretativa, in cui si riempiono i vuoti di un ambiente abbandonato o "prescritto", con appropriazioni momentanee che catalizzano la creatività dispersa attraverso tattiche e immaginari sovversivi, distorti, eversivi, capovolgimenti silenziosi. Rispetto al passato, le nuove tecnologie sovvertono gli sguardi sulla città e sui suoi abitanti, non più cittadini utenti e/o utilizzatori degli spazi pubblici, ma protagonisti, spesso informali e temporanei, dei loro luoghi di vita, capaci di ridare senso e significato allo spazio pubblico.

La città open source è la città dei narratori, che sperimentano nuove geografie attraverso le trame nascoste, dimenticate e abbandonate, è la città della scoperta attraverso pratiche irruenti, che nascono dal basso e che fanno emergere un vivaio di protagonisti "caparbi ed entusiasti" dello spazio.

#### ■ 4. And then? Rigenerazione via cultura

Assumendo che la città come open source sia una tra le città emergenti nella contemporaneità, quali le dinamiche e le politiche da attivare per fermentare le iniziative e promuovere processi di rigenerazione urbana estesa?

Forse, un approccio "culturale" alla complessiva costruzione delle politiche pubbliche finalizzate allo sviluppo locale potrebbe aiutare a reinterpretare ciò che recentemente viene avvalorata come rigenerazione urbana. Intendendo questa come un insieme di discorsi, strategie, politiche e pratiche tese a dare respiro ad aree caratterizzate da declino economico, degrado urbano e disagio sociale.

Bisogna premettere però che vi sono vari modi di intendere la cultura, in qualche modo riferibili, per semplicità, a tre declinazioni diverse. Uno guarda alla cultura in termini di prodotto, da promuovere e consumare. Si parla di cultura qui facendo riferimento ai beni immateriali e materiali attraverso cui o in cui la cultura si manifesta (dai musei, alle arti visive e performative fino al design, ai nuovi media e lo sport).

Un secondo sguardo si concentra invece sugli attori,

ovvero su chi produce cultura: dalle scuole alle università, dagli operatori culturali alle associazioni fino ai creativi. Questi ultimi si presentano come i componenti di una nuova classe sociale altamente intellettualizzata, operatrice dell'immateriale, alla continua ricerca di ambienti stimolanti e di qualità (spesso edifici abbandonati), in grado di attirare imprese ad alto valore di conoscenza, di stimolare lo sviluppo territoriale, di promuovere l'innovazione produttiva e di svolgere una funzione di traghettamento verso una società ad alto contenuto di conoscenza.

Uno sviluppo locale che assume queste due prime accezioni, e che punta sulla reattività delle reazioni tra prodotti-eventi e attori, pone enfasi sul carattere estetico-produttivo della cultura. Ne assume il valore "artistico" come fattore di consumo da promuovere all'esterno e, eventualmente, come fattore di produzione per l'innescamento di attività imprenditive.

La cultura diventa qui leva di rigenerazione urbana, puntando sulla concentrazione di attori e/o la distrettualizzazione di prodotti cultural-creativi. Lo sviluppo infatti spesso si caratterizza con la creazione di industrie culturali o quartieri e distretti creativi, dove l'estetica è in grado di rendere i luoghi culturalmente attrattivi e capaci di intercettare attori creativi, dotati di abilità e talento e di produrre beni e servizi con contenuti altamente intellettuali e simbolici.

Questa è una delle strade per lo sviluppo locale via cultura, ma che ha bisogno di politiche dedicate e di azioni in grado di aggredire alcune dinamiche che si innescano. Attori e prodotti culturali insieme alle valenze estetiche dei luoghi costituiscono sì potenti cariche attrattive per turisti e nuovi abitanti, ma generano altrettanti processi di gentrificazione con abbandono progressivo degli abitanti storici o il veloce abbandono dei progetti per incapacità di autoalimentarsi, con altrettanto abbandono nei nuovi abitanti.

Un terzo modo guarda alla cultura come processo, come sforzo e aspirazione collettiva per dare risposta ai bisogni sociali del presente, interpretando il passato e immaginando il futuro.

La cultura è qui un processo di costruzione attiva di significati e contributo critico all'andamento quotidiano, processo ri-produttivo e organizzativo della vita sociale, del senso dei luoghi, terreno di incontro e di scontro, anima di pratiche radicate localmente. Uno sviluppo locale che assume questa declinazione pone enfasi sull'importanza della partecipazione attiva nella costruzione di una idea di città e di un suo possibile futuro, sulla capacità di favorire la creazione di contesti (reali e non) abilitanti e capacitanti dove veicolare le energie intellettuali ed emozionali verso l'esplorazione, la sperimentazione, la validazione, la diffusione e l'autopropulsione di innovativi percorsi di sviluppo.

A questa accezione fa riferimento l'approccio del cultural planning (metodo sperimentato ampiamente nelle città europee e non), che non è programma-

zione di attività culturali nè esclusivamente politica culturale (al singolare). Adottare un approccio culturale alla costruzione di politiche (al plurale) - in cui la cultura sia in grado di fare cerniera di trasmissione tra politiche (urbanistiche, sociali, economiche, ambientali, turistiche e di marketing del territorio, l'educazione e la formazione) - implica assumere questa come processo multidimensionale e trasversale, come la più estesa "risorsa urbana" che si cristallizza solo in parte in aspetti fisici, ma che costituisce l'infrastruttura morbida su cui viaggia e si costruisce l'innovazione sociale. Il cultural plannig, attraverso un processo partecipativo diffuso e articolato (difficile), guarda alla cultura radicata localmente come diffusa capacità (abilities) in grado di generare, accumulare, disseminare processi estesi, lavorando su "codici" aperti, su pratiche di rielaborazione, su processi di immaginazione e di costruzione collettiva delle esperienze. Adottare un approccio culturale alla costruzione di politiche

finalizzate allo sviluppo, non riguarda dunque solo i prodotti o i produttori di cultura, ma la sperimentazione di forme creative attraverso cui si organizzano le risorse (sociali, economiche, ambientali, etc.) misurandosi sulla capacità di costruire progetti capaci di sfruttare effetti integrati tra queste.

Nella prospettiva descritta della città open source, questa strada appare la più fertile su cui provare ad investire e attraverso cui generare una miscela di opportunità per trainare e canalizzare più profonde trasformazioni nel tessuto materiale e immateriale della città. Avviare un processo di *cultural plannig* significa, in definitiva, lavorare assiduamente sulla varietà di immagini della città (interne ed esterne) e rielaborare creativamente e collettivamente il senso giocando sulla varietà di interpretazioni possibili, di immaginazione di futuri possibili.

**ILARIA VITELLIO**

Urban Planner, Coordinatore Biennale dello Spazio Pubblico

#### ■ Bibliografia

de Certau M. (2001), *L'invenzione del quotidiano*, trad. M. Baccianini, Edizioni Lavoro,  
Lanzara G.F (1993), *Capacità negativa*, Il Mulino, Bologna  
Lyotard J.F. (1979), *La condizione postmoderna*, Les Editions de Minuit, Paris  
Murray R. et altri (2012), *Il libro Bianco Sull'innovazione sociale*, ed It. a cura di Giordano A. e Arvidsson A. in [http://www.societing.org/wp-content/](http://www.societing.org/wp-content/uploads/Open-Book.pdf)

[uploads/Open-Book.pdf](http://www.societing.org/wp-content/uploads/Open-Book.pdf)

Vitellio I. (2013), "Collaborative Mapping, pratiche neogeografiche e nuove sfide alla governance urbana" in <http://www.cittalia.it/index.php/blog-cittalia/item/5005-collaborative-mapping-pratiche-neogeografiche-e-nuove-sfide-alla-governance-urbana>

Vitellio I. (2012), "La città eventuale e i suoi performers" in *Urbanistica Informazioni*, n. 239 -240

## Multiwalks.

### Passeggiate artistiche nelle città europee

Creata per smartphones, Multiwalks è una app scaricabile gratuitamente da AppStore e Google Play che offre un tour guidato da artisti nelle città del mondo. Sono percorsi che attraversano confini, rivelano opportunità e gettano nuova luce sulle città e permettono connessioni tra di loro. Realizzato tra Reggio Emilia, Londra e Oslo dal Centro Interculturale Mondinsieme, Motiroti e Oslo Museum, con il supporto tecnico di Do Tank Studios e il finanziamento di European Cultural Foundation, Arts Council of England e London Creative Works, nasce nel tentativo di fare ricerca e innovazione nella produzione e fruizione di reti sociali interculturali, arte e offerta turistica, a partire da ciò che rende viva, mobile e smart la città come persone, quartieri, supporti digitali, vie di comunicazione. La app è online da settembre 2013 con i primi cinque tour urbani, per essere poi lanciata a livello internazionale. Questa presentazione offre una overview del progetto e un focus specifico sull'intervento a Reggio Emilia.

Creata per smartphones, Multiwalks è un'applicazione che offre un tour guidato da artisti delle città del mondo nell'era del mix interculturale. Sono percorsi che attraversano confini, rivelano opportunità e gettano nuova luce sulle città e permettono connessioni tra di loro.

Il progetto, finanziato da European Cultural Foundation e Arts Council England, unisce tecnologie mobili, arte digitale e dialogo interculturale. È stato ideato e progettato da Centro Interculturale Mondinsieme, Motiroti, Oslo Museum.

Gli artisti sono invitati a decostruire e ridefinire il concetto di *walking tour* in un tempo in cui le nostre città, e le persone che le abitano, cambiano più velocemente che mai.

I tour potranno rivelare il capitale narrativo che nascondono le città; le scelte creative aiuteranno a scoprire cosa e chi le lega insieme in modo inaspettato.

Multiwalks si ispira alle idee di *walking art*, *psico-geografia* e *di flanerie*, per estenderle alla nostra esperienza quotidiana fatta di mobilità globale e interconnettività digitale.

Nasce dalla consapevolezza di molte tendenze che stanno influenzando sia la percezione sia lo sviluppo delle città, per facilitarne integrazione e accesso.

Vuole essere strumento di coinvolgimento e partecipazione per il rinnovamento urbano delle città, un mezzo per dare voce al metissage delle storie delle persone che le vivono, dei giovani e delle seconde generazioni,

delle discipline artistiche: l'arte ridefinisce spazi e tempi, mostra nuove socialità, regala scoperte.

Con le tecnologie digitali, che diventano supporto di creatività e di attraversamento, i percorsi urbani creati da artisti continuano da città a città che, così, si scoprono scoprendosi insieme agli spazi e alle persone che li abitano. Nasce così non solo una app per smartphone, ma una rete per pensare il futuro.

■ La progettazione: sfide e ambiti di intervento Multiwalks ha quattro chiavi di lettura: a) storie urbane; b) spazi pubblici; c) transmedialità; 4) diversità culturale. È un progetto che in un colpo solo tocca le aree di: ricerca/innovazione; produzione e fruizione di cultura; offerta turistica; rigenerazione urbana.

Nella prima fase del progetto, si consente agli utenti di smartphone e tablet in tutto il mondo di seguire le nuove storie che stiamo rivelando nelle strade di Londra, Oslo e Reggio Emilia. Nella se-



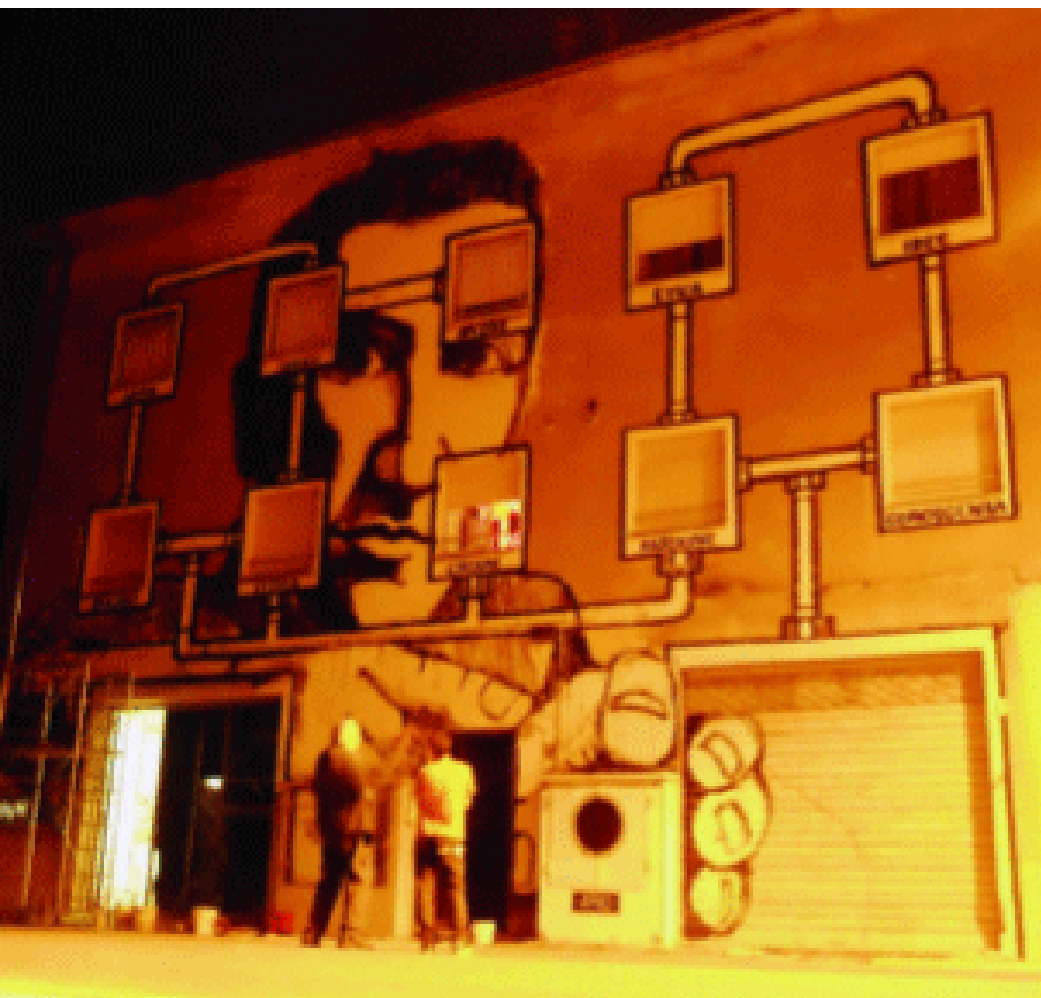
conda, saranno invitati a creare nuovi tour artisti, festival, aziende, organizzazioni pubbliche e private in città europee e mondiali. La prima parte del progetto, ora in fase di implementazione, prevede un workshop tra produttori, artisti e web designer già effettuato a Londra; la realizzazione della app; la creazione di cinque tour a Reggio Emilia, Londra e Oslo.

In sintesi, nasce nel tentativo di fare ricerca e innovazione nella produzione e fruizione di cultura e offerta turistica, mettendo al centro ciò che rende viva, mobile e smart la città come persone, quartieri, supporti digitali, vie di comunicazione. Il punto di partenza è stata la dimensione interculturale, che ristruttura reti e tessuti sociali urbani, e il potenziale inespresso che offre in termini di creatività e cultural entrepreneurship. Nella scelta di contenuti, ambiti e supporti di intervento, si è ragionato sull'elemento che caratterizza l'esperienza interculturale: la migrazione, non solo delle persone, ma di culture, concetti, discipline, oggetti e così via. Dalla migrazione si è passati all'idea di contaminazione, cercando una categoria che tenesse insieme le aree di intervento delle organizzazioni coinvolte nel progetto, che spaziano dal livello sociale a quello antropologico e artistico. Si è imposta, così, la categoria del remix, una volta che è emerso nella riflessione come le tecnologie digitali si siano sviluppate da migrazioni e contaminazioni, se pensiamo alle autostrade della comunicazione globale e al progresso scientifico. Le città, calpestate, attraversate, cablate, interconnesse, tra reti sociali e materiali, sono il teatro dove convivono

persone e artefatti, dove coesistono e si manifestano i processi che abbiamo richiamato.

Nel design del progetto, è stato necessario mettere in premessa che sia le difficoltà sia le opportunità della realizzazione di Multiwalks avrebbero dovuto affrontare una serie di sfide.

- *La sfida del rinnovamento urbano.* Si dice che nel 2050 vi abiteranno due terzi della popolazione mondiale: le città diventano luoghi chiave sempre più interconnessi tra loro, dove nuovi contatti sociali saranno definiti, dove le sfide dell'umanità per il XXI° secolo saranno affrontate. Con l'incedere del sovraffollamento urbano, la crisi incrina le relazioni nei quartieri e tra le comunità, dove le persone vogliono parlare degli spazi che abitano. Questo invita a ripensare lo spazio pubblico, le aree dimesse o coacervo di interazione: quelle postindustriali, quelle verdi, quelle periferiche partecipano a un sistema più o meno vasto, integrato, di persone e artefatti che non può solo mantenersi autonomamente.
- *La sfida del turismo culturale.* Le opportunità di ripresa e sostenibilità economica possono essere legate alla cultura, al patrimonio e al turismo. Negli ultimi anni, la voglia e l'offerta di turismo diversificato è aumentata in modo esponenziale, come dimostra il boom di festival musicali, l'incontro con le persone e i luoghi che abitano, il placemaking curato da artisti, i percorsi nelle aree post-industriali.



**MultiWalks**  
[www.multiwalks.com](http://www.multiwalks.com)



**PASSEGGIATE ARTISTICHE  
NELLE CITTA' EUROPEE**

*Un progetto di*

**MONDINSIEME, Italy  
MOTIROTI, UK  
OSLO MUSEUM, Norway**



L'utilizzo di linguaggi espressivi possono risemantizzare un territorio, incentivare esplorazioni e attraversamenti, le relazioni tra le persone fuori e dentro i quartieri e risultare, all'interno di un percorso partecipato, una leva di ripresa economica e valorizzazione da non sottovalutare.

- *La sfida della diversità culturale.* La presenza di persone di ogni origine legate alle migrazioni stimola la ricerca di strategie per la coesione sociale, la partecipazione civica e la costruzione dell'identità delle città. Questo incoraggia a dimostrare che gli abitanti delle città sono rispettosi, aperti e accoglienti verso ogni cultura. Si tratta di offrire mezzi di coinvolgimento e dar voce alla creatività interculturale in un contesto di continua mobilità.
- *La sfida del capitale narrativo.* Diversità culturale e mobilità globale attraversano le mappe urbane abitate da persone con migliaia di storie e competenze diverse tra loro, insieme alle infrastrutture tecnologiche di interconnessione, svelano la ricchezza nascosta delle città: il capitale narrativo che risiede nelle persone che le abitano e che le unisce tra loro in un racconto mondiale fatto da migliaia di voci.
- *La sfida digitale.* L'industria digitale significa nuove opportunità economiche e sociali. La tecnologia mobile, le reti wifi, il trend della social innovation si stanno diffondendo a ogni livello e così la produzione social di contenuti digitali si è imposta nello spazio pubblico. Ci sono strade ancora inesplorate per ogni prosumer, soprattutto per minoranze culturali visti i trend che le rappresentano come un segmento di mercato non sfruttato.

■ **La progettazione: i tour guidati**

Multiwalks unisce insieme due prospettive in modo innovativo: arte digitale per dispositivi mobili e creatività interculturale. La creazione di contenuti creativi originali di cui vi è una crescente richiesta da parte di audience sempre più variabili, all'interno di un processo che coinvolge le reti sociali di una città, può avere un impatto rilevante nei contesti dove saranno sviluppati i tour.

Infatti, mette al centro l'immaginazione degli artisti, gli spazi e soprattutto le persone che li abitano. Si distingue dai tour per smartphone convenzionali e non legati all'arte: l'audience potrà vivere un'esperienza narrativa e artistica altamente distintiva che tiene insieme walking art e *métissage* culturale e artistico, partecipazione civica e nuove generazioni, laddove la novità non deriva solo dall'età anagrafica, da ma da reti, tessuti e struttura sociale che sono in trasformazione.

Con il focus sull'immaginazione degli artisti, gli spazi e soprattutto le persone che li abitano, i tour

prodotti si distinguono da quelli convenzionali, disponibili ora su smarphone e non legati all'arte: l'audience potrà vivere un'esperienza narrativa e artistica altamente distintiva come raramente succede, a partire dalla elaborazione delle mappe. La app e il processo di produzione sarà sempre più compresente nelle città europee. Ci sono infinite realtà che influenzano l'identità in rapida trasformazione delle città europee. I tour guidati saranno fruibili online, offline, in situ, con o senza gps, qui e là, nel presente, nel passato, attraverso frontiere linguistiche, di classe e di nazionalità, dentro culture familiari o sconosciute, ognuna da esplorare. I tour permetteranno percorsi tra città, oltre che nelle città, e nuove esplorazioni transmediali e transurbane, seguendo tre linee essenziali sviluppati per i primi cinque realizzati:

1. La scelta di un luogo o più luoghi della città che hanno opportunità nascoste per migliorare il futuro;
2. La centralità delle storie, delle persone e del capitale narrativo;
3. La ricerca di un aspetto che metta le città e i tour in connessione tra loro, così che un tour possa essere compreso fino in fondo solo se si prosegue il viaggio in un altro luogo.

Mediante meccanismi di replicabilità e prossimità proprie del digital storytelling e del funzionamento dei social media, Multiwalks vuole aumentare sempre di più sia gli utenti sia il livello di coinvolgimento creativo. Grazie alla tecnologia mobile e al design originale, potrà essere replicato in qualsiasi città del mondo. I tour sono costruiti per essere vissuti ovunque: non sarà necessario che l'audience sia fisicamente presente, ma potrà esplorare le città e fruire i contenuti come si fa con una narrazione continua, che unisce luoghi e persone, giocando con la propria memoria, per anticipazioni, per presenza delegata.

■ **Output e destinatari**

Il progetto è destinato a un ampio range di utenti che attraversano in situ o da lontano, via digitale, le città dove i tour sono prodotti.

Si rivolge ai turisti, ai residenti, ai giovani e alle scuole, con l'obiettivo di portare un'innovativa vitalità culturale nel pensare i servizi al cittadino, lo spazio pubblico, nuove forme di interazione mondiale e nuove prospettive nel rapporto tra arte e regno digitale.

Il tour guidato offre opere d'arte fruibili in loco, come se la città diventasse un museo all'aria aperta, e in esclusiva solo su supporto digitale. La app è però fruibile ovunque e da chiunque sia interessato a scoprire le città attraverso tappe e opere originali di artisti, create in esclusiva per Multiwalks. In termini pratici, si potrà scaricare la app da Apple Store o Google Play e scegliere la città dove si vuole percorrere il tour. A quel punto, saranno disponibili contenuti diversificati a seconda che il tour sia percorso di persona sul luogo (con la



relazione diretta tra digitale, spazi e opere d'arte) o da un'altra città (solo in digitale).

Oltre agli utenti che la scaricheranno e la utilizzeranno, la app Multiwalks diventa uno strumento innovativo per istituzioni e organizzazioni culturali, aziende, festival, città europee e mondiali per raccontare in modo innovativo le loro città, rag-



giungere nuove audience e metterle in rete, in una mappa in espansione che rivelerà nuove vie per apprezzare il nostro mondo interconnesso, mixato e migrante.

#### ■ Multiwalks a Reggio Emilia: "Let's Go Out"

Reggio Emilia si trova sulle maggiori vie di comunicazione d'Italia: la via Emilia, l'A1, la linea ferroviaria ad alta velocità. Non serve recarsi apposta a Reggio: in viaggio da Nord e Sud oppure da est a ovest, basta scendere o uscire alla stazione o al casello autostradale.

Di tradizione agricola, ha visto un forte sviluppo industriale nel settore meccanico e cooperativo. È un esempio di come le città di provincia guidano l'economia e la cultura del paese, oltre a presentarsi quale città italiana più interculturale, con il 17% di persone di origine straniera sul totale degli abitanti.

Il progetto offre a Reggio Emilia uno strumento e in fase di produzione, che consiste in un tour guidato in almeno sei tappe nella zona tra il quartiere Santa Croce e Mancasale, che si sviluppa tra le due stazioni dei treni (Reggio Emilia FS e AV Mediopadana) nella cosiddetta Area Nord, quella che nella storia è sempre stata la porta di accesso alla città, così come accade oggi.

Il quartiere è stato segnato dal boom e dal declino delle Officine Reggiane, importante complesso industriale sia per le tipologie di produzione sia per le lotte operaie che vi hanno avuto luogo. Ora l'area è abbandonata, oggetto di una parziale bonifica e rigenerazione.

Dopo la chiusura delle Officine, il quartiere ha via via perso la sua identità. Ora, raccoglie ex-operai che vi lavoravano, pensionati, numerose famiglie

italiane e immigrate, trasformandosi in quartiere residenziali senza esserlo fino in fondo, visto che è una zona di transito. Il mix tra passate generazioni e nuovi cittadini ne fa un territorio di esplorazione artistica straordinario.

Il progetto, permette a questo tour, quindi alla città di Reggio Emilia, di essere online, disponibile sulla app MULTIWALKS, con i tour guidati di Londra (nei quartieri di Vauxhall e Waterloo) e Oslo (nel quartiere di Grønland e Bjørvika).

Il periodo di realizzazione è stato tra aprile e settembre 2013. Ad aprile si è tenuto il workshop intensivo tra produttori, artisti e web designer a Londra. Ogni organizzazione partner del progetto ha scelto di lavorare con artisti che adottano varie forme espressive. Questi sono gli artisti e il titolo dei loro tour: a Londra, Ali Zaidi ("Food 4 Thought") e Gabriel Gbadamosi ("Invisible Vauxhall"); a Oslo, Margarida Paiva ("In Her Footsteps") e Shwan Dier Quaradaki ("Between Faces").

A Reggio Emilia, per il tour guidato che si chiama "Let's Go Out" è stato scelto il Collettivo Fx e la street art. Consiste nella realizzazione di murales, minifilm in stop-motion e cortometraggi che illustrano persone, storie e situazioni in luoghi simbolici e strategici, scelti in base al loro valore sociale, relazionale e narrativo, dell'area su cui si sviluppa il tour. L'intento è quello di offrire visibilità e valorizzare il luogo ed edifici, importanti e centrali per la vita sociale del quartiere, che ha così una veste esterna rinnovata che può essere mantenuta anche per successive destinazioni d'uso.

Gli edifici del quartiere, risalenti all'edilizia popolare, si prestano per interventi di arte urbana, vista anche la necessità di riqualificazione e recupero delle superfici. Le tappe sono state dislocate nel cuore del quartiere di Santa Croce e lungo l'asse ferroviario e stradale che unisce le stazioni di Reggio Emilia tra piazzale Marconi e la Mediopadana AV, in modo tale che potrà beneficiare del tour anche chi fruisce dei mezzi di trasporto su quest'asse tanto strategico per Reggio Emilia.

Il processo di produzione prevede tre momenti: la raccolta di storie, esperienze e situazioni nei quartieri di Santa Croce e Mancasale; la creazione dei murales, dei minifilm in stop-motion e dei cortometraggi; il lancio online e l'evento di presentazione della app. Il contenuto e la creazione dei murales, per ogni tappa, viene discusso e deciso con chi vive il quartiere, attraverso la raccolta di storie condotta da gruppi di giovani, coordinati dagli artisti del Collettivo Fx, nato dal potere della collaborazione tra street-artist di Reggio Emilia non per creare opere d'arte, ma piuttosto per penetrare la realtà, per fare accadere qualcosa che possa incidere sulle relazioni sociali.

**DAMIANO RAZZOLI**

**MultiWalks Reggio Emilia, Fondazione Mondinsieme del Comune di Reggio Emilia, [damiano.razzoli@mondinsieme.org](mailto:damiano.razzoli@mondinsieme.org)**

## Performing Media per l'Urban Experience. La via ludico-partecipativa alla cittadinanza educativa

Sta cambiando qualcosa di fondante: il nostro modo di percepire il mondo, l'idea di spazio e di tempo. E' vero o no che il web si sta rivelando il nuovo spazio pubblico? La domanda inevitabile da porci di conseguenza deve essere: in che termini stabilire la relazione tra queste reti immateriali e il territorio?

E' in questo quadro che s'inserisce la necessità di progettare format ludico-partecipativi per creare anche nel web le condizioni per attuare dinamiche di cittadinanza attiva in via direttamente proporzionale all'interazione tra reti e territorio. Questo approccio può diventare un'opportunità per coniugare il principio basilare del sistema educativo, quello di formare cittadini, con la pratica culturale nel nuovo spazio pubblico che sta emergendo, quello del web.

### ■ Tra web e territorio

"Capitale e lavoro sono state le variabili centrali nella società industriale, così informazione e conoscenza saranno quelle cruciali nella società postindustriale". Era il 1973 quando Daniel Bell, allora docente di sociologia ad Harvard, pubblicava *The Coming of Post-Industrial Society* in cui si formulava per la prima volta il concetto di Società dell'Informazione che arriva a sostituire quella industriale.

Una decina di anni dopo, sono emersi movimenti per il Free Software e per il Software Open Source (SOS) che si opponevano alle modalità restrittive di commercializzazione e di diffusione dei programmi. Da quel momento il software libero si è sempre più diffuso e migliorato, principalmente grazie a internet. Da quando è possibile diffondere con facilità software e codici sorgente, praticamente a costo zero, la diffusione di un programma è divenuta naturale, così come modificare programmi per adattarli alle necessità.

I meccanismi Open Source non sono però da considerarsi un'esclusiva del mondo dell'informatica. Dagli anni Settanta ad oggi assistiamo all'influenza di tali fenomeni in ambito urbanistico, tanto da poter individuare una corrente di "urbanistica P2P – Peer to peer" che si propone di dare la possibilità a chiunque di progettare e costruire il proprio ambiente, con l'utilizzo di tecniche e informazioni liberamente condivise.

Nell'attuale panorama globale che si sta sempre più convertendo alla "filosofia Open", dall'economia alla politica (emblematici, in tal senso, i piani per l'Open Government), è in atto una competizione tra le città che iniziano a reclamare il primato di "prima città Open Source".

Le sfide della città dell'informazione risiedono, innanzitutto, nel suo avvicinamento alla scienza e alla tecnologia contemporanee. La città è il più grande artefatto creato dall'umanità quale sistema di accelerazione delle proprie capacità produttive e grazie alla sua natura cosmopolita, costituisce l'habitat dove si verificano da sempre innovazione e progresso. Le città da luoghi attrattori di forza lavoro industriale dovranno diventare ambienti in cui moltiplicare e qualificare nuove forme di sperimentazione: le economie della conoscenza, le nuove identità multiculturali e le culture dell'innovazione. Di conseguenza, quell'urbanistica basata sul consumo di suolo e la sottrazione di qualità ambientale deve riconfigurarsi verso strategie sostenibili e resilienti di rigenerazione urbana.

La cultura open source è emblematica in questo senso. Le città saranno in grado di esprimere una tensione generativa, intesa come concetto ampio che va ben oltre i sistemi linux, emblematica per identificare una cultura che dovrà essere condivisa e che concepisca il prodotto culturale in quanto bene comune.

Si tratta di mettere in relazione l'azione nello spazio pubblico attraverso la potenzialità performativa

dei nuovi media interattivi e mobili.

In questo modo si può attivare una nuova rete del valore, così intesa perché si delinea uno scenario in cui gli utenti producono senso, informazioni e comportamenti creativi.

Il modello di città Open Source può riuscire a declinare tali fattori in una nuova sensibilità auto-organizzativa che a partire dal principio "glocal" potrà dare forma a quella mutazione antropologica che sottende il nuovo paradigma delle reti come opportunità di creatività connettiva.

La progettualità di Urban Experience si basa sulla pratica di performing media<sup>1</sup> che usa smartphone e mappe interattive, esplicitando le potenzialità di storytelling del web integrate con eventi ludico-partecipativi<sup>2</sup> di azione nel territorio.

Emblematico in tal senso è stato *Teatri della Memoria*<sup>3</sup>, un progetto che coniuga le memorie orali con i linguaggi multimediali per sollecitare un'esperienza di esplorazione del territorio di Roma Nord, a Balduina, Monte Mario e Ottavia, svolto nel gennaio 2013. Attraverso una mappa web i più giovani (dai bambini delle elementari ai ragazzi dei licei) hanno seguito, in una serie di passeggiate definite walk show, i percorsi narrati dai più anziani (rilevati via smartphone e ascoltabili via radio) promuovendo scambio inter-generazionale per un teatro della memoria che di fatto ha attuato un "apprendimento dappertutto", esplorando il territorio e attivando una forma inedita di cittadinanza educativa.

I walk show (passeggiate radio e web assistite) hanno così rilevato il *genius loci* narrato da chi vi ha tracciato esperienza perché sia ascoltato ed esplorato, come nei percorsi, mappati in un geoblog<sup>4</sup> tra le "memorie rurali" dell'Agro Romano a Casal del Marmo o nel parco dell'ex-manicomio del S.Maria della Pietà, ascoltando gli "alberi parlanti"<sup>5</sup>. Il geoblogging (inaugurato per le Olimpiadi "Torino 2006", progettato quando goglemaps non c'era ancora) è un format che ha coniato un concetto: "scrivere storie sulle geografie". Una pratica che dà ulteriore forma ai flussi urbani al tempo del web 2.0, coniugando politica e poetica delle reti<sup>6</sup>.

Una soluzione funzionale al geoblogging, in termini d'interaction design, sono i mobtag (detti anche qr-code), particolari codici grafici che trasmettono link attivi agli smartphone.

Uno dei primi utilizzi dei mobtag è stato a Torino nel gennaio 2007, nell'ambito delle Universiadi e in relazione con la Giornata della Memoria,



Flyer del progetto "Teatri della Memoria"

per un happening nomade promosso con Acmos che dall'Università è giunto alla Stazione di Porta Nuova dove era in partenza un treno per Auschwitz con gli studenti delle scuole piemontesi. Lungo il percorso si transitava presso alcuni luoghi dove erano stati vissuti capitoli cruciali della storia dell'antifascismo e in prossimità di questi, attraverso i mobtag si linkava alle pagine web del geoblog *Mappa Emozionale dei Luoghi della Memoria Antifascista*<sup>7</sup> a Torino.

Quella piattaforma (sviluppata dal PerformingMediaLab che ha sede a Torino in un bene confiscato alle mafie) ha trovato molti altri sviluppi in diversi contesti, tra cui quella delle *Microstorie di Corviale*<sup>8</sup> che ha visto i bambini delle elementari esplorare quel condominio lungo un chilometro e viene modellizzata nei format formativi degli Experience Lab: il performing media per l'innovazione territoriale, sociale ed educativa<sup>9</sup>.

#### ■ Città desideranti e desiderate

La città moderna è frutto della messa a punto di complesse operazioni di «regolarizzazione» e «igienizzazione», non solo del tessuto urbano, ma anche e soprattutto dei comportamenti urbani nelle città del diciannovesimo secolo. È allora che si afferma il tipo di spazio "prescrittivo" in cui ancora viviamo. Il cammino verso una città Open ci impone di ridefinire tali prescrizioni attraverso atti di riscrittura critica del sistema urbano nel suo complesso, pratiche precise e collaudate come la realizzazione di mappe interattive e in particolare il geoblogging; progetti crossmediali per lo storytel-

1 *Performing Media. La nuova spettacolarità della comunicazione interattiva e mobile* (Novecentolibri, 2004)

2 *Imparare giocando* (Bollati Boringhieri, 2000)

3 [http://www.urbanexperience.it/wp-content/uploads/2013/03/FLYER-aprile-teatri\\_della\\_memoria.png](http://www.urbanexperience.it/wp-content/uploads/2013/03/FLYER-aprile-teatri_della_memoria.png)

4 <http://www.geoblog.it/romaXIX/>

5 <http://www.urbanexperience.it/cooltour/>

6 *Performing Media 1.1 Politica e poetica delle reti* (Memori, 2006)

7 <http://memoria.acmos.net/>

8 <http://www.geoblog.it/arvalia/>

9 <http://www.urbanexperience.it/groups/experience-lab/forum/topic/un-progetto-di-formazione-e-azione-multimediale-ludico-partecipativa/>



Foto progetto "Microstorie Corviale"

ling delle comunità; realtà aumentate che rivelino uno sguardo ulteriore degli scenari architettonici, tra passato e futuro.

Il nuovo spazio pubblico da esprimere nel web è uno spazio ibrido, in una costante dialettica tra bit e atomi, che s'invera nella nuova condizione sociale della comunicazione interattiva, impostata nel raggio d'azione tra il web e il territorio in cui si agisce. Si tratta di comprendere quali sono i possibili scenari per un futuro sostenibile e cioè in che modo i nuovi media possono ridisegnare una sfera pubblica inclusiva e capace di generare nuove forme di socialità.

Ci interroghiamo su quanto le città possano essere sensibilmente modificate e migliorate grazie all'apporto creativo e collaborativo dei propri abitanti. A tale proposito Elio Vittorini in *Città del mondo* si pone un quesito quanto mai attuale e pertinente: «sono le città belle a rendere belli i cittadini o viceversa?».

Si tratta di come inventare nuove forme d'uso sociale e creativo delle reti, creando relazioni tra web e territorio con le azioni di performing media per l'urban experience. Una delle parole chiave per cogliere queste potenzialità è *smart city* su cui si stanno concentrando molte attenzioni, sulla base di un indirizzo dell'Unione Europea che ha messo in campo diversi miliardi per lo sviluppo di città intelligenti in cui armonizzare sostenibilità energetica, mobilità e partecipazione attiva dei cittadini. La partecipazione alla cosa pubblica, sollecitata dal web 2.0, può articolarsi in modo sempre più chiaro e funzionale, a tal punto da determinare un nuovo fattore da mettere a valore in un contesto urbano e culturale. Una città, una comunità, può rivelarsi più ricca, più intelligente, in via direttamente proporzionale alle dinamiche partecipative che ne condizionano l'indirizzo. Oltre il dato di *smart city* rivolto più agli aspetti infrastrutturali, il modo per declinare meglio questa potenzialità è quello di *smart community*. Con ciò s'intende una politica capace di elevare il livello di qualità della vita dei cittadini, favorendo sia la partecipazione

sia l'auto-organizzazione, promuovendo il senso di responsabilità e di coesione sociale.

In questo modo si può attivare una nuova rete del valore, così intesa perché delinea uno scenario in cui gli utenti producono senso attraverso l'uso consapevole dei social media, non solo informazioni ma comportamenti creativi. Già Jeremy Rifkin nei primi anni Duemila parlava del passaggio dall'homo faber della società industriale all'homo ludens, agile nel selezionare le informazioni per tradurle in valore.

Si produce un valore che nella Società dell'Informazione diventa un dato cardine della nuova economia della conoscenza e della innovazione sociale, così come la produzione di un elettrodomestico lo è stato nella Società Industriale.

Una prima conseguenza di questo nuovo modo di concepire la città, sta nell'incoraggiare la richiesta di una maggiore quantità di spazi pubblici nell'ambiente urbano. L'urbanistica nel XX secolo ha deliberatamente eliminato gli spazi comuni e condivisi, dato che gli spazi aperti, che circondano gli isolati edifici modernisti, tendono a essere amorfi, ostili e perciò non fruibili.

L'urbanistica Open Source e le logiche connesse del P2P – Peer to Peer tendono ad invertire tale tendenza poiché la libera partecipazione cambia il modo stesso di attuazione dell'urbanistica, rendendola una modalità informale progressivamente migliorabile, per cui ai cittadini è consentito di interagire con - e quindi proporre - continui cambiamenti nella struttura della loro città attraverso azioni informali di *hacking*, ovvero modificazione del codice identitario del sistema urbano. E' necessaria perciò la predisposizione di un'infrastruttura civica atta a facilitare processi partecipativi e collaborativi, per attivare un sistema di *network thinking* basato su una creatività sociale diffusa.

La questione della creatività non riguarda solo l'espressione artistica dei linguaggi ma la capacità di ambientarsi in nuovi contesti, come oggi è quello del web, il nuovo spazio pubblico. Un ambiente da antropizzare in via direttamente proporzionale



al nostro desiderio di mondo possibile, inventando nuovi modi di comunicare con (a differenza del "comunicare a"), re-imparando a condividere la conoscenza e a renderla funzionale alla progettazione di futuro. A partire dalla riqualificazione del nostro territorio, instradando i nostri migliori processi produttivi (dal manifatturiero a quelli del trasferimento tecnologico) per la riattivazione non solo del PIL ma anche dell FIL (Felicità Interna Lorda).

In questo senso la linea di ricerca-azione sull'urban experience sottende una esperienza attiva della città in quanto spazio pubblico da progettare e reinventare attraverso il suo uso creativo e partecipativo. Un dato che va oltre il dato turistico e del generico consumo culturale di musei e spettacoli. Diverse sono state le azioni che hanno visto quel sentiment reinterpretato in progetti di Urban Experience che armonizzano le tradizioni – attraverso la messa in scena della memoria del territorio – con l'innovazione della multimedialità e del social networking per contribuire a fare di uno stato d'animo un modello di sviluppo, attraverso il valore d'uso creativo della Città. Interventi situazionisti che hanno spiazzato l'ordinarietà dello sguardo urbano, lungo un flusso orientato verso periferie che possono realmente qualificarsi come teatri di innovazione territoriale.

#### ■ Geografia e ubiquità: everywhere

Le reti, sia il web sia la telefonia mobile, stanno cambiando la cognizione di spazio-tempo. Non è metafisica è vita quotidiana. "Quando sei?". E' una domanda che spesso si pone, per sapere quando l'altro sarà connesso, sul cellulare o su sulle piattaforme di instant messaging o nei vari social network. Qualche anno fa, Maurizio Ferraris nel suo libro "Dove sei? Ontologia del telefonino" (Bompiani, 2005), parafrasò il titolo di un importante saggio di Heidegger, così: "Essere e Campo". Ovvero: ci sono quando sono connesso, o perlomeno quando ho la possibilità di farlo, quando c'è "campo".

Una volta si parlava esclusivamente di desktop ("scrivania"), seduti davanti a computer nei propri studi, uffici, redazioni. Certo, ancora oggi, ma sempre meno. Si è sempre più connessi in piedi, in giro, con i propri smart-phone. La parola per definire questo nuovo approccio è ubiquitous computing. Si è ubiqui attraverso connessioni al web che amplificano il nostro potenziale comunicativo.

Un fenomeno che acquista sempre più valore attraverso le condizioni ulteriori del cloud computing (l'utilizzo di risorse software tratte dalla rete) e l'internet of things (l'interconnessione di oggetti e servizi per via telematica). Nuove complessità, senza dubbio, che stanno però creando nuove condizioni sociali che è opportuno interpretare. Il termine ubiquitous computing è stato coniato nel 1988 da Mark Weiser, ingegnere capo del PARC-Centro di Ricerca di Palo Alto della Xerox. E' a

partire da questo concetto che è nato per gioco everywhere, nato dal mix di everywhere ("ovunque") con il suffisso -ware, correntemente usato in termini come hardware o software. Sempre più siamo abituati a percorrere territori che ormai si connotano attraverso nuovi coefficienti di urbanizzazione: la copertura delle reti.

Inscrivere l'uso delle reti nell'azione attraverso il territorio, di cui il turismo solo una delle forme d'impresa, una delle prerogative dell'ambito di ricerca sul *performing media*: una parola nuova per cose nuove. Sottende quella creatività sociale capace d'interpretare l'uso delle reti e dei nuovi media interattivi.

Trattare d'innovazione comporta questo: iniziare a sperimentare pratiche neanche pensabili fino a poco tempo fa. Fenomeni come gli User Generated Content, il Crowdsourcing, il Performing Media, il web 2.0 nel suo complesso, abilitano una partecipazione attiva in grado di creare una nuova Rete del Valore, molto diversa da quella Catena del Valore basata sul modello industriale, meccanico e lineare proprio del sistema fordista.

#### ■ La città open e trasparente

La soluzione dei problemi della città del XXI secolo non verrà da singole risposte, ma piuttosto da prospettive pluralistiche, a rete e gradualità. E' fuorviante considerare le tecnologie intelligenti (tecnologie mobili, Big Data, Internet of things, sensori, data visualization, prototipazione 3D rapida, piattaforme di cloud computing, piattaforme Open Data) come una soluzione all'attuale periodo di transizione che stiamo attraversando; esse costituiscono una crisi da indagare per giungere ad un modello di città superiore che sappia mettere a sistema ciò che c'è con ciò che verrà. Il futuro è una condizione abilitante che sta a noi stabilire. La citazione dello scrittore canadese William Gibson: "il futuro è già qui. E' solo mal distribuito" rende chiara l'idea dell'evoluzione umana associata alle diverse opportunità, come quelle offerte dalle tecnologie digitali e del web in particolare, che troppo spesso vengono inibite da chi ha interesse a frenare l'innovazione.

La considerazione quadro è che nel mondo delle telecomunicazioni circola una ricchezza basata sulla trasmissione quantitativa dei dati ma quel valore potrebbe espandersi se si combinasse anche con l'aspetto qualitativo che la produzione d'informazione associata all'esperienza diretta dell'agire può determinare.

E' qui l'aspetto più interessante su cui interrogarsi, di che qualità si tratta? E' nella creazione di contenuti da parte degli utenti che agiscono nel territorio, promuovendo nuove forme di partecipazione e auto-organizzazione attraverso le reti e quelle mobili in particolare. La separazione tra i mondi dell'iniziativa culturale e sociale e quelli delle tecnologie è tanto netta quanto ormai inaccettabile. Non è più il tempo per continuare a fare le cose di

sempre. Va trovato il modo per combinare tra loro questi ambiti, per far muovere le nuove opportunità di ciò che si può definire cultura dell'innovazione.

L'innovazione sociale è, in questa fase di radicale transizione, il miglior processo sperimentale attraverso cui è possibile individuare altri modelli di gestione del bene comune, diversi da quelli già consolidati.

La città open e trasparente è quella che libera le risorse informative che sono di fatto un bene comune. Il concetto che sta alla base di questa evoluzione della governance della pubblica amministrazione è Open Data per cui il dato informativo di pubblico dominio possa essere utilizzato, riusato e ridistribuito, secondo i principi della condivisione e della cooperazione che ne amplifica il valore di bene comune. E' un segnale forte di emancipazione culturale che riconosce nella filosofia dell'open source il concetto cardine e abilitante.

Questa azione riduce la distanza fra i cittadini e l'amministrazione pubblica, mettendo al primo posto il tema della trasparenza, a cui segue un consistente risparmio di fondi pubblici e, soprattutto un nuovo slancio economico indotto dalle opportunità di utilizzo dei dati da parte delle aziende, attraverso l'uso intelligente dell'open source, dei social media e del cloud computing.

Tuttavia per esserci un'effettiva apertura, essa deve essere garantita per tutti, e sappiamo benissimo quanto ancora ci sia da lavorare per ridurre il divario di alfabetizzazione digitale. L'apertura va coltivata, come la democrazia, attraverso un processo continuo che richiede una corretta gestione dei processi e soprattutto una crescita generalizzata delle nostre prospettive culturali.

#### **CARLO INFANTE**

**Docente freelance di Performing Media e Managing director di Urban Experience, [carlo@performingmedia.org](mailto:carlo@performingmedia.org)**

#### **SAVERIO MASSARO**

**Laureato Progettazione Architettonica e Urbana presso Università La Sapienza di Roma, Performing media maker di Urban Experience, [xavy10@gmail.com](mailto:xavy10@gmail.com)**

## **Il suono dello spazio pubblico: camminare e ascoltare per rivivere la città**

La presenza costante e imperante della tecnologia, la definizione e lo sviluppo del concetto della smart city hanno influito e mutato il rapporto dell'individuo con la città che abita. Questo rapporto non può essere definito secondo i canoni tradizionali ma deve essere ritrovato e ricostruito con gli strumenti attuali. Per questo cominciano a svilupparsi pratiche e azioni che tramite risorse e materiali digitali riprogettano e ristabiliscono le relazioni tra le persone e il loro ambiente giocando su tre fattori principali: il suono, le storie e la camminata. Un esempio, che farà da filo conduttore nel saggio, è quello di Missorts, un immersive soundwork pensato da Tony White e Situations per il quartiere di Redcliffe a Bristol. Si vedrà come l'ascolto, la passeggiata e la narrazione siano in grado di modificare l'approccio alla città, diffondendo un'idea di spazio pubblico che non abbia solo connotati fisici ma anche come spazio da percepire, vivere e comprendere.





La diffusione e lo sviluppo della tecnologia, la creazione di applicazioni e free software, sono fattori che hanno modificato radicalmente la concezione e la percezione dell'ambiente circostante, permettendo la costruzione di un territorio individuale portatile e modificando di conseguenza anche la spazialità corporea. Per questo pensare e progettare a pratiche che interagiscano con la città tramite free software intervenendo in quella sfera intangibile delle relazioni diventa, giorno dopo giorno, una necessità. Si assiste allora alla realizzazione di tentativi e di interventi che mescolano conoscenze a livello urbanistico, sociale, artistico e che sono volti a ristabilire un nuovo rapporto tra gli abitanti e la loro dimensione urbana. Sono ricerche che ripensano criticamente ai luoghi e che fanno della tecnologia, del suono, dei racconti e della passeggiata le loro parole chiave. Esse vengono sperimentate per identificare un nuovo modo per poter vivere la città, camminando ascoltando e usando strumenti quotidiani come il telefonino.

Un esempio che riflette le tendenze sopra descritte mescolandole alla tradizione dell'arte pubblica e della sound art è *Missorts*. *Missorts* è un 'immersivo soundwork' ascoltabile grazie a un'applicazione scaricabile gratuitamente da Internet nel proprio *Smartphone*. Questo *soundwork* che combina musica e parole, grazie al GPS si attiva automaticamente nel momento in cui si passa per una ben determinata area di Bristol: il quartiere di Redcliffe. *Missorts* è stato pensato dallo scrittore Tony

White e promosso da Situations<sup>1</sup>, una *public art commission agency* con sede nella cittadina inglese, in collaborazione con il Bristol City Council<sup>2</sup>. È un progetto nuovo, capace di suscitare numerosi questioni sul rapporto tra arte, tecnologia, città e spazio pubblico. L'applicazione una volta scaricata fornisce una mappa virtuale la quale segnala le coordinate dell'area, quali sono i punti (segnati nella mappa che compare nello *smartphone* con una M) dove sostare per poter ascoltare sia le dieci storie appositamente scritte (in seguito a un workshop con lo scrittore Tony White) e sia la musica composta da Jamie Telford, *Portwall Prelude*

1 Situations è una *commission agency* con sede a Bristol, fondata nel 2002 da Claire Doherty che sostiene, commissiona e promuove progetti di *public art* nel contesto inglese e internazionale. Maggiori informazioni visitare il sito <http://www.situations.org.uk/> (ultimo accesso 24/04/2013).

2 Con lo scopo di creare una "città culturale" il comune ha istituito un programma chiamato *Bristol Legible City*, approvato sempre alla fine degli anni '90, ed è un "unique concept to improve people's understanding and experience of the city through the implementation of identity, information and transportation projects" che cerca di connettere le persone, trasformando Bristol in una città capace di competere con le altre europee e che tenta di "making the city easy to get around, promoting integrated and seamless journeys, encouraging discovery, living reassurance". Molti progetti artistici sono stati, sono e saranno parte di questo programma, un lungo percorso che mira prevalentemente a far vivere nel modo migliore la città aumentando la conoscenza. Ulteriori informazioni sono disponibili su <http://www.bristollegiblecity.info/overview.html>, (ultimo accesso in data 23/04/2013).

(2012) commissionata e suonata per l'organo di St. Mary, la chiesa del quartiere. Inoltre, nel sito dove si trova l'applicazione, è possibile scaricare, sempre gratuitamente, un breve romanzo pubblicato da Tony White per accompagnare questo *soundwork*. Redcliffe è un'area particolare della città, un luogo di passaggio, vissuto prevalentemente da lavoratori e da pendolari che quotidianamente passano per la stazione dei treni di Bristol Temple Meads. Inizialmente fu difficile concepire un'opera adatta per questa zona, perché è un'area vissuta prevalentemente in giornata. Un'opera tradizionale di arte pubblica non era adatta a Redcliffe. Si decise allora di lavorare sull'effimero del suono, del racconto e *Missorts* ne è stato il risultato. Ci si è basati sul racconto perché proprio in quella parte della città nacque Thomas Chatterton, un poeta e scrittore inglese, che per la sua vita breve e tormentata diventò l'emblema del genio romantico. Così l'idea di un lavoro effimero che potesse influire e non disturbare il camminare e il passaggio quotidiano si è rivelata come la soluzione migliore. Si è cominciato a lavorare sulla capacità delle storie e delle narrazioni di creare relazioni con i luoghi, di creare spazi e senso di appartenenza. Lo si è fatto inoltre attraverso nuovi strumenti come gli *smartphones* e le applicazioni ormai parte integrante del quotidiano. Avvalendosi delle possibilità che la tecnologia ha sviluppato e le capacità del suono di poter creare sensazioni ed emozioni si è svolto questo progetto che allarga i confini della definizione di arte pubblica e non solo. Ciò che viene messo in discussione è anche il significato di spazio pubblico e della sua percezione, di intervento urbano, di rigenerazione e di coinvolgimento attivo. Con la tecnologia, la quale ha assunto un grandissimo peso nella vita quotidiana cambiandone radicalmente la percezione e il modo di relazionarsi a essa, si vengono a istituire nuovi spazi di condivisione, di dibattito. La modalità della rete e l'influenza di Internet hanno cambiato radicalmente i concetti di partecipazione, le definizioni di pubblico, di esperienza e di proprietà. Agire con i media e "parlare di essi, portarne in evidenza alcuni aspetti poco noti, è un altro modo per parlare dell'uomo e del nostro presente"<sup>3</sup>. Quindi usare la tecnologia diventa un modo per poter analizzare ed essere più vicini alla vita quotidiana di ogni persona.

Tornando a *Missorts* si comprende come in realtà sia un'opera permanente ma allo stesso tempo effimera in grado di intervenire efficacemente e ripensare criticamente i luoghi, valorizzandoli in maniera del tutto nuova. Cosa possiede di così particolare, capace di produrre un'azione diversa? Per prima cosa è il fattore *suono*, il quale è costituito dalle storie e dalla musica che vengono ascol-

tate individualmente dal fruitore. L'effetto prodotto ricorda il *soundscape*, ovvero il paesaggio sonoro il quale, fin dall'epoca futurista con Russolo per poi proseguire con Cage e molti altri, è stato un ambito di ricerca piuttosto rilevante. *Missorts* in parte riprende le sperimentazioni dell'artista canadese Janet Cardiff. La Cardiff fin dalla fine degli anni '90 ha analizzato la possibilità di unire il suono a dei percorsi per la città. I suoi lavori hanno indagato il rapporto tra la parola, il racconto, il suono, il rumore e l'attraversamento fisico dei luoghi, cercando di costruire uno spazio immaginario nel luogo del vissuto. Fra i tanti lavori è interessante citare *The missing voice* realizzato per Artangel a Londra nel 1999. Consisteva in un audio preparato per 40 minuti di camminata tra le strade della parte est della città ascoltabile tramite un lettore Cd che poteva essere preso in prestito alla Whitechapel Gallery. È la stessa Cardiff a raccontare la storia, mentre si cammina nel luogo nel quale avviene siamo invitati a seguirla anche se risulta difficile perché i testi e i suoni sono frammentati e si confondono. Come scrive la Bishop:

"are the simple aural tricks that heighten awareness of how dependent we are on sound for our experience of an environment, how it can signal atmosphere (the violinist and the church bells on Fashion St.), danger (the car that came so fast behind me on Wentworth St. wasn't actually there), and the presence of others"<sup>4</sup>

può essere valido anche per *Missorts*, e ancora: "observations in your ears, you feel invisible, part of another London that the rest of the population can't see. This intense detachment from the environment is an exquisite sensation: the everyday city unfurling before you with the purposeness of a film, in which random passers-by unwittingly become suspects or star performers in your own cinematic masterpiece. For this experience alone it is an exceptional work, mingling art with the environment in a small but dramatic fashion"<sup>5</sup>

La Cardiff in qualche modo segna un punto di svolta nell'uso prima della tecnologia con il walkman e il lettore Cd per la creazione di paesaggi, sculture effimere sonore che trovano la loro specificità nei percorsi urbani. Queste tipologie di approccio costituiscono certamente un antecedente di *Missorts* e di molti altri esempi diffusi nella nostra realtà. In particolare le opere della Cardiff aiutano a far comprendere come determinati strumenti siano fondamentali per la costruzione di una nuova situazione percettiva e come anche gli artisti abbiano iniziato a trasformare lo spazio pubblico semplicemente attraversandolo con il suono e con i racconti, eliminando in questo modo la soglia tra pubblico (lo spazio) e privato (l'esperienza intima del suono). I suoi lavori ci dimostrano come "l'a-

3 D. Quaranta, *L'arte e i nuovi media nell'arte post mediale*, in *L'arte del XX secolo, 20 tendenze della contemporaneità*, Skira, Milano 2010, p. 368.

4 C. Bishop, *Missing Voice*, <http://www.ubu.com/sound/car-diff.html> (ultimo accesso 05/09/2013)

5 *Ibid.*



scolto possa modificare radicalmente quello che il nostro corpo attraversa con gli occhi”<sup>6</sup>. In secondo luogo c’è l’atto del camminare. Le storie di *Missorts* possono essere ascoltate in un’area precisa del quartiere, la quale non essendo troppo ristretta consente di potersi muovere e contemporaneamente avere un passaggio tra storie e musica e vari intermezzi che regalano uno spaesamento dentro allo stesso percorso. Che significato assume la passeggiata? Camminare è una vera e propria forma d’arte e lo si ritrova nelle pratiche di svariati artisti, dai dadaisti alle grandi personalità della *Land Art*. Questi artisti hanno fatto delle esplorazioni a piedi parte fondamentale e necessaria di molti loro lavori, riconoscendo in questa azione un atto essenziale per esperire un luogo specifico al di là dell’approccio puramente visivo. Camminare è sempre stato un modo diverso per relazionarsi al mondo esterno, un gesto simbolico che aiutava a comprendere l’ambiente e il paesaggio che ci circondava. Spostarsi a piedi viene anche letta come un’azione capace di instaurare un rapporto tra il luogo di partenza e il non luogo che si viene a creare nel momento del passaggio. Inoltre “camminare significa essere privi di luogo. È il processo indefinito dell’essere assenti e in cerca di uno spazio proprio”<sup>7</sup>. Per De Certeau il camminare è simile all’atto di parlare, ne esiste una retorica perché “l’arte di elaborare frasi ha come equivalente un’arte di inventare percorsi”<sup>8</sup> e ancora “l’atto di camminare è, per il sistema urbano, ciò che la parola è rispetto al linguaggio”<sup>9</sup>. La passeggiata con le sue svolte, le digressioni e le pause è simile al linguaggio; con il camminare si fa fatica fisica, nascono esperienze mentali inattese, il paesaggio viene assunto e non contemplato. Camminando viene privilegiato l’aspetto fenomenologico dell’esperienza del corpo nello spazio attraverso lo spazio, è un modo per vivere le pratiche estetiche tramite il corpo e non gli occhi. In base a questi presupposti l’azione fisica dell’attraversamento urbano diventa un processo di appropriazione del luogo, è un’esperienza spaziale, ha valore pragmatico di movimento, è un fenomeno che si produce nella realtà. Passeggiare allora si rivela come la possibilità di ritornare al luogo, in particolare nel luogo della città che si era perso a causa di quei cambiamenti troppo repentini che hanno disorientato i cittadini. Il camminare “celebra l’esperienza frammentaria del vivere quotidiano riconnettendo territori sconnessi proprio attraversandoli”<sup>10</sup>.

6 V. Gravano, *Paesaggi attivi, Saggio contro la contemplazione, l’arte contemporanea e il paesaggio metropolitano*, Costa & Nolan, Milano 2008, p. 134.

7 M. De Certeau, *L’invenzione del quotidiano*, Edizioni Lavoro, Roma 2005, p. 158-

8 *Ibid.* p. 154.

9 A. Detheridge, *Scultori della Speranza, l’arte nel contesto*

della globalizzazione, Einaudi Torino 2012, p. 192.

10 *Ibid.*, p. 193.

Infine c’è la narrazione. I racconti, le storie di persone e luoghi risultano fondamentali per questo genere di applicazioni. Grazie a loro l’esperienza che si viene a creare è quella che De Certeau definisce come la “costituzione di un memorabile”. Le narrazioni sono fondatrici di spazi, aiutano a non regredire verso l’esperienza assopita del quotidiano creando un campo che autorizza la realizzazione di nuove pratiche e relazioni sociali. I racconti servono a creare ricordi e i ricordi rendono legati a quel determinato luogo creando e istituendo uno spirito del quartiere perché in realtà “i luoghi sono storie frammentarie e ripiegate, passati sottratti alla leggibilità da parte di altri, tempi accumulati che possono dispiegarsi ma sono là piuttosto come racconti in attesa e restano allo stato di scarti”<sup>11</sup>. Se si sommano i fattori sopra elencati, il camminare, le storie e il suono si comprendono come ciò che risulta sia un’esperienza unica, che mentre la si vive può far perdere il controllo e la quotidianità di quello che si stava facendo. Ascoltando le storie e la musica si ha quasi la sensazione di comprendere i pensieri che scaturiscono quando si è per la città. La sensazione ha del surreale, ti disorienta all’interno di una città già disorientata e questo individualismo confuso è riflesso di un approccio di vedere dei mass media, c’è una dicotomia tra quello che senti e immagini a quello che realmente percepisci. Si viene a creare un’altra realtà temporanea, un’esperienza intima attraverso i suoni anche se ti aliena dal mondo. Infine diventa quasi un piacere ascoltare chi sta raccontando, in modo che si perde coscienza della solita passeggiata. Si viene a decodificare quella parte della città a livello del suono rendendo l’ascoltatore più consapevole di quello che lo circonda. Infatti questo genere di applicazioni nascono con l’intento di far sperimentare la città in modo nuovo e diverso. La mappa alternativa (qui interattiva), la camminata e la costituzione di una nuova geografia ci rimandano a un’altra concezione di passeggiata, quella dei Situazionisti e alle loro *dérives* che infatti venivano considerate come:

“mode de comportement experimental lié aux conditions de la société urbaine: technique du passage hâtif à travers des ambiances varies. Se dit aussi, plus particulièrement, pour désigner la durée d’un exercice continu de cette expérience”<sup>12</sup>.

Le *dérives* sono passeggiate libere senza un itinerario fisso, in una dimensione del tutto nuova dell’ambiente psicogeografico. Come scrive la Bandini a proposito della *dérive* “le persone che vogliono praticarla devono, per tutta la sua durata, rinunciare alle loro normali attività per concedersi completamente alle sollecitazioni dell’ambiente e dei corrispondenti incontri”<sup>13</sup>. Quindi la *dérive* è

11 M. De Certeau, *L’invenzione del quotidiano...op. cit.*, p. 165.

12 *Définitions*, in *Internationale Situationniste* 1 giugno 1958.

13 M. Bandini, *L’estetico e il politico: da Cobra all’internazio-*

una vera e propria esplorazione che poteva andare dal singolo isolato all'intera città. Attraverso queste passeggiate di ore e ore la città diventava una foresta avventurosa e dove le azioni si concretizzano in un "attraversamento incondizionato"<sup>14</sup> e una "mappatura esistenziale del luogo, realizzata attraverso l'esperienza che, in quanto soggettiva e mutabile, non può che produrre mappe indisegnabili e labili."<sup>15</sup>

Così *Missorts* e questo genere di applicazioni possono essere considerate come moderne *dérives*, è un nuovo tipo di approccio e di appropriazione della città, una trasformazione della quotidianità in un'esperienza diversa. Secondo Leo Hollis, queste nuove tipologie interattive trasformano la città in una vera e propria tela perché "guided by the sounds the city became a canvas for an alternative experience"<sup>16</sup>. C'è una nuova concezione del mappare e il risultato è che chi possiede queste apparecchiature, chi ha le informazioni virtuali della città sviluppa nuovi modi di accesso e nuovi modi per riscoprirli e non solo, infatti:

"comments on our need for relationships that become increasingly difficult to maintain because of moving or travel. We become disconnected from our relationships and yearn to make contact. And so this piece, slightly intimate but removed, provides a sense of connection that goes beyond a sense of time and focuses attention on the immediate experience"<sup>17</sup>.

Sebbene possano sussistere alcuni dubbi sulla tipologia di esperienza, che rimane individuale con poca condivisione e sul fatto che non tutti possiedano gli strumenti per poter usufruire dell'applicazione<sup>18</sup>, *Missorts* si presenta come un intervento estremamente efficace. Opere di questo genere fanno riflettere su alcune tematiche fondamentali per poter comprendere l'intervento artistico e rigenerativo nello spazio pubblico. Sono lavori in grado di stabilire una relazione con il luogo attraverso il suono e i racconti, attraverso la sfera emozionale che viene sollecitata dalle storie e dall'atmosfera particolare che di conseguenza si viene a creare. Per prima cosa si partecipa emotivamente al luogo, instaurando un rapporto che esula dalla semplice impressione quotidiana, cominciando a stabilire un senso di appartenenza. Inoltre ciò che viene ricostruito è un rituale che si rinnovava quotidianamente, quello del passaggio

e dell'incontro con il luogo e della consapevolezza di trovare qualcosa di conosciuto in quell'area. Sebbene siano opere prive di fisicità e per questo non modificano visibilmente lo spazio in questione sono allo stesso tempo capaci di intervenire in quella sfera invisibile costituita da rapporti, relazioni, incontri e connessioni, quella parte intangibile che viene comunque denominata come 'pubblica'. Ciò che si modifica è il modo stesso di pensare allo spazio, di viverlo modificando di conseguenza anche la sua visione. Quindi il cambiamento e la riqualificazione di quell'area non è più qualcosa di fisico che si può vedere, ma è un cambiamento che rimane legato alla soggettività delle persone che quotidianamente la attraversano. Cambiare percezione è anche cambiare visione e il cambio di visione produce un cambiamento fisico e strutturale importante. Riprogettare e 'rigenerare' uno spazio non può essere concepibile solamente nell'atto concreto, ma ciò che è necessario rigenerare e riprogettare sono le relazioni che le persone creano con quello spazio, con quel luogo. In questo modo si viene a ricreare a livello simbolico la zona, il quartiere e a livello più generale la città stessa, non identificandosi in un luogo preciso ma in un qualcosa che si percepisce 'comune' e lo si vive come tale.

**CAMILLA CROSTA**

#### ■ Bibliografia:

M. Bandini, *L'estetico e il politico: da Cobra all'internazionale situazionista 1948-1957*, Costa & Nolan, M.

Roma 1977

Biagioli, Janet Cardiff: *the missing voice, an audio walk in "Artfocus magazine"*, no.60 primavera 2000C. Bishop, *Missing Voice*, <http://www.ubu.com/sound/cardiff.html> (ultimo accesso 24/01/2013).

M. De Certeau, *L'invenzione del quotidiano*, Edizioni Lavoro, Roma 2005

A. Detheridge, *Scultori della Speranza*

V. Gravano, *Paesaggi attivi, Saggio contro la contemplazione, l'arte contemporanea e il paesaggio metropolitano*, Costa & Nolan, Milano 2008

L. Hollis, *A tale of the city, told by your phone*, in "New Statesman", gennaio 2013

D. Quaranta, *L'arte e i nuovi media nell'arte post mediale*, in *L'arte del XX secolo, 20 tendenze della contemporaneità*, Skira, Milano 2010

---

nale *situazionista 1948-1957*, Costa & Nolan, Roma 1977, p. 120.

14 V. Gravano, *Paesaggi attivi...op. cit.*, p. 53

15 *Ibid.*

16 L. Hollis, *A tale of the city, told by your phone*, in "New Statesman", gennaio 2013.

17 M. Biagioli, *Janet Cardiff: the missing voice, an audio walk in "Artfocus magazine"*, no.60 primavera 2000.

18 È da notare che per chi non avesse la possibilità di avere gli strumenti adatti nelle biblioteche di Bristol, in particolare quella comunale e quella del quartiere di Bedminster c'è l'opzione di poter prendere in prestito degli *smartphone* e poter esperire il lavoro.

## ITI Itinerari Turistici Industriali

Il progetto di seguito presentato vuole offrire degli spunti di riflessione su come ripensare agli spazi pubblici ed al loro significato, ed in particolare su come cogliere le occasioni fornite oggi dalle nuove tecnologie - ma anche dalla crisi - per costruire percorsi di crescita della conoscenza collettiva, di coesione sociale, di arricchimento del sapere, di riappropriazioni dei beni pubblici e magari anche di sviluppo economico

### ■ Gli Spazi Pubblici nella Teoria e nella Pratica Urbanistica

La concezione degli spazi pubblici che sta alla base delle riflessioni descritte a seguire, trova il suo fondamento nei risultati di una ricerca durata circa 5 anni libro (Timpanaro C., *Luoghi Pubblici e Pianificazione Democratica*, Ed.it, Firenze, 2007). Con questa ricerca si era partiti dallo scardinare i tradizionali paradigmi della disciplina urbanistica, dell'approccio tecnico, meristico e razionale, rivelatosi inadeguato a comprendere e fronteggiare le complesse questioni legate ai processi di trasformazione e sviluppo delle città e del territorio, le quali invece necessitano di un approccio olistico in grado di non separare le questioni.

Con una lente puntata sui luoghi pubblici, analizzando gli strumenti di conoscenza e di intervento della pianificazione contemporanea, si è poi compreso che detti luoghi hanno assunto valenze e significati diversi nel tempo, adattandosi alla cultura dominante dell'epoca: luoghi delle memorie, delle celebrazioni, delle 'sfilate' della borghesia, del bello e salubre, della autocelebrazione (Archistar). Ma se cercassimo di classificarli e definirli oggi, seguendo le rigide tassonomie moderne, scopriremmo che i luoghi pubblici sono previsti solo come categoria giuridica legata alla proprietà pubblica, in contrapposizione a quella privata. Che i piani regolatori, definendo zone separate a diverso valore di mercato e rispondendo a esigenze funzionali ed economiche, cancellano l'importanza dello spazio delle relazioni. E che questi luoghi sono stati e sono spesso luoghi delle esclusioni, che a secondo del potere forte del momento, hanno respinto classi, ceti e categorie di genere diverse (dall'agorà agli Champs Elysees, etc.).

Esplorando ruoli, significati e potenzialità dei luoghi pubblici e possibilità di azione dei pianificatori 'super partes' su di essi, è stato utilizzato un caso studio (un quartiere di Catania segnato dallo stigma della mafia) come schema concettuale, per giungere alla necessità di prestare attenzione non (solamente) agli spazi pubblici basati sulla divisione legale pubblico-privato, su un sapere tecnico che dimentica le funzioni di socialità, bensì a quelli "collettivi" legati al sistema di percezione, al senso di appartenenza ed ai diversi livelli di affettività. Convinti tra l'altro che all'interno di una periferia, in quei quartieri in crisi che maggiormente stanno pagando gli errori della pianificazione moderna, si possano esplorare le nuove frontiere della disciplina urbanistica e che dunque lì cominci la vera sfida di riqualificazione urbana. Da allora guardare ai luoghi pubblici significa, per me, ripartire dal cogliere la natura complessa di questo concetto, per poi guardare alle occasioni che ci offre per azioni che rafforzino nella comunità un percorso di vita pubblica attiva.

■ **IBM Smarter Cities Challenge:** una occasione per la città di Siracusa

Alla dicotomia pubblico-privato dello spazio fisico oggi si aggiunge lo spazio virtuale, sempre più importante, a volte quasi 'invadente', ma comunque inevitabile per la crescente diffusione degli strumenti ICT. Il modo di relazionarci tra noi ma anche con i luoghi che ci circondano, che occupiamo o visitiamo, le nostre capacità e curiosità di muoverci nello spazio, di interagire con la città e con le istituzioni, con i servizi e le informazioni, sono sempre più condizionati da strumenti di tecnologia avanzata, da realtà virtuali e aumentate, da forme di comunicazione sofisticate, da risposte 'in tempo reale'. Questo complesso fenomeno in corso è divenuto la base della nuova e vincente - un pò di moda - filosofia delle 'Smart Cities', che si pone come fine quello di inseguire (come da sempre l'urbanistica) il benessere dei cittadini, una qualità di vita migliore per tutti, adesso anche uno sviluppo sostenibile, promuovendo però la necessità di 'mettere in relazione' ed offrendo come valore aggiunto ed innovativo l'intelligenza dei nuovi strumenti ICT che agevolano il fare sistema tra gli infiniti dati, le innumerevoli informazioni, i capillari servizi, e le molteplici anime delle nostre complesse città.

La celebre multinazionale IBM ha colto in modo tempestivo questa nuova ed ha lanciato da 2 anni lo 'Smarter Cities Grant', selezionando 100 città nel mondo alle quali offrire un mese di consulenza per avviare le città prescelte verso un percorso Smart. La città Siracusa, unica in Italia, è stata dunque teatro di un lavoro intensissimo condotto dal team IBM diretto dal Angelo Failla (direttore della Fondazione IBM Italia), con il supporto dell'Ufficio Programmi Complessi e Politiche Comunitarie di Siracusa, che ha prodotto un documento ricco di spunti e raccomandazioni che la città ha subito raccolto a partire dalla raccomandazione n° 1. 'Aumentare la collaborazione: Il contributo di Tutti', è subito divenuta la base di tutte le azioni ed i progetti che il Comune sta promuovendo, grazie anche all'istituzione di un Tavolo per il Futuro. Ha fatto seguito la raccomandazione n° 6, 'Collaborare per la trasformazione industriale: Costruire Insieme', affrontare congiuntamente una delle questioni innegabilmente più controverse che riguarda Siracusa, il suo futuro e l'economia che in parte la sostiene.

■ **Itinerari Turistici Industriali**

Spinti dalla necessità, avvertita con urgenza non solamente a livello locale ma anche nazionale, di ampliare il dibattito sulla grandi Aree Industriali e di ripensare, insieme alla comunità che ne trae vantaggi (economici) e svantaggi (salute e ambiente), il futuro di questi luoghi presenti nel territorio, che come delle macchie fortemente evidenti a questo stesso territorio dovrebbero essere riconsegnate, il progetto ITI nasce per offrire una modalità

innovativa, economicamente e socialmente sostenibile e facilmente replicabile, di esistenza e valorizzazione delle suddette aree... ma non solo.

Il Comune di Siracusa con IBM Foundation e Hub Siracusa hanno deciso di cogliere la sfida offerta dalla raccomandazione n. 6, per ripensare alla grande area industriale ricadente nei comuni limitrofi di Priolo e Melilli. Un'area che a partire dalla fine degli anni '40 ha attirato potenti industrie petrolchimiche, segnando in maniera determinante il futuro economico dell'area, ma anche quello sociale, culturale ed ambientale strettamente connessi. Una zona che già da più di un decennio sta vivendo trasformazioni non indifferenti (anche dismissioni) che non possono non tener conto di un ripensamento collettivo ed integrato tra le diverse amministrazioni ed i suoi abitanti, nella forma di cittadini, lavoratori, imprenditori e portatori di interesse a vari livelli.

A questo si aggiunge che l'insediamento industriale di Siracusa - come di molte realtà italiane - è circondato da siti di interesse archeologico-paesaggistico di straordinaria importanza, di un territorio già patrimonio Unesco, e ben poco valorizzati, la cui presenza andrebbe coniugata con quella delle fabbriche esistenti: Megara Iblea, l'isola di Magnisi e la Penisola Tapso.

La Finalità iniziale del progetto è stata pertanto quella di collaborare per il ricongiungendo di queste due anime divise grazie ad un prodotto non convenzionale, la cultura del turismo industriale, basato su un insieme di attraversamenti (a piedi, in bici o in treno), di visite, di incontri fisici e di esperienze virtuali (wiki ed App).

Sono stati già individuati 4 itinerari guidati: in treno, Le vie dell'energia, Il percorso natura, l'Itinerario archeologico.

■ **Le due Realtà: Reale e Virtuale**

ITI tenta di stravolgere il paradigma tradizionale che guarda al territorio basandosi su rigide sistemi di proprietà e usi, mettendo al centro le comunità che con quello hanno o hanno avuto relazioni profonde tutte da valorizzare. E pone le sue fondamenta sulla creazione di una community 'collaborativa' (Palmarini N., *Lavorare o Collaborare*, Egea, Milano, 2012) tramite:

1) il virtuale: una piattaforma per la condivisione delle informazioni (wiki) ed uno spazio della conoscenza e delle scoperte (visite con App e augmented reality);

2) la realtà fisica costituita da:

- una piattaforma reale fatta di incontri di co-progettazione.
- due territori chiusi, pieni di prescrizioni e vincoli da riscoprire e riqualificare, ripartendo da una nuova concezione di pubblico.

Si mettono così in evidenza due grandi temi che la Biennale dello Spazio Pubblico affronta:

1) da una parte quello della conoscenza con-

divisa e diffusa che avviene in uno spazio non fisico bensì virtuale, quello del web. Applicando metodologie user centric, l'idea è quella di condividere sul wiki (<http://itisiracusa.pbworks.com/w/page/60630239/Home>) tutte le informazioni storiche, cartografiche e di progettualità per potere mappare i luoghi dell'area industriale e di interagire con la storia passata, presente e futura, principalmente attraverso sistemi di realtà aumentata via smartphone. Questa piattaforma collaborativa consente infatti a chiunque interessato di cooperare on-line, inserendo idee, progetti, foto, video, film, statistiche utili a creare una banca di informazioni, finalizzata a favorire la costruzione di una visione partecipata sul presente e sul futuro dell'area, a diffondere una informazione quanto più completa ed onesta possibile, a creare progetti di innovazione sociale sostenibili.

Gli itinerari saranno supportati da una apposita APP con augmented reality per osservare le trasformazioni avvenute nei secoli, dai primi insediamenti greci alla avveniristica centrale Archimede. Un Virtuale che ricade pertanto sul reale ... e sulla comunità, sui suoi aspetti fisici, economici e sociali. 2) dall'altra parte si affronta il tema della conoscenza e fruizione dello spazio reale, nonché 'pubblico' nel senso precedentemente definito. Di porzioni di territorio – la riserva naturale con l'area archeologica ed il polo industriale – che presentano strettissime relazioni con alcuni beni innegabilmente pubblici, quali la nostra memoria storica, il patrimonio archeologico, il mare che ci nutre, l'aria che respiriamo, l'economia che ci sostiene, i delicati ecosistemi di cui facciamo parte. Territori che, l'uno a rischio di crescente abbandono e l'altro in corso di trasformazione, presentano una forte caratterizzazione vincolista, limiti netti di usi e

proprietà, rigide prescrizioni, elevata inaccessibilità, che enfatizzano la dicotomia spazio pubblico-privato.

In questa cornice, ITI rappresenta un'occasione storica che ha permesso ad attori quanto mai diversi di sedersi attorno ad uno stesso tavolo e discutere insieme del futuro del proprio territorio partendo da un progetto concreto. Alcuni passi nella direzione della creazione di un percorso partecipato di conoscenza (e azione) sono già stati compiuti, infatti ITI è promosso dal Comune di Siracusa, IBM, Caterina Timpanaro e The Hub Sicilia in collaborazione con il Comune di Priolo, Legambiente, LIPU, Italia Nostra, Comitato Parchi, Associazione KOINE', liberi professionisti ed il Tavolo per il Futuro.

#### ■ Le ricadute sociali ed economiche

L'interazione delle diverse competenze che ne sta scaturendo, favorisce l'innescarsi di un nuovo processo condiviso e collettivo di ideazione e creazione di idee con ricadute vantaggiose per l'intero territorio.

Per quanto riguarda le ricadute sociali, con ITI si sta cominciando a guardare ai luoghi del territorio secondo nuove concezioni, rimettendo al centro la gente. Considerando che la finalità più profonda – in gran parte ancora da sviscerare – sia quella di diffondere conoscenza, aumentare la consapevolezza della comunità sull'area industriale, archeologica e naturalistica, e di far crescere un dibattito che interessi non solamente i maggiori stakeholders e gli esperti, ma tutti coloro i quali sono direttamente o indirettamente coinvolti, verranno sperimentate forme innovative di co-design di App turistiche, in grado di rendere partecipi dell'intero processo creativo anche, e soprattutto, i veri pro-





tagonisti di questi insediamenti. Alcuni attori 'forti' sono già stati coinvolti mentre altri attori lo saranno a breve - giovani e anziani, studenti, medici, imprenditori, (ex e attuali) lavoratori delle fabbriche con i loro figli e nipoti, Tour Operator, strutture ricettive - con il fine di 'allargare la base', accrescere la coscienza sociale sul tema e nello stesso tempo offrire nuove possibilità di lavoro. La scelta delle figure, giovani e non, rappresenta anche un modo per rafforzare un legame intergenerazionale riconosciuto ormai fondamentale per lo sviluppo di una società equa, democratica e sostenibile.

Si prevede che tutte le fasi di ideazione, mappatura e raccolta di informazioni storiche e cartografiche, tutti i mezzi utilizzati (interviste, storytelling, visite sul luogo, mappe percettive) da parte della comunità - detentrici della storia e del vissuto di questi luoghi - per raccontare la propria storia, il proprio legame e la propria visione di futuro di quell'area, le trasformazioni e le potenzialità, come anche le fasi progettuali (definizione dei contenuti della App, percorso di formazione delle guide, etc.) non siano momenti passivi, bensì occasioni per sperimentare un processo collettivo di costruzione di conoscenza e consapevolezza, di empowerment. Riguardo le ricadute economiche, il mondo del turismo industriale così come quello delle Applicazioni, rappresentano oggi dei settori in crescita, che andrebbero in questo caso ad integrarsi con i settori del turismo, generalmente inteso, e della cultura che a Siracusa, nonostante la crisi, costituiscono ancora una fetta importante della economia locale.

Le attrazioni turistiche industriali, archeologiche e di archeologia industriale, i mezzi per gli attraversamenti, la rete di operatori turistici su cui appoggiarsi, sono tutti ingredienti già esistenti. All'interno di questo contesto, il progetto si propone di creare innovative e replicabili modalità di collaborazione, una rete territoriale (ed on-line) tra il mondo dell'industria, le amministrazioni pubbliche, il mondo delle imprese che lavorano nel campo dell'innovazione tecnologica e quelle del turismo tradizionale ed industriale, che fra il 1990 e il 2006 ha visto l'aumento di turisti nel mondo da 436 a 846 milioni (UNWTO, 2007). Fonti di reddito potranno provenire dalla fruizione reale e virtuale (App e crowdfunding) del prodotto turistico e dei servizi connessi.

Ma dare vita a una cultura del turismo industriale può aiutare non solo Siracusa ma anche altre città a costruire una visione condivisa del passato e del futuro, affinché territori divisi fra vocazione turistica ed eredità industriale possano ripensarsi e ripartire accettando le proprie contraddizioni e immaginando il proprio futuro.

Il territorio di Siracusa è dunque immaginato come territorio campione nel quale sperimentare la creazione di questa Applicazione per raccontare la storia di quell'insediamento ma anche l'attività che vi si continua a svolgere e supportare quelle guide

umane che accompagneranno i visitatori ed i turisti curiosi di tutto il mondo. Si metterà a disposizione uno strumento pilota con un grande potenziale di trasferibilità, ideato in maniera da essere facilmente customizzato alle numerose realtà simili presenti sul territorio nazionale, ma anche Europeo. Una pratica che può fungere da volano per lo start up di nuove imprese sociali per guide turistiche, ma ancorata ad un nuovo modo di costruire conoscenza ed immaginare lo sviluppo dei nostri territori. Perché come ci ricorda Vandana Shiva le questioni più urgenti del momento (clima, energia/industrializzazione, e cibo/uso del suolo) sono profondamente collegate tra di loro ed ogni tentativo di risolverne uno implica l'altro.

#### ■ Per una Ridefinizione degli Spazi Pubblici ed una nuova Mappatura

ITI è solamente uno dei tanti progetti che mette in luce le complesse questioni che ruotano oggi attorno agli spazi pubblici, e che ci possono aiutare a comprendere meglio i limiti da cui partiamo per poi scoprire le possibilità che abbiamo. Ma diversi e numerosi sono gli esempi presenti sia nel nostro territorio che in giro per il mondo.

Il movimento Occupy Wall Street, con l'occupazione di Zuccotti Park ha minacciato di violare la sacralità della proprietà privata e del capitalismo, sfidando nel frattempo anche la nozione distorta di spazio pubblico che gli urbanisti hanno promosso a New York attraverso le "partnership pubblico-privato". OWS ha posto così delle domande cruciali che vanno oltre le semplici questioni di progettazione fisica e di regolamentazioni: chi ha diritto allo spazio pubblico e chi ha diritto alla città? (Angotti T., Kennedy M., *Seventh Generation: Occupy Urban Planning!*, in *Progressive Planners* n°191, Spring 2012). Sono dette questioni divenute oggi fondamentali a New York, soprattutto dopo l'11 settembre, ma che ritroviamo in molte altre città e che riguardano il tema della sicurezza/sorveglianza/accessibilità. Nell'acclamare la progettazione e la creazione di più luoghi pubblici non dobbiamo dimenticare il rischio che questi diventino luoghi esclusivi per pochi e che dobbiamo pensare non solo agli spazi, ma anche alle persone, alle loro culture, alle loro voci insorgenti.

A Detroit invece la crisi economica ha portato alla svalutazione del 'real estate', generando una serie di immobili a basso valore e spazi liberi che hanno facilitato la pratica di una rigenerazione urbana alternativa. La Guida 'Unreal Estate' di A. Herscher esplora queste pratiche insorgenti (spazi pubblici temporanei, orti comunitari, piattaforme culturali, etc.) e mostra come dal regime del libero mercato ci si è spostati verso altri sistemi, impreveduti, che hanno fatto della crisi una opportunità di crescita e creatività. Detroit rinasce grazie a dei luoghi in cui si formano nuovi valori, nuove relazioni, nuovi sistemi di appropriazione.. dunque una nuova vita pubblica.

Riallacciandoci alla premessa, se ci limitassimo a seguire le logiche neoliberiste e funzionaliste rischieremo di perdere di vista le questioni fondamentali che riguardano i luoghi pubblici. Sono luoghi mutevoli e molteplici, che presentano oggi diverse e complesse accezioni, che non ci consentono di classificarli tutte. E probabilmente bisognerebbe uscire dalla logica della rigida e riduttiva classificazione, per rivolgere la nostra attenzione ad un nuovo paradigma che invita a guardare i luoghi pubblici come occasione di crescita collettiva.

Consideriamo dunque un luogo pubblico non per una determinata forma o proprietà ma se in esso avvengono delle pratiche sociali e di diffusione di saperi collettivi; se stimola la gente a mettere in tensione e non in contrapposizione il bene pubblico con quello privato; se costituisce occasione per il riconoscimento e la cura dei beni comuni; se dà al cittadino la possibilità di partecipare ai processi di costruzione della città... di riavvicinarsi alle quanto mai distanti istituzioni.

Cogliamo pure l'opportunità offerta dai nuovi strumenti 2.0, che con una forza dirimpante sono una parte fondamentale delle relazioni che instauriamo oggi... ma senza divenirne schiavi, bensì sfruttandone le potenzialità positive, quali l'importanza per i nuovi movimenti e le pratiche di cittadinanza attiva.

Con il progetto ITI si sta tentando di farlo su un luogo reale, su una questione attuale, su problematiche quanto mai concrete, che vanno dall'inquinamento dell'aria, ai percorsi turistici, alla sicurezza ambientale, alla possibilità di creare nuovi posti di lavoro.

**CATERINA TIMPANARO**

## **In viaggio attraverso geografie emozionali e paesaggi sonori urbani: la mappa sonora tenera di Firenze\***

Il saggio descrive la mappa sonora tenera di Firenze – un progetto nato in seno alle mie ricerche di dottorato – con l'obiettivo di rivendere l'intimità e la soggettiva come strumenti di comprensione e rappresentazione del mondo in cui viviamo. La mappa interpreta il paesaggio sonoro fiorentino da un punto di vista emozionale e costituisce di fatto uno strumento di indagine qualitativa dell'ambiente urbano da integrare agli strumenti classici della pianificazione acustica tradizionale di natura prettamente quantitativa. L'uso dell'aggettivo tenero rimanda all'ambito disciplinare della geografia emozionale (Bruno, 2002) e trova le sue origini nella Carte du pays de Tendre realizzata da Madeleine de Scudery nel 1654 – la prima mappa tenera perché traccia rappresenta emozioni e sentimenti in forma di paesaggi.

\* Il presente saggio è un estratto rielaborato del capitolo 3 della mia tesi di dottorato pubblicata in (Radicchi, 2012). Ho svolto le mie ricerche dottorali presso la School of Architecture and Planning di MIT (Cambridge USA) e la Facoltà di Architettura di Firenze; queste si sono concluse nella stesura della dissertazione *Sull'immagine sonora della città* (Radicchi, 2012) insignita del Premio INU 2010 e del Premio Ricerca Città di Firenze 2012.

## ■ Geografia emozionale

Per comprendere il significato che all'interno della ricerca assume l'aggettivo *tenero* è necessario collocarsi all'interno di quella geografia che "include gli esseri che la abitano e le forme del loro passaggio attraverso gli spazi, inclusi gli spazi della vita" (Bruno, 2002, p.187) di quella geografia cioè che riconosce le proprie origini nella *Carte du pays de Tendre* di Madeleine de Scudéry del 1654, la prima mappa *tenera* perché traccia il moto delle emozioni e svela il mondo degli affetti<sup>1</sup>.

Quest tipo di geografia, secondo Giuliana Bruno, può essere paragonata "ad un campo di vessels, [...] un luogo che racchiude e si muove. Il concetto di vessel incorpora una doppia immagine: quella dell'imbarcazione e quella dell'arteria; implica il contenitore di un flusso e un sistema di circolazione. Una simile geografia di abitanti e vettori/contenitori può essere sottoposta a mappatura. [...] può apparire su una mappa in forma di sequenza di emozioni." (*Ibidem*). Attraverso la proposizione di questo tipo di mappa, la Bruno dichiara di voler superare un orientamento critico diffuso che considera la mappa "un concetto unificante e totalizzante, prodotto da un occhio distante [...] strumenti egemonici e autoritari" (Bruno, 2002, pp. 187 ss.) e di ribaltare quella visione discutibile, se non addirittura negativa della mappa, che forse trova la sua origine nella natura problematica del paradigma cognitivista e che porta con sé il rischio di produrre un'idea riduttiva di mappa, posta interamente al servizio del potere<sup>2</sup>. Ciò che rimane in ombra e che dovrebbe essere invece valorizzato sono "gli sfumati margini figurativi della cartografia, la varietà delle pratiche cartografiche e le varieguate potenzialità dei diversi procedimenti di mappatura, tra cui le tattiche di mappatura trasformativa parziale, che resistono ad una visione univoca e totalizzante" (*Ivi*, p. 188). Sono proprio queste tattiche di mappatura trasformativa parziale a caratterizzare la geografia emozionale, la cui "storia culturale"<sup>3</sup> viene tracciata dalla Bruno attraverso un viaggio che partendo dal Seicento arriva fino ai giorni nostri, avventurandosi in affascinanti percorsi trasversali nei campi disciplinari dell'arte, dell'architettura e del cinema.

Di questo lungo viaggio, ripercorreremo insieme, a gran balzi nella storia, soltanto alcune tappe per tracciare la cornice di un quadro di riferimento teorico all'interno del quale il progetto della mappa sonora *tenera* della città di Firenze intende collocarsi. Partiamo dunque dalle origini, dal 1654, anno in cui Madeleine de Scudéry pubblicò la *Carte du pays de Tendre* a corredo del romanzo *Clélie*. La *Carte* rappresenta una mappa del paese della tenerezza, caratterizzato da un paesaggio multiforme costituito

da terra, mare, un fiume, un lago, alberi, qualche ponte e svariate città, e viene disegnata da uno dei personaggi femminili del romanzo per indicare la strada che porta alle terre della tenerezza. "Visualizza cioè, in forma di paesaggio, l'itinerario emotivo di cui parla il romanzo. La *Carte du pays de Tendre* ci svela dunque un mondo di affetti. Nel suo tracciato, frutto di un viaggio amoroso, il mondo esterno esprime un paesaggio interiore." (*Ivi*, p.3).

L'opera di mappatura veniva praticata ogni sabato a partire dal 1653 nella casa parigina in rue de Beauce di Madeleine de Scudéry, il cui salotto culturale da lei presieduto e da cui nacque la *Carte du pays de Tendre* era luogo di dibattito e affermazione femminile<sup>4</sup>. I salotti diretti da donne, come quello della Scudéry, non erano luoghi chiusi, bensì spazi aperti ad altri mondi, tra cui l'universo dei giardini: la stessa Scudéry aveva una predilezione per i giardini e la sua partecipazione alle feste di Vaux può persino spiegare, secondo la Bruno, l'origine della *Carte*: come nel progetto di giardini, allo stesso modo nella *Carte* vi era un passaggio che consentiva al mondo esterno del paesaggio di trasformarsi in paesaggio interiore<sup>5</sup>. Alla luce delle suggestioni offerte dalla Bruno nel corso della trattazione, la *Carte du pays de Tendre* può essere intesa come

"una carta nautica di evoluzioni relazionali [...] [che] di fatto per le donne [...] mappava [...] il terreno di una relazione intellettuale ed emozionale tra amiche, oltre al vincolo erotico e sentimentale tra amanti. (*Ivi*, p. 201). In sostanza, la mappa favoriva il riconoscimento della soggettività del mondo interiore delle donne come fondamento di rapporti non basati sull'oggettificazione e lo sfruttamento. La forza della sua visione pertanto può essere di ispirazione ancora oggi e non solo per il messaggio politico che porta con sé, ma perché "ci consente di ricollocare i sentimenti sulla nostra mappa e di modificare dunque le carte di cui ci serviamo per perlustrare il nostro mondo." (*Ivi*, p. 202).

La tappa successiva del nostro viaggio attraverso la geografia emozionale ci porta al 1659, anno di pubblicazione della *Carte du Royaume d'Amour*, attribuita a Tristan l'Hermite: questa carta del regno dell'amore descrive le principali città, i villaggi e altre località e il percorso che bisogna eseguire per visitarli, e raffigura vicino ad un panorama di città, la scena erotica di un banchetto d'amore. Tuttavia, rispetto alla *Carte du pays de Tendre* impone forme di controllo e contenimento sul terreno amoroso, difatti il regno dell'amore è qui un'isola chiusa in se stessa e il tragitto previsto per il viaggio si fa

4 *Ivi*, p. 196.

5 "Nella sua ricerca sulla storia dei giardini, Michel Conan osserva che un progetto come il Labyrinthe di Versailles [...] non è soltanto affine alla mappa della Scudéry, ma può essere addirittura letto insieme ad essa. I visitatori venivano accompagnati attraverso il labirinto lungo un sentiero che creava un "gioco", la cui natura ricorda il gioco spaziale proposto da una mappa come *Carte de Tendre*". (*Ivi*, p. 197).

1 Scudéry, 1654-60.

2 Bruno, 2002, p. 187. Per quanto riguarda le origini della mappa cognitiva, esse possono essere rintracciate nelle ricerche pionieristiche che Lynch condusse negli anni cinquanta a MIT. Cfr. (Radicchi, 2012, capitolo 1).

3 Bruno, 2002, p. 3.



sentiero tortuoso<sup>6</sup>. Saltiamo poi al 1678, anno che vide la luce della prima di una serie di fortunate ristampe della mappa intitolata *L'attacco d'amore* di Matthaeus Seutter, che proponeva "un metodo per difendere e proteggere il cuore dagli assalti dell'amore"<sup>7</sup>! Se come abbiamo visto la *Carte du pays de Tendre* presuppone il legame tra mappa e progetto dei giardini, *L'attacco d'amore* è frutto di una particolare relazione tra architettura di paesaggi e fortificazioni<sup>8</sup>. Lo specifico tipo di mappa emozionale di cui ci occupiamo presuppone "un trasporto che collega, tra l'altro, l'erotismo allo spazio narrativo e implica in special modo la seduzione dell'architettura e delle strutture topografiche. [...] Nel suo sensuoso itinerario narrativo, che seguiva la topografia dell'erotico viaggio architettonico di Polifilo, la tenera geografia della *Carte de Tendre* si collegava a sua volta all'erotica dell'architettura." (*Ivi*, p. 211).

Queste considerazioni ci invitano pertanto a proseguire il nostro viaggio e a fare tappa nel vasto territorio dell'architettura. Nel 1758, viene pubblicata la novella *Petite maison* di Jean-Francois de Bastide, la cui trama si svolge all'interno di un padiglione da giardino "una folie che era, alla lettera, un ricovero per amanti", da cui si diparte un itinerario di sensazioni e sentimenti<sup>9</sup>. Nella spazialità descritta da questa novella l'architettura rappresenta il corpo dell'amante: Méliste attirata da Trémicour nella *petite maison* è a sua volta sedotta dall'architettura del padiglione e "toccata" dal suo arredamento tanto che, mentre perlustra e attraversa ogni più remoto angolo della *petite maison*, si dipana una sensuosa storia architettonica, in cui, come rileva la Bruno, "una donna è soggetto piuttosto che oggetto di seduzione, nonchè maestra di un'architettura dei sentimenti"<sup>10</sup>.

Compiamo adesso un audace salto lungo più di due secoli, per proseguire il nostro viaggio alla scoperta delle contaminazioni che la tenera cartografia della Scudéry continua ad esercitare anche nelle mappe odierne, soprattutto in campo artistico. Secondo la Bruno, un filone di arte cartografica contemporanea parla della politica delle emozioni, arrivando a ricreare esplicitamente lo spazio della *Carte du pays de Tendre*, come nel caso del lavoro dell'artista parigina Annette Messager che si definisce di fatto una "pittrice d'amore"<sup>11</sup>. Nel 1988

l'artista ha realizzato *Le jardin du tendre* che è un disegno, ma anche un giardino reale, nonché un chiaro rifacimento della *Carte* della Scudéry: dall'albero del silenzio si dipartono vari sentieri, lungo i quali gli stati d'animo si manifestano in forma di siti ed elementi del paesaggio, come ad esempio la "curva della tenerezza", la "strada delle confidenze", il "monte dell'assiduità", l'"albero della riconciliazione", il "lago della tentazione", ecc<sup>12</sup>.

Allontaniamoci dalle sponde del lago e riprendiamo il cammino alla scoperta di un artista argentino di origini russo-ebraiche, "le cui storie da camera (da letto) danno vita ad una affascinante cartografia errante"<sup>13</sup>. Guillermo Kuitca attraversa il territorio della *Carte du pays de Tendre* "utilizzando con delicata sensualità metodi architettonici e metafore geografiche che includono la pianta di un appartamento. Le mappe stradali, le carte regionali, i progetti architettonici, le planimetrie urbane, i piani, le tavole, le carte genealogiche disegnati da Kuitca si irradiano da Buenos Aires, ma ne travalicano i confini." (*Ivi*, p. 214). L'artista nel 1991 realizza *Union Avenue* in cui il funzionamento "intimo" della pianificazione urbana viene rappresentato in forma di disegno di interni: i confini degli isolati sono costituiti da forchette, coltelli e cucchiari. In tal modo, la mappa ricrea una geometria domestica e illustra topografie che parlano del quotidiano<sup>14</sup>. Nel 1992, invece, realizza l'opera *Coming Home*, in cui il viaggio si trasforma in mappa e la pianta di un appartamento è disegnata in modo da sembrare la pista di atterraggio di un aeroporto e il terreno domestico si converte in campo di volo; una casa-metafora di un autentico paesaggio di passaggio attraversato e ridisegnato dalla traiettoria delle emozioni<sup>15</sup>.

Il viaggio delle emozioni tracciato dalla *Carte du pays de Tendre* ci ha spinto attraverso varie storie figurative e ci ha condotto all'ultima tappa di questo arduo viaggio, ovvero alla mappa della città situazionista che intendiamo esplorare "interpretando la costruzione di situazioni compiuta dal gruppo [...] come un luogo di ricerca dove indagare le relazioni tra spazi ed emozioni." (*Ivi*, p. 238). L'influenza che l'opera della Scudéry esercitò sul gruppo è comprovata dal fatto che la ristampa della *Carte du pays de Tendre* apparve come illustrazione del testo anonimo "*Urbanisme unitaire à la fin des années 50*" che il gruppo pubblicò nel numero tre di *Internationale situationniste* del 1950: l'immagine della *Carte* fu affiancata a una fotografia aerea di Amsterdam (una città di deriva situazionista), con lo scopo di suggerire l'accostamento fra pratiche aeree e pratiche di navigazione nell'attraversamento dello spazio, affermando un'intimità con la città<sup>16</sup>. Con questo accostamento i situazionisti rendevano

6 *Ivi*, p. 206.

7 *Ivi*, p. 208.

8 Una osservazione che si deve a Vincent Scully. Cfr. (*Ibidem*). La forma di *L'attacco d'amore*, "in specie nel design della fortificazione della cittadella, riprende l'etoile che caratterizzava la geometria dei giardini pubblici francesi e che fu adottata dall'arte militare. Era la forma che con l'avvento dell'haussmannizzazione, finì per trasformare la moderna Parigi nel giardino dei giardini." (*Ibidem*)

9 Bruno, 2002, p. 211.

10 *Ibidem*. Questo racconto itinerante, secondo la Bruno, si sviluppa sulla scia delle esperienze della cartografia emozionale.

11 Bruno, 2002, p. 212.

12 *Ibidem*.

13 Bruno, 2002, p. 214.

14 *Ivi*, p. 215.

15 *Ibidem*.

16 Bruno, 2002, p. 420, nota 60.

inoltre esplicito cosa intendessero quando definivano il complesso delle loro teorie architettoniche una "geografia umana"<sup>17</sup>.

Nel 1957, il gruppo realizzò la mappa *Guide psychogéographique de Paris*, che insieme a *The Naked City*<sup>18</sup>, svolse un ruolo importante nello sviluppo delle idee architettoniche situazioniste. Questa mappa psicogeografica porta come sottotitolo *Discours sur le passions de l'amour*, costituendosi dunque come vero e proprio discorso amoroso e rimandando alla tenera mappa della Scudéry e non solo perché ad essa si ispira; la mappa partecipa infatti anche dell'emozione della deriva, su cui grava un'"inclinazione" psicogeografica, e reinscrive in tal modo, in termini sociali, lo stesso moto passionale della *Carte du pays de Tendre*, reinventando la disposizione della navigazione amorosa della Scudéry attraverso il "Fiume dell'Inclinazione"<sup>19</sup>.

Come abbiamo visto durante questo viaggio, la cartografia emozionale può essere a buon diritto considerata uno strumento essenziale per esplorare l'umanità nelle sue sfaccettature e per dimostrare che il pensiero cartografico non sempre coincide con il linguaggio del potere e della sua tendenza ad omologare; essa inoltre ci permette di misurare e rappresentare quella componente affettiva che è inscindibile dall'esperienza del quotidiano, e offrendo un valido contributo nel processo di superamento "[...] dell'idea di mappa cognitiva, [può spingere] la teoria contemporanea [ad] [...] "attivare" l'impulso a disegnare mappe al fine di sostenere pratiche di mappatura intersoggettiva e domare così le angosce e le resistenze che hanno circondato la cartografia." (*Ivi*, p. 242).

Adottare la cartografia tenera come strumento metodologico, quindi, permetterebbe di rivendicare questa intimità come spazio di interpretazione e di collocare l'urbanistica (dei sensi) e i *Soundscape Studies* sulla mappa dell'atlante delle emozioni<sup>20</sup>.

#### ■ I *Soundscape Studies* e lo strumento della *soundmap*: una breve storia

I primi tentativi di rappresentare il suono in veste cartografica possono essere rintracciati nel lavoro di ricerca iniziato dal geografo finlandese Johannes Gabriel Granö<sup>21</sup>. In particolare, nell'opera del 1929 *Reine Geographie*<sup>22</sup>, intendendo dimostrare che il tema della ricerca geografica dovrebbe essere l'am-

biente umano, inteso come l'insieme dei fenomeni e degli oggetti percepiti dai sensi: "The aim of this work is to demonstrate that the topic of geographical research is the human environment, understood as the whole complex of phenomena and objects that can be perceived by the senses." (Granö, 1929, p. 1). Granö opera una classificazione qualitativa dei fenomeni, nella quale inserisce anche gli elementi sonori del paesaggio e tenta di rappresentarli cartograficamente. L'analisi dei fenomeni acustici viene sperimentata nell'area di Valoosari e la classificazione del materiale raccolto viene operata secondo una interessante legenda che comprende indistintamente i suoni e rumori. I criteri metodologici che selezionano e ordinano le sonorità sono il tempo, la frequenza e la dicotomia suono naturale e suono artificiale: abbiamo così suoni e rumori prodotti dalle persone sempre d'estate, qualche volta d'estate, tutto l'anno, il canto degli uccelli in primavera ed estate etc<sup>23</sup>.

Un successivo tentativo di rappresentazione cartografica del suono fu condotto da Michael Southworth nello studio per la sua tesi *The Sonic Environment of Cities*<sup>24</sup> con cui ottenne nel 1967 il diploma di Master in City Planning a MIT. Southworth analizzò, in via sperimentale, il paesaggio sonoro di un'area compresa tra Beacon Hill e l'India Wharf della penisola centrale di Boston, focalizzando l'attenzione su due aspetti. In primo luogo, egli valutò l'identità ("identity") dei suoni, considerando sia l'unicità ("singularity") dei suoni emessi nell'area, sia l'informatività ("informativeness") del suono ovvero sia i limiti dell'area all'interno della quale un suono era capace di comunicare le attività che avvenivano nell'area e la sua forma spaziale. In secondo luogo, analizzò il gradimento ("delightfulness") dei suoni, vale a dire quelle qualità che ci fanno considerare un determinato suono più o meno gradito. Oltre a ciò, Southworth s'impegnò nella valutazione delle interrelazioni tra percezione visiva e uditiva, per comprendere quanto la forma spaziale o l'attività presente in un'area incidesse sull'identità e il gradimento di un determinato paesaggio sonoro e, viceversa, in che misura i suoni influenzavano la percezione della forma della città<sup>25</sup>. Il lavoro di analisi fu svolto da Southworth con grande precisione ed in maniera approfondita e portò all'elaborazione di una serie di elaborati grafici che rappresentavano: la tipologia dei suoni<sup>26</sup> ("Sound Types"),

17 Lippolis, 2002, p. 63.

18 La mappa è un assemblaggio di frammenti, il cui montaggio trasforma giocosamente la topografia urbana in paesaggio sociale ed affettivo. È costruita assemblando diciannove ritagli di una mappa di Parigi che, dopo aver subito un processo di deriva attraverso un intervento creativo che produce nuove relazioni tra le zone della città e i loro abitanti, viene poi riconfigurata con frecce direzionali rosse che collegano le varie forme ritagliate. Cfr. (Bruno, 2002, p. 238).

19 *Ivi*, p. 240.

20 Mutuiamo questa proposta metodologica dalla Bruno, che nel testo la applica al campo del cinema. (*Ivi*, p. 202)

21 Radicchi, 2012, capitolo 2, paragrafo 2.1.

22 Granö, 1929.

23 *Ivi*, p. 127.

24 Southworth, 1967;1969.

25 Per lo studio dell'interrelazione tra percezione uditiva e visiva Southworth fece riferimento a livello teorico ai seminari che Warren Broady aveva tenuto con i ciechi (1960-1964) e al lavoro che Peter Knapp aveva svolto con i sordi (1948). L'analisi degli studi condotti su soggetti ipovedenti permetteva a Southworth di approfondire il discorso sulla percezione sonora, mentre quelli su soggetti ipoudenti gli consentivano di comprendere l'influenza del suono nella percezione visuale dell'ambiente.

26 L'analisi della tipologia dei suoni portò ad una ulteriore classificazione in "localized sounds", tra cui risultavano i suoni

l'intensità del suono in decibel in relazione al raggio entro il quale il suono era udibile ("Sound Level and Territory"), le cadenze temporali dei suoni<sup>27</sup> ("Temporal Pattern"), la relazione tra le caratteristiche dei suoni uditi e quelle delle attività<sup>28</sup> ("Activity Form"), la forma spaziale dell'area<sup>29</sup> ("Spatial Form") e infine la relazione tra i suoni e la forma dell'area<sup>30</sup> ("Sounds & Visible Form"). Quest'ultima analisi interessa particolarmente perché concentra lo studio sulle caratteristiche dei suoni in relazione alla forma spaziale della città, operazione che negli studi sviluppati da ricercatori non ha trovato grandi echi, mentre invece riteniamo dovrebbe essere ripresa e ulteriormente sviluppata nell'ambito degli studi urbani e dei Soundscape Studies.

Le ricerche pionieristiche di Southworth, infatti, all'epoca non trovarono terreno fertile nel campo dell'urbanistica e come abbiamo visto, le prime ricerche sistematiche sul paesaggio sonoro e le sue relazioni con la città ebbero luogo presso il *Sonic Research Study del Communication Department* della Simon Fraser University di Vancouver (British Columbia, Canada), a cavallo tra la fine degli anni sessanta e l'inizio degli anni settanta, grazie al compositore e teorico canadese R. Murray Schafer<sup>31</sup>. Nel 1975, Schafer, insieme agli studiosi che facevano parte del *World Soundscape Project (WSP)*, realizzò

---

prodotti dal chiacchiericcio delle persone, dal cinguettio degli uccelli, dall'abbaiare dei cani, dagli scampanellii e fischi, dal rumore provocato dall'apertura e chiusura delle porte, dai cantieri in costruzione ecc.; e in "flowing sounds": tra cui risultavano i suoni prodotti da veicoli a motore, dagli aerei, dalla metropolitana, dalle persone in movimento ecc. Nella tavola, inoltre, la dimensione del simbolo era proporzionale all'intensità del suono.

27 Per esempio, secondo intervalli temporali regolari o irregolari, giornalieri, stagionali, ecc.

28 L'analisi di questa relazione portò ad una ulteriore classificazione in "visible localized activity (audible)", che comprendeva suoni di bambini che giocano, poliziotti che fischiano, uccelli che cinguettano, cantieri in costruzione ecc.; in "visible localized activity (inaudible)" che comprendeva suoni dell'acqua che scorre, della compravendita nei negozi ecc.; in "visible flow activity (audible)" che comprendeva suoni di persone che camminano, che fanno acquisti, del traffico che scorre, degli aerei che decollano e atterrano ecc.; in "hidden localized activity (audible)", che comprendeva i suoni delle attività che avvengono nelle abitazioni ("dwelling"); ed infine in "hidden flow activity (audible)" che comprendeva i suoni della metropolitana e della Central Artery (che all'epoca non era stata ancora demolita e interrata. Cfr. The Big Dig Project <http://www.massdot.state.ma.us/Highway/bigdig/bigdigmain.aspx>)

29 Il numero dei piani degli edifici, la presenza di landmarks, le caratteristiche delle superfici degli edifici e degli spazi urbani (riflettenti, trasparenti), la segnaletica e la visibilità della forma spaziale (vicino/lontano).

30 L'analisi di questa relazione portò ad una ulteriore classificazione in "sound and spatial form" che indicava le caratteristiche dei suoni (dominanti, deboli o incongruenti) rispetto alla forma spaziale; e in "sound and visible activity" che indicava le caratteristiche dei suoni (dominanti, deboli o incongruenti) rispetto ad una attività visibile.

31 Schafer a partire dal 1970 avvia insieme ad altri quattro studiosi (Howard Broomfield, un antropologo e Bruce Davis, Peter Huse e Barry Truax, musicisti) un progetto di ricerca per lo studio comparato dei paesaggi sonori nel mondo, denominato *World Soundscape Project*. (1970-1975)

*Five Village Soundscapes*<sup>32</sup>, uno studio comparato del paesaggio sonoro di cinque villaggi europei (Bissingen in Germania, Dollar in Scozia, Skruv in Svezia, Lesconil in Francia e Cembra in Italia), con l'obiettivo di estrapolare dall'analisi dei paesaggi sonori dei villaggi indicazioni utili sulle caratteristiche socio-economiche proprie degli insediamenti oggetto di studio. All'interno di questo progetto furono redatte una serie di elaborazioni grafiche per la rappresentazione dei paesaggi sonori, tra le quali la mappa del *pitch*<sup>33</sup> redatta dal gruppo per il villaggio di Skruv, desta particolare interesse per l'originalità della lettura e dell'interpretazione resa<sup>34</sup>. Una mappa del *pitch* rappresenta per un dato paesaggio sonoro l'eventuale presenza di suoni ad altezza determinata e di rumori intonati, tendenzialmente continui e non occasionali e, per ognuna di queste manifestazioni sonore, la mappa ne descrive l'altezza precisa in termini di frequenza o di notazione musicale vera e propria. Questo approccio può risultare particolarmente rilevante se consideriamo l'aspetto psico-emotivo derivante dalla somma e concatenazione di *pitch* diversi, distribuiti nel territorio sia in senso diacronico che sincronico: un fenomeno che in musica è noto come "connotazione emotiva" degli intervalli musicali, che ci porta a caricare di coloriture emozionali il paesaggio che stiamo ascoltando<sup>35</sup>. Nella mappa di Skruv, l'analisi condotta di Schafer e del WSP ha messo in luce come le componenti tonali dei vari suoni bordone ("drones") della cartiera, della lavorazione del metallo, del fischio del treno, delle celle frigorifere del mercato, dei suoni della birreria curiosamente si dispongano tra loro come un accordo di nona di dominante, che *tende* naturalmente a risolvere sulla tonica, guardacaso fornita dal suono della vetreria di Skruv, attività industriale attorno alla quale gravita la maggior parte della vita economica del villaggio<sup>36</sup>.

Sempre all'interno della ricerca *Five Village*, Schafer e il gruppo dello WSP si cimentarono nell'elaborazione grafica del paesaggio sonoro di Bissingen, questa volta realizzando una "mappa sonora tipologica" dei suoni ascoltati tra le undici e le undici e trenta del mattino nella giornata del 6 Marzo

---

32 Nel 1998, l'etnomusicologa finlandese Helmi Järviuoma, insieme con un gruppo di ricercatori, diede avvio al progetto *Acoustic Environments in Change, Five Villages Revisited (AEC)*, uno studio comparato del paesaggio sonoro dei villaggi che erano stati oggetto di indagine del WSP. Il progetto, in seguito fu rinominato *Six Villages* per l'aggiunta di un ulteriore sito di studio (Nagu in Finlandia). Cfr. (Järviuoma, 2009).

33 Il *pitch* corrisponde all'altezza di un suono ed è legato al parametro della frequenza, espresso in Hertz. Cfr. (Zorzanello, 2009).

34 Cfr. "*Soundscape Character*", in (Schafer, 1977b) riveduto in (Järviuoma, 2009).

35 Aspetto che ad esempio ci fa distinguere una modalità da maggiore a minore, con la conseguente connotazione psicologica e semantica di solarità, allegria, serenità per la modalità maggiore, e di tristezza, malinconia, lunaticità per la modalità minore. Cfr. *Ibidem*.

36 *Ibidem*.

del 1975, da una postazione fissata su una collina distante cinquecento metri dal villaggio di Bissingen. La mappa rappresenta, in forma stilizzata e secondo una visione prospettica, le principali sorgenti dei suoni mappati, come la fabbrica, la chiesa, la scuola, gli alberi come cornice di riferimento per la localizzazione dei suoni rilevati. Questi ultimi vengono riportati secondo tre notazioni grafiche che descrivono le caratteristiche di continuità, intermittenza e direzione, e sono accompagnati da una cifra che indica l'ora in cui il suono è stato rilevato. La ricerca sulle possibilità espressive della cartografia fu ulteriormente approfondita da Schafer, con l'inserimento in *The Tuning of the World*<sup>37</sup> della sonografia aerea pur non nascondendo riserve verso un tipo di notazione che ha lo scopo di visualizzare il suono: "Such diagrams are hints only, but perhaps this is all one should expect of sound visualization – a few hints which the ear can then follow up in its own way. [...] The temptation of bad habits is no doubt still implicit in them, and it is for this reason that I conclude this chapter with a warning that no silent projection of a soundscape can ever be adequate. The first rule must always be: if you can't hear it, be suspicious." (Schafer, 1977a, p. 132).

Secondo Schafer, in campo cartografico, la proiezione aerea rappresenta senza dubbio una delle più grandi invenzioni che siano state fatte<sup>38</sup>; di conseguenza, egli propose una mappa sonora a curve di livello come esempio di proiezione aerea applicata all'intensità sonora. Questa mappa prende a modello le carte a curve di livello altimetrico (isoipse) realizzate dai geografi e cartografi ed è tracciata a partire da migliaia di singoli rilevamenti effettuati mediante un indicatore di livello sonoro; una volta raccolte le indicazioni delle intensità se ne fa una media, e attraverso delle curve, dette *isobel*, si delimitano le zone di uguale intensità: in questo modo le aree più silenziose e quelle più rumorose di un territorio possono essere immediatamente identificate<sup>39</sup>. Un altro esempio di cartografia sonora aerea, proposto da Schafer, è rintracciabile nella mappa degli eventi sonori, un sistema di rappresentazione grafica che stilizza lo spazio fisico e indica la distribuzione e la ricorrenza dei suoni. In ambito di analisi urbana, queste mappe permettono di paragonare per esempio due isolati in due diversi quartieri e di mettere in evidenza i suoni più frequenti e quelli espressivi dell'identità del quartiere. A livello metodologico, il materiale necessario alla

redazione di siffatte mappe deve essere raccolto in un intervallo temporale definito, esplorando in lungo e in largo l'area prescelta, per esempio nel caso di un isolato cittadino, compiendo una passeggiata attorno all'isolato stesso<sup>40</sup>.

Ad oggi un'evoluzione significativa degli esperimenti cartografici condotti da Schafer e dal WSP è sicuramente rappresentata dalla mappa sonora (*soundmap*): uno strumento di natura specificamente qualitativa che a nostro avviso dovrebbe essere integrato ai tradizionali metodi quantitativi, propri della pianificazione acustica<sup>41</sup>, con cui viene indagato e rappresentato prevalentemente l'ambiente sonoro, rappresentati dalla mappatura acustica e dalla mappa acustica strategica.

Il termine *soundmap* è stato introdotto da Schafer in riferimento alle mappature sonore che egli realizzò, insieme al WSP, in *The Vancouver Soundscape* del 1973 e *Five Village Soundscapes* del 1975 e che restituivano il paesaggio sonoro dei luoghi esplorati, attraverso la composizione di registrazioni e di mappe cartacee. La *soundmap*, oggetto di questa trattazione, invece, si basa su tecnologie digitali, piattaforme interattive e sistemi di rilevamento territoriale GPS<sup>42</sup>. Una *soundmap* può essere considerata una forma di *medium locativo*<sup>43</sup> che veicola contemporaneamente informazioni sull'aspetto visuale, spaziale, acustico e temporale di un determinato luogo, con lo scopo di rappresentare il paesaggio sonoro utilizzando solitamente un'interfaccia interattiva. A differenza dei tradizionali metodi di rappresentazione cartografica che si basano su una restituzione statica e bidimensionale della realtà, la *soundmap* si pone come strumento capace di descrivere, attraverso il suono, l'inscindibilità dello spazio e del tempo e gli aspetti sociali ed emozionali legati all'esperienza del quotidiano. Nell'ambito degli studi sul paesaggio sonoro, le *soundmap* possono essere considerate strumenti di frontiera per l'analisi e rappresentazione del suono ambientale e della sua interazione con l'uomo, includendo in questa categoria le avanzate mappe dinamiche e *real-time*, implementate da sistemi di descrizione multi-layer (multi-livello). Questi ultimi consentono una lettura e un'interpretazione dei fenomeni sonori<sup>44</sup> in grado di tener conto e mettere in relazione fra loro più piani di indagine, di interesse e le relative prospettive (ritmicità, significato, emozionalità, occorrenza,

37 *The Tuning of the World* è il titolo dell'edizione del 1977 che uscì con la copertina rigida. In questa sede faremo riferimento all'edizione con la copertina morbida che uscì sempre nel 1977, ma che porta il titolo di *The Soundscape. Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. Cfr. (Schafer, 1977a). Il testo è considerato la summa del pensiero teorico e metodologico di Schafer e una vera e propria pietra miliare da coloro che effettuano ricerche nell'ambito dei *Soundscape Studies*.

38 Schafer, 1977a, pp. 131 ss. Ricordiamo che anche Michael Southworth si servì di una rappresentazione aerea per la notazione dei suoni.

39 *Ibidem*.

40 *Ibidem*. Vogliamo suggerire un possibile riferimento, da Schafer non esplicitato, alla metodologia lynchiana di analisi urbana fondata sull'esperienza diretta dell'osservatore e sulle registrazioni delle impressioni provate durante l'esperienza stessa. Cfr. (Lynch, 1959, pp. 185-204).

41 Per la definizione cfr. (Radicchi, 2012 paragrafo 2.2).

42 Il *Global Positioning System* (abbreviato in GPS, a sua volta abbreviazione di NAVSTAR GPS, acronimo di NAVigation Satellite Time And Ranging Global Positioning System), è un sistema di posizionamento su base satellitare, a copertura globale e continua, gestito dal dipartimento della difesa statunitense.

43 Il termine *locative media* è stato coniato da Karlis Kalnins. Cfr. <[http://en.wikipedia.org/wiki/Locative\\_media](http://en.wikipedia.org/wiki/Locative_media)>.

44 Cfr. <<http://www.locusonus.org>>.

distribuzione, similarità, differenza, etc).

Ai nostri fini, pertanto, lo strumento operativo della *soundmap* sembra possedere le caratteristiche necessarie per un'integrazione dei campi disciplinari dell'Urbanistica e dei Soundscape Studies e per una loro interpretazione in chiave emozionale. E non solo. Il ricorso alla *sound map* permetterebbe di reinventare la geografia emozionale della città ogni volta e da ciascuno in modo diverso e del tutto personale, e di realizzare, attraverso il suono, un "sentire" la forma-contenuto della città, svincolandosi una volta per tutte dalle modalità di interpretazione che si basano esclusivamente su una visione retinica e figurativa del reale.

■ La mappa sonora tenera di Firenze

La mappa sonora tenera di Firenze (fig. 1) appartiene alla categoria delle *deferred and static telematics soundmaps*<sup>45</sup>: veicola in modo puntuale informazioni sull'aspetto visuale, spaziale, acustico e temporale di un determinato luogo, con lo scopo di rappresentarne il paesaggio sonoro utilizzando un'interfaccia interattiva. Allo stesso tempo però non pretende di rappresentare a tutto tondo le caratteristiche del paesaggio sonoro fiorentino, quanto di metterne in evidenza le dimensioni emozionali percepite dai *city users*. In questo senso, la mappa rimanda alla definizione qualitativa di paesaggio sonoro che è "simultaneously a physical environment and a way of perceiving that environment"<sup>46</sup> (Thompson, 2002); ovvero una dimensione che rimanda anche all'accezione traslata di paesaggio, nel suo senso metaforico di paesag-

gio psichico e mnemonico<sup>47</sup>. La mappa sonora si costituisce pertanto come strumento di indagine qualitativa dell'ambiente urbano da integrare agli strumenti della pianificazione acustica tradizionale di natura prettamente quantitativa, rappresentati per esempio dalle mappe acustiche. Inoltre, essa mira a diffondere la pratica di un ascolto profondo della città: il suono, infatti, è rivelatore di abitudini sociali, di specificità culturali, della qualità della vita, degli usi reali che caratterizzano gli spazi urbani, delle emozioni e degli stati d'animo che appartengono agli esseri umani che popolano la città, in sintesi di tutti quegli aspetti legati all'identità di un luogo che non sono riconducibili a forme, tipologie, quantità, ma che sono altrettanto importanti.

Infine, la mappa sonora tenera è uno strumento interattivo e open source e costituisce la piattaforma di base per la creazione della mappa sonora collettiva di Firenze, da realizzarsi attraverso la sensibilizzazione e il coinvolgimento della popolazione con l'obiettivo di valorizzare, tutelare e diffondere il paesaggio sonoro urbano fiorentino. A questo scopo da Gennaio 2013 il Comune di Firenze ha creato uno specifico dataset chiamato "Beni culturali immateriali" all'interno del sistema degli OpenData per condividere i dati raccolti dalla mappa sonora tenera, riconoscendo di fatto lo status di bene culturale immateriale al paesaggio sonoro fiorentino in accordo con la sua definizione rilasciata dall'UNESCO nel 2003<sup>48</sup>.

ANTONELLA RADICCHI

Tempo Reale, antonellaradicchi@gmail.com

45 Cfr. <[www.firenzesoundmap.org](http://www.firenzesoundmap.org)> (CCNC 2009). Ideazione, curatela scientifica e web content manager: Antonella Radicchi. Web developer: Ermanno La Commare.

46 Thompson, 2002.

47 Radicchi, 2013.

48 Cfr. <[http://opendata.comune.fi.it/beni\\_culturali\\_immateriali/dataset\\_0305.html](http://opendata.comune.fi.it/beni_culturali_immateriali/dataset_0305.html)> e <<http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?lg=en&pg=00002>>





## ■ Bibliografia

- Banerjee, T., Southworth, M., (a cura di), (1990), *City Sense and City Design*, The MIT Press, Cambridge (MA).
- Bruno, G., (2002), *Atlas of Emotion. Journeys in Art, Architecture, and Film*, Verso, New York.
- Tr.It.: Bruno, G., (2006), *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*, Mondadori, Milano.
- Granö, J. G., (1929) "Reine Geographie", in *Acta Geographica*, v. 2, Geographical Society of Finland. Tr. Ingl. a cura di Malcom Hicks, Granö, J. G., (1997), *Pure Geography*, The Johns Hopkins University Press, Baltimora e Londra.
- Järviluoma, H., (a cura di), (2009), *Acoustic Environments in Change*, MS, Turku.
- Lippolis, L., (2002), *Urbanismo unitario. Antologia situazionista*, Testo & Immagine, Roma.
- Lynch, K., (1959), "A Walk Around the Block", in Banerjee, T., Southworth, M., (a cura di), (1990), *City Sense and City Design*, The MIT press, Cambridge (MA), pp. 185-204.
- Radicchi, A., (2012) *Sull'immagine sonora della città*, FUP, Firenze.
- Radicchi, A., (2013), "The notion of soundscape in the realm of Sensuous Urbanism. A historical perspective", in Wilson, A. (2013), *Listen!*, Cambridge Scholars Publ. (forthcoming).
- Schafer, R.M., (1977a), *The Soundscape. Our Sonic Environment and The Tuning of the World*, A. Knopf, New York. Tr. it.: *Il paesaggio sonoro*, Ricordi, Milano, c1985.
- Schafer, R.M., (a cura di), (1977b), *Five Village Soundscapes*, no. 4, *The Music of the Environment Series*, Vancouver.
- Scudéry, M. de, (1654-60), *Clélie, histoire romaine*, 10 voll., Augustin Courbé, Paris. Tr.It.: Scudéry, M. de, (1973), *Le Grand Cyrus; Clélie, histoire romaine*, Giappichelli, Torino.
- Southworth, M., (1967), *The Sonic Environment of Cities*, Master Thesis in City Planning, MIT.
- Southworth, M., (1969), "The Sonic Environment of Cities", in *Environment and Behaviour*, pp. 49-70.
- Stefani, G., et al., (1990), *Gli intervalli musicali*, Bompiani, Milano.
- Thompson, E., (2002), *The Soundscape of Modernity*, the MIT Press, Cambridge (MA), London.
- Zorzanello, S., (2009), "SOUNDSCAPE STUDIES. Disciplinarietà e interdisciplinarietà, modelli quantitativi e qualitativi negli studi sul Paesaggio Sonoro. Cartografia sonora e interpretazione nell'era telematica", intervento alla giornata di studio interdisciplinare *SCIENCES & SOUNDSCAPES*, a cura di SSRG onlus, presso l'Istituto Nazionale di Geologia e Vulcanologia, Catania, 5 Dicembre 2009.

## STAMPAXI+

La comprensione e l'analisi della città storica europea, diventa un elemento chiave per poter intervenire all'interno di essa, così come la lettura degli spazi fisici che ne determinano il tessuto urbano, la struttura sociale che influenza e organizza l'uso del contesto attraverso leggi non scritte.

Il processo partecipativo all'interno del processo progettuale, non può prescindere dalla definizione della struttura sociale, che oggi giorno si sviluppa in due luoghi paralleli: lo spazio fisico ed il mondo virtuale. Il primo permette di metterci in relazione con tutto ciò che sta vicino concretamente e ad una distanza limitata. Il secondo permette di creare delle interazioni al di là delle barriere fisiche, mettendoci in comunicazione con spazi e persone a distanze illimitate, cambiando il modo di vivere lo spazio fisico.

La ricerca-progetto Stampaxi+, studia i cambiamenti e comportamenti all'interno della città storica, utilizzando come proprio laboratorio di ricerca una porzione di Stampace a Cagliari (Italia), quartiere caratterizzato da un tessuto urbano denso e compatto, apparentemente immutabile, ma la cui composizione sociale, i flussi e l'appropriazione degli spazi sono in continua mutazione.

Un contesto, le cui caratteristiche urbane, hanno favorito lo sviluppo di un cluster urbano, una riproduzione a scala minore di quanto avviene in molte città europee, che si caratterizzano per la presenza di nuovi gruppi sociali, con abitudini e tradizioni e un diverso modo di intendere e utilizzare la città, nei suoi spazi pubblici e privati e virtuali. La ricerca 'Stampaxi+' mira a definire attraverso un lavoro di osservazione e mappatura l'uso dello spazio p e digitale, le possibili interconnessioni di questi, utilizzando strumenti di analisi non convenzionali.

Il focus della ricerca è comprendere come gli attori urbani abitano il quartiere fisico; offrire uno spunto analitico sulla necessità reale di spazio pubblico da parte della cittadinanza; esplorare le potenzialità dei social media nella contribuire a creare relazioni ed esperienza di comunità. Le informazioni e i dati raccolti nella fase analitica del progetto sono raccolti all'interno di una piattaforma web ([www.sardarch.it/stampaxi+](http://www.sardarch.it/stampaxi+)) e raggruppati in una mappa collaborativa georeferenziata, MEIPI, che favorisce l'individuazione dei nuovi codici di comportamento nel quartiere, fornendo una base di conoscenza a sviluppo alla cittadinanza, progettisti e amministrazione. La ricerca definisce una nuova metodologia di analisi della città esistente, fornendo nuovi strumenti di interpretazione e lettura urbana, permettendo di avere una lettura degli spazi pubblici e privati e comprendere come l'utilizzo dello 'spazio virtuale' possa influire e migliorare quello reale. Ogni elemento, ogni nuova interconnessione che emerge è utile per ricostruire i bisogni spaziali della comunità-quartiere al fine di progettare interventi che rispondano realmente alle esigenze di chi abita quegli spazi.

## ■ Introduzione

Stampaxi+ (stampaxiprusu) è un progetto di osservazione dello spazio della città contemporanea; una ricerca sui nuovi modi di utilizzo dello spazio comune e di quello privato e dei suoi protagonisti, gli attori urbani; uno strumento di conoscenza di una porzione della città di Cagliari, un mezzo per comprendere la composizione sociale e le dinamiche urbane in atto sul territorio. Stampaxi+ vuole essere un mezzo di comunicazione, sia per chi osserva che per chi è osservato, un modo per stabilire un contatto, intrecciare i fili della conoscenza.

La società in cui viviamo è profondamente cambiata nel corso degli ultimi anni, nuovi gruppi sociali si sono affacciati nelle nostre città, persone con abitudini e tradizioni completamente diverse dalle nostre, con un alternativo modo di intendere la città, i suoi spazi pubblici e privati, con un diverso senso della proprietà e un'altra sensibilità rispetto all'utilizzo degli spazi. La distribuzione massiva di cellulari e la facilità d'accesso alla rete internet inoltre, stanno profondamente cambiando la prospettiva globale della comunicazione incidendo sulla necessità delle persone di incontrarsi e di utilizzare lo spazio pubblico come luogo di incontro. Stampaxi+ documenta e decodifica questi cambi, interpretandoli allo scopo di fornire una visione reale ed esaustiva della nostra società e favorire la comprensione dei nuovi paradigmi di utilizzo dello spazio cittadino.

Il progetto, da questo punto di vista, può essere considerato come uno strumento di conoscenza di una porzione della città di Cagliari, un mezzo per comprendere la composizione sociale e le dinamiche urbane in atto sul territorio locale ma che possono essere considerate valide come strumento di lettura della città contemporanea.

La considerazione su cui si fonda l'intero progetto è che architetti, ingegneri e urbanisti non possano decidere a priori come gli abitanti di un quartiere si debbano muovere o incontrare. Gli abitanti possono e devono essere messi in condizione di aiutare i tecnici a capire come vorrebbero vivere lo spazio che hanno a disposizione. Lo scopo principale del progetto Stampaxi+ è osservare, analizzare e decodificare, con l'aiuto degli abitanti, lo spazio fisico e la sua vita sociale, le sue regole non scritte che determinano i comportamenti delle persone, il loro modo di incontrarsi e abitare gli spazi pubblici e privati. Stampaxi+ ambisce alla creazione di una nuova forma di letteratura urbana, attraverso una lettura della città nei suoi molteplici livelli di interpretazione, mappando i luoghi in cui la vita quotidiana si svolge ri-codificando punti specifici sulla città.

L'analisi globale del progetto prende come spunto di partenza il concetto di "città privata" descritto da Yona Friedman nel suo libro "Utopie realizzabili": *"La città privata corrisponde a quel nucleo dei nostri concittadini che, in un certo senso, fanno da collegamento diretto tra ognuno di noi, preso separatamente. (...)* Una delle caratteristiche più interessanti della città privata è che essa non è necessariamente territoriale,



*quantomeno non nel senso della vicinanza geografica. La mia città geografica non deve per forza comprendere i miei più immediati vicini, ben altrimenti. Quando la città privata coincide con un territorio ben definito, diventa ciò che definisco villaggio urbano. Un villaggio urbano può essere egualitario, proprio come può esserlo una città privata. Il villaggio urbano è estremamente stabile: non può crescere (per ragioni pratiche: il suo territorio è limitato) e di conseguenza è difficile che si deteriori.”*

Nel nostro caso parliamo di villaggio urbano quando analizziamo, attraverso il codice e l'attore urbano, le attività che si svolgono nella porzione di spazio del quartiere di Stampace. Per quanto riguarda il concetto di città privata invece, ne estendiamo il concetto anche a tutta l'esperienza che ognuno di noi può avere attraverso l'utilizzo della rete internet. La città privata varca quindi i confini della stessa città fisica perché rispetto a quanto descritto da Friedman, i mezzi di comunicazione contemporanei consentono di avere una percezione ampia e precisa dei fatti che avvengono anche a distanze molto grandi. L'esplorazione di questi due concetti ci consente di avere un confronto diretto tra quello che possiamo considerare lo spazio pubblico (comune) reale e quella che può essere considerata lo spazio digitale.

#### ■ 1. Il contesto geografico: Stampace, Cagliari

Il progetto utilizza come proprio laboratorio di ricerca una porzione del quartiere di Stampace a Cagliari, una sorta di villaggio urbano, un contesto dai limiti ben definiti le cui caratteristiche urbane hanno favorito lo sviluppo di un vero e proprio cluster urbano, una riproduzione di quanto avviene a scala maggiore in tutte le città europee.

Il quartiere Stampace è caratterizzato da un tessuto urbano denso e compatto che si sviluppa su 4 stretti assi stradali intorno al quadrilatero formato da via Ospedale, via Santa Margherita via Azuni e via San Giorgio, in cui il rapporto tra spazi vuoti e pieni è di 1 a 5. L'unico grande spazio aperto è il vuoto urbano lungo via Fara. Questo spazio è il risultato di anni di inerzia dell'amministrazione pubblica in seguito alla demolizione di tipologie storiche negli anni 90. La popolazione residente nel quartiere è di 1.000 abitanti ed è composta da residenti storici, immigrati e studenti fuori sede. Le attività commerciali e artigianali sono poche e prevalentemente situate lungo i bordi del quartiere.

#### ■ 2. Strumenti di indagine: introduzione al metodo The existing built urban environment is to be accepted 'as found' (Smithson)

La città storica "costruita" è il campo d'azione e di indagine della ricerca Stampaxi+, capire come le città dove viviamo si siano sviluppate, quali piani urbanistici, di quartiere, costruzioni abusive, sventramenti, occupazioni illegali dello spazio pubblico, decisioni politiche e di cittadini, hanno operato all'interno del tessuto urbano per cambiarlo e svilupparlo allo stato attuale, ci darà il primo strumento per poter operare

e comprendere la città contemporanea.

Nonostante la topografia e l'assetto urbano della città consolidata siamo quasi immutabili, le logiche sociali e abitative sono in continua mutazione. La prima infrastruttura del quartiere di stampace sono i suoi abitanti, la ricerca si basa e parte dall'analisi di questa infrastruttura per capire come sono formate e costruite le altre infrastrutture materiali e immateriali.

La trasformazione degli abitanti all'interno dei quartieri storici della città di Cagliari, come di tante altre città italiane e europee è drasticamente cambiata e con questo anche i modi di vivere, i flussi, l'appropriazione degli spazi pubblici e il modo di vivere gli spazi privati.

La forma urbana non può essere ridotta allo spazio fisico. Le città sono il risultato di una costruzione sociale, sotto l'influenza delle tecnologie, la cultura, l'impatto degli esperti e di incidenti, qualcosa che l'uomo non può pianificare e controllare.

Gli strumenti di indagine utilizzati nel progetto sono la fotografia con il coinvolgimento di due fotografi differenti, un fotografo d'architettura per la parte "hardware" del quartiere (urban views) e un fotografo ritrattista per la parte 'software' del quartiere (gli urban actors). Le riprese (urban scenes) in associazione con interviste (urban talks) aiutano a individuare e definire gli attori urbani e capirne i loro comportamenti e movimenti all'interno del quartiere. La lettura ulteriore delle analisi emerse dai precedenti strumenti ha portato allo sviluppo degli urban codes, norme informali scaturite dall'osservazione di come lo spazio viene utilizzato e codificato da parte degli actors. L'analisi attraverso fotografie, video, questionari, mappe interattive e un'interconnessione continua tra spazio fisico e virtuale che consentirà di mantenere un monitoraggio costante sullo sviluppo del progetto e attivare la partecipazione di chiunque voglia essere coinvolto.

Stampaxi+ è un mezzo di comunicazione, sia per chi osserva che per chi è osservato, un modo per stabilire un contatto, intrecciare i fili della conoscenza.

#### ■ 2.1 urban views

Il lavoro di mappatura e analisi condotto attraverso con le urban views e le urban scenes, prevede l'inclusione di due nuove figure tra gli attori coinvolti nel processo di conoscenza e di analisi del quartiere. Un fotografo d'architettura e un video maker che attraverso le loro professionalità specifiche apportano un ulteriore livello di lettura alla ricerca sul quartiere. L'obiettivo delle urban views è quello di creare una memoria storica del quartiere, creare delle immagini dello spazio costruito, degli edifici, degli spazi pubblici e le strade, mettere in luce come questi luoghi vengono utilizzati e occupati dagli abitanti. La fotografia non è utilizzata non solo come strumento di documentazione, ma come dato interattivo, georeferenziato, contenente al suo interno un'informazione sullo stato dei luoghi nel momento dello scatto. La georeferenziazione verrà costruita a posteriori attraverso



URBAN VIEWS. Foto di Stefano Ferrando

il sistema del meipi, all'interno del quale saranno verranno inserite all'interno di una mappa google le foto, le foto e i video del quartiere realizzati.

Il processo analogo operato attraverso le urban scenes, con l'uso della macchina da presa mette in evidenza un quartiere in movimento e punta a documentare soprattutto le azioni concrete nel quartiere focalizzandosi soprattutto nei comportamenti degli attori urbani, tridimensionalizzando le immagini e i luoghi delle urban views.

## ■ 2.2 Meipi e mappa dei tweet

Uno degli obiettivi principali del progetto Stampaxi+ è individuare e comprendere le possibili interconnessioni tra uso dello spazio pubblico, nel modo in cui lo si conosce tradizionalmente, e l'uso dello spazio digitale. Per fare questo è stato intrapreso un lavoro di osservazione e mappatura utilizzando strumenti di analisi non convenzionali che sono stati successivamente riportati in mappe realizzate su piattaforme digitali: il meipi e una mappa appositamente costruita attraverso il supporto di un gruppo collaboratore SARDINIA OPEN DATA.

Lo scopo di queste due mappe nasce dalla necessità di vincolare i racconti espressi dalle diverse tecniche utilizzate, i punti di vista espressi dai diversi collaboratori che hanno dato luogo a urban actors, urban views e urban code, a delle mappe reali che siano facilmente raggiungibili da tutti e che consenta, a chi vi si interfaccia, di poter ricostruire in maniera soggettiva dei racconti della città e mantenere un monitoraggio costante sullo sviluppo del progetto e attivare la partecipazione di chiunque voglia essere coinvolto. Ciò a cui si ambisce attraverso questo lavoro e la creazione di una narrazione multipiattaforma, ini-

ziata sullo spazio reale comune e che termina nello spazio digitale e viceversa. Narrazione che contiene immagini, descrizioni, codici di comportamento georeferenziati nelle mappe proposte, che consente in questo modo di ricostruire e comprendere quanto avvenuto e decodificato nello spazio pubblico reale e di aggiungere un ulteriore livello di partecipazione al progetto attraverso il coinvolgimento diretto degli stessi cittadini sia in maniera attiva, aggiungendo informazioni sulle diverse piattaforme, sia in maniera passiva, semplicemente interfacciandosi con i diversi livelli di lettura delle mappe.

Si tratta, in sintesi, di cartografie narrative: una nuova forma di letteratura urbana, un modo per imparare a leggere la città nei suoi molteplici livelli di interpretazione, mappando i luoghi in cui la vita quotidiana si svolge ri-codificando punti specifici sulla città.

## ■ 2.3 Urban actors

Nonostante la topografia e l'assetto urbano della città consolidata non cambino, le logiche sociali e abitative sono in continua mutazione. La composizione sociale degli abitanti all'interno dei quartieri storici della città di Cagliari, come di tante altre città italiane e europee è drasticamente cambiato e con questo anche i modi di vivere, i flussi, appropriazione degli spazi.

Allo stesso modo, la nostra vita sociale, si è evoluta in maniera vertiginosa in questi ultimi anni, legandosi in maniera indissolubile allo sviluppo tecnologico, evolvendosi con essa quasi di pari passo. Abbiamo sviluppato uno stile di vita che ci porta a interagire in maniera ibrida in due luoghi paralleli: lo spazio fisico ed il mondo digitale. Il primo permette di metterci in relazione con tutto ciò che sta vicino concretamente



URBAN ACTORS. Foto di Fabio Costantino Macis



e ad una distanza limitata. Il secondo permette di creare delle interazioni al di là delle barriere fisiche, mettendoci in comunicazione con spazi e persone a distanze illimitate. Ciascuna persona si relaziona a questi due luoghi in maniera differente, sia come tempistiche che come interazioni sociali.

Obiettivo di questa parte di analisi è, quindi, individuare i nuovi protagonisti nella scena della città, gli attori urbani, studiarne i codici di comportamento, il loro modo di interagire con lo spazio pubblico e privato e il modo attraverso il quale stabiliscono delle relazioni sociali tra loro.

Per fare questo, nella prima fase del progetto Stampaxi +, sono stati selezionati dei casi studio, gli attori urbani, ed un luogo fisico con il quale gli attori sono messi in relazione, il quartiere di Stampace alta. Attraverso un questionario, interviste, fotografie e mappe, è stato creato un database di persone che vivono lo spazio pubblico di Stampace allo scopo di identificare quale sia la reale connessione con il quartiere, l'utilizzo degli spazi che questo offre (attraverso un'analisi parallela che ci consente di comprendere quali siano questi stessi spazi) e quale sia la composizione sociale sia di chi vive nel quartiere, sia di chi lo frequenta.

La riflessione di partenza per questa analisi, riguarda lo stato di LOCALE o VISITANTE in cui ognuno di noi si trova quando si muove in un determinato contesto. La comprensione di questa dicotomia è elemento fondamentale per una corretta interpretazione di questa fase. Con questo concetto si fa riferimento alla relazione personale che ognuno di noi ha con il contesto preso in esame, in questo caso il quartiere di Stampace a Cagliari, nel quale possiamo essere locali, in quanto residenti, o visitatori, se proveniamo da un luogo esterno. Questa separazione, tanto netta nel passato, è oggi sempre meno valida dato che, molto spesso, *abbiamo una migliore conoscenza di quello che sta succedendo in un altro luogo rispetto a ciò che succede nel nostro quartiere, paese o città.* (...) Questo avviene perché *le reti di relazioni interne che non sono abitualmente connesse le une alle altre, difficilmente trovano il modo di interagire per diversi motivi, siano essi legati alla delocalizzazione dei nostri centri di interesse o dovuti la complessità di culture che si raggruppa in uno stesso luogo con le quali non siamo abituati a convivere.*

Attraverso questa fase si mira quindi a comprendere in che misura gli abitanti siano locali o visitatori rispetto al quartiere di Stampace e in che modo nuove storie reali e digitali che vengono instaurate attraverso la rete (vincoli di parentela, lavoro) che tipo di mezzi di comunicazione vengono utilizzati (Skype, facebook, mail) quali siano i luoghi a cui siamo collegati (Sardegna, Italia, Europa, mondo) e le ore che si spendono affinché queste connessioni vengano stabilite. Durante il progetto è stato intervistato un campione costituito da 68 diversi profili di attori urbani (43 locali, 25 visitatori) di cui 5 sono originari del quartiere, 24 provenienti dal resto della città di Cagliari, 24 provenienti da altre zone della Sardegna, 5 da altre



città italiane e 8 da altri stati. Tra i diversi tipi di attori individuati riportiamo i principali: la famiglia stampacina, lo studente immigrato, il rappresentante delle istituzioni (sacerdote), l'associazione, il lavoratore, il teenager, la famiglia straniera. Due terzi degli intervistati utilizzano la rete internet per motivi di lavoro o comunicare con altre persone, dato quest'ultimo confermato anche dal fatto che quasi tutti utilizzano il software freeware di messaggistica istantanea e VoIP, Skype e che tra i motivi principali segnalati per l'utilizzo della rete internet ci siano ovviamente i social network.

## ■ 2.4 Urban codes

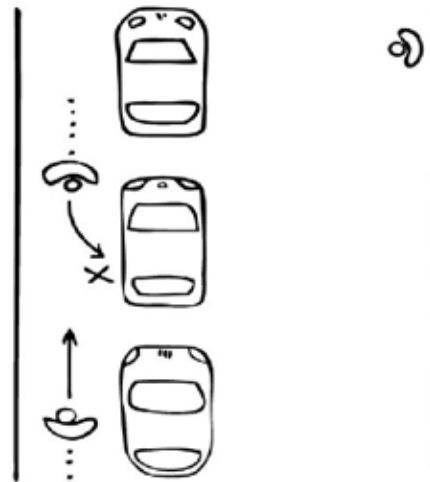
La città nel suo insieme è costituita da molteplici livelli di interpretazione, da spazi fisici che ne determinano il tessuto urbano, da una struttura sociale che influenza e organizza l'uso del contesto attraverso leggi non scritte.

Gli urban codes rappresentano un tentativo di decomposizione e ricodificazione della struttura urbana, una grammatica della città che mira a capirne e semplificarne il linguaggio. Attraverso brevi frasi, massime, osservazioni e un diagramma icona esplicativo si costruisce una nuova forma di letteratura urbana, una guida alla città che aiuta a capirne l'uso dal punto di vista di pedoni, automobilisti, residenti, lavoratori, studenti e turisti. L'insieme degli urban code costituisce una scatola di strumenti che consentono di poter intervenire progettualmente sul contesto analizzato senza invaderne l'equilibrio socio-spaziale.

Gli urban codes sono, inoltre, una sorta di racconto antropologico dell'uomo contemporaneo, gli urban actors, un tentativo di lettura in cui, come in "Tentative d'impulsionnement d'un lieu parisien" di Georges Perec, vengono riportati in maniera asettica i modi di utilizzo dello spazio pubblico. Si tratta quindi, in certo modo, di un saggio sulla percezione dello spazio a partire dai dati che offre il contesto di un quartiere e sulla forma di captarli.

## ■ 3. Urban plug

A partire dai risultati dedotti delle analisi sullo spazio urbano, sugli attori urbani e il loro modo di interagire con lo spazio pubblico reale e digitale che costituiranno gli URBAN DIAGRAMS, e grazie all'esperienza comunitaria promossa nella seconda fase, vengono definite una serie di azioni, URBAN PLUGS, che si pongono come obiettivo quello di consolidare le reti di comunità esistenti, riattivare l'utilizzo dello spazio comune e stabilire delle connessioni laddove latenti. Gli URBAN PLUGS costituiscono un esempio di progettazione partecipata sostenibile applicabile anche ad altri quartieri o città in cui la comunicazione diventa il motore del cambiamento, e con essa la capacità di unirsi e la volontà di fare rete. Ogni elemento, ogni nuova interconnessione che emerge è utile per ricostruire i bisogni spaziali della comunità-quartiere al fine di progettare interventi che rispondano realmente alle esigenze di chi abita quegli spazi.



URBAN PLUG. Disegno di Francesco Cocco

## ■ 3.1 Inside Out project

La fase di mappatura è fondamentale per una successiva azione di coinvolgimento e riattivazione della comunità. Dalle indicazioni dedotte dalla fase analitica, il cui resoconto costituisce gli urban diagrams, vengono infatti definite una serie di azioni, urban plug, che si pongono come obiettivo quello di consolidare le reti di comunità esistenti, potenziandole, incentivare quelle deboli e attivarne di nuove. L'obiettivo primario della seconda fase dunque, è quello di riattivare l'utilizzo dello spazio comunitario e stabilire delle connessioni reali laddove latenti. Questa fase si appoggia su un progetto artistico esistente condotto dall'artista francese JR Artist (inside out project), che prevede l'affissione delle foto degli urban actors ottenute nella prima fase allo scopo di rafforzare l'identità e il senso di comunità da parte della cittadinanza e per abbattere il muro della diffidenza dovuto a una scarsa conoscenza del proprio nuovo concittadino. L'installazione fotografica costituisce uno strumento per creare nuove esperienze di comunità e stimolare una nuova percezione sociale del quartiere, grazie all'interazione di Sardarch, associazioni locali, cittadinanza e professionisti del mondo audiovisivo.

## ■ 3.2 Stampaxi tweet: la costruzione del villaggio urbano digitale

Nella fase denominata Stampaxi tweet, il progetto Stampaxi+ sperimenta un coinvolgimento diretto da parte degli abitanti del quartiere di Stampace (gli urban actors) sfruttando le potenzialità che offre la connessione internet sui telefoni smartphone e i social network (Twitter e Facebook).

Le considerazioni che stanno alla base di questa fase sono due e riguardano: il rapporto continuo che abbiamo con il mezzo digitale che consente di confrontarsi direttamente con le persone che vivono nel nostro stesso intorno fisico attraverso l'utilizzo del mezzo digitale; la mancanza di una reale identità di vicinato dovuta dalla nuova composizione sociale



INSIDE OUT PROJECT. Foto di Stefano Ferrando ▲

e le difficoltà di stabilire delle relazioni interpersonali tra i nuovi gruppi sociali dovuto a una esperienza di vita totalmente de-localizzata.

Obiettivo della fase "Stampaxi tweet" é, quindi, creare un punto di vista comunitario sulla realtà e sull'utilizzo del quartiere di Stampace, attraverso la costruzione di una identità digitale del quartiere partendo dalle opinioni e dal punto di vista degli abitanti e che possa servire, sia per la cittadinanza che per l'amministrazione pubblica, come strumento di libero confronto sull'utilizzo dello spazio pubblico e privato del quartiere.

La creazione di una identità digitale comunitaria, consente agli abitanti di potersi confrontare sulle questioni del proprio quartiere senza necessità di essere localizzati nello stesso spazio e iniziare a stabilire dei rapporti di vicinato resi difficili dalla complessa integrazione dei diversi stili di vita di ciascuno. Prendendo spunto dall'esperienza dell'ufficio del turismo Svedese (VisitSweden) che per promuovere il Paese ha creato un profilo Twitter condiviso usato a turno ogni settimana da semplici cittadini per raccontare la propria nazione, Sardarch ha deciso di creare un account twitter @StampaxiPrusu per raccogliere le esperienze del quartiere degli attori urbani analizzati nella prima fase del progetto, e per interagire con quanti vogliono dare il proprio contributo a una nuova lettura del quartiere a partire dai tweet.

Lo stile di vita che caratterizza i nuovi attori urbani di Stampace si sviluppa continuamente tra esperienza reale, che si svolge nello spazio pubblico e privato della città, ed esperienza digitale che, grazie alla portabilità della connessione internet, viviamo in maniera assolutamente parallela e continua a quella reale. La concomitanza di queste due esperienze fa sì che queste già non possano essere considerate come parti separate della nostra vita, ma bensì costituiscano una nuova via ibrida di esperienza di vita.

La fase Stampaxi tweet vuole quindi sfruttare le caratteristiche di questo nuovo modo di vivere la città facendo di questa esperienza uno strumento di analisi e progetto, consentendo ai cittadini di occuparsi direttamente del proprio quartiere diventando dei veri e propri co-progettisti grazie alle indicazioni sull'utilizzo del proprio spazio pubblico e privato che saranno in grado di fornire. L'istantaneità, la possibilità di condivisione e confronto che Twitter offre come mezzo di comunicazione (la possibilità di georeferenziare le proprie opinioni e la loro canalizzazione sui social network) consentirà di creare una mappa reale delle esperienze degli urban actor, del modo in cui utilizzano la città, dei problemi e dei valori del quartiere di Stampace, espressi direttamente da chi la città la utilizza tutti i giorni. Il tweet diventa, quindi, un mezzo diretto che l'attore urbano utilizza per leggere e indagare il quartiere, leggere la realtà

in modo istantaneo e condividerla immediatamente rivolgendosi al resto del quartiere senza necessità di conoscere i propri interlocutori direttamente ma, allo stesso tempo, garantendo un confronto diretto grazie alla possibilità di risposta immediata. La fase Stampaxi tweet può essere quindi a tutti gli effetti ulteriore lettura dello spazio che parte di chi vive e utilizza il quartiere, capendo come lo spazio viene utilizzato, in tempo reale, in contrapposizione con una lettura tecnica. Lettura che avviene attraverso testi, immagini e video georeferenziati, non interpretata e filtrata da una terza persona, ma attraverso una visione vissuta e reale.

### ■ Conclusioni

Stampaxi+ prima che un progetto è una sfida: dimostrare che si può modificare la vivibilità di un quartiere a partire dalle persone, attraverso la creazione di esperienze di comunità sfruttando nuovi mezzi di comunicazione sociale. Stampaxi+: change your city, starting from the people

### ■ Bibliografia

Di Siena D. (2012) *Sentient City: la ciudad del conocimiento*, Synapse IQ, Barcellona  
 Friedman Y. (2003) *Utopie Realizzabili*, Quodlibet, Macerata  
 Perce Georges (2011) *Tentativo di esaurimento di un luogo parigino*, Voland, Roma  
 Vv.Aa (2010) *Local / visitant. Art i creació en l'espai social*, Identitat, Barcelona

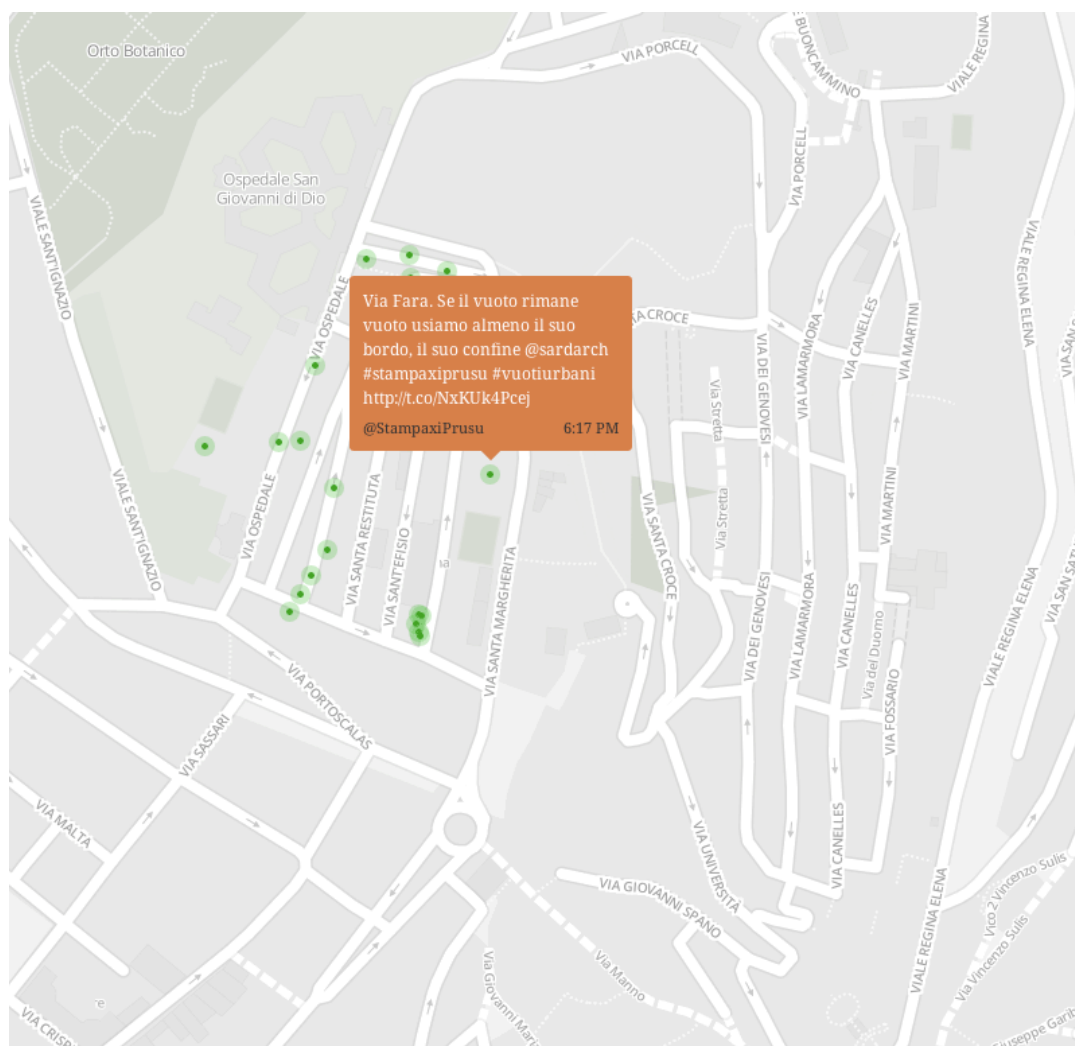
### ■ Sitografia

<http://www.domusweb.it/it/art/the-influencers/>  
<http://hackitectura.net/blog/>  
<http://www.jmlucero.com/>  
<http://www.laciudadviva.org/blogs/?p=11892>  
<http://reciclajeurbanougr.blogspot.com/2010/10/identidad-encasillate-con-nosotros.html>  
<http://thinkcommons.org/>  
<http://www.u-tt.com/index.html#>

## SARDARCH

Francesco Cocco, Matteo Lecis Cocco Ortu, Nicolò Fenu

STAMPAXI TWEET. Mappa a cura di Sardinia Open Data



STAMPAXI TWEET [STAMPAXI+]


STAMPAXIPRUSU TWEETS

30

II PAUSE

SARDARCH LANCIA UNA NUOVA FASE DEL PROGETTO STAMPAXI+ DENOMINATA STAMPAXI TWEET.

Stampaxi+ è un progetto di osservazione dello spazio della città: una ricerca sui nuovi modi di utilizzo dello spazio comune e privato da parte dei suoi protagonisti, gli attori urbani. Con questa nuova fase, il progetto Stampaxi+ sperimenta un



## Il Progetto Artena

In questo saggio presentiamo brevemente il servizio di analisi, strategia e azione per la rinascita del borgo dell'omonima cittadina laziale che il nostro gruppo ha ideato e gestisce da circa un anno. Si tratta della prima applicazione dei principi della biourbanistica (neuroergonomia, biofilia, sostenibilità strutturale, leggi della forma, delle scale, e costruttale) al design per il cambiamento sociale, sotto forma di un servizio di analisi, strategia e azione per la rinascita del borgo di Artena (Roma). Esso è al contempo una ricerca sperimentale, e una procedura di prototipazione.

### ■ Il Progetto

In questo saggio presentiamo brevemente il servizio di analisi, strategia e azione per la rinascita del borgo dell'omonima cittadina laziale che il nostro gruppo ha ideato e gestisce da circa un anno. Si tratta della prima applicazione dei principi della biourbanistica (neuroergonomia, biofilia, sostenibilità strutturale, leggi della forma, delle scale, e costruttale) al design per il cambiamento sociale, sotto forma di un servizio di analisi, strategia e azione per la rinascita del borgo di Artena (Roma). Esso è al contempo una ricerca sperimentale, e una procedura di prototipazione.

Lo scopo è verificare se sia possibile generalizzare l'esperienza di Artena alla provincia italiana, cioè alla spina dorsale del Paese. Nonostante il grande salto economico, l'Italia ha infatti subito una decadenza urbanistica, ecologica, e socioculturale a partire dal dopoguerra proprio con le grandi inurbazioni e lo spopolamento dei centri minori, e il tracollo della qualità di vita di milioni di persone attratte dal mito di un benessere meramente consumistico.<sup>1</sup>

La rivisitazione dell'unità urbana a dimensione umana potrebbe offrire soluzioni originali alla crisi del sistema nazionale, una crisi che ormai ha attaccato la stessa crescita del PIL in nome della quale molte cose preziose - la socialità, la bellezza, i luoghi - erano state sacrificate. Se risulta improponibile il ritorno alla civiltà rurale dalla quale i borghi derivano, non si può negare l'esigenza del recupero di caratteristiche ambientali, urbane e socioeconomiche, ivi ancora conservate per riqualificare la nostra vita.

Il Progetto si ispira alla filosofia peer-to-peer,<sup>2</sup> e si fonda su una visione che ha sia implicazioni sociologiche, che micro- e macro-economiche. Tale visione non intende modificare la realtà secondo un ideale o un'ideologia a priori, come ad es. avviene nei modelli economici della crescita alla base della crisi ecologica e strutturale che stiamo affrontando nella cornice del capitalismo globale, o come è avvenuto nei regimi del socialismo reale. Per "rinascita" e "sviluppo" intendiamo invece l'identificazione e lo stimolo delle qualità vitali intrinseche a un luogo e al suo contesto socio-economico, culturale, politico, ambientale, ecc., con metodologia "orientata alle persone".

Tale metodologia si ispira alla maieutica del grande filosofo Socrate, nella sua versione moderna del *design thinking*<sup>3</sup> e del *p2p urbanism*.<sup>4</sup> L'essenza

1 La bibliografia al riguardo è ampia. Per una condivisibile sintesi cfr. S. Settis, *Paesaggio, Costituzione, cemento*, Einaudi, Torino, 2010.

2 M. Bauwens, «Peer-to-peer: from technology to politics», in: J. Servaes, N. Carpentier (eds.), *Towards a Sustainable Information Society: Deconstructing WSIS*, Intellect Books, Portland, 2006.

3 T. Brown, *Change by Design. How Design Thinking transforms organizations and inspires innovation*, HarperCollins, New York, 2009.

4 A. Caperna, M. Mehaffy, G. Mehta, F. Mena-Quintero, A.



del nostro modello consiste perciò nell'ascolto e nell'analisi, alla ricerca degli ordini vitali già esistenti, dei bisogni, delle vocazioni, delle idee, delle potenzialità, soprattutto se misconosciuti e bloccati. Le situazioni di degrado, crisi, stagnazione, sono per tali metodologie preziosi indici di potenza inespressa, da portare all'atto lasciando che i problemi stessi parlino della soluzione.

Il criterio di verifica è il benessere soggettivo e oggettivo dell'essere umano - sia singolo che comunitario.

Rinascita e sviluppo significano dunque per noi aumento della qualità esistenziale dei soggetti stessi con i quali il nostro lavoro viene svolto. Nello specifico, maggiore consapevolezza, libertà, dignità, senso e felicità delle persone. Gli aspetti materiali e socio-economici sono insieme concause ed effetti di tale processo: più tempo libero e sua più gustosa fruizione; più indipendenza politica ed economica; lavoro, cultura, piacere, bellezza, conoscenza, connessione, ampliamento di orizzonti esistenziali.

Dall'analisi deriva una direzione di cambiamento, che viene perseguita gradualmente in maniera sistemica, cioè non secondo un processo lineare (da A segue B), ma in maniera "reticolare" (A aiuta B, che aiuta C, che aiuta A e B).

Gli interventi interagiscono direttamente e rispettosamente con la scala locale. La trasformazione deve infatti integrarsi incrementalmente per potenziare quanto già esiste, non per sostituirlo. Richiedono la partecipazione attiva dei soggetti interessati e tengono conto delle loro reazioni, si autosostengono, e sono dunque sempre sostanzialmente concreti anche negli effetti.

#### ■ Biourbanistica, Neuroergonomia, Design Thinking

Secondo l'ottica strutturale sviluppata dalla biourbanistica la vera progettazione sostenibile deve occuparsi, prima ancora che del risparmio energetico, di connettere ambiente e benessere umano. Psicologia, medicina e scienze educative dimostrano che a seconda di come viene disegnata, la forma dello spazio in cui viviamo può nutrire o, al contrario, danneggiare il nostro sistema neurofisiologico e cognitivo. Una conoscenza scientifica del modo in cui il sistema neuro-endocrino e psicobiologico umano reagisce all'organizzazione e alle forme dell'ambiente (progettazione neuroergonomica), è il primo passo per produrre il vero design

sostenibile del XXI secolo.<sup>5</sup>

La biourbanistica muove da tale criterio elementare per studiare la città, le sue dinamiche interne e contestuali, nonché le relazioni che sussistono tra dette componenti. Essa considera il corpo urbano come un vero organismo, costituito da una molteplicità di livelli interconnessi che si influenzano mutualmente in modo non-lineare, proporzionandosi all'essere umano. Dalla complessità urbana emergono proprietà complessive non prevedibili attraverso lo studio delle singole parti, ma solo dall'analisi dinamica dell'intero, che deve restituire una funzione positiva per la persona.

La similitudine fra città e organismo non è solo metodologica, ma anche di sostanza, ed è la chiave di accesso a "forme ottimali" per l'uomo e la sua qualità di vita rilevabili a diverse scale di definizione: dalla fisiologia del singolo, fino al sistema ecologico.<sup>6</sup>

La progettazione biofilica, capace di seguire tali leggi, produce ambienti naturali e fruibili, ed aumenta la vitalità urbana in tutte le sue declinazioni sociali, economiche, estetiche, ecc.<sup>7</sup> Al centro del processo progettuale sono le persone che vivono realmente gli spazi, quali fonti di esperienza positiva e critica.

La progettazione biofilica non si limita però soltanto all'organizzazione dello spazio fisico: essa può venire applicata anche ai servizi che la città offre ai suoi cittadini, tramite il *Design Thinking*, un modo di pensare "progettuale" rivolto alla funzione e alla gestione.

Tale metodo si è ormai diffuso nel mondo anglosassone e nordeuropeo, dove viene applicato con successo nelle strategie aziendali, alla produzione, al marketing, ed all'innovazione.<sup>8</sup>

Il Progetto Artena riconoscendo la validità di questo metodo lo sperimenta per la prima volta con l'obiettivo di rivitalizzare l'intera comunità urbana di un borgo che, come la maggior parte dei suoi omologhi, soffre di abbandono, degrado, mancanza di servizi, e spopolamento.

Sebbene l'Italia abbia una nobile tradizione nello studio della progettazione partecipata,<sup>9</sup> il problema fondamentale è che essa si è sovente limitata a iniziative di recupero o miglioramento che, finiti

5 S. Serafini, «L'architettura come salute psicobiologica quotidiana: morfogenesi e biofilia», *Atti del I Convegno Internazionale su Psiche e Architettura, Roma-Siracusa, 2009-2010*, Franco Angeli: Milano, in stampa.

6 A. Caperna, A. Cerqua, A. Giuliani, N. Salingaros, S. Serafini, «Biourbanism», *Rassegna di Biourbanistica*, 1, March 2011, pp. 3-5; A. Caperna, S. Serafini, «Biourbanistica come nuovo modello epistemologico», in: A. Caperna, A. Giangrande, P. Mirabelli, E. Mortola (eds.), *Partecipazione e ICT: per una città vivibile*, Gangemi: Roma, 2013.

7 N. Salingaros, *Twelve Lectures on Architecture. Algorithmic Sustainable Design*, Solingen: UmbauVerlag, 2010; S. Kellert (ed.), *Biophilic Design. The Theory, Science, and Practice of Bringing Buildings to Life*, Hoboken: Wiley, 2008.

8 T. Brown, op. cit.

9 Cfr. A. Caperna, A. Giangrande, P. Mirabelli, E. Mortola (eds.), *Partecipazione e ICT*, op. cit.

Rizzo, N. Salingaros, S. Serafini, E. Strano, «A Definition of P2P (Peer-To-Peer) Urbanism», *AboutUsWiki, the P2P Foundation, DorfWiki, Peer to Peer Urbanism* (September 2010). Presented by N. Salingaros at the International Commons Conference, Heinrich Böll Foundation, Berlin, November 1<sup>st</sup> 2010; S. Serafini, «P2P (peer to peer) Urbanism and Biourbanism», in: МЕЖДУНАРОДНАЯ НАУЧНАЯ ШКОЛА "Перспективные направления физико-химической биологии и биотехнологии" (тезисы докладов), TomskStateUniversity: Tomsk, 2011, pp. 11-15.

i fondi economici, spegnevano la loro vitalità. Nei casi più virtuosi, inoltre, la comunità è stata coinvolta con successo nel definire la visione futura per il proprio ambiente urbano, ma non si può fingere di non vedere come tanta "partecipazione" sia stata spesso soltanto una foglia di fico per esercizi accademici finì a se stessi.

Tre sono le scollature più evidenti che hanno determinato fallimento o scarsi risultati della partecipazione in urbanistica: l'impiego per scopi meramente o strutturali, o sociali, o ambientali, spesso selezionati a priori; il coinvolgimento limitato degli abitanti, sulla base dell'ideologia della rappresentanza; l'assenza di un criterio di base per giudicare risultati, feedback, e direzione.

Nel nostro processo al contrario abbiamo fatto un punto del rifiutare la scelta aprioristica (anche inconscia) delle problematiche da affrontare, dei soggetti da coinvolgere, dei mezzi da movimentare, e dei fini da raggiungere. Associato al criterio di verifica neuroergonomico (in che modo il corpo umano reagisce ai cambiamenti strutturali), l'approccio aperto ai dati forniti dal contesto si è rivelato un potente strumento euristico e di sviluppo.

Il processo è iniziato con una fase di *ispirazione/immersione*, raccogliendo in maniera empatica gli input provenienti dalla comunità, a cominciare da quelli relativi ai desideri e ai bisogni espressi sia verbalmente, sia con il comportamento (abitudini, routine, ecc.). Questa fase è durata 8 mesi, ma non si è mai del tutto interrotta.

Gli aggregatori emersi riguardano innanzitutto un'ambivalenza di odio e amore per il vecchio borgo, connesso al suo valore di memoria storica che soprattutto per le generazioni più mature significa povertà e arretratezza, ma anche rimpianto di uno stile di vita avvertito come "migliore"; la consapevolezza di un qualche "potenziale" dello spazio storico, identificato genericamente con possibilità di sfruttamento turistico, commerciale, alloggiativo, e il desiderio di trasferirvi le proprie attività lavorative, in modo da non doverlo abbandonare; una certa mancanza di fiducia nel cambiamento; il bisogno di rinforzare la comunità con luoghi deputati soprattutto alle attività giovanili; il senso di isolamento.

Dall'ottavo mese è dunque cominciata l'*ideazione*: i temi, i problemi, le risorse che hanno cominciato ad emergere autonomamente dallo sfondo dei dati raccolti, sono stati sottoposti a un processo creativo di articolazione, per facilitare la loro "messa in piedi". Sono stati gli stessi abitanti, commercianti, amministratori intervistati a fornire al nostro sguardo "fresco" ed "esterno", le soluzioni migliori.

Un esempio è la proposta di fondare un microbirrificio nel centro storico, sorta naturalmente da una serie di domande sul perché i giovani di Artena si recassero la sera presso la vicina città di Colferro, dove vi sono alcune rivendite e mescite di birra artigianale. Un altro, l'idea di dotare il

centro storico, difficilmente accessibile ai soccorsi, e privo delle risorse per istituire un punto medico, di defibrillatori.

Il terzo passo del progetto consiste nell'*implementazione* attraverso prototipi. La visione emersa, comincia ad assumere concretezza in determinati azioni, progetti, prodotti, strategie, servizi e quant'altro. Fedeltà e contestualizzazione sono i due termini ai quali i prototipi si debbono allineare, in modo da funzionare nella realtà e non soltanto come esercizio accademico.

È stata così iniziata per es. la raccolta fondi per la creazione del microbirrificio, il quale è anticipato dal lancio di una scuola semestrale per mastri birrai e degustatori.

L'aspetto basilare è che tutte e tre le fasi non seguono un iter forzatamente consequenziale ma ciclico, sia fra loro stesse sia interno ad ogni passo. Ispirazione, ideazione e implementazione si coadiuvano tutt'ora in un circolo virtuoso che rinforza un processo sistemico al quale via via altri stakeholder si uniscono con nuove idee ed energie. L'implementazione inoltre fornisce non solo nuove idee e verifiche, ma anche fondi che permettono di portare avanti il lavoro nel suo complesso.

#### ■ Economia, politica e biourbanistica

Il più importante concetto del design thinking, è che la progettazione può andare oltre l'oggetto, e riguardare un servizio, un sistema, una strategia. Ciò vale anche per quel tipo speciale di design che è la progettazione biofilica e centrata sulla persona, sulla quale si fonda la biourbanistica. La biourbanistica cioè può essere applicata con la stessa logica in uso per la pianificazione geometrica, all'economica e alla politica di una città, innanzitutto recuperandole scale locali e le loro interconnessioni, evitando strappi nelle reti<sup>10</sup> che dovranno corrispondere a pesi naturali (es. network del tipo "piccolo mondo").<sup>11</sup> In concreto ciò significa per es. che in un luogo come Artena, dove manca la diffusione di realtà socioeconomiche di grandezza media, le poche presenti soffrono di uno squilibrio (ad es. le maggiori imprese costruttive non trovano sbocco produttivo sul territorio, ma devono rivolgersi al bacino romano) che impedisce loro di interagire col territorio e di trarre da esso e dare ad esso i vantaggi potenziali che pure esisterebbero. Il modello sociale offerto dai pochi arricchiti diventa un esempio vano di emulazione preso i giovani, che tuttavia non hanno speranza di realizzarlo, e ciò crea conflittualità e disaffezione al territorio e alla comunità, con un ulteriore impoverimento dell'intenzione di investirvi su scala minore. Ha dunque senso ricucire le disconnessioni economiche con una maglia

10 N. Salingaros, *Twelve Lectures on Architecture*, op. cit., cap. 8.

11 D. Watts, S. Strogatz, «Collective dynamics of 'small-world' networks», *Nature*, 393 (1998) 6684, pp. 409-410.

sistemica di azioni e imprese piccole, che possano sostenersi a vicenda e crescere insieme. L'economista Fritz Schumacher ci ha insegnato che "piccolo è bello", intendendo un'economia che parte dalla misura del singolo uomo o dell'unità familiare, per svilupparsi in comunità.<sup>12</sup> I numeri di tale economia sono molto soddisfacenti per una piccola comunità, anche ambiziosa, e proficui per il suo sviluppo. Lo sono meno per grandi corporation, che però non hanno alcun interesse nei confronti dei risvolti sociali, ambientali, ecc. del territorio. Maggiore connessione alla rete economica, significa anche maggiore consapevolezza e maggior controllo da parte dei cittadini, le cui relazioni risultano allora comprensibili e negoziabili. Di fatto la manipolazione consumistica e politica è meno potente laddove l'esperienza si ricicla all'interno di cerchie a scala umana, cioè dove vigono una certa autonomia, e un sistema di legami locali, nei quali potrebbe ben rientrare per es. il ritorno all'edilizia a piccola scala. Maggior controllo critico da parte delle persone e della comunità reale, non mediata dalla rappresentanza, è l'equivalente (e spesso il riflesso) della maggiore connessione sensoriale con un ambiente nutritivo dal punto di vista cognitivo, di cui occorre non dimenticare l'aspetto biopolitico.<sup>13</sup>

#### ■ Il rilancio turistico

La nascita di un piccolo albergo nel centro storico di Artena, nato sulla scia della costruzione del grande attrattore turistico costituito dall'Outlet e dal Parco divertimenti della vicina città di Valmontone, ha aperto la strada a un primo intervento di analisi e sviluppo territoriale. Interpellati per disegnare il servizio dell'hotel, e individuare così una buona pratica commerciale, ci siamo presto accorti del potenziale turistico dell'intera città, il cui rilancio era inevitabilmente necessario per "lanciare" l'azienda che ci aveva chiamati. Abbiamo iniziato con l'applicazione di tecniche di analisi strategica e di revenue management alla struttura ricettiva, per allargarle presto all'intera cittadina. Ciò ci ha permesso di individuare un interessante e inaspettato mercato leisure, di lunga permanenza, attratto dalle molte, piccole gemme storiche, artistiche e naturalistiche che coronano Artena: da Segni, a Palestrina, alla strada del vino del Piglio. Ad esso si è aggiunta una clientela corporate, attratta dai prezzi assai convenienti e dalla qualità del riposo e del cibo offerti a poche decine di minuti dalla Capitale.

<sup>12</sup> E. F. Schumacher, *Small Is Beautiful: Economics As If People Mattered: 25 years later... with commentaries*, Vancouver: Hartley & Marks, 1999.

<sup>13</sup> S. Serafini, «Liberazione partecipata dello spazio dall'iperreale. L'Italia come esperimento biourbanistico», *Abitare l'Italia. Territori, economie, diseguaglianze*, XIV Conferenza SIU, 24/25/26 marzo 2011, *Planum, The journal of Urbanism*, Agosto 2011.

Evidentemente la città storica affascina i turisti, ma a parte una breve visita, ha poco da offrire. Non vi sono negozi, né punti di ristoro, chiese e monumenti sono quasi sempre chiusi, le strade - inaccessibili alle auto - sconnesse e faticose.

Per rilanciare il turismo, occorre: 1) far conoscere e promuovere la città, usandone l'innegabile fascino; 2) agevolare gli spostamenti al suo interno; 3) promuovere la nascita di attività commerciali, artigianali, e di ristoro al suo interno; 4) far sì che le diverse iniziative si sostenessero l'un l'altra.

Abbiamo così individuato l'esigenza di una mappa della città, che orientasse i turisti all'interno dei vicoli, e che potesse essere distribuita come oggetto interessante e incuriosente presso i bacini dell'utenza turistica potenziale.

Google map non ha ancora tracciato Artena centro, sia per la sua importanza secondaria, sia perché non è percorribile dalle auto dotate delle fotocamere. Lo studio Yulia Ink. di Amsterdam ci ha dunque realizzato una splendida mappa disegnata a mano, che rende la poesia del luogo, e permette allo stesso tempo di orientarsi con grande facilità. Come vedremo più avanti, la mappa è stata poi collegata a un sito web. Il suo ruolo primario però è quello di circolare a stampa, in quanto "oggetto bello" e insolito, capace di far innamorare di Artena. Stampata in 30000 esemplari con il sostegno dei commercianti e del Comune, verrà presto diffusa attraverso canali differenziati. È possibile muoversi in maniera assai divertente per gli ardui sentieri di pietra di Artena a dorso di mulo. I muli lavorano da tempi immemorabili nella città, trasportando pesi, legna, immondizia. Abbiamo curato allora per la famiglia che gestisce questi mansueti animali, un programma e una brochure di *mule trekking* dedicato ai visitatori della città. Il percorso studiato offre una panoramica straordinaria del centro storico e dei suoi monumenti, e riscuote già un grande successo, soprattutto fra i bambini. È un servizio che aiuta oggettivamente il turismo della città, diventando esso stesso una nuova attrazione; migliora i guadagni familiari della piccola ditta; mette le condizioni per ulteriori servizi, come visite guidate, escursioni, fermate al ristorante, apertura ad orari concordati delle chiese e dei palazzi, ecc.

#### ■ Open Brew

Il centro storico non può vivere come un fantasma dei soli turisti. Deve innanzitutto essere vivo di suo, grazie alla presenza degli abitanti. Diversi artenesi lamentavano l'assenza di un locale "leggero" all'interno del centro storico, comprendendo però che nella totale assenza di altre attività, non avrebbe potuto resistere. Partito il primo stimolo turistico, si è delineata allora l'idea di aprire un microbirrifico, dunque un'attività capace di produrre indipendentemente dal turismo, ma la cui produzione 1) fa conoscere il nome della città presso i consumatori a livello nazionale, attingendo al circuito di viag-

giatori appassionati di birra artigianale; 2) offre un punto di ristoro/mescita interessante sia per i locali che per i visitatori. Il microbirrifico avrebbe però avuto due altre importanti caratteristiche, derivate dalla logica di sistema. In primo luogo, avrebbe avuto un carattere didattico, cioè avrebbe ospitato una scuola brassicola. La realtà della birra è sconosciuta ad Ardena, e deve esservi impiantata come forma di sviluppo innanzitutto culturale. In secondo luogo, la proprietà del birrifico avrebbe dovuto essere diffusa con quote garantite presso la popolazione, aumentandone così l'interesse, il coinvolgimento, e la protezione da eventuali brusche "trasformazioni" fuori scala dell'attività. L'idea di presentare un prodotto eminentemente artigianale, inoltre, ben si inserisce nell'obiettivo di riqualificazione ambientale e dello sviluppo sociale ed umano. La birra ha nelle sue materie prime ciò che più di "terreno" ci sia: acqua, orzo, luppolo e lievito. Come bevanda fermentata, non appartiene alla tradizione italiana, il nostro è un territorio legato al vino, ma oramai da diversi anni assistiamo ad un rilancio di questa nobile bevanda che si affianca perfettamente alle produzioni vinicole nella ricerca di una migliore piacevolezza del bere con intelligenza.

Abbiamo così elaborato e lanciato l'idea ancora embrionale, e ci siamo avvicinati alla raccolta fondi passando per una serie di eventi brassicoli presso il centro storico (feste, expo della birra), e per la scuola da mastro birraio *OpenBrew* che ha riscosso un notevole successo, risvegliando l'interesse della cittadinanza anche nei confronti delle opportunità lavorative che essa offre.

*Open Brew* è una novità nel mondo dei corsi dedicati alla birra. Ricco e articolato, sebbene sia adatto per home brewer, appassionati e curiosi, rappresenta infatti il primo passo di una vera scuola dedicata con serietà a futuri birrai e degustatori di birra professionali. Il corso da degustatore di birra e mastro birraio ha attirato oltre 50 iscritti, molti dei quali già professionisti nel mondo della birra: gestori di pub, sommelier, produttori e rivenditori. La didattica è gestita dall'Associazione Degustatori Birra (ADB) Lazio, organizzazione di ampia esperienza e fra le migliori a livello nazionale, e vede la partecipazione di alcuni tra i più noti birrai del centro Italia.

Il fatto di poter avere un'aula all'interno del luogo dove la birra la si fa davvero sembra davvero l'inizio di un percorso per rendere Ardena un polo artigianale e formativo sulla birra di alta qualità. Attualmente è in corso l'acquisizione, da parte dell'amministrazione con il supporto dei tecnici del Progetto Ardena, di un antico palazzo in abbandono presso il borgo storico. Questo è stato scelto come futuro birrifico costituendo così non solo la nascita di una attività didattica ed economica ma anche il recupero e restauro di uno dei molti edifici decadenti del borgo che da privato diventa luogo pubblico restituito alla cittadinanza.

La birra di Ardena realizzata con cereali Italiani e prodotti locali ardenesi è il prodotto commerciale al quale punta l'iniziativa. La produzione della prima cotta sperimentale è un processo già in corso al quale partecipano un birrifico laziale, i pub della zona, i partecipanti al corso *OpenBrew*, i rappresentanti della comunità, e lo staff del Progetto Ardena. Si sta pensando di finanziare le prime cotte attraverso una operazione di crowdfunding e di aprire sulla piattaforma di *ArdenaConnect* una vetrina per la vendita online del prodotto.

#### ■ ArdenaConnect

Iniziativa più tecnologica del progetto, basata sulla visione di una città open source, *ArdenaConnect* nasce principalmente dall'esigenza di colmare il divario tra l'enorme rilievo che negli ultimi anni hanno assunto i servizi telematici e la reale presenza in rete dei comuni e delle attività commerciali radicate sul territorio, mantenendo però un giusto equilibrio fra reti reali e rete virtuale. Lo spazio straordinario della cittadina medievale, facilita le connessioni sociali reali, la vita vera della comunità. Questa comunità ha molto da apprendere, ma anche molto da insegnare al mondo globale. *ArdenaConnect* vuole offrire una connessione paritaria fra il locale e il globale.

I dati sulla popolarità del Web in Italia, che pure è in forte ritardo rispetto a gran parte del mondo occidentale, lasciano ben poco spazio all'interpretazione: nel 2012 erano 14 milioni le famiglie che hanno dichiarato di accedere a Internet da casa con un computer di proprietà, 38 milioni (il 78,9% della popolazione tra gli 11 i 74 anni) gli italiani che hanno detto di avere accesso da un qualsiasi apparecchio o luogo, che siano abitazioni, uffici o spazi pubblici come biblioteche e luoghi di studio. Simili i dati per l'accesso dai dispositivi mobili: 15 milioni da smartphone e cellulari, 2 milioni da tablet.<sup>14</sup>

Di pari passo va la diffusione dei servizi che vengono offerti a questa enorme base di utenti: social network come Facebook, Twitter e Youtube, siti di informazione (tutti i maggiori quotidiani italiani hanno una solida presenza in rete) e soprattutto enormi portali a scopi commerciali, tra i più diffusi ricordiamo solamente Amazon, presente anche in Italia dal 2010, che ha annunciato il sorpasso delle vendite dei libri elettronici rispetto a quelli cartacei,<sup>15</sup> Ebay, e Subito.it.<sup>16</sup>

Del resto sono stati fatti tentativi importanti anche dai Governi di questi anni per tentare di offrire al Paese una qualche visibilità online, prima attraverso il progetto Italia.it e successivamente con la campagna Magic Italy, purtroppo entrambi falliti miseramente per via di una gestione sbagliata delle risorse e di una visione ristretta delle possibilità e

14 <http://goo.gl/36ara> [La Stampa].

15 <http://goo.gl/sHoS0> [BBC News].

16 <http://goo.gl/7xPtH> [Alexa].



delle sfide che si dovevano affrontare.<sup>17</sup>

Alla luce di questi dati dovrebbe apparire piuttosto evidente la necessità assoluta, forse vitale, di avere un punto di ingresso nella rete, un punto di connessione.

La risposta a questa esigenza è un progetto articolato in tre macro blocchi, ognuno indipendente, ognuno perfettamente integrabile con gli altri due e col sistema nel suo insieme, all'interno dello stesso portale differenziato per il singolo comune.

Sarà quindi composto da:

1. Un portale turistico, costruito intorno ad una mappa che conterrà i punti di interesse, commerciali, turistici o culturali che siano. Ogni punto di interesse sarà collegato ad una pagina con informazioni particolareggiate, foto, video e panoramiche navigabili a 360°. Sarà inoltre presente una sezione con funzione di aggregatore di notizie da fonti esistenti, come blog e periodici radicati nel territorio.
2. Un sistema di commercio elettronico, direttamente associabile alle attività commerciali del portale turistico. La gestione del magazzino elettronico, degli ordini e delle spedizioni sarà delegata ad un ente unico per l'intero comune in modo che le singole attività commerciali non dovranno farsi carico delle complicazioni logistiche associate alla vendita online.
3. Un apparato di servizi interattivi per i cittadini, direttamente integrato con la mappa del portale turistico offrirà un canale di comunicazione diretto tra la cittadinanza e l'amministrazione e permetterà la segnalazione delle esigenze e dei problemi riscontrati sul territorio. Sarà fruibile attraverso applicazioni apposite per smartphone in modo che le segnalazioni possano essere geo-localizzate e complete di fotografie o simili.

Ognuno di questi tre punti costituisce un passo indipendente il cui successo può avere un'azione propellente nei confronti degli altri due pur mantenendo al contempo una sua utilità propria e diversificata.

■ **Rivalutazione della biourbanistica di Ardena**  
La bellezza del centro storico di Ardena, che per prima ci ha attirati a studiarne le caratteristiche, è diventata oggetto di ricerca per la Società di Biourbanistica, che ogni anno vi tiene una Summer School internazionale unica al mondo, dedicata al design biofilico e neuroergonomico.<sup>18</sup> La scuola attira studiosi da tutti i Paesi, e quest'anno verrà presentata a Berlino, presso la conferenza su *Economics and the Commons* della Heinrich Boell Foundation, e a Providence, USA, con un seminario speciale ad essa dedicato presso il convegno della prestigiosa *Environmental Design Research As-*

*sociation* (EDRA44Providence). Un tale movimento, ha generato un ulteriore importante interesse, con ricadute non solo turistiche, ma anche di possibili fondi benefici per la preservazione della città antica.

#### ■ Le Cantine e gli spazi comuni

Le vie del centro storico offrono interessanti spazi disponibili, perché non più utilizzati come stalle o come depositi per la legna: le cantine. Un nostro ulteriore progetto cerca di metterle "a sistema" come spazio espositivo diffuso, offrendole gratuitamente ad artisti ed artigiani interessati, ma anche al lancio di eventi culturali e mediatici.

L'intero centro storico è infatti un bellissimo sfondo per attività pubbliche, prime fra tutti quelle degli abitanti, che da sempre festeggiano in piazza ricorrenze e festività profane e religiose. Il Progetto Ardena cerca dunque di valorizzare tutti gli spazi liberi, come quelli delle cosiddette "case spallate". La città, sopravvissuta a ben tre diverse distruzioni militari nel corso del Rinascimento, reca infatti ancora i segni dei bombardamenti alleati avvenuti durante la II guerra mondiale, spazi vuoti nel fitto caseggiato medievale, che rappresentano oggi i veri spazi pubblici del borgo: si tratta di slarghi dove le rovine dei muri in pietra testimoniano gli edifici di un tempo. I tre maggiori vuoti, piuttosto cospicui, sono divenuti piazze: della Resistenza, Don Amedeo e largo Colazza.

Le lacerazioni belliche, nonostante tutto, hanno arricchito la città di nuovi elementi che sono stati infatti prontamente integrati dalla funzionalità biourbana. Già Antonio Cederna identificava aperture simili nel tessuto antico dovute a crolli o distruzioni, come importanti lasciti del passare del tempo, perché luoghi della contemplazione e del rispetto storico.<sup>19</sup> Difatti quella che è oggi forse il luogo più significativo del centro storico di Ardena, piazza della Resistenza, certamente il più vissuto, sede di feste ma anche di fitti incontri quotidiani e campo di gioco per i bambini del borgo, non è che il prodotto di una bomba inglese sganciata sulla città. Piazza della Resistenza è lo spazio pubblico più riuscito, dove la comunità si ritrova fruendo del belvedere sulla Valle del Sacco, definito dal lungo caseggiato del bar, del piccolo alimentari edel poco distante laboratorio artigiano, che costituiscono l'elemento economico catalizzatore della piazza. Anche i muli, mezzo di trasporto pubblico locale, trovano in questa piazza un punto di sosta e di abbeveraggio presso la fontana grande. Lo spazio diviene pubblico quando è accessibile a tutti, e si fa teatro delle attività e della storia di ogni individuo. Idealmente, affinché sia mantenuto

17 <http://goo.gl/P7vUY>, <http://goo.gl/OZZbr>, <http://goo.gl/H2biH>, <http://goo.gl/z2p01>, <http://goo.gl/Cp5AH> [vari].

18 <http://summerschool-ardena.tumblr.com/>

19 Nel suo saggio «Unica soluzione la pianificazione», *Micromega* 1 (1990), Cederna sottolinea quanto sia importante evitare ulteriori costruzioni, preservare i centri storici, e recuperare al pubblico quanto più possibile, ad es. sull'esempio olandese e svedese.

vivo, ogni cittadino dovrebbe contribuirvi segnandolo, modellandolo in maniera progressiva, in un rimando di dare e avere con glistimoli che il luogo trasmette. Questo è quanto cerchiamo di promuovere, perché il diritto democratico allo spazio fa la differenza principale nella qualità della vita della maggior parte delle persone.<sup>20</sup>

Aver cura dello spazio pubblico vuol dire infatti curare la *civitas*, gli abitanti che vivono il luogo e con esso scambiano quotidianamente energie e si identificano. La realizzazione di "luoghi" vivi (*placemaking*) è un importante strumento a favore di quel necessario bilanciamento sopra citato, fra reti virtuali e reti reali, onde evitare una "dematerializzazione" della città, legata al processo globale di "segnificazione" economica, che ha sottratto libertà e umanità a milioni di persone, soprattutto in Asia, negli ultimi vent'anni.<sup>21</sup>

#### ■ Altre attività

Come Progetto Artena abbiamo imperversato in molte e diverse direzioni, ma sempre tenendo a mente il fine sistemico. Ad es. abbiamo promosso i prodotti locali, con una campagna gratuita di packaging curata dai nostri designer che hanno creato speciali confezioni per valorizzare l'eccellente formaggio di pecoraartenese. Uno stand natalizio da noi realizzato presso l'Outlet di Valmontone ha permesso di vendere questi ottimi prodotti, trasformandoli in bei regali, e in strumenti di promozione della città grazie a etichette appositamente studiate.

Sulla stessa linea, abbiamo ideato e prodotto il primo merchandising turistico della città, mantenendo un alto standard artistico e intellettuale (grafica, magliette, oggettistica).

Abbiamo creato un sito web dedicato ad Artena e al nostro progetto ([www.progettoartena.com](http://www.progettoartena.com)), promosso un fumetto dedicato alla città, disegnato da Enrico Biondi, e lanciato un concorso fotografico internazionale sul borgo che si concluderà ad agosto 2013.

Abbiamo curato le relazioni con l'artista finlandese Marco Casagrande, per il quale abbiamo prodotto il volume-manifesto artistico *BiourbanAcupuncture: Treasure Hills of Taipei to Artena*, che verrà editato congiuntamente dalla Ruin Academy di Taipei e dalla International Society of Biourbanism, in lingua inglese (cur. A. Abbate).

Abbiamo infine presentato Artena e i nostri studi in diverse sedi accademiche, curando le prime pubblicazioni scientifiche al riguardo.

#### ■ Conclusione

Il Progetto Artena è in pieno corso d'opera, ma ha già dimostrato come la creatività coincide con la capacità di ascolto. L'applicazione dei principi della biourbanistica e del design thinking, che si oppongono a un'idea di progettazione impositiva e astratta, spesso avulsa dalla realtà sulla quale s'impone, comporta il rispetto e la massima attenzione nei confronti del contesto naturale, morfologico, e umano in senso profondo.

Un luogo bello come Artena non merita di venire abbandonato alla desolazione e alla crisi - così come non lo merita un luogo bello come l'Italia. Creatività, rispetto, ascolto, e la progettazione che sorge da esse, possono rappresentare un filo di speranza per tutti.

**ANGELO ABBATE, ANTONIO CAPERNA, ANGELO GENTILI,  
GIACOMO GRAZIOSI, ANGELICA FORTUZZI,  
GUGLIELMO MINERVINO, STEFANO SERAFINI**

**International Society of Biourbanism – [info@biourbanism.org](mailto:info@biourbanism.org)**

20 Cfr. le stringenti argomentazioni di E. Peñalosa, «Politics, Power, Cities», in R. Burdett, D. Sudijc (eds.), *The endless city: the urban age project by the London School of Economics and Deutsche Bank's Alfred Herrhausen Society*, London: Phaidon, 2010, pp. 307-319.

21 Per un'analisi panoramica, cfr. A. Caperna, S. Serafini, «Biourbanism as a new framework for smart cities studies», in: M. Vinod Kumar (ed.), *Geographic Information System for Smart Cities*, Copal Publishing Group: Ghaziabad/London, 2013.

## Sequenze urbane. Unità minime di conversazione sullo spazio pubblico

Il punto di partenza: nel centro antico di Napoli quelle che un tempo erano strade carrabili sono diventate percorsi pedonali, mentre le piazze da grandi parcheggi per le auto hanno in alcuni casi riacquisito la loro dignità spaziale e monumentale, ma sia le strade che le piazze stentano a recuperare la loro funzione sociale. Eppure, il Grande Programma UNESCO Centro Storico di Napoli sembra aver relegato in un ruolo di secondo piano il tema della riqualificazione dello spazio pubblico.

La domanda: perché gli spazi pubblici del centro antico non sono oggi in grado di ospitare, di aggregare le persone, di connotarsi come luoghi di scambio e condivisione? È possibile attraverso un'azione collettiva partecipata riportare al centro delle strategie di riqualificazione urbana il tema dello spazio pubblico, suggerire modalità di intervento innovative per indurre un effetto "moltiplicatore" sui 100 milioni di investimenti già previsti?

■ Lo spazio pubblico nel centro antico di Napoli  
*M. Leone*

Il processo di riqualificazione dello spazio pubblico nel centro storico di Napoli negli ultimi venti anni rappresenta una parabola emblematica di un mutamento nell'approccio programmatico, progettuale e realizzativo da parte della pubblica amministrazione. Il ruolo dello spazio pubblico all'interno dei programmi di rigenerazione urbana della città storica appare infatti progressivamente "declassato", trasformandosi da motore del "rinascimento napoletano" in un grande vuoto sul piano della progettualità e della stessa identità fisica, spaziale e funzionale.

Gli interventi di pedonalizzazione degli anni novanta (Plebiscito, Toledo, S. Lucia, Chiaia) furono infatti orientati da un forte visione strategica del ruolo dello spazio pubblico nell'ambito della riqualificazione complessiva e della rivitalizzazione del centro storico, formalizzatasi successivamente nei documenti di programmazione e pianificazione attorno ad alcuni concetti chiave: la "restituzione dello spazio pubblico all'uso collettivo" (variante al PRG, 1996) e i "poli e corridoi di qualità urbana" come strategia di intervento diffuso in grado di innescare un processo complessivo di rivitalizzazione economica e sociale (Master Plan per la città storica, 2006). Tale visione strategica si accompagna alla riorganizzazione complessiva del sistema della mobilità urbana e dell'accessibilità del centro storico, resa possibile dal potenziamento del trasporto su ferro e delle Zone a Traffico Limitato (Piano Comunale dei Trasporti, Piano Generale del Traffico Urbano, Piano delle 100 stazioni, ecc.). I riflessi di tale impostazione sul ridisegno dell'assetto urbano dei margini e degli assi principali del centro storico restituiscono un'articolazione coerente di direttrici e punti di accesso, che si traducono in una sequenza di spazi pubblici di qualità, a partire dalla sequenza di strade e piazze sul perimetro delle ZTL, con le nuove stazioni della metropolitana, fino alla riconfigurazione degli assi stradali nel centro antico, con il rifacimento delle pavimentazioni, il ridisegno dei fronti commerciali, il potenziamento dell'arredo urbano. Appare evidente dunque come la centralità del tema della riconfigurazione dello spazio pubblico abbia consentito di avviare e sostanziare in maniera decisiva il cosiddetto "rinascimento napoletano", e allo stesso tempo come l'attenzione alla componente progettuale (alla scala sia urbana che architettonica) abbia permesso di concretizzare un'idea di città in grado di valorizzare la propria identità e di adattarsi ai mutamenti sociali e culturali in atto. Un simile processo tuttavia non può che alimentarsi attraverso una continuità di buone pratiche e di coerenza nell'attività programmatica e realizzativa che, di fatto, negli ultimi anni sembra essersi indebolita se non addirittura scomparsa, fino quasi a vanificare in parte gli esiti positivi prodotti nella stagione precedente. Ciò appare evidente nella



recente e attuale esperienza relativa al Grande Programma Centro Storico Unesco, trasformatosi in pochi anni da occasione unica di rilancio degli interventi di riqualificazione del centro antico e di sperimentazione di nuove forme di partenariato pubblico-privato nella gestione degli investimenti, ad un semplice inventario di edifici di pubblici (e beni ecclesiastici) da sottoporre a maquillage architettonico e conseguente (coerente?) rifunzionalizzazione. L'intera operazione (che nel suo iter deliberativo subisce una contrazione dei finanziamenti da 240 a 100 milioni di euro e punta oggi alla rapida apertura dei cantieri per non perdere ulteriori fondi) prevede di destinare il 70% delle risorse al recupero di edifici e complessi monumentali, relegando il tema della riqualificazione dello spazio pubblico e della dotazione di attrezzature ad una quota parte dei restanti 30 milioni, che includono anche opere di elevato impegno economico come rifacimenti stradali e sottoservizi. Al di là degli ordini di grandezza economici tuttavia, ciò che risulta evidente è una carenza progettuale di base che, a fronte di una volontà dichiarata di "rigenerazione e valorizzazione" del centro storico, impedisce di individuare priorità di intervento sul tema dello spazio pubblico in grado di re-innescare un meccanismo virtuoso di riqualificazione complessiva e di partecipazione delle forze attive sociali e culturali.

Ciò appare evidente anche nelle modalità di implementazione recente del sistema di ZTL, attuato con varchi telematici e un abuso di fioriere amovibili, mai diventate occasioni di riconfigurazione di strade e piazze.

È in pratica ribaltata la visione strategica che aveva caratterizzato il decennio immediatamente precedente e in particolare il Master Plan del 2006. L'attenzione è ora rivolta ai "contenitori" (tra l'altro con discutibili modalità di attribuzione di destinazioni d'uso), perdendo di vista il ruolo centrale che lo spazio pubblico ha nel miglioramento della vivibilità e della qualità urbana diffusa del centro antico. Tutto questo mentre emergono nuovi concetti quali complessità funzionale, partecipazione attiva, temporaneità, flessibilità, versatilità d'uso, prospettiva sostenibile dei bisogni, che incidono profondamente sul cambiamento e sull'innalzamento della qualità della vita della città.

Per coniugare le richieste di vivibilità, vitalità e benessere della città occorre che gli spazi-contenitori e i contenuti che li abitano – ossia gli individui, le comunità e le attività che in quegli spazi si svolgono – instaurino nuove modalità di interazione reciproca, in un dialogo che, a partire dal ruolo centrale dello spazio pubblico come catalizzatore di relazioni tra individuo e ambiente urbano, consenta l'esplorazione di diverse occasioni di contatto, di scambio di idee e di promozione di attività collettive.

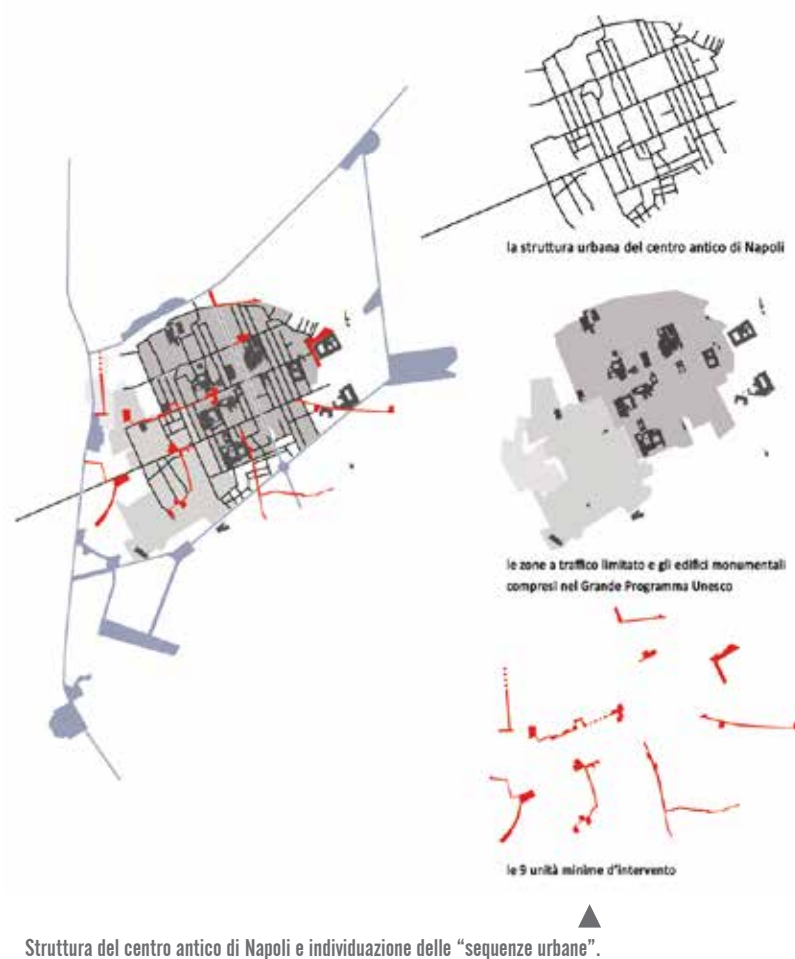
INTERVENTO	COSTO	INTERVENTO	COSTO
Recupero porta Capuana	1,5 M	Chiesa di S.Croce al Mercato	500 K
Castel Capuano	5 M	Cappella S. Tommaso a Capuana, Chiesa di S. Maria del Rifugio, Cappella di S. Gennaro e Chiesa di S. Andrea a Sedil Capuano, Chiesa S.Maria della Sanità	500 K
Complesso di S. Maria della Pace	6 M	Complesso dell'Annunziata e dell'Ascalesi	1 M
Complesso Pio Monte della Misericordia	1,6 M	Ospedale degli Incurabili	3,5 M
Insula del Duomo	3,5 M	S. Cosma e Damiano	900 K
Complesso di S. Maria della Colonna	1,5 M	Complesso di S. Maria La Nova	1,1 M
Complesso dei Gerolomini	5 M	Cappella Pignatelli	700 K
Complesso di S. Lorenzo Maggiore	3 M	Palazzo del Monte di Pietà	2,4 M
Complesso S.Gregorio Armeno ed ex Asilo Filangieri	1,1 M	Recupero Museo Filangieri	3,2 M
Complesso dei Santi Severino e Sossio	5,2 M	Tempio della Scorciata	2,3 M
Complesso di S. Maria Maggiore – Cappella Pontaniana	1 M	Insula del Duomo	1,5 M
Chiesa S. Pietro a Majella	3 M	Complesso di S. Lorenzo Maggiore	1 M
Chiesa del Monte dei Poveri	3 M	Teatro antico di Neapolis	4 M
Chiesa di S.Pietro Martire	2 M	Rifacimento strade, illuminazione, sottoservizi, wifi	30 M



## ■ Sequenze Urbane / Urban ConversActions RESTART+RIOTSTUDIO

Le implicazioni della sempre più stretta connessione tra le nuove tecnologie, l'uso "social" del web e le trasformazioni dello spazio fisico e sociale delle città sono oggetto in anni recenti di numerosi studi di carattere transdisciplinare, a cavallo tra scienze sociali, discipline architettonico-urbanistiche e tecnologie informatiche. Un recente saggio di Salvatore Iaconesi e Oriana Persico<sup>1</sup> propone un'interessante lettura integrata di tali aspetti, facendo emergere alcune delle potenzialità collegate all'uso di un'intelligenza collettiva (e collaborativa) "open source" per lo sviluppo di processi di conoscenza, trasformazione e rivitalizzazione degli spazi urbani. La proposta per la piattaforma web Sequenze urbane / Urban ConversActions si inserisce appieno nella linea tracciata da un simile approccio metodologico, con l'obiettivo di innescare, all'interno di un contesto condiviso di esigenze e potenzialità, un processo di riqualificazione dello spazio pubblico e dell'uso pubblico degli spazi urbani del centro antico di Napoli. La lettura di tali spazi come "sequenza", piuttosto che come sommatoria disarticolata di luoghi di interesse storico-monumentale è tesa ad innescare un processo di riconoscimento della "vocazione" propria delle aree stesse da parte dei cittadini, che sia in grado di restituire la consapevolezza e la complessità dei molteplici significati storici, culturali, sociali ed economici presenti in ciascuna di esse e che attraverso un'azione collettiva trasformi le criticità in occasioni creative. Di qui l'individuazione di 9 unità minime di intervento all'interno del centro antico, definite da un lato in base alla valenza urbana all'interno del sistema complessivo della rete di strade, piazze e slarghi, e dall'altro in base alle modalità d'uso degli spazi nelle diverse ore della giornata. L'assunto è che lo spazio pubblico è in grado di suggerire "in sé" la capacità di migliorare le modalità di interazione con la città e nella città, di trasformare i passanti e gli spettatori in partecipanti attivi, per ridisegnare, attraverso poche azioni efficaci, abitudini, attività, bisogni e dunque nuovi spazi relazionali. La riconoscibilità e la valorizzazione di tali vocazioni può avvenire innanzitutto attraverso la progettazione (intesa qui nel significato non strettamente architettonico ma in quello etimologico originario latino: *proicio*, *proiectum* come capacità di raggiungere obiettivi e pre-vedere il futuro) di uno spazio pubblico non più concepito in maniera puntuale, come una sorta di piccola oasi conquistata faticosamente, ma come una "rete" continua di micro-attrattori, attrezzature, servizi e attività, a stretto contatto con le caratteristiche dei luoghi.

<sup>1</sup> S. Iaconesi, O. Persico. "Il societing e la co-creazione della città", in A. Avidsson, A. Giordano (a cura di), *Societing Reloaded. Pubblici produttivi e innovazione sociale*. Egea, Milano, 2013.



In questo senso, la "ConversAzione" è intesa come spazio di interazione, confronto, condivisione; come dialogo tra l'anima dei luoghi e i suoi abitanti, tra differenti culture ed epoche storiche. Una conversazione in grado di innescare un processo di riqualificazione dello spazio pubblico e che attraverso il web valorizza la partecipazione e il coinvolgimento dei cittadini, favorendo insieme al ridisegno di parti fisiche degli spazi una diversa modalità di uso e fruizione degli stessi per trasferire l'idea di tutela verso una dimensione collettiva, di educazione reciproca alla "cura" della cosa comune.

La piattaforma permette agli utenti di sfruttare la forza di una community per "mappare" lo spazio pubblico in ogni sua dimensione creativa e di conoscenza (geografica, culturale, architettonica, sociologica, artistica, critica) al fine di innescare un processo di riconoscimento delle qualità esistenti e potenziali, una visione per rinnovati e consapevoli scenari d'uso, una riflessione sui nuovi modi di vivere e di percepire la città.

## ■ L'architettura della piattaforma RESTART+RIOTSTUDIO

Sequenze Urbane è una piattaforma web aperta, indipendente e facilmente accessibile finalizzata a promuovere azioni creative e occasioni di discussione sullo spazio pubblico nel centro antico di Napoli, attraverso la condivisione di un workspace multimediale che si caratterizza come un database interattivo di informazioni, idee, progetti e casi studio collegati a ciascuna delle unità minime di intervento individuate.

SOCIAL NETWORK	CATEGORIA DI INFORMAZIONI
Wikia	Informazioni storiche (aspetti urbanistici, architettonici e sociali)
Facebook	Idee di progetto per la sequenza urbana (riqualificazione dello spazio pubblico, design e arredo urbano, street art, ...)
Twitter	Che cosa sta succedendo ora? (usi e ab-usi dello spazio pubblico)
Openstreetmap	Punti di interesse della sequenza urbana
Instagram	
Flickr	Fotografie e immagini dalla sequenza urbana
Pinterest	
Youtube	Video dalla sequenza urbana
Vimeo	
Soundcloud	Suoni dalla sequenza urbana
Linkedin	Rete di imprese, attività, professionisti nella zona
Wordpress	
Googleplus	Blog e discussioni sulla sequenza urbana

▲

Associazioni tra i social networks e le diverse categorie di informazioni previste per ciascuna sequenza urbana.

Il funzionamento del portale si basa su due gruppi di figure:

Gli "Editors" - Il gruppo che pone le basi per avviare il progetto, attraverso la realizzazione dell'interfaccia web e della griglia logica secondo cui sono organizzate le diverse categorie di informazioni.

I "Framers" - La community che crea e condivide i frames, cioè i contenuti avanzati che alimentano lo sviluppo di progetti, interventi creativi e azioni partecipate sulla sequenza urbana corrispondente.

Per ciascuna delle 9 aree individuate gli Editors raccolgono e condividono un set base di informazioni mettendolo a disposizione degli utenti. I contenuti riguardano informazioni di vario tipo: geografiche, storiche, sui beni culturali e monumentali esistenti, sulle caratteristiche fisiche e spaziali (presenza di aree verdi o aree attrezzate, condizioni di soleggiamento, ecc.) sulla presenza di specifici attrattori (di flussi turistici o locali), oltre a una prima documentazione di immagini, video, soundscapes, etc.

I contenuti sono resi disponibili agli utenti attraverso pagine dedicate, per ciascuna sequenza urbana, su alcuni popolari social networks, associati in maniera univoca alle diverse categorie di informazioni previste in base alle caratteristiche d'uso. Ad esempio, le informazioni storiche (su aspetti urbanistici, architettonici e sociali) relative alla "Sequenza Urbana 1" sono raccolte attraverso Wikia, per la possibilità offerte da quello specifico social di arricchire i contenuti della pagina nel tempo (come su Wikipedia), sia aggiungendo parti di testo, sia video e immagini. Le idee di progetto relative alla riqualificazione dello spazio pubblico, al design e all'arredo urbano, ad interventi di street art o altre azioni creative che incidono sull'aspetto fisico e funzionale-spaziale dei luoghi, sono inserite attraverso Facebook, che consente di archiviare in pagine uniche diversi post indipendenti che contengono un elemento visivo (immagine o video) e una parte di testo descrittiva dell'idea. L'uso di Twitter, con l'immediatezza dei post da 140 caratteri, è destinato

alle segnalazioni su ciò che accade in tempo reale in quella sequenza urbana.

I Framers interagiscono con la piattaforma attraverso i social networks all'interno delle pagine e dei gruppi creati ad hoc dagli Editors, inserendo secondo le regole della piattaforma i contenuti nelle diverse categorie che compongono la grande mappa di informazioni relativa alle 9 Sequenze Urbane nel centro antico di Napoli. È compito degli Editors verificare che i contributi siano inseriti nelle pagine appropriate, rimuovendo eventuali contenuti non coerenti con la struttura logica della piattaforma o richiedendo ai Framers di spostare il contenuto nella pagina corretta. La piattaforma è concepita in modo da rendere visualizzabili contemporaneamente le diverse tipologie di social feeds per avere una lettura immediata delle diverse categorie di informazioni. Navigando all'interno della piattaforma è possibile approfondire la lettura dei contributi selezionati, visualizzare i contributi che ricevono dagli utenti il maggior numero di feedback positivi o aggregare in maniera autonoma i contenuti preferiti. L'architettura completamente open source della piattaforma consente di implementare funzionalità aggiuntive attraverso la sezione di upgrading dedicata agli sviluppatori, con l'obiettivo di arricchire il portale con strumenti che consentano, ad esempio, diverse modalità di visualizzazione delle informazioni, l'aggregazione dei dati per realizzare statistiche, l'integrazione di tools aggiuntivi per la geolocalizzazione e la rilevazione della frequenza d'uso degli spazi, apps e funzionalità specifiche per dispositivi mobili, ecc.

Le semplicità dell'interfaccia e della modalità di interazione, basata sull'uso dei social network, rendono la piattaforma immediatamente accessibile ad un target molto ampio di utenti. L'obiettivo è che all'interno della piattaforma si possano mescolare contributi sviluppati da utenti "specializzati" (progettisti, designers, fotografi, film-makers, musicisti, ricercatori,



comunicatori e creativi in genere) e contributi di utenti "comuni" (cittadini residenti nella zona, associazioni locali e di quartiere, studenti, commercianti e imprenditori, turisti, utenti dei social networks in genere), in modo da ampliare quanto più possibile i "punti di vista" e gli approcci creativi per una riqualificazione e rivitalizzazione dello spazio pubblico.

■ Dal "virtuale" al "reale": prospettive di utilizzo della piattaforma **RESTART+RIOTSTUDIO**

L'operazione di "mappatura cross-mediale" collaborativa attuata mediante Sequenze Urbane si presta a molteplici scenari di utilizzo orientati alla conoscenza, alla re-interpretazione, alla ri-appropriazione e alla ri-progettazione degli spazi urbani. Il principale obiettivo è di riportare il tema dello spazio pubblico al centro del dibattito sulle future trasformazioni del cuore antico di Napoli, concentrando all'interno di uno spazio sociale e creativo condiviso la crescente attenzione sociale e mediatica collegata alla realizzazione degli interventi previsti nei prossimi anni dal Grande Programma UNESCO.

Diventa in questo senso essenziale la capacità della piattaforma di uscire dallo spazio "virtuale" per interagire con i processi decisionali in atto, stimolando azioni di trasformazione e di governance partecipate a partire da una mobilitazione collettiva orientata a sensibilizzare gli attori istituzionali verso un uso delle risorse economiche e sociali in linea con le reali esigenze della collettività.

Le prospettive di utilizzo della piattaforma in rapporto alla realtà fisica, spaziale e sociale delle 9 sequenze urbane dipendono in massima parte dalla capacità di sviluppare in maniera integrata i diversi contributi dei Framers e di veicolarli verso approfondimenti progettuali all'interno di processi sia di tipo "spontaneo" che "guidato".

L'intero database di informazioni è infatti reso disponi-

bile agli stessi Framers per innescare processi autonomi di aggregazione transdisciplinare e di sviluppo di azioni creative, idee e progetti, pratiche politiche partecipative, iniziative ed eventi per il coinvolgimento e l'attivazione dei cittadini, delle organizzazioni e delle istituzioni.

Allo stesso tempo l'attività degli Editors, oltre alle funzioni di amministratore del sistema, si sostanzia in attività di tipo redazionale e organizzativo finalizzate alla massima diffusione dei contenuti della piattaforma e alla loro traduzione in azioni e interventi da realizzare nelle sequenze urbane. Le attività principali riguardano la periodica messa a sistema delle informazioni attraverso la realizzazione di un e-magazine e di video documentari che integrano i contributi dei Framers su ciascuna sequenza urbana (archiviandoli per renderli disponibili in maniera sintetica e sempre in progress), scaricabili nella sezione download della piattaforma e l'organizzazione di un workshop permanente – a cui sono collegati progetti di ricerca, attività di networking, iniziative ed eventi – incentrato su temi quali la lettura creativa e multimediale degli spazi della città, lo sviluppo di progetti di design urbano, la riqualificazione e rivitalizzazione dello spazio pubblico, la definizione di strategie di governance innovative e partecipate per i processi di trasformazione urbana.

**MATTIA LEONE,**

Dipartimento di Architettura, Università di Napoli Federico II,

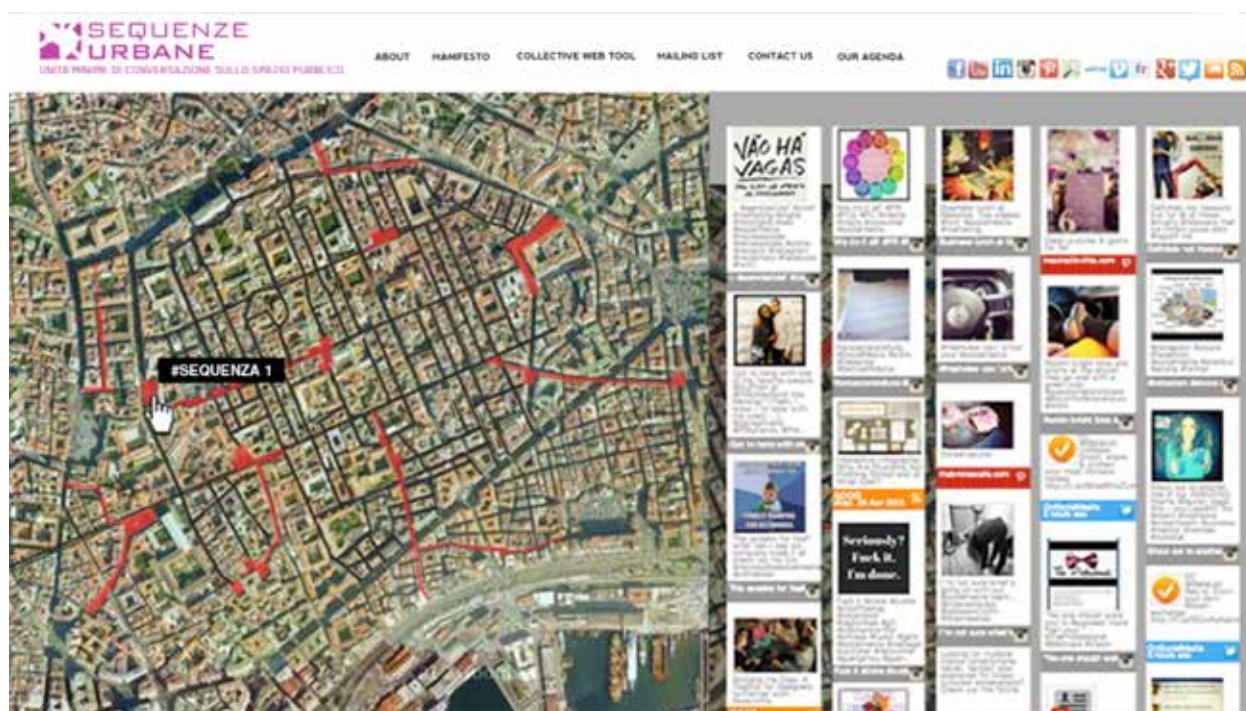
[mattia.leone@unina.it](mailto:mattia.leone@unina.it), RESTART

**DANILO IACONE, VITTORIO SANTANGELO**

RESTART\_architettura\_comunicazione, [www.studiorestart.it](http://www.studiorestart.it)

**FRANCESCA NICOLAIS, VALERIA SCIALÒ, GUIDO ACAMPA**

RIOTSTUDIO, [www.riotstudio.it](http://www.riotstudio.it)



Schermata esemplificativa della piattaforma web

## ■ Bibliografia

Avidsson, A., Giordano A. (a cura di), (2013), *Societing Reloaded. Pubblici produttivi e innovazione sociale*. Egea, Milano.

UNESCO, (2011), *State of Conservation (SOC). Historic Centre of Naples*, <http://whc.unesco.org/en/soc/418>

Comune di Napoli, (2011), *Piano di Gestione del sito Unesco "Centro Storico di Napoli" Patrimonio dell'Umanità*, <http://www.comune.napoli.it/flex/cm/pages/ServeBLOB.php/L/IT/IDPagina/14142>.

## Spazio pubblico digitale: una convergenza tra luoghi e comunità attive

Internet e gli open data hanno provocato un'e-norme rivoluzione nella comunicazione, con effetti inevitabili anche sulla città. A trasformarsi maggiormente è lo spazio pubblico nel quale le persone hanno il ruolo più importante in relazione alla comunicazione libera e al modo in cui possono interagire con il sistema urbano e i suoi elementi. Obiettivo generale della ricerca è quello di aprire una riflessione sul nuovo modello di spazio pubblico che si intende proporre: ibrido, attivo, partecipato, in una parola "digitale".

"Digitale" è un neologismo per definire il nuovo valore dello spazio pubblico, in cui la convergenza tra la dimensione fisica e quella digitale modificano reciprocamente la propria importanza, in uno scambio di logiche e strategie retroattivo che stimoli le persone a relazionarsi e ad essere parte e creatrici di uno spazio pubblico in cui riconoscersi, in cui incontrarsi. L'articolo presenta alcuni spunti di questa nuova dimensione anche attraverso un'esperienza sul campo tenutasi nel comune di Volpiano (TO) da marzo a luglio 2013, in collaborazione con il Politecnico di Torino. Il tentativo è stato quello di studiare e costruire uno spazio pubblico ibrido che utilizzi lo spazio delle relazioni telematiche come una opportunità per una progettazione partecipata di spazi e città.

## ■ Introduzione

La nuova era dell'informazione ha prodotto cambiamenti non solo nel mondo della comunicazione e dell'editoria, ma coinvolge anche lo spazio e la città, rendendo necessaria una nuova teoria dell'urbanizzazione e nuovi significati dello spazio pubblico.

Le nuove tecnologie digitali stanno cambiando la nostra città. Il cambiamento è di tipo urbano, sociale ma anche morfologico. La maggior parte delle persone possiede e si sposta avendo con sé uno smartphone, quasi come una naturale appendice del proprio corpo: ciò è rivelatore della propria presenza, e di tante altre informazioni personali nel mondo non solo fisico, ma anche digitale.

Le persone, tramite le nuove tecnologie e i nuovi media 2.0, hanno nuovi poteri e non un ruolo passivo nel nuovo sistema, costituendo il motore e il principale elemento della nuova esperienza dello spazio pubblico. Cosa succede alla cultura urbana quando gli spazi fisico e digitale convergono? Lo spazio è diventato sempre di più un ibrido, in cui i due *layers*, virtuale e reale, si confondono e dove non sono più importanti i due aspetti separati ma il confine tra essi e il modo in cui interagiscono.

La progressiva ibridazione dello spazio conduce a considerare spazi pubblici anche spazi virtuali che sono le comunità nate su Facebook, Twitter e altri social network che raggruppano le persone in base agli interessi comuni. La presenza fisica delle persone nello spazio non risulta più essere l'unica condizione necessaria per rendere un posto un luogo, ma la presenza di dati e utenti all'interno della dimensione virtuale apre nuovi significati e nuove accezioni del concetto stesso di spazio.

La convergenza tra la dimensione fisica e quella digitale, all'interno dello spazio pubblico, è intesa come una strategia di avvicinamento delle due dimensioni, giungendo a una forma in cui le persone, attraverso la tecnologia, sono spinte ad interagire, a formare reti sociali attive innescando modelli relazionali basati su una diversa condivisione di esperienza e di collaborazione locale.

## ■ La nuova era digitale

La vera rivoluzione della smart city è creare smart citizens, cittadini, cioè, in grado di "abitare" il nuovo sistema di comunicazione e di informazione digitale. E' necessario progettare nuovi modelli di vita urbana con le tecnologie: il modello di comunicazione a rete è oramai una realtà. I social network facilitano la partecipazione e la comunicazione "dal basso" e le città stanno divenendo, non solo dei *new media*, ma anche nuove forme di Internet in cui le persone sono in connessione, una rete di individui che vivono lo stesso spazio pubblico. Tutto questo richiede però nuovi modelli di interazione ed esperienza della città a cui i cittadini devono essere pronti.

Il ruolo della conoscenza è essenziale per poter esercitare questa nuova cittadinanza. Riuscire a

costruire una società dove ogni componente, privata e pubblica, si riconosca nella centralità di una conoscenza condivisa, collaborativa e cooperativa in continua trasformazione, rafforzandone i valori identitari, è il senso più innovativo del concetto di smart city.

Le tecnologie digitali possono dare un aiuto fondamentale, se accuratamente riviste e corrette, a iniziare dal rapporto che si deve costruire fra il loro uso e la conoscenza diffusa.

## ■ Spazio concentrato e decentralizzato: un nuovo approccio urbanistico?

La rivoluzione dello spazio in corso consiste, infatti, in una simultanea concentrazione e decentralizzazione spaziale dovuto allo sviluppo delle telecomunicazioni, Internet e i sistemi di trasporto veloci e computerizzati. La nuova geografia risulta costituita da network e nodi urbani sparsi in tutto il mondo: una rete intra e intermetropolitana.

L'era dell'informazione genera un crescente sviluppo e interazione tra spazio fisico e spazio virtuale dei flussi. Lo spazio dei flussi stabilisce un collegamento elettronico tra luoghi fisicamente separati, creando un network interattivo di relazioni tra attività e individui a prescindere dallo specifico contesto di riferimento in un'ottica di rete globale.

Lo spazio fisico, invece, organizza le esperienze nei limiti della collocazione geografica, in un'ottica di dimensione maggiormente locale. Entrambe le logiche strutturano e destrutturano la città moderna. "La rete nega la geografia"<sup>1</sup>, in quanto è un ambiente globale, non è in nessun luogo in particolare ma insieme è dappertutto provocando una despaializzazione dell'interazione che distrugge la chiave del codice geografico.

Tuttavia, attraverso l'interazione tra comunicazione elettronica e relazioni fisiche, attraverso la combinazione di luogo e network, la città si struttura. "Le metropoli in cui viviamo sono fatte di luoghi fisici e di flussi elettronici, in continua interazione tra loro"<sup>2</sup>. Affermazione che trova riscontro sia nella progettazione urbanistica che, a scala minore, nella vita quotidiana delle città.

In una duplice dimensione globale e locale, sorgono nuove esigenze di progetto e si rinnovano gli approcci all'urbanistica. Il nuovo urbanismo sembra attribuire maggiore importanza ai luoghi ed alle persone.

Il desiderio di prendersi cura dei luoghi sarebbe collegato al desiderio di ristabilire un rapporto affettivo tra lo spazio e i suoi abitanti. La realizzazione e la trasmissione dell'esperienza "piena" nello spazio pubblico costituisce una componente sempre più rilevante dell'architettura, dell'urbanistica, del paesaggio che conferisce caratteri di riqualificazione agli spazi e coinvolge direttamente gli abitanti. Spesso si tratta di aree di margine,

1 Mitchell W. J., (1997)

2 Castells M., (2004), p. 55



vuoti urbani, spazi abbandonati o in via di trasformazione; spazi di convivenza quotidiana, fatti di piazze, parchi, rotonde, porte d'entrata e d'uscita della città; "scarti" o resti urbani; luoghi minacciati dalla speculazione urbanistica o dall'aggressione ambientale.

Dal punto di vista sociale, è necessario ridefinire la sfera pubblica come concetto di spazio condiviso e in cui gli spazi pubblici, luoghi in cui avviene un'interazione sociale spontanea, diventano dispositivi di comunicazione fondamentali. Gli spazi pubblici urbani e i punti di passaggio nel sistema dei trasporti, sono gli elementi base della vita quotidiana urbana, dove l'interazione sociale raggiunge alti livelli.

Un altro aspetto importante nell'era contemporanea è la dimensione della comunicazione elettronica che crea comunità virtuali vere e proprie. Esse, in quanto reti di individui, trasformano le metropoli e le loro modalità di interazione sociale. Si presenta la necessità di esaminare le interazioni tra ambiente fisico, struttura sociale e network digitali. Ciò che accade nella dimensione fisica, non sempre accade in quella virtuale nonostante la stretta interazione. Ad esempio quando ci muoviamo fisicamente, a livello di connessione elettronica rimaniamo fermi, perché portiamo con noi i flussi. Al fine di rafforzare tale interazione è necessaria un'accurata analisi e progettazione dello spazio pubblico, luogo per eccellenza di condivisione. Esso è l'elemento chiave di connessione delle esperienze, spazio di cultura e dove ancora risiede una forma di socialità e relazione contro l'individualismo che risulta essere sempre di più un fatto che coinvolge la nostra società e città.

Lo spazio pubblico assume chiaramente nuovi connotati. Ai nuovi stili di vita, improntati sulla mobilità crescente ma priva di riferimenti geografici particolari, viene attribuita la perdita di significato degli spazi urbani tradizionali (piazze, strade, attrezzature collettive).

Lo spazio pubblico nasce dal modo in cui tanti piccoli spazi si incastrano gli uni con gli altri entrando a far parte di una dinamica di vita quotidiana urbana. La costruzione di uno spazio pubblico è da una parte il prodotto di un'azione collettiva e dall'altra memoria riferita all'uso degli spazi, che permette di consolidarne la natura simbolica. Lo spazio pubblico rappresenta, in tal senso, lo specchio dell'identità nazionale<sup>3</sup>. Lo spazio pubblico è dunque un luogo d'incontro e d'identificazione della comunità, di divertimento, di contemplazione, un supporto alla circolazione delle persone e dei veicoli. Nella città contemporanea sorgono, inoltre nuove forme di spazio pubblico più fluide, risultato delle nuove forme di aggregazione sociale. I modi e i significati, anche simbolici, dell'incontro,

trovano sempre meno espressione nella materialità fisica dello spazio per privilegiare forme meno visibili di pratiche, di attese e di eventi, esprimendosi attraverso una maggiore immaterialità virtuale.

"Il luogo pubblico è la perfetta sintesi fra spazio fisico e spazio dei flussi, perché esso è il luogo della coesione e dell'interscambio sociali"<sup>4</sup>.

Già negli anni Ottanta, Meyrowitz, nel suo *"Oltre il senso del luogo"*<sup>5</sup>, esponeva il timore che il mondo mediatico in continua crescita, con la sua realtà virtuale, stesse man mano sostituendo il mondo reale e materiale. Secondo Meyrowitz, il telefono, la radio, ma in particolar modo la televisione, hanno cambiato il modo in cui le persone possono essere fisicamente presenti in un luogo. Permettendo alle persone di comunicare tra loro senza dover condividere il medesimo spazio, o il medesimo tempo, questi media hanno determinato un cambiamento in queste due fondamentali categorie, creando così nuovi ambienti sociali.

I media più che influenzarci con i loro contenuti, ci influenzano andando a modificare la geografia di accesso alle informazioni della nostra vita sociale. Col tempo si è visto come il mondo reale rimanga e i nuovi media abbiano invece ridotto valore territoriale ai luoghi, creando al contrario una nuova spazializzazione. I nuovi dispositivi mobili sono infatti tracciabili e geolocalizzabili. Si assiste quindi a una trasformazione del territorio e dello spazio urbano "che, una volta solo percorribile, diventa scrivibile". Il "non luogo"<sup>6</sup> torna così ad essere "luogo".

I nuovi media, che ai tempi di Meyrowitz non erano ancora nati, contengono nella loro logica interna nuove opportunità legate alla possibilità di condivisione di un'esperienza propria e della costruzione di contenuti e significati propri da veicolare attraverso le immagini, la scrittura, formati audio.

Si intende qui sottolineare come però sia possibile rintracciare all'interno di essi una certa tendenza a creare delle reti sociali sulla base della condivisione di interessi che abbiano anche una loro dimensione fisico-geografica. Questi network aprono la strada ad una maggiore partecipazione nella vita pubblica cittadina e l'opportunità di esprimere e costruire insieme nuovi significati dello spazio pubblico.

Le modalità con cui i cittadini non solo percepiscono ma anche usano l'architettura, la città e i suoi spazi stanno ancora oggi cambiando parallelamente alla diffusione di nuove tecniche di comunicazione: lo sviluppo di un ambiente attraversato da flussi invisibili di informazioni, la disponibilità diffusa di tecnologie di comunicazione wireless, lo

3 Fracasso L., (2008), *Lo spazio urbano attraverso i sensi: mappatura dei territori e orditura dei fatti*, Scripta Nova, Universidad de Barcelona, Barcelona

4 Borja J., (2001), *L'esplai public: ciutat i ciutadania*, Diputació de Barcelona, Barcelona, p.35

5 Meyrowitz J., (1993)

6 Augè M., (1993), *Non-luoghi. Introduzione ad un'antropologia della submodernità*, Eleuthera, Milano

stesso evolversi della rete Internet, stanno modificando sostanzialmente la maniera in cui i cittadini vedono e si relazionano, o meglio, usano le città e gli spazi pubblici. Le nuove tecnologie digitali si stanno confrontando in maniera sempre più evidente con il reale, si stanno sempre più integrando con l'architettura e con gli spazi urbani, aumentando le potenzialità.

Scott McQuire in *The Politics of Public Space in the Media City*<sup>7</sup> scrive:

*L'ambito pubblico del XXI secolo non si definisce più semplicemente mediante strutture materiali come strade e piazze. Ma non è neppure definito dallo spazio virtuale dei media elettronici. Piuttosto l'ambito pubblico emerge ora nella complessa interazione di spazi materiali e immateriali.*

A rendere l'operazione di avvicinamento tra fisico e virtuale difficile, è l'impalpabilità del mondo delle informazioni e la rigidità di quello degli edifici e degli spazi pubblici. Ma, considerando la convergenza come un "aumento dello spazio"<sup>8</sup>, ci rendiamo conto di quanto quest'operazione non sia poi così recente. L'architettura è sempre stata aumentata, nel senso che l'ornamento, l'affresco, il decor, e successivamente la pubblicità sono da sempre strumenti di augmentation del patrimonio architettonico e del panorama cittadino.

Un aspetto sempre più centrale nel progetto sarà l'uso dello spazio, o meglio lo studio dell'interazione dello spazio con l'utente, portando a una progressiva evoluzione degli spazi in termini architettonici verso una dimensione sociale, ma soprattutto relazionale, nel potenziamento delle relazioni che nuovi spazi e nuovi edifici sono in grado di stabilire con gli utenti che li attraversano.

■ Social media: i nuovi spazi pubblici virtuali della partecipazione

"Partecipazione" è la parola che riassume meglio i vari aspetti che ruotano intorno all'utilizzo dei social media. Condivisione, collaborazione, comunicazione, interazione e connessione sono solo alcuni esempi dei numerosi principi su cui si basa l'attività di qualunque utente in possesso di un profilo su uno dei tanti social network che il web mette a disposizione.

Partecipare attivamente sul web permette di entrare in contatto con un' innumerevole quantità di persone in tutto il mondo che hanno i nostri stessi interessi, persone con cui condividere e scambiare idee e opinioni, persone da cui imparare e con cui arricchire le nostre conoscenze o persone a cui dare consiglio e offrire un aiuto.

I social media sono strumenti di condivisione e comunicazione che permettono un'attività creativa tra individui non appartenenti necessariamente alla

stessa comunità e alla stessa realtà geografica, un luogo dove la diversità sociale trova spazio per il confronto. Essi costituiscono parti del "tessuto generale dell'esperienza"<sup>9</sup> in quanto contribuiscono alla nostra capacità di dar senso al mondo e alla realtà che ci circonda, costruendo e condividendo significati. La loro trattazione trova la sua importanza nell'essere parte del quotidiano, sono luoghi per l'interazione sociale, uno spazio di relazione tanto quanto una piazza o una strada. Costituiscono una nuova opportunità per la messa in rete di persone, informazioni e conoscenze e sono la nuova frontiera per la costruzione di nuovi significati sociali condivisi.

Internet ha determinato una grande rivoluzione nella comunicazione e nell'urbanismo: il web può essere considerato una grande piazza virtuale dove a tutti è garantito il libero accesso e la libera espressione di opinioni e la condivisione di informazioni.

In tale contesto, i social media promuovono nuovi modi di connessione tra gli individui e di azione nella realtà fisica. Se consideriamo una tipologia particolare di questi strumenti digitali, i geosocial media, ci accorgiamo di come la relazione tra realtà fisica e realtà virtuale è maggiore: le persone attribuiscono una loro attività e la loro presenza a uno specifico luogo materiale. Questa nuova opportunità ha grandi conseguenze nello spazio pubblico in quanto trasforma il concetto di privacy in quanto ognuno ha potenzialmente la possibilità di sapere dove siamo e cosa condividiamo online. Inoltre, recentemente, è rintracciabile una certa tendenza a considerare più interessante la dimensione "dove sono?" a quella "cosa sto pensando e facendo".

Da un'analisi dei principali social media odierni, si evince come essi non abbiano mai una vera e propria dimensione collaborativa, o perlomeno essa non è quella predominante. Ad essere maggiormente stimolante è il carattere ludico o di condivisione di contenuti piuttosto che quello di interazione tra i soggetti, siano essi persone e/o luoghi.

Le opportunità che essi offrono, sarebbero al contrario, molto utili a innescare una collaborazione utile ed efficiente nell'ambito della progettazione e della costruzione di nuovi significati sociali condivisi.

Il valore aggiunto di queste applicazioni è dunque di tipo esperienziale, nel senso che stimola un nuovo modo di intendere l'esperienza del luogo e quindi anche l'attribuzione di significato ai posti visitati.

La tendenza prevalente nell'insieme di questi media è il passaggio da mappe asettiche in cui i luoghi sono punti caratterizzati da categorie quali posizione e nome verso mappe costituite da luoghi con un significato e un valore dato dalle persone

7 McQuire S., (2006), *The Politics of Public Space in the Media City*, First Monday, firstmonday.org

8 Manovich L., (2006), *The Poetic of augmented space: learning from Prada*, Visual Communication, vol. 5 no. 2

9 Silverstone R., (2002), *Perché studiare i media?*, Il Mulino, Bologna




ARTICOLI RECENTI

- Mattinata di dibattito e confronto sugli esiti.
- ESAMI: il Politecnico e il Comune di Volpiano esaminano le esplorazioni progettuali del corso.
- Porte Aperte anche per le prime proposte su Piazza Madonna delle Grazie.
- PRESENTAZIONE DEI LAVORI IN SALA POLIVALENTE A VOLPIANO
- SABATO 17:30 PRESENTAZIONE DEI LAVORI IN SALA POLIVALENTE A VOLPIANO

## BRAIN STORMING\_PIAZZA MADONNA... QUALE FUTURO?? E COME RAGGIUNGERLO??

14 marzo 2013 · di piazzamadonnaevolpiano · in [Lezioni, News](#)



Indagini e obiettivi che il gruppo di studenti del workshop si pongono il 14 e il 15 aprile rispetto a piazza Madonna a Volpiano -TO-

Idee innovative per uno spazio dedicato ai volpianesi studiato con i cittadini.

[← CONVOCAZIONE DELLA CONSULTA POLITICHE GIOVANILI E PARTECIPAZIONE](#)      [BRAIN STORMING: primo giorno. →](#)

Lascia un Commento

Scrivi qui il tuo commento...

BLOGROLL

• [Comune di Volpiano](#)

META

- [Amministra sito](#)
- [Chiudi sessione](#)

▲  
Interfaccia del blog, strumento di comunicazione, scambio e condivisione tra il workshop e i cittadini di Volpiano

che li frequentano e che ve lo attribuiscono tramite piattaforme di condivisione ed in cui, a darlo è il raggiungimento di una massa critica che condividono la stessa affezione ad esso.

Attraverso i contenuti mediali, costruiamo un senso e attribuiamo un significato ai luoghi ed alle esperienze agli elementi fisici, trasponendo l'assegnazione di valore al mondo virtuale e digitale.

### ■ L'esperienza di Volpiano

Un'interessante occasione di sperimentazione del nuovo approccio di progettazione dello spazio pubblico è nata da un piccolo comune nella prima cintura di Torino: Volpiano. La maggiore piazza del paese, da sempre utilizzata come area mercatale, verrà a perdere la sua originale funzione a seguito della realizzazione di una nuova area nei pressi di quella storica.

Un vuoto enorme, in una posizione strategica, che perde il suo significato e il suo senso, da anni costruito da parte della popolazione che lo abitava. Sfruttare la naturale decadenza di uno spazio di questo tipo, trasformandola in opportunità, è la sfida che ci siamo posti cercando di costituire un'esperienza di progettazione partecipata con la cittadinanza, che attraverso un costante coinvolgimento attraverso il blog<sup>10</sup> creato ad hoc e una settimana di attività sul campo con i cittadini, è stata portata

avanti tra marzo e luglio 2013.

Le nuove tecnologie, che annullano la distanza fisica e rendono accessibile a chiunque il sapere e la conoscenza, facilitano la partecipazione e la comunicazione dal basso e fan sì che la città stessa divenga una nuova forma di Internet in cui le persone sono in connessione, una rete di individui che vivono lo stesso spazio pubblico. Tutto questo richiede però nuovi modelli di interazione ed esperienza della città a cui i cittadini devono essere pronti.

### ■ Lo spazio digitale

Gli spazi virtuali, come i social media e le piattaforme partecipative sul web o su dispositivi mobili, insegnano allo spazio digitale, al fine di stimolare relazioni, la necessità di basarsi su una condivisione aperta delle informazioni, su un accesso incondizionato alla conoscenza, sulla possibilità di messaggio e conversazione con le persone appartenenti alla propria comunità, in una sola parola sul modello a rete.

Gli spazi fisici insegnano come sia importante coltivare le relazioni di vicinato, innescare un senso di comunità basato su modelli solidali, di condivisione. Insegnano anche il valore della memoria, dell'esperienza fisica, della comunicazione verbale, diretta con i nostri interlocutori.

Gli spazi virtuali non possiedono memoria collettiva, non vi si legge una stratificazione storica figlia

del tempo, caratteristica peculiare di ogni spazio pubblico. In essi le informazioni si accumulano una sull'altra, senza trovare un loro "invecchiamento" dovuto al loro utilizzo e una loro trasformazione "critica" da parte degli utenti.

Il nuovo modello proposto è lo spazio digitale, il quale sfrutta la logica partecipativa e accessibile dei social media (spazi virtuali) all'interno degli spazi reali, andando a riempirli di nuovi significati e valori condivisi.

Lo spazio digitale può essere definito come un ibrido tra fisico e digitale che si rapportano biunivocamente e retroattivamente, in cui reale e virtuale si fondono, interrelazionandosi, al fine di creare una nuova dimensione in cui il modello di relazione tra le persone e con lo spazio assume un carattere diverso, più partecipato.

La grande rivoluzione dello spazio digitale non sta tanto nella comunicazione che si innesca tra oggetti inanimati o con essi, ma proprio nel nuovo modello di interazione sociale e nei nuovi significati che porta con sé. I dati e i flussi informativi comunicati, infatti, hanno una significato che va ben oltre questioni di mera tecnologia e informatica. Una delle prime regole per rivitalizzare uno spazio abbandonato è occuparlo. L'enorme mole di contenuti digitali e medialità comporta un'occupazione costante dello spazio, continuamente in divenire e condiviso da migliaia, se non milioni di utenti contemporaneamente.

#### ■ Conclusioni

La figura dell'architetto è ormai cambiata: egli è un «idiot savant»<sup>11</sup>, che si confronta con le nuove tecnologie e le sfrutta per creare nuove forme di architettura e di spazio. Egli sembrerebbe essere diventato più un architetto di relazioni che di architetture. Il ruolo dell'architetto si sposta oggi verso una forma di ascolto, più che di scrittura.

È come se si assistesse a un'ibridazione anche del ruolo di architetto che oggi non si confronta solo con la massa e l'energia, ma anche con le informazioni, con la pratica comunicativa, al fine di innescare interazioni attive tra gli individui al quale si rivolge.

Dopo essere stata scritta, la città ha oggi bisogno di essere anche letta: come lei sembra ormai capace, attraverso gli occhi delle persone e delle loro "appendici" tecnologiche di sentire, anche noi abbiamo bisogno di ascoltarla, attraverso le orecchie e le bocche di chi la abita.

L'obiettivo è una forma di densificazione immateriale il cui indicatore significativo della sua applicazione è rappresentato dalla entità/ composizione del flusso delle relazioni fisiche ed a-fisiche, la "densità sociale".

Uno spazio pubblico ibrido che utilizzi lo "spazio delle relazioni telematiche" come una opportunità per accrescere la comunicazione fra vicini di quar-

tiere; permettere alle nuove dinamiche di "comunicazione continua" di rafforzare il sentimento di appartenenza ad una comunità locale; offrire le infrastrutture necessarie a far nascere nuove funzioni e nuovi caratteri gestite direttamente dai cittadini, basandosi su regole di funzionamento dettate più dal "bene comune" che dalle leggi del mercato. L'immagine dello spazio progettato in chiave digitale non cambia: lo spazio non viene snaturato, i suoi caratteri fisici rimangono inalterati ma è l'architettura delle sue relazioni cambiare, il modo con cui la comunità se ne appropria a trasformarsi. Un futuro sviluppo sarebbe quello di creare un moderno living lab che sia digitalmente e analogicamente sensibile ai fenomeni urbani e d'indirizzo per la governance, urban centre dematerializzati e globalizzanti, adattabili e flessibili e che attraverso un moderno uso delle indagini urbane possano riportare segnali di allarme e opportunità.

#### GIUSEPPE ROCCASALVA

Research scientist at Polytechnic of Turin – Faculty of Architecture, LAQ-Tip (High Quality Lab-Territorial Integration Project), SITI (Higher Institute on Territorial Systems for Innovation), [giuseppe.roccasalva@polito.it](mailto:giuseppe.roccasalva@polito.it)

#### SIMONA VALENTI

Master Degree at Polytechnic of Turin – Faculty of Architecture - Architecture for Sustainability, LAQ-Tip (High Quality Lab-Territorial Integration Project), Master Degree Alta Scuola Politecnica, [simona.valenti@studenti.polito.it](mailto:simona.valenti@studenti.polito.it)

#### ■ Bibliografia

- Bleecker J., Nova N., (2010) *A synchronicity: Design Fictions for Asynchronous Urban Computing*, in Kahn O., Scholz T., Shepard M., *Architecture and Situated Technologies Pamphlets*, The Architectural League of New York, New York
- Castells M., (2004) *La città delle reti*, Marsilio Editori, Venezia, (pp. 59-79)
- Erickson T. (2010), *Geocentric Crowdsourcing and Smarter Cities: Enabling Urban Intelligence in Cities and Regions*, IBM T. J. Watson Research Center, Copenhagen
- Greenfield A., Shepard M., (2007), *Urban Computing and Its Discontents*, in Kahn O., Scholz T., Shepard M., *Architecture and Situated Technologies Pamphlets*, The Architectural League of New York, New York
- Meyrowitz J., (1993), *Oltre il senso del luogo. L'impatto dei media elettronici sul comportamento sociale*, Baskerville, Bologna
- Mitchell W. J., (1997), *La città dei bits: spazi, luoghi e autostrade informatiche*, Electa, Milano
- Oosterhuis K., (2007), *Ipercipi. Verso un'architettura e-motiva*, EdilStampa, Roma
- Zanni F., (2012), *Urban Hybridization*, Maggioli Editore, Rimini

11 Oosterhuis K., (2007)

## Mapping Marina

Luoghi e spazi della città contemporanea sono il terreno sul quale molti immigrati costruiscono un progetto di vita, affidandogli un significato e con esso la capacità di esercitare forme condivise di accoglienza.

L'Italia è ormai un paese multiculturale e multi-religioso, ed il numero di presenze eterogenee che abita le nostre città non rivendica solo spazi privati, ma sempre più anche spazi pubblici in cui riprodurre relazioni sociali composite: così luoghi per lo più abbandonati, o non più utilizzati dalle comunità locali e nati per altri usi, vengono occupati da nuovi fruitori, acquistando significati inediti. È il caso di piazze che divengono luoghi di ritrovo per comunità specifiche o delle "Musalla<sup>1</sup>", sale di preghiera musulmane ricavate da negozi, appartamenti o capannoni, e ancora dei palazzetti dello sport utilizzati per i meeting buddisti, dei numerosi western union point, internet point o di lavanderie a gettoni che hanno lentamente occupato i piani terra di edifici più o meno fatiscenti.

<sup>1</sup> La musalla (in arabo "luogo dove si compie la *Ṣalāt*") è l'oratorio islamico, la parte cioè della moschea in cui i fedeli musulmani, al momento di elezione della preghiera canonica, si radunano per assolvere al loro obbligo culturale giornaliero. Fonte: <http://it.wikipedia.org/wiki/Musalla>

### ■ Introduzione

L'obiettivo di questo contributo è quello di analizzare nuove pratiche urbane che hanno lentamente risemantizzato (in maniera puntuale, diffusa o temporanea) spazi "eventuali"<sup>1</sup> del quartiere storico della Marina a Cagliari.

Queste pratiche urbane sono spesso forme di cambiamento endogeno, non ascrivibili a categorie consolidate, che sfuggono alle politiche ordinatrici del piano. Inoltre, la crescita esponenziale della popolazione urbana ha contribuito, in maniera fondamentale, al cambiamento della struttura funzionale e simbolica delle nostre città e territori.

In Italia tale incremento demografico è spesso riconducibile a fenomeni di immigrazione straniera: alla città e ai suoi spazi i nuovi abitanti, portatori di interessi e di culture diverse, affidano significati inediti attraverso l'adattamento delle forme spaziali alle proprie esigenze di vita.

### ■ Inquadrare i processi

L'immagine comune della Sardegna nel secondo dopoguerra è quella di una terra dalla quale emigrare, alla ricerca di una vita migliore e di un futuro possibile. Di recente, anche a causa della crisi globale, la prospettiva è cambiata e, come è accaduto per le altre regioni italiane, anche l'isola è divenuta meta di flussi migratori da tutto il Mediterraneo e non solo.

Le popolazioni che scelgono di fermarsi in Sardegna trasferiscono sul territorio ospitante dinamiche nuove che interessano la sfera privata, quella più intima dell'abitare, e quella pubblica nella quale si manifestano con più evidenza. Il fenomeno è in continua evoluzione, seppure con cifre ben diverse rispetto alle regioni del Nord e del Centro Italia. Infatti, nel 2009, l'isola ha continuato a posizionarsi in fondo alle graduatorie regionali per numero di presenze, accogliendo, secondo le stime del dossier statistico "Caritas Migrantes" soltanto lo 0,8 % di tutti gli immigrati in Italia.

Nello stesso dossier leggiamo che la componente immigrata, tra il 2008 ed il 2009, ha raggiunto le 4.700 unità. Una crescita che, se si considerano i soli residenti all'interno dell'anagrafe dei comuni sardi, l'ISTAT indica pari al 12,7%. Questo incremento del 2009 ha portato il numero complessivo dei cittadini stranieri presenti sull'isola a oltre 38.300 unità, di cui 55,3 % di sesso femminile che, secondo le analisi qualitative messe in luce dall'Assessorato alle Politiche Sociali della Provincia di Cagliari (Profilo demografico e sociale, 2011), lavora come badante più o meno regolare. Possiamo affermare che l'aumento della popolazione straniera ha avuto un andamento crescente soprattutto negli ultimi cinque anni, con un'intensità che può essere

<sup>1</sup> Per spazi eventuali si intendono tutti quei luoghi che hanno subito dapprima un processo di abbandono della loro vocazione, e successivamente una risemantizzazione ad opera di una più comunità specifiche.



colta adeguatamente nel lungo periodo (Caritas Mi-grantes, 2012). Considerando le soli fonti ISTAT, dal 2001 al 2009<sup>2</sup> il dato relativo agli stranieri residenti in Sardegna è cresciuto del 213,1%, mentre nello stesso periodo, il tasso di crescita della sola componente autoctona residente nell'isola è stato-soltanto dell'1,2%. (Atlanti Demografici, Cagliari, 2010). Oggi, la città di Cagliari è la meta più ambita dagli stranieri che scelgono di arrivare in Sardegna. Inoltre, secondo le fonti dell'Osservatorio alle Politiche Sociali della Provincia di Cagliari, attivo dal 2006, siamo ormai alla terza generazione di immigrati. I dati quantitativi non sono però sufficienti a fornire un'immagine completa sulla realtà dell'immigrazione locale, perché non tengono conto dei flussi "irregolari" e di frequenti quanto anomale pratiche de-regolarizzate. Allo stesso modo la disciplina urbanistica non registra i molteplici dinamismi e le trasformazioni di un tessuto che cambia, andando ad ibridarsi e trasformandosi in società urbana multietnica. In relazione alla *forma urbis* si è generato un particolare rapporto tra spazio e società. Gli immigrati, infatti, hanno contribuito al graduale processo di risemantizzazione di alcuni spazi pubblici del centro storico del capoluogo attraverso pratiche d'uso e comportamenti. Meno visibili, ma non per questo meno importanti, i processi legati alla sfera dell'abitare.

#### ■ Cagliari, la Marina.

Le nuove comunità si sono insediate all'interno del centro storico Cagliariitano. Per quanto concerne la pratica dell'abitare, le comunità bengalesi e filippine hanno scelto il quartiere di Villanova, mentre è più facile notare comunità ucraine e rumene se ci si sposta in quello di Stampace. Ma è all'interno della Marina che il carattere multietnico della città si esprime in maniera più evidente: visibile, tangibile ed udibile.

In questo quartiere si possono rintracciare forme di appropriazione e risemantizzazione dello spazio pubblico. Storicamente il quartiere, fondato nel XIII sec. dai Pisani, ospitava magazzini ed alloggi di quanti lavoravano nel vicino porto della città. Oggi è uno dei quartieri a più alta vocazione commerciale: lungo i suoi margini, laddove sorgevano le mura, corrono quattro assi viari, che coincidono con le vie del commercio "formale" e globalizzato, fatto di marche e griffes. Al suo interno invece si configura come un'isola dal carattere introverso, dove forme di "commercio etnico" stabile si sostituiscono a vecchie attività, e pratiche informali di vendita occupano spazi pubblici in maniera variabile. Questi "territori eventuali" sono la manifestazione più evidente di un processo di riconfigurazione continua ad opera di soggettività che cercano di "stabilizzarsi". Inoltre, è nel web che la nuova gene-

razione di immigrati (individui o gruppi) trova uno spazio pubblico veramente aperto, un medium attraverso il quale esercitare un diritto di cittadinanza: è attraverso questo che può continuare a mantenere una connessione con il proprio Paese d'origine, ed anche apprenderne (nel caso dei migranti di seconda generazione) le tradizioni, i riti, la cultura e le vicende, per proiettarli negli spazi e nei luoghi di quello ospitante.

La Marina, ridisegnata dai nuovi codici culturali e comportamentali, assume le caratteristiche di una mappa interattiva in cui si sovrappongono una molteplicità di livelli, fatti di funzioni, attività ed usi che assumono significati diversi al passare delle ore, relativamente alle etnie che immettono il loro contributo all'interno del sistema.

#### ■ Metodologia

La metodologia scelta per la presente ricerca si basa sull'utilizzo dell'analisi qualitativa non tradizionale, che non vuole sostituirsi a quella quantitativa e validata, ma può fornire un quadro conoscitivo di supporto complementare all'interpretazione dei dati. L'analisi qualitativa di tipo non tradizionale, mutuata da varie discipline, si basa su strumenti e tecniche che non sono direttamente riconducibili a quelle classiche dell'urbanistica, e utilizza modalità quali l'intervista, l'osservazione diretta, la fotografia, il confronto con soggetti privilegiati e mediatori culturali.

Per questa ricerca sono state effettuate, all'interno del quartiere, delle interviste su un campione casuale di stranieri, appartenenti ad una fascia d'età compresa tra i 20 ed i 45 anni, di diversa etnia, nei luoghi di maggiore affluenza dei potenziali intervistati: sedi delle associazioni, mercati ambulanti, piazze, parrocchie, ed anche presso il Centro di Servizi attivi di quartiere e gli sportelli della Caritas Diocesana, in una fascia oraria variabile nell'arco della giornata. Le domande alle quali sono stati sottoposti gli intervistati sono molteplici, in riferimento alla loro origine, alle motivazioni per le quali utilizzano il quartiere della Marina, e alla tipologia di spazi occupati.

L'uso della fotografia come strumento qualitativo è di fondamentale importanza: ha permesso di immortalare il fenomeno e poterlo interpretare, generando un dato chiaro e leggibile, confrontabile. Le fotografie sono state scattate da un fotografo professionista, che si occupa di paesaggi della città contemporanea che collabora con architetti, ingegneri, paesaggisti e altri professionisti per favorire un approccio multidisciplinare e di condivisione. L'osservazione diretta del quartiere, attraverso le passeggiate "immersive", ha completato la fase della conoscenza delle pratiche urbane registrate. Sono stati necessari numerosi sopralluoghi per poter registrare più pratiche, proprio perché alcune di queste hanno cadenza regolare, mentre altre sono state scoperte per caso. La mappatura, strumento mutuato dalla Sociologia, è il mezzo attraverso il

2 I dati quantitativi si riferiscono ai censimenti dell'ISTAT e da altri strumenti statistici, quali Quaderni e Atlanti demografici della Provincia di Cagliari.



quale questi dati qualitativi possono essere rappresentati. Tutti i dati ricavati dall'utilizzo di questi strumenti ci hanno permesso di raccontare i frammenti<sup>3</sup> di città pubblica registrati all'interno del quartiere.

#### ■ Mapping Marina: reti virtuali in spazi reali.

Il progetto Mapping Marina nasce dall'esigenza di mappare spazi invisibili o non riconoscibili all'interno del quartiere. Questi spazi eventuali, occupanti la sfera pubblica, sfuggono al controllo dei piani urbanistici, nei quali ricadono per la sola zonizzazione: solo attraverso le pratiche urbane di risemantizzazione dello spazio sono visibili i nuovi significati. Grazie ad un'attenta mappatura delle pratiche urbane, il progetto può assumere una connotazione di supporto alla conoscenza, rivolta sia al singolo cittadino che, in maniera più estesa, alle pubbliche amministrazioni che si trovano ad operare in questo contesto, per eventuali progetti di riqualificazione. Attraverso la mappatura del quartiere si genera una fitta rete di esperienze, alcune delle quali si sovrappongono generando una compresenza di spazi, mentre altre vivono indipendentemente o solo temporaneamente. La velocità di tali fenomeni e la sua difficile registrazione fa sì che ad una rete reale fatta di spazi e persone ne corrisponda un'altra complessa e virtuale.

Per capire appieno il fenomeno ed il fine della mappatura, assume un'importanza fondamentale l'analisi dei frammenti di città pubblica, scaturiti dagli strumenti d'indagine.

#### ■ Piazza Amendola.

Piazza Amendola, situata davanti alla nuova Piazza Darsena, è un esempio di spazio che negli ultimi anni ha assunto un significato inedito in relazione alle pratiche d'uso introdotte da nuove popolazioni urbane. In particolare le badanti ucraine il giovedì pomeriggio e la domenica mattina vi trascorrono il loro tempo libero. La loro presenza è così evidente che la piazza, abbandonata dai cagliaritari per molti anni, è stata rinominata "Piazza Ucraina". Questa piazza però non è soltanto il luogo del tempo libero, ma è anche il punto di partenza per la ricerca di un nuovo lavoro. E' al web infatti, attraverso la miriade di annunci, bacheche, siti specializzati, che le badanti si rivolgono per trovare un'occupazione ed è in questo spazio che gestiscono i loro appuntamenti, generalmente la domenica. La piazza diventa un polo attrattivo: è in questo stesso luogo che, appena atterrate in Sardegna, giungono direttamente dall'Aeroporto di Cagliari. Alcune trovano lavoro nei quartieri ricchi della città, per esempio a Stampace, vivendo in casa con i loro datori di lavoro, ed è facile notare i loro spostamenti sui mezzi pubblici. Altre invece si spostano

nel territorio della Provincia, tenendo come punto di riferimento questa piazza, che visitano nei giorni liberi incontrandosi con le proprie connazionali, anche grazie ad amicizie nate sul web.

All'ombra dei grandi Ficus presenti nella stessa piazza, si riuniscono quotidianamente anche gruppi di cinesi, soprattutto per la meditazione. Questa comunità, come nel resto del mondo, tende ad isolarsi e non interagire con le altre, ma è proprio in questo spazio che, senza volerlo, crea una sovrapposizione di pratiche urbane ed uso dello spazio che la mappatura ha messo in luce.

#### ■ Vico Collegio.

Nel cuore della Marina una serie di luoghi costituiscono i poli di un sistema composito che ha subito un processo di "risemantizzazione diffusa": la chiesa di Sant'Eulalia, che ha il ruolo di prima assistenza e ritrovo per gli immigrati di diverse generazioni; la Scuola G. Manno, che ospita corsi serali di alfabetizzazione per stranieri; la Moschea, che ha trovato posto al piano terra di un'abitazione al civico 35 di vico Collegio. Ogni venerdì per circa un'ora, nell'unica Moschea della città convergono la maggior parte dei musulmani residenti a Cagliari e Provincia, soprattutto nel periodo del Ramadan. Il numero è tale che la strada viene invasa dai fedeli, acquistando un significato inedito. Gran parte dei fedeli lavora nel quartiere della Marina, ed è proprio il venerdì che è percepibile un veloce flusso verso la Moschea, scandito dalla chiusura delle saracinesche. Questo spazio diventa un polo attrattivo, all'interno del quale gli immigrati possono incontrarsi ed interagire. Gran parte degli intervistati ha raccontato che affida a questo momento un valore molto importante. Infatti, dalla pratica della preghiera si innescano nuove pratiche come quella dell'incontrarsi, del condividere, del passare del tempo con i propri connazionali e allo stesso tempo spostarsi insieme in altre aree del quartiere generando così nuove reti. Molti di loro frequentano dei corsi di alfabetizzazione grazie ad iniziative nate sul web, come quella dell'associazione Alfabeto del Mondo, che trova sede proprio all'interno del quartiere.

#### ■ Il commercio stabile e quello temporaneo.

Affianco alle attività tradizionali cagliaritane si è insediato nel quartiere, a partire dai primi anni '90, un commercio di tipo etnico. Le attività commerciali sono molteplici e sono scandite da una miriade di insegne luminose, western union point, internet point, lavanderie a gettoni che hanno lentamente modificato le facciate di palazzi storici. E' qui che si concentra la maggior parte dei lavoratori immigrati, molti dei quali lavorano alle dipendenze di ristoranti. Le nazionalità più diffuse sono rappresentate da bengalesi, peruviani e pakistani. Questo tipo di commercio può essere considerato stabile: a livello spaziale si insedia soprattutto nei piani terra degli edifici, e in parte dello spazio esterno prospiciente. Queste attività rappresentano un grande fattore di

<sup>3</sup> Per "frammenti" si intendono spazi pubblici che non sono riconducibili ad un disegno prestabilito, che sfuggono alla pianificazione. Sono ipertesti all'interno dei quali poter leggere nuovi significati.



attrazione per il quartiere sia per i turisti che per i locali (residenti), che entrano in contatto con odori, sapori e colori diversi da quelli autoctoni. I turisti invece, fruitori temporanei degli spazi che visitano, innescano flussi e pratiche che si intersecano da un lato con la popolazione autoctona e, dall'altro, con le nuove popolazioni immigrate, creando così una fitta rete di significati, a primo impatto indecifrabili. Le interviste effettuate hanno dimostrato che la maggioranza degli immigrati utilizza almeno due volte la settimana gli internet point. Le motivazioni sono molteplici: alcuni utilizzano il web per poter comunicare con i parenti lontani, con i quali vorrebbero un ricongiungimento familiare, e sono perlopiù gli immigrati di prima e seconda generazione a utilizzare questa pratica. La terza generazione di immigrati invece utilizza queste attività anche per diversi motivi, tra i quali vi è quello della conoscenza. Molti di loro infatti hanno pochissime informazioni sul loro paese d'origine, sulla loro lingua e sulla loro cultura, proprio perché essendo nati in Sardegna non la conoscono, ed è attraverso il web che riescono ad avere le informazioni che cercano, e ad entrare in contatto con loro connazionali che risiedono nella provincia di Cagliari o in altre parti della città, generando nuove pratiche e flussi all'interno del quartiere che in questo caso assume il significato di punto d'incontro. Questa è una delle modalità con cui iniziative nate sul web con scopo didattico si ripercuotono anche sullo spazio fisico dei luoghi, risemantizzandolo.

E' però nelle quattro vie del commercio cagliaritano delimitanti il quartiere che è possibile documentare il commercio di tipo temporaneo e illegale. Attraverso le interviste effettuate, è risultato che questo tipo di commercio ha per protagonisti senegalesi e bengalesi che, attraverso banchetti costruiti in legno e cartone e teli dalle svariate misure, occupano lo spazio dei marciapiedi modificando il camminamento delle persone che vi transitano e la percezione dello spazio. All'arrivo delle forze dell'ordine queste attività cessano di esistere, restituendo lo spazio alla strada.

#### ■ *Piazza San Sepolcro.*

Questa piazza, situata nel cuore della Marina, è uno degli esempi di spazio con compresenza di reti. A seconda del giorno della settimana è possibile, soprattutto d'estate, prendere parte ai corsi di alfabetizzazione per stranieri, offerti gratuitamente dall'Associazione culturale "Cittadini del Mondo", che ha sede proprio alla Marina. L'iniziativa nasce sul web e sceglie come luogo d'incontro uno spazio che è stato da tempo risemantizzato dalle comunità immigrate, che vi si riuniscono per trascorrere il loro tempo libero. Durante tutta la settimana poi, in orari differenti, si succedono i diversi meeting del "Cagliari Language Network". L'iniziativa è nata sul web, ed è attraverso il social network "Facebook" che è diventata così famosa, abbracciando un bacino d'utenza che si è esteso a tutta la provincia di

Cagliari, ma soprattutto a tutti quegli studenti Erasmus, o che visitano Cagliari per motivi di lavoro, che si incontrano con quelli italiani per parlare una lingua comune. Non è difficile infatti sentir parlare Inglese, Francese, Spagnolo, Italiano, Tedesco e Russo. La compresenza di più reti genera pertanto un fitto sistema di significati che, di volta in volta, si sovrappongono attorno a questo spazio.

#### Conclusioni

L'analisi qualitativa effettuata all'interno del contesto di studio ha prodotto molteplici risultati. Tra i più importanti, grazie alla mappatura dei suoi spazi, si è rilevata una fitta rete di pratiche urbane. Alcune di queste vivono indipendentemente, altre si intercammino all'interno dello stesso spazio a seconda del periodo del giorno e della settimana, altre ancora si interfacciano contemporaneamente.

Grazie all'utilizzo di più strumenti multidisciplinari si è riusciti effettivamente a mappare fenomeni che altrimenti non sarebbero stati registrabili attraverso i dati demografici. (Fig.1)

Questo lavoro si configura come il punto di partenza dal quale possono scaturire nuovi step di analisi. Grazie alla mappatura infatti chiunque voglia documentarsi ed effettuare indagini sul quartiere potrà farlo, introducendo variabili temporali come le ore del giorno, i giorni o le stagioni, utili a monitorare il quartiere in maniera completa e complessa. In particolare la metodologia utilizzata è interessante proprio perché applicabile all'interno di altri contesti multietnici in cui siano documentabili pratiche urbane simili.

Poiché i fenomeni e l'analisi sono in continuo aggiornamento, si è deciso di creare una piattaforma, ancora una volta virtuale, capace di unificare tutte le pratiche urbane che abbiamo evidenziato dal nostro studio.

Per questo motivo nasce l'idea di Mapping Marina su Flickr: il sito web infatti permette di inserire una galleria fotografica e georeferenziarla. Il racconto del quartiere attraverso la fotografia ha chiaramente miglior fruizione su schermo. Per poter visionare il racconto attraverso le fotografie è necessario collegarsi al sito internet: <http://www.flickr.com/photos/101059536@N05/>

Questo lavoro può rappresentare l'inizio di un lavoro ancora più complesso, proprio perché con il trascorrere degli anni l'immigrazione cagliaritano raggiungerà probabilmente numeri più alti, e la fitta rete di usi dello spazio che già si è creata andrà ad incrementarsi con nuovi dinamismi, e nuove pratiche d'uso si sovrapporranno a quelle consolidate.

**LORENZO GRUSSU**

DICAAR, Università di Cagliari, [lorenzo.grussu@gmail.com](mailto:lorenzo.grussu@gmail.com)

**PATRIZIA SULIS**

DICAAR, Università di Cagliari, [patry.sulis@gmail.com](mailto:patry.sulis@gmail.com)



## ■ Bibliografia

- Amendola G., (1995). I nuovi imperativi della complessità: dalla uguaglianza alla varietà, dalla fraternità alla tolleranza. In: *Paesaggio Urbano* anno IV n. 6, 1995.
- Beguinet C., (1996). *Città Europea Interetnica* Cablata, tomo quarto, Napoli: Giannini Editori.
- Bobbio R., Gastaldi F., (2003). Nuovi cittadini, nuove cittadinanze. In: *Urbanistica Informazioni* n.188, 2003.
- Briata P., (2007). *Sul filo della frontiera: politiche urbane in un quartiere multietnico di Londra*, Milano: Franco Angeli.
- Cadeddu B., (2007). *Cultura e luoghi. Pratiche e strategie di risignificazione della città contemporanea*. "Tesi di Dottorato in Ingegneria Edile, XIX ciclo, Marzo 2007. Facoltà di Ingegneria Dipartimento di Architettura Università degli Studi di Cagliari"
- Caritas Migrantes, *Dossier statistico, immigrazione 2010*, Pomezia, Ottobre 2010: IDOS edizioni.
- Clemente M., Esposito De Vita G., (2008). *Città interetnica: spazi, forme e funzioni per l'aggregazione e per l'integrazione*, Napoli: Editoriale scientifica.
- Colavitti A.M., Usai N., (2007). *Cagliari*, Firenze: Alinea
- Deplano G., (2005). *Il quartiere di Marina a Cagliari: ricostruzione di un contesto pluristratificato*. Monfalcone: Edicom.
- Dossier Statistico Immigrazione, (tutte le annualità). Rapporto Caritas sull'Immigrazione*, Roma: IDOS edizioni
- Gehl J. *Vita in città : spazio urbano e relazioni sociali*. Rimini : Maggioli, 1991
- Grussu L., (2011). *Politiche urbane e strategie di intervento per la città multiculturale: Piano urbanistico e buone pratiche*. "Tesi di Laurea in Architettura delle Costruzioni, Dicembre 2011. Facoltà di Architettura, Università degli Studi di Cagliari.
- Hannerz U., (1997). *Transnational Connections: culture, people, places*. Londra: Routledge.
- Indovina F., (2002). *Lo spazio pubblico: appunti sulla trasformazione*. In: *Atti del Convegno Internazionale "La nuova cultura delle città"*, Roma, 5-7 Novembre.
- Jacobs J., (2009). *Vita e morte delle grandi città: Saggio sulle metropoli*, Trento: Piccola Biblioteca Einaudi.
- La Cecla F., (1998). *L'urbanistica è di aiuto alle città multietniche*, In: *Urbanistica* n. 111 del 1998 DOI:
- Lo Piccolo F., (1998). *Uguaglianza e differenze: pianificazione e minoranze etniche in Gran Bretagna*, In: *in-Folio, Rivista del Dottorato in Pianificazione Urbana e Territoriale*, Palermo: n. 2/3, gennaio 1995, pp. 4-5.
- Osservatorio delle Politiche Sociali della Provincia di Cagliari - Assessorato Politiche Sociali, Famiglia Immigrazione, *Ambito Plus di Cagliari, Profilo demografico e sociale: Ottobre 2011*
- Osservatorio delle Politiche Sociali della Provincia di Cagliari - Assessorato Politiche Sociali, Famiglia e Immigrazione, *Ricerca sui giovani immigrati presenti nella provincia di Cagliari, 2011: Quaderni della provincia di Cagliari*
- Paba G., (2003). *I colori dello spazio nella città interetnica*. In: Beguinet C., *Città di genti e culture: da "Megaride '94 alla città interetnica (Europea)*, Napoli : Giannini Editore.
- Perrone C., (2010). *DiverCity: conoscenza, pianificazione, città delle differenze*, Milano: Franco Angeli.
- Sandercock L., (2010). *Verso Cosmpolis: città multiculturali e pianificazione urbana*, Bari: Dedalo Editore.
- Secchi B., (2005), *La città del ventesimo secolo*, Roma: Laterza,
- Territorio n.27, (2003). *Rivista trimestrale del Dipartimento di architettura e pianificazione del Politecnico di Milano*, Milano: Franco Angeli.
- Zanfrini L. (1997). *Società multietnica*. *Impresa & Stato*, 37-38: pag.108-111

## El re-uso como clave para una regeneración urbana sostenible

Tras un proceso de mapeo de los vacíos del Casco Histórico de Zaragoza se detectaron numerosos solares, curiosamente inmersos en zonas con un alto grado de conflictividad social y altamente degradadas. Esta interrupción absurda de la trama urbana que producía un proceso de degradación de la calle se iba trasladando de manera inequívoca al espacio público, y por tanto, al ciudadano. El objetivo del estudio era la propuesta de ocupación transitoria de solares ofreciendo una serie de usos, de carácter temporal, para que fueran 100% utilizables, que finalmente se canalizaron en el programa "estonoesunsolar". En cada solar confluirían diferentes agentes y complejas relaciones. Los usos propuestos son públicos. Este aspecto ha implicado una mezcla de sensibilidades diferentes que al final se han encaminado en una misma dirección, a través de complejos e intrincados convenios con cada propietario.

Cada una de las 28 intervenciones ha sido un punto de encuentro entre las peticiones ciudadanas y el paisaje. Una intervención se ha realizado en las riberas de un río revalorizado, otra en un punto intermedio a un centro de Alzheimer y un centro infantil, otra se ha realizado en un punto periférico de la ciudad, en su encuentro con el paisaje, realizando una serie de huertos urbanos que se dilúan con el paisaje inmediato. Y así en cada uno de los solares, elegidos estratégicamente cuyo reciclaje permitieron la incorporación de 42.000m<sup>2</sup> de espacio público (transitorio) a la ciudad. En todos ellos, se intentó dinamizar la ciudad con usos y actividades culturales paralelas, concibiendo estos espacios como lugares de participación e intercambio.

Estonoesunsolar es un programa experimental de intervención temporal en los solares de Zaragoza desarrollado en los años 2009 y 2010, en cuyo marco más de 42.000 m<sup>2</sup> de espacios abandonados y en desuso se transforman en espacio público, en un total de 13 meses de duración del programa. Tras unas propuestas realizadas por el estudio gravalosdimonte para la revitalización del Casco Histórico de Zaragoza, la Sociedad Municipal Zaragoza Vivienda, encomendó al mismo estudio el desarrollo de un Plan de Empleo con vocación social para abordar actuaciones de "limpieza y vallado de solares" en estado de abandono. Aprovechando la oportunidad de intervenir en estos espacios, se propuso dar un paso más allá de la mera limpieza de los mismos, y se puso en marcha el programa de modo experimental denominándolo "estonoesunsolar".

### ■ 1\_objetivo

El objetivo es la ocupación transitoria de solares ofreciendo usos, de carácter temporal, para que estos espacios fueran utilizables por la ciudadanía. Estas ideas tienen su origen en el programa "Vacíos cotidianos", realizado en el marco del festival de arte urbano "En la frontera 2006", en la que los mismos autores ensayaron estas ideas, en un contexto "artístico", con diferentes condicionantes pero con los mismos conceptos. Se procuró trasladar a las instituciones públicas las grandes posibilidades que ofrecían los actuales accidentes de la trama urbana, degradados o en situaciones de borde, para ofrecer una nueva visión de la ciudad y recuperar la energía latente en numerosos espacios olvidados.

### ■ 2\_el accidente

Las propuestas nacen de la observación y mapeo de los solares existentes en la trama del Casco Histórico de Zaragoza. En alguno de los solares, ha sido suficiente el derribo de una pequeña tapia para que apareciera un vacío inesperado, mostrado en su fría desnudez, descontextualizado, creando un nuevo espacio urbano contemporáneo. V. Pérez Royo, siguiendo la estela de Bachelard, explica "Se trata de apropiarse de espacios, de habitarlos por medio de la imaginación y del recuerdo, de desarrollar tácticas imaginativas para transformar el espacio existente, para construir una segunda arquitectura que se superponga a la primera..."<sup>1</sup>. Ante ellos, se observaba la posibilidad de una segunda archi-

1 V. PÉREZ ROYO. Caminar entre arquitecturas invisibles. Dentro de Cairón 12. Revista de estudios de danza. Universidad de Alcalá. 2009, pp. 245



ectura, sutil, de una geografía invisible formada por acontecimientos. Se produce una lectura de la ciudad con los códigos de un "urbanismo no dibujado", espontáneo en algún caso y ya consolidado en otros.

### ■ 3\_el vacío

Se ha puesto en valor la sugerencia del vacío, el hueco, lo invisible y el silencio. Según Careri, "La ciudad es un paisaje psíquico construido mediante vacíos, en los que se pueden construir infinitas ciudades posibles"<sup>2</sup>.

Estos esponjamientos temporales de la trama constituyen una herramienta dinámica, cambiante (temporal), que permite una lectura alternativa y flexible de la ciudad y del espacio público. Se apuesta por soluciones "no matéricas", etéreas, que expresen el carácter provisional de su presencia y establezcan una dialéctica con sus entornos ya construidos a través de la levedad. Se confía en el vacío como una fuerza de gravedad creadora de situaciones y acontecimientos.

En este sentido, Solá Morales profundiza las relaciones de la ciudad con los vacíos, diciendo: "Un vacío, por tanto, como una ausencia, pero también como una promesa, como un encuentro, como un espacio de lo posible, de expectación"<sup>3</sup>.

### ■ 4\_el nombre

Desde un inicio se consideró esencial buscar un nombre para las intervenciones que diera un sentido a un programa sin programa, a un propietario sin propiedad, a un solar sin edificio, o a un espacio sin nombre. El programa se llamó "estonoesunsolar". Se quiso desde un principio proponer una nueva mirada (esto no es un solar, esto no es lo que parece, un solar no es esto, míralo con otros ojos). En definitiva, se trataba de una invitación a pensar de nuevo, a imaginar posibles contenidos, a proponer nuevas situaciones y crear espacios apasionados.

### ■ 5\_el intercambio

Uno de los aspectos claves del programa es la voluntad de poner de acuerdo sensibilidades diversas y aparentemente contrapuestas. En cada solar confluyen diferentes agentes y complejas relaciones entre los ciudadanos. Los usos propuestos son públicos. Este aspecto ha implicado una mezcla de sensibilidades diferentes que al final se han encaminado en una misma dirección, a través de complejos e intrincados convenios con cada propietario. Asimismo, todas las intervenciones han sido fruto de la implicación de asociaciones vecinales, centros infantiles, centros de mayores, colegios bajo el impulso de la Sociedad Municipal Zaragoza Vivienda que gestionó el programa.

2 F. CARERI. Walkscapes. Camminare come pratica estetica. Einaudi. Torino 2006, pp.73

3 I. SOLÁ-MORALES. Terrain Vague, en Quaderns 212, Barcelona 1996, pp.37

Se trata de una aspiración a crear vínculos en tiempos difíciles, tal y como planteaba R. Sennet. "En líneas generales podemos decir que "el sentido de comunidad" de una sociedad con una vida pública vigorosa, nace de esta unión de la acción compartida con un sentido compartido del yo colectivo. Pero en una época en que la vida pública se está erosionando, esta relación entre la acción compartida y la identidad colectiva se rompe"<sup>4</sup>.

En esa misma línea, Jane Jacobs apunta: "Se aprende de la experiencia, al comprobar que otras personas, con las cuales no nos une un particular vínculo, amistad o responsabilidad formal, aceptan y practican contigo un mínimo de responsabilidad pública"<sup>5</sup>.

### ■ 6\_la comunicación

Se ha creado un blog para incentivar en otro plano el proceso de participación ciudadana, divulgar la información y crear otro ámbito de comunicación (<http://estonoesunsolar.wordpress.com/>). Se trata de un instrumento activo que nos permite recoger el pulso de cada intervención. Se ha invertido mucho esfuerzo en la difusión a la ciudadanía, en un intento de compartir planteamientos en red. En este sentido, es un programa que ha despertado el interés de colectivos profesionales, ámbitos universitarios, instituciones públicas, etc. y ha obtenido numerosos premios en distintos Países.

### ■ 7\_la indeterminación

Para Simmel, " la sociedad no es entonces, por así decirlo, ninguna sustancia, no es nada concreto por sí, sino un acaecer"<sup>6</sup>.

La riqueza de los solares reside en la indeterminación que transmiten estos vacíos, en la creación de una expectativa (una duda es una puerta que se abre) y en la capacidad de estos espacios de generar deseos. Es por ello que las intervenciones tienen un carácter fundamentalmente neutro que suscite la aparición de acontecimientos inesperados.

### ■ 8\_las propuestas

M. Delgado expone una visión de la ciudad como una sucesión de microacontecimientos, en la que, "El actor de la vida pública percibe y participa de series discontinuas de acontecimientos, secuencias informativas inconexas, materiales que no pueden ser encadenados para hacer de ellos un relato consistente, sino, a lo sumo, sketches o viñetas aisladas dotadas de cierta congruencia interna"<sup>7</sup>. Todas estas ideas, finalmente cristalizan en intervenciones concretas. Cada solar contiene una idea,

4 R. SENNET. El declive del hombre público. Anagrama, Barcelona, 2011, pp.275

5 J. JACOBS. Muerte y vida de las grandes ciudades. Capitán Swing, Salamanca, 2011, pp. 112

6 G. SIMMEL. El individuo y la libertad. Península, Barcelona, 1986, pp. 253

7 M. DELGADO. El animal público. Anagrama, Barcelona, 1999, pp. 184

cada espacio es un deseo vecinal ante el "silencio irrazonable del mundo". Es necesario en este punto distinguir los dos diferentes periodos en los que se produjeron las intervenciones, 2009 y 2010, ya que si bien los dos bloques se ocupaban de intervenciones temporales en solares, tenían un carácter bien distinto.

Las actuaciones del 2009, enmarcadas exclusivamente en el ámbito del casco histórico de Zaragoza, tenían una escala muy reducida, ya que en muchos casos se trataban de pequeños solares de la trama consolidada. Por otra parte, se persiguió dar una coherencia a todos ellos dada su proximidad física, de manera que se pudiera tener una lectura global de todas ellas, formando una "red de vacíos" que iban solucionando problemas concretos de la ciudad pero que tenían detrás una propuesta global para el barrio. Se actuó principalmente en los barrios de San Pablo, Magdalena y Arrabal.

Barrio de San Pablo: la puesta en escena. La aparición de espacios verdes.

La primera intervención tuvo un carácter muy especial ya que se trataba de un programa experimental y debía ser el primer contacto con el ciudadano.

Para ello se planteó un jardín urbano en la calle San Blas, formado por una serie de plataformas de palets de madera que iban determinando espacios verdes de lavanda, romero, y diferentes tipologías de plantas a modo de jardín botánico. Esta idea "verde" tuvo su continuación con la ocultación de una de las medianeras recayentes con una plataforma vertical en la que se dispusieron plantas colgantes de modo que se creaba una gran alfombra verde entre el plano horizontal y el vertical.

Posibilidades de cohesión social. El barrio hilvanado. Tras la primera intervención, que dispuso de una magnífica acogida por parte de los vecinos, se continuó con la realización de un huerto urbano, que tenía el mismo carácter que el anterior, es decir, la mezcla de diferentes agentes sociales unidos por un solar. Se continuó abriendo espacios verdes, mediante la disposición de arbolado cedido temporalmente por el Ayuntamiento. En otras ocasiones fueron suficientes intervenciones mínimas en pequeños espacios como en el caso del acondicionamiento de un solar para una pista de petanca, cercano a un centro de mayores que se ofreció a sus usuarios. En la actualidad es un espacio en que los mayores se reúnen y está en constante actividad.

Barrio de la Magdalena: infiltraciones en la población infantil y juvenil y esponjamientos deportivos. Se realizaron diversas infiltraciones urbanas, destinadas principalmente a la población infantil y juvenil del barrio. En un solar se realizó un playground con parchís y un juego de la oca gigantes pintados en el suelo, así como una serie de juegos infantiles tradicionales o un circuito de carreras para triciclos, resultando un espacio utilizado por diversas asociaciones infantiles del barrio pero abierto a toda la ciudad. Se realizaron asimismo pistas de baloncesto y de ping pong permitiendo actividades que integra-

sen distintas franjas de edad y fomentando una vez más la cohesión social.

Finalizado el año 2009, y dada la excelente acogida de las intervenciones, el Ayuntamiento de Zaragoza decidió continuar con el programa de "estonoe-sunsolar", esta vez haciéndolo extensivo a los otros distritos de la ciudad, debiendo intervenir en cada uno de ellos, escogiendo exclusivamente solares de titularidad pública. Las propuestas del año 2010 tuvieron un carácter diferente con un marcado salto de escala se trabajó con solares muy heterogéneos y situados en muy diversos contextos urbanos. No obstante, se mantuvieron los mismos principios de la estrategia basada prioritariamente en la participación ciudadana y en un trabajo en red. Se realizaron, entre otras, las siguientes intervenciones localizadas en cada uno de los 15 distritos de la ciudad:

Distrito Rabal: el carácter paisajístico, la importancia de la escala. El solar está situado en las riberas del río Ebro, unas riberas recuperadas tras la Exposición Internacional del año 2008 que han revalorizado el río como elemento vertebrador de la ciudad. Este solar ocupa un nivel intermedio entre el paseo de la ribera y el propio río. Aprovechando este desnivel se optó por plantear un gran talud verde que unía estos dos niveles y que acogía tres diferentes plazas. Estos tres espacios se conectaban entre ellas a través de una pasarela de madera que propiciaba un recorrido alternativo entre plantaciones aromáticas y arbolado preexistente. Tres maneras de relacionarse con el río y con la ciudad.

Distrito Actur: espacios flexibles, usos indeterminados. Se planteó un espacio con tres texturas y dimensiones diferentes de manera que pudiera garantizar usos flexibles. En uno de ellos, con terminación de hormigón fratasado se realizó una pista de baloncesto. En los otros se dispuso una zona con pavimento sintético y otra con césped artificial, hilvanadas todas por un recorrido de bancos circulares y por una farola con pétalos de luz que iluminaban cada una de las pistas. En el lindero recayente a la vía traficada, se ha dispuesto de un muro formado por palets, calado, con iluminación interna de manera que separa los dos ámbitos y hace visible la intervención.

Distrito de Casetas: transiciones urbanas hacia el paisaje. Se escogió uno solar situado en el límite urbano, ya que podía interpretarse como un espacio de transición entre el entorno urbano y el paisaje natural existente, formado por campos de cultivo. La parcela, de geometría rectangular, se dividió en dos zonas, una que contenía los huertos individuales, y otra pública, con un espacio arbolado. En esta zona se creó una pérgola con un merendero como lugar de encuentro. En los huertos, se dispusieron una serie de casetas de madera calada iluminadas interiormente para guardar las herramientas, pero a las que se les dio también una dimensión paisajística, ya que ponía en valor e incorporaba la zona de huertos al paisaje urbano al atardecer. Se consideró

muy importante que estos espacios fueran absolutamente permeables visualmente, por lo que se diseñó un cerramiento formado por hierros corrugados que entablaban un diálogo con el paisaje de cañas adyacente.

Distrito San José: conexiones ciudadanas, encuentros. Está situado en un punto cercano a un centro de Alzheimer y un centro infantil. Nos pareció interesante trabajar con el concepto de los recuerdos y la memoria. Se podía entender el espacio como un punto común entre aquellos niños que empezaban a almacenar recuerdos y los mayores, que empezaban a perderlos. Tras estudiar la problemática del Alzheimer, se dispusieron una serie de mecanismos que pudieran activar y ejercitar la memoria. Se planteó un recorrido a través del solar, que partía de una solera de hormigón y posteriormente iba perdiendo materialidad y se diluía como los recuerdos, para tornar de nuevo al punto de partida. Un recorrido en el que se atraviesan diferentes etapas, entre plantas aromáticas, carteles con figuras y ejercicios memorísticos. En una de las fases del recorrido se pasa por la casa demolida que ha sido puesta en valor, conservando los mosaicos del pavimento, esta vez volcados al espacio público, como una casa "abierta" a la plaza, que en esta ocasión constituye un salón urbano, en el que se han dispuesto mesas y sillas y un jardín. En la medianera se han pintado iconos de lo que fueron esos espacios (dormitorio, baño, salón, cocina...) haciendo referencia a la construcción de la memoria. En la confluencia del recorrido matérico y el que empieza a desmaterializarse se ha colocado una zona de juegos infantiles. Como homenaje a Miguel Hernández, uno de sus versos recorren el camino de la memoria, descubierto en el pavimento paso a paso: "Recuerdo y no recuerdo aquella historia...".

#### ■ 9\_el juego.

Para el programa ha sido muy importante el mantenimiento de un sentido lúdico a lo largo de todos los procesos. Se ha intentado dar visibilidad a conceptos como la fragmentación, el desorden o el azar como valores creadores de nuevos significados. En este sentido se ha planteado un juego semántico, ya que cada trabajador lleva una camiseta con una de las palabras del programa: "esto", "no", "es", "un", "solar". De esta manera, se van creando frases compuestas por el azar, según la disposición que tenga cada trabajador en cada momento. ("esto no", "un solar no es esto", "este solar no es", "esto es un solar", "un solar no es un solar"...).

#### ■ 10\_el texto y el símbolo.

Ya se ha mencionado anteriormente que todos estos solares del 2009, salpicados desordenadamente a lo largo de la trama urbana, forma una especie de "vacíos en red", ya que a través de sus intenciones, actividades y sus usos, establecen sutiles vinculaciones entre ellos. Se procedió a nombrar, numerar y señalar cada uno de los solares escogidos. Cada solar está etiquetado, con un número identificativo, y que tiene la extraña y abstracta virtud de numerar lo inexistente, el vacío. Una vez colocado el sello de "estonoesunsolar" en sus medianeras el espacio está listo para ser colonizado por los habitantes y pasa a ser "100% utilizable". En las intervenciones del 2010 se perdió esa condición de proximidad entre los solares, por lo que se escogió una escala más global y en vez de numerarlos, se les asignó unas coordenadas geográficas a cada uno de ellos. Una manera matemática, racional y exacta de designar la materialización de una voluntad ciudadana.

**PATRIZIA DI MONTE**  
**IGNACIO GRÁVALOS LACAMBRA**



## The re-use as a key for a sustainable urban regeneration

After a mapping process of the existing plots in the historic center of Zaragoza was found that there were various, oddly immersed in areas with a high degree of social conflict and highly degraded. This interruption of the urban fabric producing a degradation of the street was unequivocally projected to public space, and therefore, to citizens. The aim of the study was the proposal of a temporary use of the empty plots, offering a range of uses, temporary, to be 100% usable by citizens, channeled through the program "estonoesunsolar". In each plot would converge different agents and complex relationships. The proposed uses are public. This has involved a mix of different sensibilities that ultimately have headed in the same direction, through complex and intricate agreements with each owner.

Each of the 28 interventions has been a meeting point between the citizens wish and landscape. An intervention was made on the banks of a river revalued another at an intermediate point to Alzheimer's center and a children's center, another was made on the edge of the city, in his encounter with the landscape, making a series of urban gardens that were diluted with the immediate landscape. And so in each of the plots, strategically chosen, recycling more than 42,000m<sup>2</sup> of vacant lands in public space to the city. In all cases, we tried to revitalize the city with parallel cultural uses and activities, designing these spaces as places of engagement and exchange.

This is not a plot is a temporary intervention pilot program in Zaragoza PLOTS developed in 2009 and 2010, under which more than 42,000m<sup>2</sup> of abandoned and disused spaces were transformed into public space, in a total of 13 months. After some proposals made by Gravalosdimonte architects to revitalize historic center of Zaragoza, Zaragoza Municipal Housing Society charged the same architects the development of an employment plan to address socially committed performances of "cleaning and fencing abandoned plots". Seizing the opportunity to intervene in these spaces, it was proposed to take a step beyond mere cleaning them, and was launched as a pilot program calling it "estonoesunsolar".

### ■ 1\_objective

The initial objective of the "This-is-not-a-plot" program was to develop an Employment Plan. On this premise, it raised the possibility of developing a series of proposals, which beyond strictly complying with the objectives, would allow the temporary occupation of the historic centre plots offering a range of temporary uses so that these areas were usable for citizens. These ideas have their origin in the program of "Vacíos cotidianos" held within the framework of urban art festival "En la Frontera 2006", in which the same authors had the opportunity to begin to test their ideas about the temporary occupation of empty plots, this time in a "artistic" context, with different determining factors, but with the same concepts.

### ■ 2\_the accident

The proposals stem from the observation of different and numerous existing urban plots inside the historic center of Zaragoza. In some of the plots, the demolition of a small wall has been enough for an unexpected gap to appear, showing its naked cold, out of context, creating a new contemporary urban space. V. Pérez Royo, in the wake of Bachelard, explains "It is taking over spaces, inhabiting them through imagination and memory, developing imaginative tactics to transform the existing space, to build a second architecture that overlaps the first ..."<sup>1</sup>.

The possibility of a second architecture, subtle, an invisible geography shaped by events. It produces a reading of the city with the codes of a "unplotted urbanism", in some cases spontaneous, consolidated in others

### ■ 3 The Emptiness

It has been valued the suggestion of emptiness, the hollow, the invisible and silence. According to Careri, "The city is a psychic landscape constructed by gaps, in which infinite potential cities can be built ." (3)

These temporary frame overruns are a dynamic tool, changing (temporal), which allows a flexible alternative reading of the city and the public space. It aims for non-material solutions, ethereal, expressing the provisional nature of its presence and establishing a dialectic with their already constructed surroundings through lightness. It is hoped that the gap would be a



creative force of gravity on events.

In this sense, Sola Morales deepens on the relations between the city and emptiness, saying: "A vacuum, therefore, as an absence, but also as a promise, as a meeting, as a possible space, as expectation". (4)

#### ■ 4 the name.

From the outset it was considered essential to find a name for interventions that gave meaning to a program without a program, an owner without property, an urban plot without a building or a place with no name. The program was called "estonoesunsolar (this-is-not-a-plot)". "It was intended from the beginning to propose a new look (this is not a plot, this is not what it seems, is not this a plot, look at it through different eyes.) In short, it was an invitation to think again, to imagine possible contents, to propose new situations and create enthusiastic spaces.

#### ■ 5\_the exchange

One of the most exciting aspects of the program is the will to agree different and seemingly contradictory sensitivities. Different actors and complex relationships converge at each urban plot. The proposed uses are public. This has involved a mix of different sensitivities that have been ultimately headed in one direction, through complex and intricate agreements with each owner. In addition, all interventions have been the result of the involvement of neighborhood associations, nurseries, schools etc, and the momentum of Zaragoza Municipal Housing Society that has managed the program.

It is an aspiration to create links in difficult times, as posed by R. Sennet. "Overall we can say that the "sense of community" in a society with a vigorous public life, is born from this union of shared action with a shared sense of the collective self. But in an era in which public life is eroding, this relationship between the shared action and collective identity is broken." (5)

In this same line, Jane Jacobs notes, "You learn from experience, seeing that other people, to which we are not linked by a special bond, friendship or formal responsibility, accept and practice a minimum of public responsibility with you." (6)

#### ■ 6\_communication

A blog has been created to encourage on another level, the process of citizen participation, to disseminate information and to create another level of communication (<http://estonoesunsolar.wordpress.com/>). It is an active instrument that allows us to pick up the pulse of each intervention.

Much effort has been invested in the dissemination, in an attempt to share this experience with other forums, other cities and other countries through many lectures and publications. In this sense, it is a program that has attracted the interest of professional groups, university settings, public institutions, etc. and has received numerous recognitions and awards as , " Innovazionee Qualité Urbana ", " SmartFuture Minds Award ", Saie Selection 10 Award ", among others.

#### ■ 7\_indeterminacy

For Simmel, "society is not then, as it were, any substance, nothing specific per se, but a happening" (7) The richness of the plots lies in the indeterminacy that is transmitted by these gaps, in the creation of an expectation (a doubt is a door that opens) and the ability of these spaces to create desires. That is why the interventions have a mostly neutral character that causes the occurrence of unanticipated events

#### ■ 8\_the proposals

M. Delgado describes a vision of the city as a succession of micro-happenings, in which, "The public life actor perceives and participates in discontinuous series of events, unrelated information sequences, materials that cannot be chained to make with them a consistent story but, at most, isolated sketches or vignettes featuring some internal consistency." (8).

All these ideas, eventually crystallize into concrete interventions. Every plot contains an idea, each space is a local desire in front of the "unreasonable silence of the word."

It is necessary at this point, to distinguish the two different periods in which the interventions took place,,july-december 2009 and june-december 2010, as these two blocks while dealing with temporary interventions in the plots, had a very different character.

The proceedings of 2009, framed exclusively in the field of historic Zaragoza, had a very small scale, since in many cases they dealt with small plots of the historic quarter. On the other hand, it was pursued to give a coherence to all of them, given their physical proximity, so that a global read them all could be possible, forming a "voids network" that would address specific problems of the city but were behind a global proposal for the neighborhood. The interventions took place mainly in the districts of San Pablo, Magdalena and Arrabal.

San Pablo quarter. The first intervention was very special since it was an experimental program and should be the first contact with the citizens. An urban garden was planned in San Blas street, forming a series of platforms of wooden pallets that were determining green spaces of lavender, rosemary, and different types of plants acting as a botanical garden. This "green" idea continued with the hiding of one of the party wall, on which hanging plants were placed and a large green carpet was created between the horizontal and vertical plane.

Following this intervention, which provided a wonderful welcome from the residents, we continued with the execution of an urban garden, which had the same character as before, offering the mixture of different agents together by a plot. New green spaces were continued to open, through the provision of trees, temporary seconded by the Council. At other times were sufficient minimal interventions in small spaces as the case of a plot conditioned for a "petanca", near a senior center that was offered to its users. Today is a larger space in which old people meet and is in constant activity.



La Magdalena quarter. Several urban infiltrations were made, mainly for children and young people in the neighborhood. A giant ludo game was performed in a plot painted on the floor, as well as a series of traditional children's games and a race track for tricycles, resulting in a space used by various children associations of the neighborhood but open to all city. Basketball and ping pong courts were also made. Completed the year 2009, and given the excellent performance of the interventions, the Zaragoza City Council decided to continue with the program "estonoesunsolar", intervening in each of the 14 districts of the city.

The proposals of 2010 had a different character as it was worked with heterogeneous plots, with different shapes, sizes and urban contexts. However, it was considered essential to continue with the same principles of the program based primarily on citizen participation. The following interventions were made among others:

Raval District. The site is located on the banks of the Ebro river, banks recovered from the International Exhibition of 2008 that had revalued the river as the backbone of the city. This plot has an intermediate level between the walk from the shore and the river itself. Taking advantage of this gap it was decided to raise a large green slope linking these two levels and housing three different squares. These three areas were connected together by a wooden walkway that presented an alternative route between existing trees and aromatic plantations. Three ways of relating to the river and the city.

Actur District. A space was raised with three different textures and dimensions so that it could accommodate various applications. In one case, with trowelled concrete termination, a basketball court was made. In the others a synthetic floor area was built, and other with artificial turf, all strung together by a circular bank run and a lamp with petals of light illuminating each of the tracks. In the boundary lying to the traveled way, it has been arranged a wall made of pallets, deep, internally illuminated so that separates the two areas and makes intervention visible.

Casetas (Huts) District. A plot located on the urban edge was chosen, as it could be interpreted as a transitional space between the urban environment and the existing natural landscape, formed by crop fields. The plot, with a rectangular geometry, was divided into two zones, one containing the individual gardens, and other public, with a wooded area. In this area a pergola with a picnic as a meeting place was created. In the orchards, a series of wooden "huts" was set, internally lit, to store tools inside, but they were also given a landscape dimension, since it valued and included the area of orchards into the cityscape at sunset. It was considered to be very important that these spaces were quite visually permeable, so a corrugated iron enclosure was designed, engaging in a dialogue with the landscape of adjacent reeds.

San Jose District. It is located at a point near a Alzheimer health center and a nursery. We were

excited to work with the concept of memories and memory. Space could be understood as a common point among those children who began to store memories and old people, who began to lose them. After studying the problem of Alzheimer's and they working methods, they set a series of mechanisms that could activate and exercise the memory. We raised a journey through the land, which started on a concrete slab then was materially diluted like memories, to turn back to the starting point. A journey that went through various stages, through aromatic plants, posters with pictures and rote exercises. In one phase of the route goes through the demolished house that has been put in value, preserving the mosaic pavement, this time poured into the public space, like a house "open" to the plaza, which on this occasion is an urban living room, in which tables, chairs and a garden have been arranged. On the middle part, icons have been painted to resemble these spaces (bedroom, bathroom, lounge, kitchen ...) referring to the construction of memory. At the confluence of the material course and the beginning of the material vanishing a playground was placed. As a tribute to Miguel Hernandez, one of his poems travel the road of memory, discovered on the floor step by step: "I remember and I do not remember that story ..."

#### ■ 9\_ the game

It has been very important for the program to maintain a sense of play throughout all processes. We tried to give visibility to concepts such as fragmentation, disorder or randomness as core value creators of new meanings. In this sense a semantic game was created, and each worker wears a shirt with the words of the program: "Esto", "no", "es", "un", "solar" (this-is-not-an-urban plot). This way, compound phrases are created by chance, according to the layout of each worker every time. ("This is not," a plot is not this," This plot is not, "" This is a plot, "a plot is not a plot ...")

#### ■ 10\_ the text and symbol

It has been already mentioned that all these 2009 plots, haphazardly dotted along the urban area, form some sort of "empty network" because through their intentions, activities and uses, establish subtle connections between them. We proceeded to name, number and identify each of the chosen plots. Each plot is labeled with an identification number, which has the strange and abstract virtue to number the non-existent, the vacuum. Once the stamp of "estonoesunsolar" is placed in their dividing, the space is ready to be colonized by the inhabitants and become "100% usable." The interventions of 2010 lost that condition of proximity between the plots, so we selected a more global scale and instead of numbers, geographic coordinates were assigned to each of them, visible just from the google eye. A mathematical, rational and accurate way to designate the realization of a public will.

**PATRIZIA DI MONTE**

**IGNACIO GRÁVALOS LACAMBRA**

## citymakers GT, produrre giocando!

citymakersGT<sup>1</sup> un laboratorio creativo di produzione che utilizza il gioco come strumento di progettazione, connessione ed apprendimento collettivo attraverso attività ludico-partecipative, allestimenti immersivi e interattivi, prodotti di interaction design per costruire uno spazio condiviso e 2.0 con i linguaggi dell'architettura, della scenografia, della performance, delle tecnologie digitali e mediali. Le idee chiave del progetto: *ri-leggere* i luoghi attraverso la poetica del teatro e dell'arte; *ri-attivarli* attraverso l'uso intelligente dei New media; *amplificarli* con le tecnologie mobile; *ri-progettarli* con il Sentient Identity, come filosofia per uno spazio sensibile dove sono gli utenti "a fare" il proprio spazio pubblico, azionando dispositivi digitali e free software e applicando allo spazio quanto imparato dalla rete e dai nuovi media; *performarli* con la costruzione di progetti *site specific* la cui drammaturgia prenderà spunto in parte dal lavoro di ricerca sul campo da parte dei progettisti (es. dal disegno del percorso alla raccolta di storie, memorie del territorio..), in parte da una libera rielaborazione e interpretazione poetica da parte dei cittadini aperta alla contaminazione: particolare importanza sarà rivolta alle problematiche di attualità legate al luogo scelto, agli attori che in esso agiscono e alle relazioni con il resto della città.

<sup>1</sup> [www.citymakersgt.com](http://www.citymakersgt.com)

Role playing, lo spazio in azione: gioco di ruolo o regole di gioco?

Per mettere insieme la capacità artigiana e creativa dei makers allo studio delle tematiche urbane, delle tattiche di riuso dello spazio pubblico e della progettazione partecipata degli spazi, citymakersGT utilizza il *role playing* come metodo per costruire luoghi e relazioni con forte integrazione tra web e spazio e/o con forte connotazione relativa alle energie relazionali tra le diverse persone che fruiscono degli spazi; per fornire molteplici stimoli all'apprendimento attraverso l'imitazione e l'azione, con l'osservazione del comportamento degli altri e i commenti ricevuti sul proprio, attraverso l'analisi dell'intero processo; per far svolgere ai partecipanti il ruolo di *attori*, di rappresentare cioè alcuni ruoli in interazione tra loro.

Il progetto *si attua* attraverso attività e azioni ludiche: i giochi urbani [gli urbanGame | il gioco come strumento di apprendimento e di alfabetizzazione digitale, per guardare il territorio con occhi curiosi, ma anche per mettere in relazioni territori meno conosciuti con il resto della città. Un esempio *Undergame*, l'urbanGame progettato con gli studenti dello IED Roma<sup>1</sup> in collaborazione con l'artista David Vecchiato per far conoscere M.U.Ro., un progetto di museo che nasce dal basso, lungo le strade del quartiere Quadraro a Roma, una collezione di opere di Urban Artist di tutto il mondo realizzate e volute dagli stessi cittadini per il recupero della qualità ambientale e architettonica del quartiere] e [i foodexperience | il gioco come viaggio nel gusto per costruire nuove relazioni sociali e scoprire nuove professionalità a km zero]; gli allestimenti partecipativi [le installazioni interattive | il gioco dello spazio come base di un'esperienza di fruizione creativa e di costruzione drammaturgica partecipata da parte dei cittadini]; i percorsi teatralizzati [i museiAumentati | il gioco nello spazio museale, nelle aree archeologiche e negli spazi della memoria per costruire nuove storie attraverso percorsi ludici e/o il digitalStorytelling] e [le letture animate | il gioco sullo spazio come mappatura e rilettura dei luoghi attraverso le opere letterarie, la narrativa e i testi teatrali]. Il progetto *si realizza* anche attraverso la produzione artigianale di prodotti 2.0: dai codici al design relazionale [i qrcode interattivi | il gioco per aumentare lo spazio attraverso i qrcode (codici a barre che si leggono con lo smartphone in cui inserire video, foto e testi inediti) e gli oggetti d'interaction design (gadget tattili, cardcode come quelle realizzate per gtbox, un contributo della comunità Gran Touristas alla Biennale di Architettura di Venezia 2012, in mostra a dicembre 2012 al Museo Macro e alla Casa delle Letterature di Roma per il Festival *Belvedere*)] e [le scenografie

<sup>1</sup> Dung Botta, Tommaso Costantini, Sabrina Gnisci, Francesca Panella, Manuela Paniccia, Savino Rasola, Giulia Sica, Ilaria Treppiccioni





site specific realizzate con materiali riciclati | il gioco della trasformazione temporanea dei luoghi, come quelle realizzate per l'urbanGame *Chi ha incastrato il blanconiglio?* per la settimana dell'infanzia patrocinata dall'Unicef]; dalla mappatura in rete ai percorsi performativi [le webapp ludiche | il gioco per raccogliere storie e far riemergere la memoria dei luoghi per una drammaturgia partecipata, come quella sviluppata con gli studenti del corso di Estetica dei New Media 2013<sup>2</sup> IED Roma, per il Museo Storico dell'Aeronautica di Bracciano: *Air Attack Tour*, un percorso diviso in otto tappe, scelte fra gli aerei e i reperti storici più significativi, la cui storia è stata veicolata tramite un qr code (in cui era linkata la webapp), arricchita di contenuti extra e curiosità. Nel percorso reale, il visitatore era invitato a costruire i propri gadget: es. un qr code linkava le istruzioni per modellare e personalizzare il proprio aereo di carta...] e [i tactilbook e gli ibook | il gioco per trasformare le storie in racconti ludici ed educativi]. Il progetto si espande inoltre con percorsi di formazione ed alta formazione al tempo dei new media, laboratori di creatività digitale per coniugare innovazione formativa e apprendimento: i cityLAB [laboratori didattici di alfabetizzazione digitale che si realizzano prima di ogni attività]; i makersLAB [laboratori di costruzione di oggetti e giochi che vengono utilizzati durante le azioni partecipate]; il corso di

Estetica dei New Media dell'Area Cinema e New Media dello IED Roma<sup>3</sup> [un approfondimento sui nuovi veicoli di espressione artistica (dai media interattivi e il mobile alla cross e transmedialità) per una nuova comunicazione e diffusione del Museo, delle aree archeologiche e del patrimonio artistico e culturale]; i mediaLAB [un progetto di alta formazione finalizzato all'aggiornamento dei docenti con l'obiettivo di sviluppare la condivisione dei saperi attraverso lo scambio intergenerazionale, per acquisire capacità e competenze in ambito digitale, per costruire percorsi formativi interattivi e ludico-partecipativi, con interventi innovativi di comunicazione multimediale e di scrittura creativa]. Una caratteristica peculiare della metodologia ludica di cmGT, è il mash up delle azioni e dei prodotti per caratterizzare meglio l'evento, come in una delle ultime azioni ludiche svolte, l'urbanGame *Sono Incinta*, un evento<sup>4</sup> tra *food experience* e musica, un viaggio interferente tra spazio fisico e spazio immateriale delle memoria, frammenti di luoghi, oggetti, odori, sapori... Il Game ideato per il lancio della omonima canzone prodotta da *Errefe Musica*<sup>5</sup> e interpretata da Rossa Tiziano e

3 <http://www.ied.it/corsi/cinemaroma>

4 A cura di Citymakers, produrre la città è un gioco!

5 citymakersGT collabora con la Errefe produzioni musicali, e con i transmedia e digital producer Chiara Giorgetti Prato e Edoardo Di Silvestri; l'Associazione Amate l'Architettura di Roma, lo IED-Istituto Europeo di Design di Roma; il collettivo Portobeseno di Rovereto; la rete nazionale Invasioni Digitali;

si è svolto nel centro di Roma nell'area tra l'isola Tiberina e il Ghetto ebraico, alla scoperta dei luoghi e dei sapori più caratteristici della tradizione culinaria Giudaico-romanesca. Uno degli aspetti più specifici dell'azione è stato la volontà di caratterizzare l'intero Game attraverso oggetti simbolici (feticci) collocati lungo il percorso, a marcare le varie tappe, richiamando gli elementi del videoclip realizzato da Mbanga Studio. Il Ghetto ebraico, luogo ricco di storia e tradizioni si è così animato di oggetti ludici quali mongolfiere (vera icona 3D dell'evento), uccellini e bombe alla crema. La capacità produttiva dei moderni makers, originata dall'esperienza in campo scenografico di cmGT, diventa un modo per ricostruire l'immaginario urbano e renderlo familiare ai partecipanti attraverso un oggetto ludico. I partecipanti mentre giocano, si riappropriano della città vivendola e reinterpretandola. Lungo le varie tappe è stata fondamentale la collaborazione degli esercenti che si sono prestati al gioco. Presso Peperita abbiamo invitato i partecipanti ad assaggiare diverse tipologie di peperoncino. Presso Giggetto veniva richiesto di recuperare la ricetta tipica dei carciofi alla Giudia. La costruzione degli indizi per trovare i luoghi spingeva i partecipanti a scoprire aneddoti e curiosità dei luoghi da ricercare. L'utilizzo degli smartphone in una situazione inedita, ha consentito di rendere l'iniziativa, un'autentica occasione di alfabetizzazione digitale. L'intera azione è stata rilanciata in tempo reale su vari canali Social (Facebook e Instagram). A marzo 2014 il Game Sono *incinta* verrà ri-lanciato in una situazione inedita e in una location particolare. Stay tuned!

**TIZIANA AMICUZI**

**Docente di Estetica dei New Media e  
Progettazione Multimediale, area Cinema e New Media,  
IED -Istituto Europeo Design di Roma**

**GIULIO PASCALI**

**Docente di Estetica dei New Media, area Cinema e New Media,  
IED -Istituto Europeo Design di Roma**

## **Urban hacktivism e locative media. Strategie di riappropriazione dei paesaggi dell'abbandono**

L'ottimizzazione delle risorse insediative del sistema città impone alcuni interrogativi sulla risignificazione dei paesaggi urbani in abbandono, che si configurano come territori che, per ragioni spesso incomprensibili, sono stati tagliati fuori dalle reti della memoria e della conoscenza collettiva di una comunità urbana. Essi risultano infatti essere "dumb", iper-disconnessi dalla storia, dalla cultura e dalle reti economiche e sociali. ConversION+, un progetto curatoriale realizzato a Conversano (Bari) nel settembre 2012, è stata l'occasione per una sperimentazione dove un'azione di *experiential mapping* e una sessione di workshop progettuale sono confluite in una esposizione temporanea nella quale erano collezionati i risultati delle diverse fasi di un lavoro multidisciplinare incentrato sui temi del paesaggio urbano dell'abbandono.

Nel presente lavoro si analizza la pratica di *experiential mapping* nel frame concettuale della cultura *hacktivist*, come una pratica ibrida capace di scardinare perimetri di resistenza alla conoscenza di alcuni luoghi urbani e fomentare la "domanda di città" attraverso nuove forme di urbanesimo partecipativo, con tecniche *user-oriented* e *bottom-up*. In questo processo svolgono un ruolo centrale i *location-based social network* (LBSN), quali strumenti che sfruttando la dimensione sociale immersiva del web 2.0, hanno contribuito ad trasformare le ICT verso culture evolute di geografia – la *neogeography*. Gli LBSN hanno permesso, in sostanza, la creazione di una identità ormai inscindibile – perché irreversibilmente ibrida – tra spazio fisico e virtuale, l'una destinata ad "aumentare" l'altra permettendo che in essa si realizzino condizioni e attività impossibili in assenza di una delle due. La capacità reciprocamente *augmentative* delle due sfere dell'esperienza spaziale ha contribuito quindi a sfumare profondamente la soglia cognitiva di demarcazione. Questo lavoro presenta le prime notazioni in merito all'applicazione della suddetta prospettiva interpretativa sulle strategie di risignificazione dei TOADS (*temporary, obsolete, abandoned or derelict spaces*) avviata con il progetto curatoriale ConversION+.



## ■ Introduzione

Se decontestualizzato dalla sua connotazione strettamente informatica, l'*hacking* è più generalmente identificabile come una pratica che fa uso della creatività e dell'immaginazione per superare o infrangere, anche illegalmente, le barriere che limitano lo sviluppo della conoscenza.

Il tema della sovversione di un ordine di controllo preconstituito, attraverso forme diversificate di dissenso, insito nella cultura *hacker*, è un denominatore comune anche nell'attivismo di matrice anglosassone (*activism*), finalizzato alla produzione di un cambiamento sociale o politico. La fusione di queste due subculture ha generato una nuova forma di organizzazione sociale, strutturata prevalentemente attraverso la rete, denominata *hacktivism*, che ha contraddistinto alcune pratiche creative di critica all'operato di governi e multinazionali con petizioni o veri e propri attacchi informatici<sup>1</sup>. Alla luce dei frame concettuali definiti da queste subculture, come è possibile inquadrare le strategie per la riappropriazione dello spazio pubblico urbano ed in particolare di quei territori contraddistinti dai fenomeni di dismissione e abbandono?

Le considerazioni teorico-disciplinari esposte in seguito sono sviluppate a partire dall'esperienza maturata in *Conversion+*, un progetto curatoriale realizzato a Conversano (Bari) nel settembre 2012, dove una sperimentazione sull'*experiential mapping* e una sessione di workshop progettuale sono confluite in una esposizione temporanea nella quale erano collezionati i risultati delle diverse fasi di un lavoro multidisciplinare incentrato sui temi del paesaggio urbano dell'abbandono.

Ancor prima che fonte di degrado fisico e ambientale, i paesaggi dell'abbandono sono territori che, per ragioni spesso incomprensibili, sono stati tagliati fuori dalle reti della memoria e della conoscenza collettiva di una comunità urbana. Essi risultano infatti essere "dumb", iper-disconnessi dalla storia, dalla cultura e dalle reti economiche e sociali. La sperimentazione sull'*experiential mapping* qui presentata punta al ri-conoscimento di alcuni oggetti della dismissione nel tessuto urbano e al progetto di un loro reinserimento nelle reti, oltre ad un successivo step di esplorazione progettuale sulle potenzialità di riuso. Questa prima strategia di riappropriazione si compone di un'esplorazione urbana integrata con l'uso dei locative media, implementata su una piattaforma di *geosocial network*.

## ■ L'esplorazione urbana come *place hacktivism*

Leggendo l'evoluzione della tecnica di esplorazione urbana, dalla fine del XIX secolo ad oggi, è possibile darle un'interpretazione in chiave "hacktivist": sia per la recriminazione di un diritto all'uso

"allargato" della città (Lefebvre, 1967) che esse hanno sempre portato; sia per aver permesso il superamento di barriere che limitavano la decodificazione della città rispetto ai codici di lettura correnti o tecnici, fornendo aperture a nuovi orizzonti interpretativi.

La *flânerie* è la prima pratica urbana di fondamento artistico che tenta di reagire alla modernità – nel senso introdotto dallo stesso Baudelaire – con la fuga dal tecnicismo e dalla commercializzazione della *ville lumière* di fine Ottocento, opponendo alla fenomenologia del fantasmagorico (Amendola, 1997) la creazione di spazio cognitivo costruito da percezioni alterate, una sorta di paradisi artificiali<sup>2</sup> dove l'artista errante per la metropoli moderna intercetta nuovi layer di significato, territori inesplorati. È il momento in cui il *flâneur* borghese si trasforma da ingranaggio vittima della società industrializzata a "botanico del marciapiede", ovvero in quello che Walter Benjamin (2012) definisce un osservatore analitico del tessuto urbano. Attraverso la "visita", agli inizi del XIX sec., i Dada cercano di elevare la *flânerie* a pratica artistica, sottraendola al dominio borghese e immergendola nella banalità dello spazio urbano quotidiano, opponendo alla mera rappresentazione grafica del futurismo, l'azione nel vissuto reale (Careri, 2005). Il surrealismo invece apre a ulteriori registri di lettura, passando dal banale al subconscio, dalla visita (programmata) alla "deambulazione" (libera), dove quest'ultima riprende e amplifica la totale assenza di un obiettivo dell'erranza del *flâneur*, evolvendo verso una sorta di "scrittura automatica nello spazio reale" (ib., 2005). In seguito, riguardo la democratizzazione della conoscenza, i situazionisti apportano innovazioni conferendo all'esplorazione una prospettiva oggettiva di osservazione della città<sup>3</sup>, perché solo se svincolata dalla lettura soggettiva, può portare l'arte in una dimensione anonima e collettiva, quindi rivoluzionaria. La tecnica della "deriva" situazionista è allora uno strumento di matrice prevalentemente politica: la città ludica, ordinaria e quotidiana, "unitaria", contro la città borghese (Stanziale, 1998). Le mappe psicogeografiche<sup>4</sup>, nonostante una rappresentazione di tipo convenzionale, bidimensionale e planimetrica, anticipano le intuizioni desunte da una lettura dello spazio liquido (Bauman, 2011) che si percepisce nelle sue dimensioni intuitive, affettive

2 Baudelaire, C. (2011) *Paradisi artificiali*. Roma, Newton Compton Editori.

3 La deriva si presenta come «una tecnica di passaggio veloce attraverso vari ambienti» in cui la parte di aleatorietà dell'attraversamento è meno preponderante, poiché «dal punto di vista della deriva esiste un rilievo psicogeografico della città con delle correnti costanti, dei punti fissi e dei vortici che rendono disagevoli l'accesso o la fuoriuscita da certe zone» (Debord, 1958).

4 La Guide psychogéographique de Paris, e The Naked City: Illustration de l'hypothèse des plaques tournantes en psychogéographique, entrambe prodotte da Guy Debord nel 1957.

1 Un esempio di *hacktivism* è la rete di Anonymous che si è resa nota per alcuni celebri attacchi ai siti del Vaticano, Facebook, o di enti governativi come quello israeliano e italiano.



e topologiche. Tali immagini ritraggono una la cognitiv  spaziale che possiede una densit  mne- monica incostante, frammentaria ed anisotropa, in opposizione alla geografia, ovvero contro quelle regole della geometria euclidea che si fondano sulla continuit  e sull'omogeneit  dello spazio, che   uguale in tutti i suoi punti e pertanto pu  essere rappresentato in maniera astratta su di un suppor- to - la mappa - nel quale ad ogni suo punto, ne corrisponde uno nel mondo reale (Farinelli, 2003). Sar  Garret, nel 2012, a usare per la prima volta espressamente il termine "hacking" per definire una tecnica di esplorazione urbana di sovversione, questa volta reale e non concettuale come in pre- cedenza, dei limiti fisici e normativi di accesso agli spazi della citt  contemporanea. Queste pratiche si posizionano in maniera critica riguardo la sensa- zione del crescente fabbisogno di sicurezza di cui viene investito lo spazio urbano contemporaneo (Ellin, 1997) che si traduce sia in un cambio della morfologia fisica della citt , sia nell'incremento di una serie di normative che limitano la libert  di circolazione nello spazio. La naturale reazione alla frustrazione, all'alienazione e all'individualismo prodotte dalle barriere all'utilizzo della citt  (Gra- ham, Marvin, 2001) determina delle azioni che hanno una radice politica non fortemente esplicita ma latente, fondate sulla denuncia, come quelle di *guerrilla*. In questo frame politico-sociale, l'esplo- razione urbana diventa un ulteriore strumento di elusione delle maglie di controllo della citt , attraverso interventi mirati a riappropriazioni spa- ziali temporanee (Garret, 2012), definibili come tattiche (De Certeau, 1990) atte creare spiragli di trasparenza e di "accessibilit " a luoghi interdetti agli abitanti. Il "place hacking" consiste quindi in *performance of infiltration*, ovvero nella capacit  di introdursi in luoghi a cui   interdetto l'accesso, pubblici o privati, per stabilirne una sorta di appro- priazione momentanea. Ulteriori caratteri latenti del *place hacking* sono il desiderio di estendere "democraticamente" la conoscenza di questi luoghi alla cittadinanza (Garret, 2012) e, mediante la medesima diffusione dei materiali che documenta- no l'*infiltration*, soddisfare un non celato bisogno di autocelebrazione e visibilit  (Coleman, Golub, 2008), necessit  che diventeranno cruciali nella digital age, modificando profondamente il rappor- to del cittadino con lo spazio.

■ Anche il reale "aumenta" il virtuale: i locative media e l'inscindibilit  tra analogico e digitale «Un edificio pu  diventare interamente informazio- ne». [...] «Non ha quasi importanza se, per esem- pio, l'Acropoli o le Piramidi esistano nel mondo reale, dato che per la maggior parte la gente ne   a conoscenza comunque tramite altri media, e non attraverso la propria esperienza. Pertanto la loro importanza [...]   basata sull'effetto della loro informazione. Quindi un edificio potrebbe essere solo una simulazione». Nonostante l'assoluta pre-

veggenza di alcune sue intuizioni, Hans Hollein nel 1966 non poteva immaginare che, al contrario, sarebbe arrivato un momento in cui il concetto di virtualit  intesa come simulazione baudrillardiana sarebbe stato superato definitivamente.

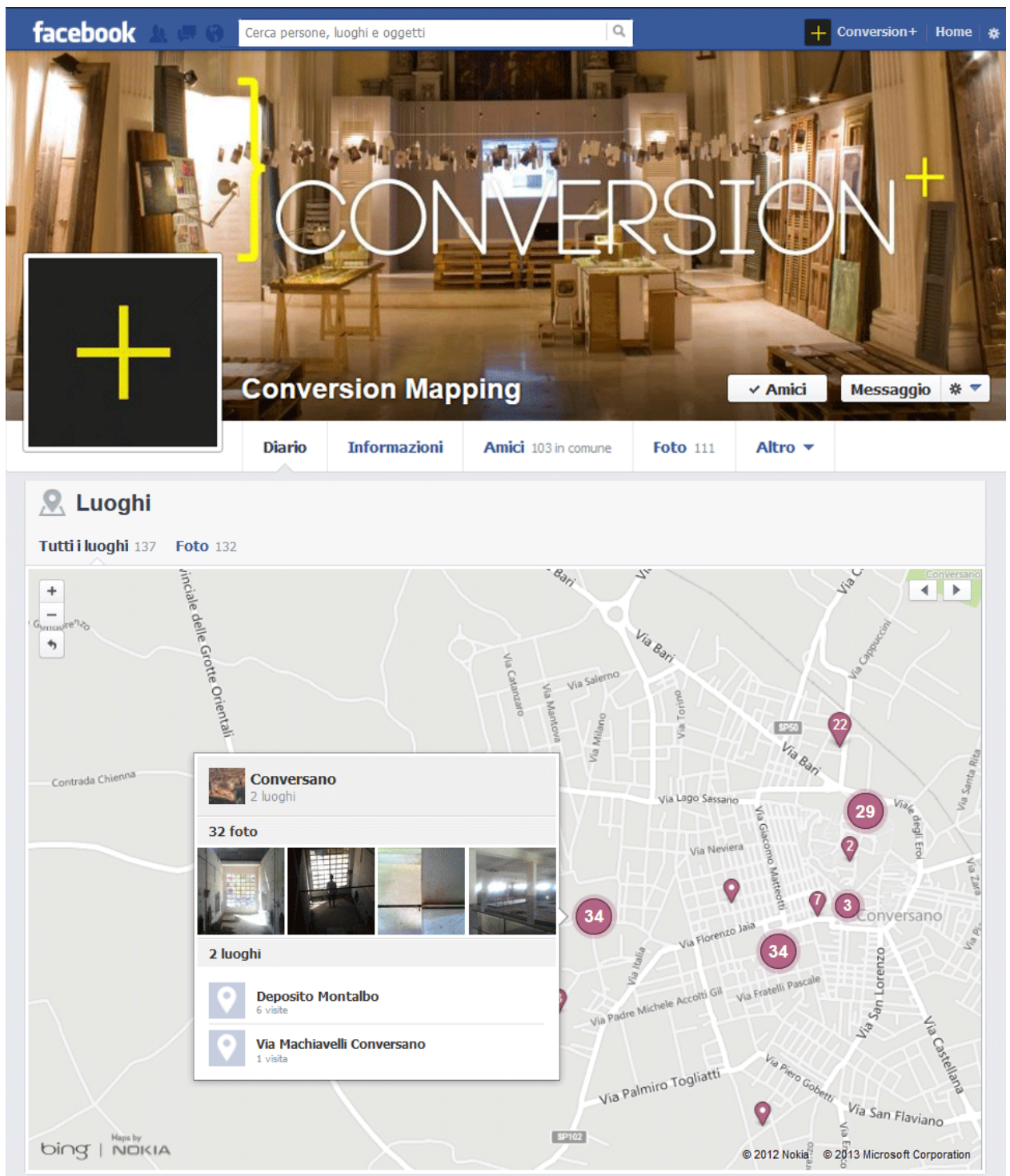
Tra i processi che hanno portato al passaggio del web dalla cosiddetta fase "1.0" alla "2.0" c' , infatti, quello che ha reso chiaro come lo sviluppo delle ICT non avrebbe comportato un progressivo allontanamento degli utenti della rete dallo spazio fisico. Un evo nuovo per il rapporto tra cittadino e spazio costruito   quello i cui contorni vengono oggi tracciati dall'emergere e dal diffondersi di una cultura geografica evoluta, la *Neogeography* (Szott, 2006), il cui sviluppo si scrive in questi anni assieme a quello dei locative media e delle prati- che artistiche e di ricerca che fanno di essi il loro materiale di progetto.

La chiave del fenomeno sta, naturalmente, nella diffusione della pratica di georeferenziazione di dati presenti online (dal settembre 2009 Google inizia a integrare location data in tutte le ricer- che<sup>5</sup>) e, contemporaneamente, dell'integrazione di tecnologie e di applicazioni di localizzazione nei dispositivi portatili come smartphone e tablet. L'effetto di questa diffusione si legge con estrema chiarezza nella "svolta geografica" dei social me- dia che, negli ultimi anni, stanno implementando sempre pi  pervasivamente funzioni che legano la condivisione di contenuti da parte degli utenti a co- ordinate spaziali attraverso l'uso del geotag, in un avvicinamento asintotico ai GIS (Sui, Goodchild, 2011). Si parla, in questi casi, di *geosocial network* o di *location-based social network* (LBSN) e tra i pi  celebri di essi si annoverano, ad esempio, *Foursquare*, *Google Latitude*, *ScvngR*, ma anche *Facebook* (che di recente ha acquisito *Gowalla*<sup>6</sup>) e *Twitter* in certe loro applicazioni. Grazie a queste, un uso radicalmente rinnovato dello strumento mappa si   diffuso in maniera esplosiva, tanto da diventare una *skill* condivisa in maniera del tutto trasversale dagli utenti della rete e persino un vero e proprio patrimonio culturale che riesce talvolta ad assurgere allo stato di arte.

Ma le innovazioni che i LBSN stanno portando possono essere considerate rivoluzionarie sia dal punto di vista, appunto, dell'evoluzione dell'uso della rete, che si sta sviluppando cos  come un campo di informazione spazializzata, sia da quello delle pratiche d'uso degli spazi fisici coinvolti nel processo. Ci  che   pi  interessante considerare, infatti,   la creazione di un rapporto di biunivocit  sempre pi  stretto tra questi ultimi e le loro corri- spettive "presenze" online, costituite dai dati e dei contenuti multimediali condivisi dal basso, che

5 Place Pages for Google Maps: There are places we remem- ber!: <http://googleblog.blogspot.it/2009/09/place-pages-for-google-maps-there-are.html> [ultimo accesso 3 marzo 2013].

6 La notizia   diffusa in rete il 2 dicembre 2011 da CNN Money: [http://money.cnn.com/2011/12/02/technology/gowal- la\\_facebook/index.htm](http://money.cnn.com/2011/12/02/technology/gowal- la_facebook/index.htm) [ultimo accesso 4 aprile 2013].



Screenshot della mappa dei luoghi del profilo "Conversion Mapping" su Facebook. Sulla mappa sono geolocalizzati tutti i tag multimediali inseriti dai partecipanti durante la sessione di experiential mapping e aggiunti successivamente da utenti connessi al profilo.

rimandano ad essi tramite geotag. Questo rapporto consiste nella creazione di una identità ormai inscindibile – perché irreversibilmente ibrida (de Lange, 2009) – tra spazio fisico e virtuale, l'una destinata ad "aumentare" (Manovich, 2005) l'altra permettendo che in essa si realizzino condizioni e attività impossibili in assenza di una delle due. In altre parole, il superamento dell'ottica del simulacro si conferma ormai lampante nella constatazione che il virtuale, cioè la rete, non assume più

un ruolo sostitutivo dell'esperienza del fisico, come potevano lasciar presagire le esperienze di ricostruzione tridimensionale di ambienti reali tipiche degli anni '90; al contrario, la dimensione sociale immersiva del web 2.0 costituisce attrazione reciproca tra flussi di informazione relativi a un luogo e soggetti potenzialmente interessati a venire a contatto con esse. Transitivamente, lo spazio fisico è interessato da fenomeni di coinvolgimento e di attenzione condivisa, che risultano peraltro tanto

più inediti e importanti quanto più lo spazio si trovi in una condizione di carenza di significato, sia essa temporanea o consolidata.

La dialettica tra fisico e virtuale, allora, si gioca ormai sul piano esistenziale sul quale si genera lo scarto tra il concetto di "spazio" geometrico e quello culturale di spazio antropologico ovvero il "luogo" (Merleau-Ponty, 1945). Il primo può essere esplicitato secondo una metrica quantitativa euclidea stabile (Farinelli, 2003) e indipendente dalle pratiche umane, un «ordine (qualsiasi) secondo il quale degli elementi vengono distribuiti entro rapporti di coesistenza. Ciò esclude dunque la possibilità che due cose possano trovarsi nello stesso [spazio]»<sup>7</sup> (De Certeau, 1990). Il luogo invece è relazionato ad un contesto dinamico, alle pratiche "scritturali" e "narrative" che i soggetti depositano al suo interno: «vi sono altrettanti [luoghi] quante sono esperienze personali distinte» (ib.). È evidente rilevare quanto nello spazio fisico sia predominante la dimensione aptica e lo spazio digitale sia particolarmente sensibile al deposito informazionale, ma è altrettanto rilevante che l'avvento dei LBSN, abbia reso inscindibili e reciprocamente *augmentative* le due sfere dell'esperienza spaziale, tanto da sfumarne profondamente la soglia cognitiva di demarcazione.

#### ■ L'esperienza di ConversION+

L'esperienza portata a termine a Conversano (Bari) nel settembre 2012 ha avuto come obiettivo quello di provare sul campo i rapporti di reciproca *augmentation* dei luoghi fisici selezionati (tre edifici abbandonati e di difficile accesso) tramite azioni ancora localizzate nella dimensione fisica, quali:

- Esplorazioni urbane: intese nella forma "haktivista" su descritta, ovvero fisica, immersiva, sensoriale e utilizzata come strumento di indagine critica sul fenomeno dell'abbandono;
- Arte analogica: attraverso sperimentazioni fotografiche e videoartistiche come pratiche interpretative e conoscitive per i luoghi scelti come casi studio;
- Workshop di progettazione: aperti a studenti di ingegneria, architettura e design, e orientati alla messa in discussione dello status quo dei tre edifici attraverso l'ipotesi di riusi creativi;
- Dibattito cittadino: con le forze politiche locali e voci della critica d'architettura nazionale;
- Allestimento aperto: progetto in itinere di una mostra inteso esso stesso come medium di narrazione;

E azioni costruite nel digitale, in particolare tramite l'uso di Facebook, quali:

- Mappatura *user-generated*: costruita in modo partecipativo e volontario in *real-time* tramite

<sup>7</sup> De Certeau, per con il medesimo inquadramento teorico espresso da Merleau-Ponty, prima e da Farinelli, dopo, inverte la definizione tra spazio e luogo, riferendosi alla dimensione antropologica per il primo, ed a quella euclidea per il secondo.

*mobile* durante l'esplorazione, per rappresentare attraverso dei placemark la posizione di altri edifici e luoghi abbandonati sul territorio comunale;

- Condivisione di contenuti multimediali: foto, video e testi geotaggati, caricabili sia in *real-time* sia in un secondo tempo attraverso la pagina sul social network;
- Documentazione dell'esperienza: il racconto, ancora in *real-time*, del processo durante il suo svolgimento, attraverso la condivisione da parte degli utenti coinvolti di foto, video e testi relativi al lavoro degli artisti, alle attività degli studenti coinvolti nel workshop, all'allestimento della mostra durante gli stessi giorni del laboratorio; attraverso la semplice operazione di tagging della pagina di ConversION+, è stato possibile produrre uno stream documentale di tutto il processo.

La compresenza di tanti strumenti di indagine rende possibili alcune considerazioni metodologiche in merito alle potenzialità dei media scelti e alle loro possibili combinazioni.

Da un lato, naturalmente emerge come nell'epoca del *social networking* la riappropriazione del territorio non sia più legata meramente all'esperienza corporale, ma sia possibile anche attraverso la rete, ovvero in maniera mediata spazialmente (cioè "in remoto", ovvero da un altro luogo), temporalmente (cioè "in differita", ovvero in un momento successivo allo svolgersi dell'esperienza) e persino emotivamente (cioè "off-air", ovvero in un modo epurato sia dai disagi che dai vantaggi dell'interazione fisica e sensoriale). Ciò è ovviamente possibile sia da parte di chi abbia partecipato anche all'esplorazione fisica – per rivivere l'esperienza un numero di volte potenzialmente infinito – sia da chiunque altro, secondo il criterio della condivisione aperta – ovvero un numero di utenti potenzialmente infinito. Nonostante i meccanismi *social* tendano ad esaltare le dinamiche istantanee di condivisione e a discapito degli archivi statici, si tratta di rilevare un valore di questi depositi di memoria che è possibile definire "iperdocumentale" per il fatto di avere una forma aperta, continuamente implementabile, utile alla creazione di un sistema di conoscenza di tipo nuovo, multimediale, *wiki* e a disposizione di tutti.

Dall'altro lato, però, come si diceva nel paragrafo precedente, sarebbe fuorviante pensare a un web 2.0 che determini il passaggio allo stato di facoltività dell'esperienza fisica dei luoghi. Al contrario, si intende qui sostenere che tale esperienza è resa altamente più desiderabile grazie ai locative media, tanto che i più fortunati geosocial network si fondano su convenzioni di tipo economico con sedi fisiche di esercizi commerciali che vedono aumentati clienti e introiti grazie al loro uso<sup>8</sup>.

<sup>8</sup> È ad esempio il caso di Foursquare, com'è spiegato nell'apposita pagina <http://business.foursquare.com/>.



L'esperienza di CoversION+, invece, induce a riflettere sull'idea che tale incremento di desiderabilità per l'esperienza fisica degli spazi urbani possa essere non solo causa-effetto di un eventuale volano economico diretto, ma che si dimostri particolarmente efficace nel caso della riattivazione di edifici abbandonati. Continuando infatti sulla linea del rapporto di biunivoca "aumentazione" di spazio fisico e virtuale, si può osservare che i cosiddetti "TOADS" (temporary, obsolete, abandoned or derelict spaces, come in Paiva and Manaugh, 2008: 9), possono essere considerati alternativamente contenitori vuoti, cioè scheletri di spazi/oggetti puramente fisici che hanno perso la loro componente simbolica, ovvero il loro significato-contenuto sociale; oppure, al contrario, pure tracce mnemoniche di luoghi ancora presenti nell'immaginario di una comunità, che tuttavia hanno visto svanire ogni legame fisico con essa perché divenuti inaccessibili (o persino invisibili). Per essi è quindi necessario immaginare strumenti atti a riconnettere un'infrastruttura materiale e un patrimonio culturale o sociale che può trovare nel digitale georeferenziato una coltura fertilissima. E ciò può realizzarsi sia nel primo caso, se pensiamo al *social networking* come mezzo capace di creare stratificazione di conoscenza *crowd-sourced*, da poter riattribuire al manufatto; e sia nel secondo, laddove l'esperienza individuale dell'esplorazione "hacktivista" può diventare patrimonio condiviso della comunità tutta, ridando istantaneamente una consistenza sensibile al "buco cognitivo" costituito da uno spazio negletto. Entrambe le possibilità fungono da apripista sociali a quei processi di riappropriazione culturale e fisica di frammenti di città dimenticata che spesso possono divenire realtà solo grazie a dialoghi virtuosi con le volontà politiche, ma che difficilmente sono destinati ad innescarsi se non a partire da domande generate da un sentimento condiviso di comunità.

**SMALL | Soft Metropolitan Architecture & Landscape Lab**  
<http://www.smallab.it/>  
[studio@smallab.it](mailto:studio@smallab.it)

**ALESSANDRO CARIELLO**  
 Architetto e Dottore di ricerca in  
 Pianificazione Territoriale ed Urbanistica  
 Politecnico di Bari  
[alecariello@smallab.it](mailto:alecariello@smallab.it)

**ROSSELLA FERORELLI**  
 Ingegnere Edile-Architetto e Dottorando di ricerca  
 in Progettazione Architettonica e Urbana  
 Politecnico di Milano  
[rossellaferorelli@gmail.com](mailto:rossellaferorelli@gmail.com)

#### ■ Link

<https://www.facebook.com/evento.conversion>  
<http://facebook.com/conversion.mapping>  
<http://www.smallab.it/web/research/conversion/conversion.html>

#### ■ Bibliografia

- Amendola, G. (1997) *La città postmoderna. Magie e paure della metropoli contemporanea*. Bari, Laterza.
- Bauman, Z. (2011) [2000] *Modernità liquida*. Roma-Bari, Laterza.
- Bradley, L., G. (2012) *Place Hacking: Tales of urban exploration*. PhD Thesis. Department of Geography Royal Holloway, University of London.
- Benjamin, W., et al. (2012) *Charles Baudelaire. Un poeta lirico nell'età del capitalismo avanzato*. Milano, Neri Pozza.
- Careri, F. (2005) *Walkscapes. Camminare come pratica estetica*. Torino, Einaudi.
- Coleman, E. G., Golub, A. (2008) *Hacker practice Moral genres and the cultural articulation of liberalism*, SAGE Publications. 1463-4996.
- De-Certeau, M. (2005) [1990] *L'invenzione del quotidiano*. Roma, Edizioni Lavoro.
- de Lange, M. (2009). *From always on to always there: Locative media as Playful Technologies*. In de Souza e Silva A., Sutko D. M. (a cura di, 2009), *Digital cityscapes: merging digital and urban play-spaces*, Peter Lang, New York, pp. 55-70.
- Ellin, N. (1997) *Architecture of fear*. New York, Princeton architectural press.
- Farinelli, F. (2003) *Geografia: un'introduzione ai modelli del mondo* Torino, Einaudi.
- Graham, S. & Marvin, S. (2001) *Splintering Urbanism: Networked Infrastructures, Technological Mobilities and the Urban Condition*, London, Routledge.
- Lefebvre, H. (1978) [1967] *Il diritto alla città*. Venezia, Marsilio.
- Merleau-Ponty, M. (1945) *Fenomenologia della percezione*. Milano, Il sagggiatore.
- Sui D., Goodchild M. (2011), *The convergence of GIS and social media: challenges for GIScience*, in «International Journal of Geographical Information Science», 25:11, pp. 1737-1748.
- Szott, R. (2006), *Neogeography defined...* Disponibile online all'indirizzo:  
<http://placekraft.blogspot.com/2006/04/neogeography-defined.html> [ultimo accesso 20 marzo 2013].
- Manovich L. (2005), *The Poetics of Augmented Space: Learning from Prada*. Disponibile online sulla pagina personale dell'autore nella sezione 'Articles', all'indirizzo:  
[http://www.manovich.net/DOCS/Augmented\\_2005.doc](http://www.manovich.net/DOCS/Augmented_2005.doc) [ultimo accesso 20 marzo 2013].
- Paiva T., Manaugh G. (2008), *Night Vision: The Art of Urban Exploration*, Chronicle Books, San Francisco.



[im]possible living è un sito web crowd-sourced dedicato al riutilizzo di edifici abbandonati in tutto il mondo. Fornisce strumenti e servizi per le persone che cercano di sollevare, discutere e, potenzialmente, di risolvere il problema degli edifici abbandonati.

Fin dall'inizio del progetto, gennaio 2011, l'obiettivo dei fondatori è stato quello di dare nuovo valore al patrimonio globale degli immobili inutilizzati, stimati in milioni di edifici, solo in Europa. Fino ad oggi è sempre stato ovvio costruire nuovi edifici, in maniera tradizionale e monofunzionale, il che ha di conseguenza portato ad un aumento del consumo di suolo e al fatto che molti spazi rimanessero inutilizzati. La soluzione a questo problema si concentra su un importante cambiamento culturale: considerare edifici abbandonati come beni preziosi e prevedere una visione a lungo termine che possa guidare a enormi benefici per gli stakeholder e gli imprenditori.

Un sacco di persone in tutto il mondo, hanno compreso questo concetto e stanno investendo le loro energie in progetti volti a dare nuova vita a qualche edificio abbandonato. [im]possible living vuole essere un facilitatore e semplicemente spazzare via gli ostacoli che rendono difficile la realizzazione di progetti di riattivazione, dalla mappatura alla riqualificazione: cerchiamo di capire come.

#### ■ Mappatura

Gli utenti possono contribuire in maniera diretta alla database autogenerato e segnalare nuovi edifici abbandonati sul sito web, fornendo l'indirizzo, foto, video, una descrizione riguardanti la proprietà. Una volta che le informazioni sono state fornite viene creato un profilo nuovo dell'edificio, segnalato sulla mappa on-line e visibile a tutti. Gli altri utenti possono contribuire al profilo fornendo più foto e video dell'immobile, possono votarlo e aggiungerlo ai preferiti.

Con l'applicazione mobile iPhone gratuita per la mappatura degli edifici abbandonati è ancora più semplice poter contribuire: mentre si è di fronte al luogo inutilizzato l'app cattura automaticamente la posizione e richiede all'utente di aggiungere solo una foto e alcune brevi informazioni. Mappare gli edifici abbandonati non è mai stato così facile!

#### ■ Riattivazione

Una volta mappato, un edificio può essere riattivato: questo è certamente la caratteristica più importante sviluppata sulla piattaforma di [im]possible living, perché è il primo passo verso la nuova vita di questi edifici. Chiunque può diventare il riattivatore di un edificio vuoto e sarà fornito di strumenti per coinvolgere una community on-line che condivide risorse per il progetto di riattivazione.

I profili degli edifici riattivati mostrano le schede di progetto in cui gli utenti possono aggiungere le esigenze (cosa manca nel quartiere o nella città), le idee (funzioni future per l'edificio), discutere di queste informazioni e votarle. Su una scheda dedicata (project board) il riattivatore può pubblicare varie informazioni, le riunioni, le tappe e gli eventi futuri, al fine di mantenere la sua comunità sempre aggiornata. Il Riattivatore farà in modo di analizzare e monitorare i migliori contributi generati dalla sua community e in maniera coerente proverà sviluppare un progetto per la riattivazione dell'edificio.

Al momento ci sono più di 10 Riattivazioni in diverse città italiane, con molti utenti che contribuiscono e discutono le loro idee per gli edifici.

È importantissimo ricordare che un progetto di riattivazione di [im]possible living non implica necessariamente di ristrutturare un immobile e di investire grandi quantità di denaro. [im]possible living distingue livelli diversi di riattivazione, anche se ogni tipo contribuisce in qualche modo alla nuova vita dell'edificio: attività semplici che non richiedono di entrare nell'immobile (come il [Flash] flash mob a Milano), attività che avvengono all'interno anche per un breve / medio periodo e attività più complesse che potrebbero richiedere una completa ristrutturazione architettonica. I riattivatori non devono pensare di iniziare subito ad una ristrutturazione complessa e costosa, ma preferibilmente con piccole azioni che possano influenzare le vite di decine di persone: che creerà un valore reale e l'interesse dei cittadini a sostegno di quel progetto!



### ■ Altre caratteristiche

La piattaforma fornisce anche un'interfaccia molto user-friendly per l'esplorazione del mondo abbandonato e dei suoi progetti di riattivazione: navigando la mappa e utilizzando i filtri, gli utenti possono visualizzare tutti gli edifici abbandonati e i progetti in corso di riattivazione in una determinata area del mondo.

Ogni utente ha anche una pagina pubblica del proprio utente, con le informazioni inserite che tengono traccia di tutte le attività svolte sulla piattaforma: edifici riattivati, edifici mappati, i contributi ai profili esistenti e tutto ciò che un utente può fare sulla piattaforma.

### ■ Online e offline

L'approccio di [im]possible living funziona in due contesti: da un lato a livello locale in cui viene effettuato ogni progetto trovando i suoi principali attori. D'altra, tramite la rete che è in grado di gestire le risorse e fungere per eccellenza da cassa di risonanza.

Grazie all'integrazione di queste due componenti [im]possible living è la creazione di un'ecosistema nazionale (ed internazionale) che può costruire tutti gli elementi strutturali necessari per la piena esecuzione dei singoli progetti, senza compromettere il carattere distintivo e l'unicità delle diverse situazioni territoriali.

**ANDREA SESTA**

**ingegnere specializzato in informatica e di gestione. Internet**

**DANIELA GALVANI**

**architetto, sensibile e affascinato da tematiche di sostenibilità**

### ■ Storia

- Gen 2011 [im]possible living, inizia come un blog, che parla di edifici abbandonati in tutto il mondo.
- Apr 2011 primo evento pubblico durante la Settimana del Design di Milano, di fronte alla Casa degli Artisti di Brera | aggregazione di una comunità interessata durante la settimana e [Flash] flash mob alla fine
- Dic 2011 lancio della prima piattaforma (solo mappatura)
- Mar 2012 rilascio dell'app iPhone
- Apr 2012 secondo evento pubblico durante la Settimana del Design di Milano, presso la Cascina Cuccagna | vari interventi sul tema degli edifici abbandonati
- Gennaio 2013 lancio dei servizi e dei progetti di riattivazione riattivazione pilota

### ■ Contatti

sito: [www.impossibleliving.com](http://www.impossibleliving.com)

e-mail: [mail@impossibleliving.com](mailto:mail@impossibleliving.com)

Twitter: [@impossibliving](https://twitter.com/impossibliving)

facebook: [\[lm\]\\_possibleliving](https://www.facebook.com/lm_possibleliving)

## **MICROSPAZI-MI: crowdsourcing e crowdmapping per la qualificazione partecipata e sostenibile dello spazio pubblico latente.**

Negli ultimi anni l'aumento delle esperienze di urban hacking e hijacking sta dimostrando come anche aree residuali e/o collaterali non valorizzate possono essere un'occasione per il miglioramento del paesaggio urbano. Infatti, oltre ad arricchire esteticamente l'ambito in cui insistono, questi interventi offrono benefici in termini di coesione e innovazione sociale, nonché dimostrano la possibilità di un approccio alternativo alla definizione dello spazio pubblico. Il progetto microspazi-MI ha l'obiettivo di attivare la potenzialità di tali superfici stimolando la volontà dei cittadini di qualificare i luoghi della propria quotidianità. Attraverso un sistema di crowdsourcing urbano l'iniziativa propone una risposta partecipativa alla loro risoluzione promuovendo microprogetti di rigenerazione urbana low-cost, autogestiti ed auto-costruiti direttamente dai residenti. Il percorso porterà inevitabilmente all'ampliamento del significato di "spazio pubblico" considerando tali anche le microaree e riconoscendo negli interventi spontanei e partecipati la modalità più autentica di agire sullo spazio pubblico.

■ Rileggere la città attraverso gli spazi residuali.

La costante necessità di spazi e strutture per l'accelerazione dei beni e delle persone ha obbligato le città, sia essa metropoli o no, a costruire rapidamente infrastrutture e di sistemi di agevolazione del traffico, che di conseguenza hanno generato una serie di superfici residuali e/o collaterali<sup>1</sup> che nella maggior parte dei casi vengono trascurati e lasciati all'incuria. Basti pensare alle corsie tramviarie, alle aree residuali a ridosso dei grandi assi stradali, o ancora alle superfici che per esigenze emergenti hanno perso la propria funzionalità iniziale come i parterre dei viali, che nati come aiuole hanno dovuto cedere alla necessità di spazio per il parcheggio delle auto. Tutte queste aree hanno in comune la caratteristica di apparire come presenze necessarie o involontarie: i residenti, le amministrazioni ma anche i professionisti non le considerano come elementi attivi della trama urbana, ma come il costo da sostenere per la rapida evoluzione della città. Per questo motivo non assumono per la collettività una rilevanza storica o un pregio estetico e neppure un valore funzionale preciso, tale da renderle meritevoli di una qualificazione. Da ciò deriva l'incuria e l'abbandono che le caratterizzano, che a sua volta influenza negativamente la percezione estetica dell'ambito in cui si trovano con un aumento delle condizioni di degrado dell'intero paesaggio urbano. Questi fattori uniti alle loro dimensioni ridotte, rendono difficoltosa la loro individuazione infatti raramente compaiono all'interno delle cartografie comuni e allo stesso modo gli strumenti urbanistici non considerano una loro efficace risoluzione. Se però si considera l'ammontare di tali superfici rapportato a tutta l'estensione del territorio urbano è possibile capire la loro emergenza e del perché necessitano di una qualificazione efficace. Il degrado che provocano non si limita all'interno del loro ambito/quartiere ma di fatto si ripercuote sull'intera città con una diminuzione della qualità della trama urbana termini sociali, ambientali e anche funzionali.

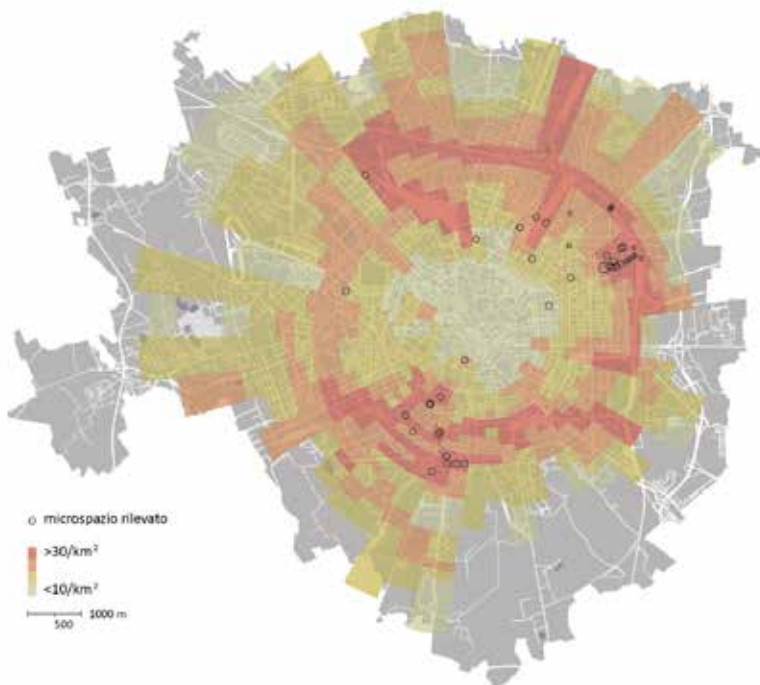
Lo studio condotto al Politecnico di Milano lo scorso anno<sup>2</sup> ha definito queste peculiari aree con il nome di microspazi e attraverso un'indagine comparata ha cercato di dare una prima definizione del loro significato. Contemporaneamente ha anche provveduto ad una iniziale mappatura, con il fine di individuare le possibili strategie di intervento da adottare per una loro risoluzione. L'indagine del rapporto che questi elementi instaurano con la collettività ha successivamente dato modo di capire che i microspazi possono essere realmente un'occasione per il miglioramento del paesaggio urbano; infatti la loro prerogativa di non assumere un valore preciso e di peggiorare la percezione dell'intorno ha il potere di spingere i cittadini a riconoscerne l'emergenza e la necessità di una loro efficace qualificazione. Possiedono perciò

una forte potenzialità, un'energia latente che risiede nella volontà dei residenti di migliorare i luoghi della quotidianità. Grazie a questa vocazione "popolare" - principio che sta alla base del concetto di spazio pubblico - le ipotesi di una loro gestione si sono ricercate tra le pratiche offerte dai processi partecipativi di co-design, specialmente nella loro versione più autentica: l'autoprogettazione e l'autogestione. Ciò infatti attiva direttamente i cittadini attribuendogli la piena responsabilità gestionale nel pensare, progettare ed attuare le trasformazioni fisiche inerenti ai luoghi in cui vivono; essendo i soli a doversi poi confrontare con la qualità e la funzionalità di tali decisioni. La decisione di considerare le pratiche urban hijacking e hacking come sistemi di micro-rigenerazione urbana è nata dall'osservazione e lo studio di esperienze esistenti, di come esse possano aumentare la qualità estetica e sociale del quartiere in cui si attivano. L'aumento negli ultimi anni di queste esperienze è infatti motivato sia dalla volontà di alcuni di riscoprire un'attività che li leghi alla terra e al territorio, ma anche dal desiderio di migliorare il proprio luogo dal punto di vista ambientale e sociale: di sottrarre al degrado aree abbandonate per conferirgli una nuova precisa dignità a beneficio del quartiere. Si sta assistendo alla nascita di una nuova coscienza collettiva: la volontà dei cittadini di essere parte attiva del territorio, di rifiutare il ruolo di comparsa e di assumere quello di protagonista nella gestione del "proprio" paesaggio urbano. Il "Guerrilla Gardening", le associazioni di promozione del verde, i collettivi artistici, ma anche singoli cittadini che autonomamente gestiscono dei microspazi hanno riscosso successo e visibilità proprio per i benefici che offrono. Benefici sociali e ambientali che sono a favore non solo di chi gestisce o collabora direttamente alla realizzazione di un intervento, ma anche a favore dell'intero ambito/quartiere in cui si effettuano. Come dimostrato da alcuni studi<sup>3</sup> anche un singolo intervento che aumenti la presenza del verde comporta da lato ovvi benefici ambientali - come la mitigazione del microclima, l'aumento della biodiversità, la riduzione dell'inquinamento - ma anche una serie di apporti positivi indiretti in campo sociale e culturale. Il miglioramento della percezione estetica infatti può incrementare indirettamente le condizioni sociali dell'intorno l'aumento del verde comporta sia ovvi benefici ambientali - come la mitigazione del microclima, l'aumento della biodiversità, la riduzione dell'inquinamento - ma anche una serie di apporti positivi indiretti in campo sociale e culturale. Di fatto l'attivazione di interventi partecipativi incentiva le relazioni tra i residenti: garantisce un ambiente più umano attraverso l'eliminazione del senso di anonimato che si prova nelle metropoli, favorisce l'integrazione socio-culturale tra i cittadini. Inoltre questi processi creano

1 Augé, M., & Rolland, D. (1996). *Non luoghi: introduzione a un'antropologia della surmodernità*. Elèuthera, Torino.

2 Vedoà M. (2012). *Il paesaggio urbano latente: verso una mappatura attiva dei microspazi*. Tesi di Laurea, Relatore: Prof. Daniele Villa. Politecnico di Milano. <https://www.politesi.polimi.it/handle/10589/50262>

3 Michelini A. C. (2009). La progettazione partecipata negli interventi di recupero urbano. In *Cuadernos de Arquitectura y Urbanismo*, 16(18+ 19). McPhearson, T. (2012) Vacant land in cities could provide important social and ecological benefits. [www.thenatureofcities.com](http://www.thenatureofcities.com)



inevitabilmente una cittadinanza attiva sul territorio che si possa successivamente rapportare in modo più autorevole e organizzato con l'amministrazione pubblica. Altresì si incentiva l'instaurazione di un rapporto più stretto con il proprio territorio agevolando la presa di coscienza di essere protagonisti e attivi in prima persona nella gestione dello spazio pubblico. Allo stesso modo le amministrazioni locali possono contare su questa cittadinanza attiva e vedere risolvere alcuni dei problemi sociali e ambientali in ambiti periferici senza dover intervenire direttamente. Infine, grazie alla gestione partecipata la comunità può ottenere un vantaggioso risparmio economico dovuto alla delega delle normali operazioni di manutenzione. Il successo che questi interventi stanno dimostrando offre la possibilità di considerare un approccio partecipativo e diretto da parte dei cittadini nella gestione dello spazio pubblico latente, soprattutto di quello minimo e meno valorizzato della trama urbana. Favorire la diffusione delle pratiche di "urban hacking" e "urban hijacking" è un'occasione unica per la creazione di un paesaggio urbano democratico, autocostruito, low-cost, sostenibile e a misura d'uomo; in pieno accordo con i principi formulati dalla "Convenzione Europea del Paesaggio".

■ [www.microspazi-mi.org](http://www.microspazi-mi.org) il crowdsourcing urbano come mezzo per ottenere scenari urbani partecipati. Il progetto "microspazi-MI" è stato sviluppato all'interno del Politecnico di Milano con lo scopo di diffondere e favorire pratiche di riappropriazione dello spazio pubblico irrisolto per dimostrare alle amministrazioni pubbliche e agli stessi cittadini i benefici che ne possono offrire. Per raggiungere tale obiettivo e allo stesso tempo coinvolgere pienamente i residenti nell'iniziativa è stato configurato uno strumento di rilievo partecipato: un sistema di crowdmapping e crowdsourcing urbano web-based, accessibile e open source per la raccolta delle segnalazioni e per il confronto fra cittadini. Il portale [www.microspazi-mi.org](http://www.microspazi-mi.org) è un geo-blog dove chiunque può mappare le micro aree degradate che conosce, proporre una risoluzione e creare un di-

battito aperto su di esse. Uno strumento per i cittadini e le amministrazioni dove poter segnalare il degrado urbano e contemporaneamente incentivare un processo partecipativo e di sensibilizzazione verso le possibilità dell'autocostruzione del paesaggio. La segnalazione rappresenta infatti una prima volontà di agire in prima persona e di prendere parte alla gestione del territorio. Analogamente la possibilità di mappare esperienze già attive offre visibilità alle associazioni e alle loro attività sul territorio e contemporaneamente contribuisce ad incentivare nuovi cittadini ad attivarsi aumentando il livello della partecipazione nonché la diffusione di questa nuova coscienza collettiva. Lo strumento ha perciò lo scopo di essere un laboratorio di idee, un punto di confronto tra i residenti e tra residenti ed amministrazione pubblica con il fine di ottenere una gestione proattiva del territorio. Il progetto inoltre si rivela come un utile strumento d'indagine per la comprensione del paesaggio urbano mostrandolo attraverso il punto di vista del cittadino. Infatti grazie alle potenzialità del crowdsourcing, di chiedere cioè aiuto ed appoggio a chi conosce profondamente un luogo, dà la possibilità di ottenere una visione più autentica delle peculiarità e delle emergenze di un territorio complesso come quello urbano; riesce ad approfondire e sviluppare nuovi scenari utili ad una futura pianificazione. Allo stesso modo il crowdmapping può risolvere i problemi relativi alla mappatura stessa dei microspazi e degli interventi spontanei esistenti - come visto in precedenza di difficile individuazione attraverso gli strumenti tipici della cartografia - ed insieme all'analisi classica degli accessi al portale e delle segnalazioni aiuta a capire il reale interesse dei cittadini di prendere parte all'iniziativa. Si è configurato quindi un piano di governance bottom-up che si rivolge non solo alle amministrazioni, ma all'intera collettività con lo scopo di contribuire al miglioramento delle condizioni ambientali e sociali della città attraverso interventi di microrigenerazione urbana low-cost, autogestiti ed autocostruiti direttamente dagli abitanti. Oltre alla partecipazione dei residenti e delle associazioni, il progetto ha suscitato l'interesse dell'amministrazione comunale milanese, la quale ha recentemente sviluppato la tematica con l'attivazione del progetto "Giardini Condivisi"<sup>4</sup>: la cessione a titolo gratuito delle aree pubbliche abbandonate alle organizzazioni che necessitano o vogliono uno spazio per le loro attività. Inoltre il comune sta anche studiando nuove modalità attuative in tal senso, con lo scopo di aumentare il numero di interventi e dare possibilità anche a singoli cittadini di gestire un proprio microspazio<sup>5</sup>. L'amministrazione ha perciò capito l'importanza degli interventi di microrigenerazione e sta indagando le modalità più adatte per "ufficializzare" questo innovativo fenomeno e beneficiare degli apporti positivi per la comunità. L'obiettivo finale del progetto microspazi-MI è la costruzione nel tempo di uno strumento urbanistico

4 Comune di Milano - delib. N°1143 25/05/2012.

5 Gallione A. Verde a Milano, il Comune apre ai cittadini-giardineri. In *La Repubblica*. Ediz. Milano. 21 aprile 2012.

partecipato (web PPGIS) che preveda l'inserimento delle attività di riappropriazione dello spazio pubblico latente come base per un paesaggio urbano democratico. Vuole porsi quindi una possibile alternativa immediata, low-cost e sostenibile ai grandi progetti riqualificazione che richiedono ingenti investimenti e lunghe tempistiche di attuazione.

■ **Nuovi contributi alla definizione di "spazio pubblico".** Il lavoro svolto sui microspazi contribuisce infine ad ampliare la definizione di "spazio pubblico" attraverso due aspetti innovativi. In primo luogo attribuisce un alto valore relazione a superfici che apparentemente non assumono una rilevanza per la collettività. Tutti gli elementi della trama urbana sono infatti comparati allo stesso livello, cosa che riduce drasticamente il confine tra aree spendibili e non; le dimensioni ridotte o la funzione che ricoprono non rappresentano più un limite alla loro considerazione e qualificazione. Questo concetto è rilevante proprio perché come visto in esperienze già attive la corretta gestione di un microspazio può contribuire attivamente al miglioramento delle condizioni urbane allo stesso modo dei grandi progetti di riqualificazione/rigenerazione. La corsia tramviaria o l'aiuola spartitraffico possono di fatto apportare importanti benefici socio-culturali perché se gestiti direttamente dai cittadini e valorizzati dalla comunità favoriscono l'instaurazione di un legame molto forte tra i residenti e tra i residenti e il territorio. In secondo luogo, considerare gli interventi spontanei come forma più autentica di azione sul paesaggio urbano dà l'opportunità di pensare lo spazio pubblico come una risorsa open source: disponibile, gestita e liberamente fruibile dall'intera comunità. Questi due fattori aprono perciò nuove opportunità progettuali: il microspazio una volta assunta questa duplice potenzialità non può più essere considerato come "residuale" o "interstiziale", ma come un nuovo elemento attivo e urgente della trama urbana, degno di un intervento efficace. Inoltre, auspicando in una maggiore partecipazione e sensibilizzazione verso questi temi, il crowdsourcing e il crowdmapping possono diventare gli strumenti più adatti per la definizione dello "spazio pubblico", la partecipazione della collettività nella mappatura attiva di un territorio offrirà infatti l'opportunità di dare voce

ai cittadini per cosa identificano con questo termine e per proporre le linee guida da seguire nel momento di una progettazione su larga scala.

**MARCO VEDOÀ**

Ideatore di Microspazi-MI, marco.vedoa@gmail.com

■ **Bibliografia**

Clemént G. (2005) *Manifesto del Terzo Paesaggio* Quodlibet, Macerata  
 Crosta P.L. (2009) *Casi di politiche urbane. La pratica delle pratiche d'uso del territorio* F. Angeli, Milano  
 Crosta P.L. (2010) *Pratiche. Il territorio è l'uso che se ne fa* F. Angeli, Milano  
 Evans-Cowley, J. S. (2010). Planning in the age of Facebook: the role of social networking in planning processes. In *GeoJournal*, 75(5), 407-420.  
 European Union "Landscape European Convention" - 20 may 2000 - Florence  
 Forester, J. (1999). *The deliberative practitioner: Encouraging participatory planning processes*. The MIT Press.  
 Moro, G. (1998). *Manuale di cittadinanza attiva*. Carocci, Rome.  
 Rouse, L. J., & Bergeron, S. J. (2007). Participating in the geospatial web: collaborative mapping, social networks and participatory GIS. In *The Geospatial Web* (pp. 153-158). Springer London.  
 Ruggiero A. "Esperienze di cittadinanza comune: l'autorecupero" - Paper for the Espanet Conf. *Innovare il welfare. Percorsi di trasformazione in Italia e in Europa* Milano, 29 Sep.- 1 Oct. 2011  
 Simao, A., Densham, P. J., & Haklay, M. (2009). Web-based GIS for collaborative planning and public participation: An application to the strategic planning of wind farm sites. In *Journal of Environmental Management*, 90(6), 2027-2040.  
 Villa, D. (2011) Visualizing Crowdsourced Urban Landscapes. The impact of social networking in participatory practices. *My Ideal City. Scenarios for the European City of the 3rd Millennium*. Università luav di Venezia, pp. 17-22.  
 Winterbottom, D. (2000). Residual Space Re-evaluated. In *Places*. 13(3).





## La governance tra progettazione partecipata e metodologie open: il progetto “E tu cosa ci vedi?”

Una città open dovrebbe configurarsi come un sistema aperto soprattutto per quanto riguarda governance, rete infrastrutturale e intelligenza distribuita. Dopo 20 anni di World Wide Web, la pervasività della Rete ed il suo uso capillare in mobilità hanno modificato la percezione territoriale della realtà, tanto da trasformarla in realtà aumentata; “aumentata” perché evidenzia e valorizza le dinamiche di apertura e contaminazione continua delle conoscenze condivise, fattori che hanno innescato forti cambiamenti nell’ecosistema mediatico cittadino.

Il progetto di ricerca-azione “E tu cosa ci vedi?” nasce dall’incontro e confronto tra una rete di soggetti operanti nel campo della progettazione partecipata, della pianificazione urbana sostenibile, del web, dell’open data, dei social media e della gestione creativa dei conflitti: da questo incontro ha preso avvio una sperimentazione basata su un quadro metodologico innovativo ed in continua evoluzione, all’interno del quale sono nate diverse esperienze di processi partecipativi territoriali multi-attore e multi-media che rappresentano il cuore di questo laboratorio urbano permanente.

### ■ Il progetto E tu cosa ci vedi? Progettazione urbana aumentata

L’iniziativa E tu cosa ci vedi? nasce con l’obiettivo primario di metter in relazione, su tavoli multistakeholder e attraverso strumenti di partecipazione attiva, gli attori coinvolti nei processi di trasformazione urbana (cittadini, rappresentanze, pubblica amministrazione e soggetti privati), agendo da un lato sull’interconnessione costruttiva tra tecnici e amministrazione e dall’altro sulla relazione trasparente e responsabile di questi con il cittadino singolo e associato. Ciò si sta concretizzando attraverso un lavoro su quadri di riferimento condivisi a scala urbana e architettonica, lavorando sulla traducibilità e comunicabilità di contenuti tecnici verso tutti gli attori del processo e includendoli nel contempo nelle strategie decisionali. Per raggiungere questo obiettivo, Etucosacivedi utilizza, integrandoli, strumenti sia di tipo digitale (legati al mondo web 2.0 e open data) sia “analogico” (laboratori e percorsi di progettazione partecipata, eventi urbani).

Il progetto integrato utilizza come piattaforma di lavoro uno spazio web [www.etucosacivedi.it](http://www.etucosacivedi.it) ma si concretizza e si sviluppa attraverso sperimentazioni territoriali su più scale e livelli decisionali. A tal proposito, il cuore dell’iniziativa è rappresentato da due esperienze coordinate dall’Associazione Frammenti e condotte per conto dei Comuni di Venezia (progetto “E tu cosa ci vedi? San Giobbe”) e Vicenza (“E tu cosa ci vedi? San Pio X”); quest’ultima rappresenta un buon caso di studio per affrontare il tema dell’incontro e confronto creativo tra visioni e percezioni differenti al fine di proporre scenari di trasformazione urbana condivisa.

### ■ E tu cosa ci vedi? San Pio X: l’idea

Nell’ambito del processo di elaborazione degli strumenti urbanistici (nello specifico, Piani degli Interventi) del Comune di Vicenza, il progetto E tu cosa ci vedi? San Pio X ha rappresentato un processo di sperimentazione e innovazione nei meccanismi di dialogo tra pubblico e privato nella pianificazione della città, incidendo in maniera determinata sul processo decisionale tipico delle trasformazioni territoriali.

Oggetto del percorso partecipativo è stato il coinvolgimento attivo dell’intero quartiere nella costruzione degli scenari di trasformazione urbana dello stesso sul medio-lungo periodo. Gli obiettivi strategici su cui si è sviluppato il percorso inclusivo hanno interessato primariamente la valorizzazione e l’accrescimento del capitale sociale presente nel quartiere, tradotto in una rete di attori che è cresciuta con l’evolversi del percorso. In seconda battuta si è ritenuto rilevante definire degli obiettivi di tipo urbanistico-amministrativo riferiti all’evoluzione urbanistica delle aree in oggetto.

In sintesi, il percorso si era posto i seguenti obiettivi specifici:

**NARRAZIONE COLLETTIVA:** costruire un quadro conoscitivo, articolato e condiviso del quartiere San



Pio X, evidenziandone i punti di forza e debolezza; **INFORMAZIONE E FORMAZIONE:** condividere una fase di comunicazione chiara e completa sulla situazione urbanistica, ambientale e sociale del quartiere, coinvolgendo quanti più attori possibili; **PROGETTAZIONE PARTECIPATA:** elaborare degli scenari di sviluppo che raccolgano priorità ed esigenze del quartiere, in particolare per quanto riguarda spazi pubblici e servizi per la collettività. Il progetto E tu cosa ci vedi? San Pio X, quindi, ha raccolto una sfida importante: seguire un percorso di progettazione che fosse condiviso ed inclusivo, con particolare attenzione agli spazi e alle attrezzature d'interesse pubblico, aiutando a configurare lo sviluppo di quest'area in modo coerente con l'identità del quartiere, in una prospettiva di interesse urbano che riguardasse tutta la città di Vicenza. Ciò ha comportato far sedere attorno ad un tavolo tutti i soggetti coinvolti – PA, privati, cittadini, associazioni e altri portatori di interesse locale – individuando un processo di dialogo e mediazione che fosse trasparente e che tutelasse gli interessi legittimi di tutte le parti coinvolte.

■ Narrare (e rappresentare) la complessità del territorio: persone, reti, mappe e dati  
Partecipare oggi ad un processo urbano significa anche e soprattutto riuscire a trasformare la conoscenza tacita di tutti gli stakeholders coinvolti in una forma riutilizzabile e sempre più comprensibile di conoscenza condivisa, che permane e vive nel territorio che l'ha generata.  
Per fare questo occorre innanzitutto realizzare un percorso di mappatura della percezione che la comunità ha del proprio territorio, al fine di mettere in evidenza la rete di valori che caratterizza e identifica quel territorio e quella comunità. Questo è il punto di partenza fondamentale per poter poi avviare un solido percorso di elaborazione di scenari di sviluppo futuri.  
Nel quartiere di San Pio X il raggiungimento di questo obiettivo è passato attraverso l'integrazione

degli strumenti di partecipativi classici (interviste, laboratori di analisi del contesto locale, passeggiate di quartiere) con le potenzialità di elaborazione, rappresentazione e interazione degli strumenti web.

Per quanto concerne il lavoro diretto con gli abitanti del quartiere si è giunti alla costruzione di mappe condivise del territorio in questione, evidenziando i luoghi del cuore, quelli di aggregazione, quelli dimenticati, gli elementi di forza e di debolezza nonché le necessità prioritarie per la comunità. Questa fase si è strutturata attraverso workshop aperti a tutti gli abitanti e a specifiche categorie di stakeholders ed è culminata con una passeggiata urbana per il quartiere e nelle aree oggetto dell'ipotesi di trasformazione. Tale esperienza ha permesso di vivere un'esperienza di esplorazione del territorio attraverso la condivisione di percezioni, memorie e conoscenze, rielaborando e discutendo – sul campo – i dati emersi durante tutta il percorso di outreach precedente.

Soprattutto in questa fase, il web ha rappresentato un potente strumento di trasparenza, condivisione e soprattutto di elaborazione. Le nuove tecnologie, infatti, non dovrebbero essere impiegate solo come un mezzo inclusivo per aumentare la partecipazione degli attori nei vari passaggi del processo: questo infatti dipende dal livello di confidenza e di esperienza che gli stakeholders hanno sul mezzo, sia che si parli dell'uso della rete sia che si parli dei dispositivi di accesso e di creazione dei contenuti (pc, tablet e smartphone).

Tale problematica, ovviamente, non è di difficile soluzione ma proprio per questo per questo serve considerare l'aspetto tecnologico non solo nella chiave di aumento della partecipazione potenziale, ma soprattutto come vettore di riuso di parte del processo partecipativo, sia che si stia parlando di materiali raccolti sia di metodologie applicate. All'interno di E tu cosa ci vedi? San Pio X è stata perseguita la precisa volontà di massimizzare la trasparenza, anche del materiale in corso d'opera,

...e tu cosa ci vedi ?

San Pio X

PERCORSO DI PROGETTAZIONE PARTECIPATA PER LO SVILUPPO  
SOSTENIBILE ED INCLUSIVO DEL QUARTIERE SAN PIOX

PASSEGGIATA DI QUARTIERE

Sabato 24 marzo 2012

NICOLA (BAMM.) VUOLE LE  
TUCCHE & I PESCI NEL  
QUARTIERE

Info:

Facebook: Etucosacivedi San Pio X

Sito web: [www.etucosacivedi.it/quartieresanpiox](http://www.etucosacivedi.it/quartieresanpiox)

materiale grezzo e spesso non coerente ma che rende la ricchezza delle fasi operative del percorso e consente, a posteriori, una ricostruzione totale del lavoro svolto.

Per un soggetto coinvolto nei lavori di un percorso partecipativo, quindi, è possibile verificare come i dati che contribuisce a creare possano diventare parte attiva del processo decisionale; ciò trasforma i partecipanti in operatori diretti dei materiali prodotti e co-creatori delle decisioni finali del processo. L'obiettivo di avere una base dati condivisa e aperta diventa quindi un tema saliente nel percorso stesso, che abilita alla pratica degli Open Data (=dati aperti) come strumento e come valore intrinseco, in cui il riuso infinito di dati che vengono creati e che vengono ridonati alla collettività anche per scopi inizialmente non previsti costituisce un traguardo di per sé non scontato. Tutto questo permette una sorta di progettazione urbana aumentata, dove il cittadino partecipa e crea assieme alla PA un codice attivo di indagine, con un'ottica Open Government (partecipazione, trasparenza, condivisione).

■ Dalla comunità allo scenario: la progettazione partecipata di un futuro possibile

A partire dalla base di dati, percezioni e valori, ha preso avvio la fase di costruzione degli scenari di trasformazione. Poco prima di iniziare questa seconda parte del processo, però, è stato introdotto un momento di formalizzazione dell'impegno e della responsabilità di tutti i soggetti coinvolti: il Patto Urbano. Tutti i partecipanti (PA, professionisti, associazioni e portatori di interesse locale) hanno sottoscritto un documento nel quale le parti si impegnavano reciprocamente ad accompagnare ed osservare i risultati che sarebbero emersi alla fine del percorso di progettazione partecipata, considerandoli come elementi rilevanti e significativi del lavoro emerso dalla partecipazione diretta del quartiere a questo processo. Tale iniziativa ha permesso di rafforzare il percorso partecipativo stesso, promuovendo la responsabilità e l'impegno di tutti per il raggiungimento di un risultato inclusivo ed equo.

Successivamente a tale sottoscrizione hanno preso avvio i laboratori di progettazione partecipata che si sono articolati in tre fasi:

realizzazione di scenari tematici nei quali potessero emergere le funzioni desiderabili e i criteri qualitativi connessi, al fine di delineare una base per l'elaborazione di uno scenario complessivo condiviso;

definizione di scenari possibili che fossero intertematici, ipotizzando una logica, funzionale e condivisa, distribuzione delle funzioni, dei servizi e degli spazi aperti, ragionando sulle relazioni tra le singole parti e tra queste ed il quartiere;

individuazione ed elaborazione di uno scenario prioritario che contenesse le indicazioni emerse nelle fasi precedenti e che fosse dotato un'effettiva

fattibilità, mediando tra tutti gli interessi delle parti in gioco.

Alla chiusura del percorso pubblico, i risultati (qualitativi e quantitativi) del processo partecipativo e dello scenario individuato sono confluiti nello strumento urbanistico (Piano degli Interventi) predisposto dal Comune di Vicenza.

■ Il web come desk di lavoro del percorso partecipativo

Come già introdotto più sopra, lo spazio web e l'integrazione delle sue potenzialità sono state il valore aggiunto del progetto, potenziandone efficienza ed efficacia.

Un luogo fisico rappresenta una sinergia interdisciplinare di stimoli e di saperi, che non è mai facile ricondurre a sintesi che ne racchiudano tutta la storia ed il vissuto. Per questo, utilizzando il luogo digitale e le sue potenzialità, è possibile aumentare la capacità di raccontare al meglio la storia ed il sentire di chi quel luogo lo vive tutti i giorni, di migliorare la partecipazione e la condivisione di queste storie. Il vissuto è la sintesi di un processo di intelligenza collettiva che, grazie alla rete, è possibile far emergere in sinergia con gli eventi e le attività della partecipazione urbana e, soprattutto, è possibile condividere tutto quello che si crea ben oltre la chiusura del singolo processo di progettazione.

Nel coinvolgimento del cittadino, lo si porta verso il raggiungimento del risultato, anche attraverso la condivisione dei dati, in piena coerenza con l'ottica delle nuove policy di controllo in discussione nel panorama europeo.

Il sito [www.etucosacivedi.it/quartieresanpiox](http://www.etucosacivedi.it/quartieresanpiox) è diventato, in questo senso, non una semplice piattaforma per mettere in rete dei dati, ma ha rappresentato una scrivania virtuale su cui inserire, attraverso l'intreccio di diversi strumenti e canali di interazione, tutto il patrimonio elaborato durante il processo, rendendolo consultabile ed implementabile con gradi di controllo e verifica strettamente legati al percorso stesso. Internet e le potenzialità dei social network supportano, quindi, un insieme di procedure analogiche (legate all'esperienza diretta e concreta sul territorio) e digitali (documentazioni ed elaborazioni, foto, mappature...) che assieme costituiscono la storia parallela del percorso e ne rappresentano i contenuti e il loro modificarsi, in modo aperto e accessibile a qualsiasi utente.

■ Il contributo di E tu cosa ci vedi? per una prassi della partecipazione nelle scelte urbanistiche  
Affrontare sul campo il tema della partecipazione in ambito urbanistico, arrivando a fare progettazione partecipata all'interno dei limiti e delle possibilità offerte dalla normativa attuale e cercando, quando possibile, delle modalità creative per lavorare con la normativa stessa, è una delle sfide più rilevanti per il presente delle nostre città. Ciò passa attraverso un ripensamento degli equilibri decisio-

nali tra pubblico e privato in cui sperimentare dei metodi di contatto e contaminazione tra il sapere concreto dei cittadini, dei portatori d'interesse locale, organizzati e non, e l'apparato tecnico-disciplinare delle amministrazioni pubbliche, degli uffici tecnici e dei professionisti. Si tratta di un percorso che si imbatte in sempre più numerose ricerche e teorizzazioni in ambito accademico, ma in ben poche esperienze che cercano concretamente di porre l'attenzione su modalità di interazione attiva con la città, da un lato mantenendo un elevato standard di contenuti e dall'altro ricercando delle metodologie di comunicazione e partecipazione il più possibile inclusive e arricchenti per tutti i portatori d'interesse coinvolti.

La metodologia applicata all'esperienza E tu cosa ci vedi? si fonda sulla convinzione che il vero baricentro e significato della "partecipazione", nella nostra contemporaneità, sia la costruzione di occasioni in cui sia possibile accrescere il bagaglio conoscitivo e di interazione tra chi vive la città ogni giorno attraverso un sapere non tecnico, non legato alle sfere – spesso astratta – dell'urbanistica e della pianificazione e chi la costruisce, la amministra e la modifica attraverso norme, progetti, investimenti.

**ANDREA CECCHIN**

etucosacivedi, cecchin.andrea@libero.it

**ANNA AGOSTINI**

etucosacivedi/FRAM\_MENTI, anna.agostini@fram-menti.com

**MICHELE SBRISSA**

etucosacivedi/FRAM\_MENTI, michele.sbrissa@fram-menti.com

**MATTEO BRUNATI**

etucosacivedi, matt@blog.dagoneye.it

#### ■ Bibliografia

Agenzia per l'Italia Digitale (2012), Architettura per le comunità intelligenti: visione concettuale e raccomandazioni alla pubblica amministrazione.

[http://www.digitpa.gov.it/sites/default/files/ArchSC\\_v2.0.pdf](http://www.digitpa.gov.it/sites/default/files/ArchSC_v2.0.pdf) (ultimo accesso: 06/09/2013)

Cottica, A. (2010), Wikicrazia, Navarra Editore, Palermo.

Grazzini, E. (2011), Il bene di tutti. L'economia della condivisione per uscire dalla crisi, Editori Riuniti, Roma.

Mclaren Chirstine (2012), New Cartographers: How Citizen Mapmakers Are Changing the Story of Our Lives. <http://blogs.guggenheim.org/lablog/the-new-cartographers-how-citizen-mapmakers-are-changing-the-story-of-our-lives/> (ultimo accesso: 06/09/2013)

Sbrissa M, Agostini A., Brunati M., Cecchin A. (2013), Participatory urbanism and e-participation in Italy: the project E tu cosa ci vedi? San Pio X, for the city of Vicenza, Atti del convegno Digital Governance: From local data to European policies, Praga.

## EMERGING FORMS OF LIVING COLLECTIVELY THE CITY.

### The experience of LOCAL SQUARES in community-driven spaces in Madrid

How can public spaces contribute to shape resilient and safe communities in our city neighbourhoods and foster citizens' participation in the *res publica*? This paper presents some key findings from LOCAL SQUARES, a learning partnership of seven organizations which are travelling in Europe from country to country to explore strategies and approaches to involve a broader diversity of stakeholders in the management of public spaces. In particular, it looks at and analyses some of the patterns that allowed the regeneration process of some community-driven spaces in Madrid. These spaces suggest a new dimension for the relationship between citizens and their own city, in which collective care, personal commitment, protection and relationship are at the core of their existence. They give room to the collective creative brain of the city, provide space to put in practice citizens' needs and suggest themselves as learning fields of experimentation for collectively living.

■ The diversity of perspectives around public spaces – Challenges and potentialities

Nowadays public spaces are under the reflectors of a great diversity of actors, from the institutional ones to the most informal ones, till the individual citizen. Still, each one of these actors can see different challenges and potentialities in public spaces. We can observe a growing number of spaces in the city in which it is not clear what space belongs to whom. Especially in the South of Europe, where the crisis is becoming more and more visible also in the physical space and in which building activities have been drastically reduced, municipalities are dealing with a lot of frozen spaces, waiting to re-born in a new shape and function. Still, public funds to be invested in their regeneration are usually very low to inexistent.

At the same time, the growing need for cultivating relationships within the neighbourhood and re-establishing a contact with nature and its products are all factors that are encouraging initiatives of citizens to explore the frozen spaces and pull energies together in order to give the first input to transformation: towards urban agriculture, community and cultural spaces.

These initiatives show how nowadays the uses of public spaces and their potentialities are going much further than a public park or a square, whose structure and role is often defined by few actors, normally the so-called “experts”. We are slowly shifting (back) to a collective use of these spaces, in which their shape is strongly defined step-by-step by individual citizens, investing time and energy in building up something that is meaningful for their daily interaction in the city and for the local community.

Spontaneous, self-made and ongoing-transformation of public spaces in the city turn them into something more than simple spaces to be crossed to go somewhere else. These places encourage collective ownership of the city, restore and reinforce neighbourhood relationships among different milieus of people that otherwise would rarely get in contact with each other, and are themselves concrete and physical results of citizens’ engagement. Because of their “public” character, they constantly invite new people simply walking by to join and engage themselves. Public spaces are currently one of the strongest forms for people to participate in the *res publica* and express their needs.

However, the shift towards a more collective use and ownership of these spaces meets important challenges. Even a simple attempt at matching perspectives – e.g. lack of resources from the local government’s side and willingness to contribute to the city from the citizens’ side – is not so simple as it might seem. There is an incredible variety of other actors in between the dichotomy municipality-citizens, who are also playing an important role in the game. Private investors, for example, who own spaces and whose goals are of course profit-

oriented. Planning institutes, sometimes functioning as bridge between the requests of the city government and its users, but who don’t have the power to finally guarantee the implementation of what they planned, if not with the consensus of the municipality. Organizations from the civil society, which often bring forward very socially innovative ideas, but don’t have the necessary resources to manage to provide a large impact with their action. Universities, with an incredible amount of in depth research about the topic, but with a strong difficulty in making this knowledge transferable to and useful for non-academic sectors.

Each actor intrinsically always holds a “but”. None of them can act alone in the public spaces. Local governments need to closely assess the needs of the daily users of a specific site, in order to plan and develop it. Citizens’ initiatives, on the other side, need to deal with the bureaucratic, legal and economic barriers that are connected to it. Private actors often encounter big protests while enacting plans that go against the interest of local inhabitants, which usually slow down or even stop the building activities. And so on. The good news is: all these actors, embracing the whole spectrum, have irreplaceable knowledge, resources and experience that, if matched with the ones of the others, is fundamental in order to contribute to reshape and give new life to “frozen” spaces in a sustainable way. This is the core of the diverse society we are living in: if you exclude someone from the decision-making process, probably the undertaken solution won’t be sustainable enough to stay alive. We are at a point in which embedded collaboration and dialogue among different actors is strongly needed, in order to face and work with this diversity. In the case of public spaces management, a lot of knowledge and resources is already there. There is no need to invent new methods or strategies to work with them, but instead to identify synergies among the different actors and create a space for such a diversity of actors to meet each other, swap ideas and start collaborating. How to pull together the knowledge, the approaches and strategies that already exist in the field of planning urban spaces with an user-oriented perspective?

■ LOCAL SQUARES – A learning approach and a strategy bringing together synergies and knowledge on public spaces

“LOCAL SQUARES - training and connecting participation experts in Europe” is a two-years partnership that brought together seven organizations working in the field of urban planning in order to tackle together this challenge and to nurture this vision. This EU-funded learning partnership (Leonardo da Vinci Programme) has been initiated in 2012 by Interactive Workshop of Europe GbR, a Berlin-based organization focusing on facilitation of participatory processes, urban development and interculturality. It brings together seven organiza-





tions from five different countries (Spain, Germany, Netherlands, Belgium, Austria), working together and exchanging on strategies to involve a greater diversity of people and communities in the management of public spaces.

Among the expected results, LOCAL SQUARES aims at benefiting from its focused visits in the European cities involved in the project (Berlin, Madrid, Vienna, Amsterdam, Brussels and Twello) in order to map and offer a panorama of participation processes in public spaces in different national contexts by highlighting common patterns and identifying specific ways of coping with the national structures; it aims at keeping track of how the constantly evolving concept of public space serves the idea of fostering relationships and encouraging collective ownership inside the city. Moreover, the partnership wants to explore the potentialities of this multi-stakeholder collaboration and document its learning process.

■ Learning from Madrid – Emerging forms of living collectively the city

This paper aims at reflecting on the LOCAL SQUARES experience that took place in Madrid in February 2013, which had the purpose of getting to know local initiatives active in the field of reactivation of abandoned spaces, learning about their process of appropriation, regeneration and maintenance of these spaces and getting to know some of the local partners' methods of work. The event was hosted by the partner *basurama*, a collective of architects fostering the reuse of trash for the regeneration of public spaces, together with *Esta es una Plaza*, an initiative of citizens started four years ago, which converted an abandoned space of the district of Lavapiés into a vibrant community space for the local people.

During this meeting, LOCAL SQUARES visited in particular three different realities of the district of Lavapiés, initiated by a group of citizens from the neighbourhood in the case of the urban garden and community space of *Esta es una Plaza*, by architects' collective *basurama* in the *Campo de la Cebada*, and by the recent citizens' movement 15M in the *Solar de Lavapiés*. From abandoned lots, full of rubbish and ruins, these places have been transformed into spaces made by and for the community.

These three examples have some underlying common patterns, namely: they have been all abandoned spaces, they have been "conquered" and beautified and, finally, they all are separated from the street by a wall. These factors will be the framework for the present analysis.

Until recently, *Campo de la Cebada*, *Esta es una Plaza* and *Solar de Lavapiés* were all abandoned spaces, belonging to a municipality without financial means to invest in these areas. They represent visible signs of a European crisis, which is strongly impacting on the image of the city. Lack of financial means shows how European cities need to open up to new forms of development, in which other resources than money need to be mobilized and used in the field of urban planning. For example, in *Campo de la Cebada*, a former swimming pool close to one of the liveliest covered markets of the district of Lavapiés, the architects' collective *basurama* decided to make a different use out of an offer of the municipality. In 2007 the local government made a call for projects to regenerate the area of the market and to build a new cultural and sport centre. However, the upcoming financial crisis blocked the building activities, with the result of leaving a big physical hole in this central district of the city, now without any public swimming pool.

In 2010 the municipality decided to give life to that specific site for one night, during the White Night of Madrid. *basurama* took this occasion as a possibility to initiate something that should have lasted not for only one night, but gave the input to the local community by showing how it could have been possible to bring to life again and transform that space into a multi-functional space. The collective, by means of reused material, transformed Campo de la Cebada in a tropical highland, with ad-hoc spaces for open-air cinema, music events, workshops for children and adults. The first hope was that this could last “some weeks”. However, something unexpected happened: neighbours got activated by that sparkling light in their environment and mobilized themselves in order to convince the municipality to assign them the management of the *solar* and to bring further what *basurama* initiated. Nowadays Campo de la Cebada is a self-organized space and one of the most well known examples of community spaces in Madrid, populated by different groups of diverse social milieus.

This story leads to a second common factor among *Esta es una Plaza*, Campo de la Cebada and Solar de Lavapiés, namely that the appropriation process has happened through the logic of “beautify the space first, and then ask for it”, in which citizens engaged in revitalizing and regenerating these spaces through flash mob activities, while then showing the results to the local government and asking for the right to use them. *Esta es una Plaza*, for instance, was born through the initiative of cultural centre La Casa Encendida, which organized in December 2008 a one-week workshop with students inside this abandoned space. The initiative obtained a big success within the neighbourhood, which had seen an enormous wide abandoned space suddenly transformed into something completely different. The trucks, engaged by the municipality to destroy what had just been created, generated a strong resentment within the local population, which activated itself and after long negotiations obtained its use till 2015. In this case, the space got activated thanks to this beautifying action, which made the local population aware of new possible ways of making use of this abandoned space and, after a while, convinced the municipality to renounce to its building activities in the area and to assign the maintenance to a group of citizens, who are currently running urban gardening activities, bicycles’ maintenance workshops, theatre, music events, popular kitchen and, more in general, are cultivating a space for encounter inside the district of Lavapiés.

Final but not least, a third common aspect among these three spaces is a wall that surrounds these oases and separates them from the city. Each of these spaces has a door, which is locked every evening by some of the core group members. Even in the Solar de Lavapiés, which started last year

by the citizens’ movement of 15M who occupied the squares of the capital several times in the past years, there is always someone who takes care of locking the door while leaving the space, though its activities are at a very initial stage. The maintenance of these walls responds to the several needs coming from different actors of the city. The need and willingness to guarantee quietness for the neighbours living in the surrounding of the place in the night hours. The need to maintain the character of security of the space and hinder the possibility of becoming a hidden and protected space for drug dealing activities. Till now, none of these three above-mentioned spaces has seriously considered so far the option of tearing their walls down. The walls stay on and protect the commitment and the care people are putting in this collective action. The wall is somehow also the first small obstacle and, at the same time, the first trigger that each visitor coming in for the first time needs to overcome by himself, in order to access to these oasis. Somehow the wall is also there to remind people that spaces are asking for care and that a personal relationship with the space is needed, in order to keep it alive and develop it further.

#### ■ New dimensions in the city space – Challenges and questions

Not 100% public, not private anymore, these community spaces suggest a new dimension for the relationship between citizens and their own city, in which collective care, personal commitment, protection and relationship are at the core of their existence. Starting as illegally occupied places, these spaces have been slowly shifting into a grey zone between what is legal and what is illegal, what is public and what is private. They are becoming places to restore the need of neighbourhood relationships against the anonymity of public spaces in Madrid, nowadays less and less citizen-oriented and more and more consumer-oriented. Slowly some of those community spaces are also assuming a character of mutual support projects, in which resources, personal connections and knowledge of each citizen are shared and made available for the others. These spaces also guarantee social security in the neighbourhood: a community that is well connected within itself and can partly rely on its own means is like a collective eye watching out and caring for the collective space, something that the police alone cannot guarantee. In this exact moment, the line between illegality and legality becomes blurred. Is it illegal to enter and occupy an abandoned space, with the aim of creating a space that has finally the goal of contributing to the collective wellbeing? What role can local authorities play in this situation, by trying to support this community engagement, without risking to lose their role of law and order guarantors and create snowball effects? And, finally, what is the core potential of these spaces for a better life

quality in the city and bringing back the citizen at the centre of democratic structures?

■ **Conclusions – Community-driven spaces as potential for the dialogue between citizens and municipalities**

Esta es una Plaza, Campo de la Cebada and Solar de Lavapiés show ways how to collectively live the city. These spaces in Madrid give room to the collective creative brain of the city, provide space to put in practice citizens' needs and suggest themselves as learning fields of experimentation for the collective living together. Still, in order to be able to learn out of these examples and possibly even enable replication in other contexts, it's important to better understand the process and the dynamics that brought these powerful places into life.

Some important patterns emerged during the reflection phase at the end of the LOCAL SQUARES' visit in Madrid. One aspect is that the powerfulness of these spaces is extremely linked to some elements of the process that brought them (back) to life. First, their initial status of being abandoned and in the hands of a penniless local authority, unable at that time to offer an alternative without involving big financial resources. The second element is the dynamic of appropriation by the hands of citizens and the negotiation with the municipality about the use of the space: first taking action and beautifying the place, and then showing the alternative solution and its results to the counterpart, as a starting part of the negotiation. Final and third element, these oases still need a protection, a wall separating them from the rest of the city, in order to stay alive and continue to evolve.

All these three factors contributed to turn these frozen spaces into colourful and powerful ones, in which one can assist to the development of a sense of citizenship that goes beyond voting or protesting on the street. Citizens are slowly starting to collectively take care of pieces of cities and showing their ideas of how to administrate what is common. However, these pieces of city are still in a precarious stage, in which the administration is still in the position of deciding whether they have the right to exist or not and whose action so far has consisted of giving to the communities a time-limited permit of use of the place. This insecurity is due to the blurred boundaries that shape spaces such as Esta es una Plaza, Campo de la Cebada and Solar de Lavapiés and to the intrinsic difficulty of defining them as public or private zones, as legal or illegal actions.

For this reason, in order to shift the dialogue between citizens and municipality to the next level of collaboration, it is necessary to create space and time to reflect about the nature of these community spaces and their evolution. There is the need to update the terms we use when talking about them. We are in need of terms that overcome dichotomies that don't correspond anymore to the daily

life reality.

Here we are in front of what one could call "semi-public spaces", "grey zones" or, also, "community driven spaces". This "semi-" aspect is important, since it puts into evidence the fact that access to this space is limited. It belongs to and is taken care of by an engaged group of people. Not anymore in the hands of the government, not in the hands of any citizen of Madrid, but in the ones of those citizens feeling ownership towards that space and taking responsibility for its maintenance and development. Moreover, these semi-public spaces constitute a room for re-thinking together the either/or conditions of city legislations and bureaucracy, sometimes absurdly strict and with little connection with daily life reality.

LOCAL SQUARES sees in the described community-driven spaces important potentialities. They can become a support for municipalities to better connect and understand closely the needs of their citizens. They consist of living prototypes of new ways of living collectively the city. They are places that invite both government and citizens to break the dynamic of working against each other, in order to shift to the next level of collaboration, in which learning from each other and listening are two fundamental components of this dialogue. The travel of LOCAL SQUARES is going further. Next stop of the partnership will be Vienna, where the partnership will deepen the relationship between municipality and urban planners, hosted by the local planning institute PlanSinn GmbH. It is a firm belief of this project that just by deepening and experiencing the perspective of each actor involved in this field we can be able to define constructive approaches and strategies towards sustainable ways of living the city.

**GIULIA MOLINENGO**

**Interactive Workshop of Europe GbR, Berlin (Germany),  
info@workshop-of-europe.eu**

**LENA HUMMEL**

**Interactive Workshop of Europe GbR, Berlin (Germany),  
info@workshop-of-europe.eu**

LOCAL SQUARES ([www.localsquares.eu](http://www.localsquares.eu)) is a EU funded Partnership of 7 urban development organisations in

Europe. Overall Objective of this 2-years project is the training of urban planners that aims at identifying and experiencing participatory approaches in local urban contexts. The training focuses on strategies and approaches to involve a broader diversity of stakeholders in the management of public spaces.

Participating organisations are...

— Interactive Workshop of Europe GbR (DE), a cooperation of urban planners and facilitators working with participatory methods in local

- and international contexts.
- Local Intelligence (NL), a small enterprise leading a local innovation office in Twello to foster multi-stakeholder governance to develop urban spaces.
  - PlanSinn GmbH (AT), an urban planning office in Vienna, running participatory projects in urban and rural settings.
  - Basurama (ES), an organisation composed by architects engaged in upcycling waste, community building practices and creative use of urban spaces in Madrid.
  - Catholic University of Louvain (B), research team on participation in urban planning, composed by urban planners, architects, geographers and sociologists .
  - INCA Deutschland e.V. (DE), a platform of cultural and artistic activist working in disadvantaged districts in Berlin.
  - Stichting Elos Nederland (NL), designing and facilitating the interactive and participatory approach "Oasis Game" in Amsterdam and other cities.

#### MADRID PROJECTS:

basurama: [www.basurama.org](http://www.basurama.org)

Esta es una Plaza: <http://estaesunaplaza.blogspot.de>

Campo de la Cebada: <http://elcampodecebada.org>

Solar de Lavapiés: <http://solarolivar48.wordpress.com>

## NON RISERVATO

### dal web alla piazza e ritorno

*Non riservato* è una piattaforma off/on line ideata dall'Associazione Culturale Ex-Voto di Milano in collaborazione con Art Kitchen, ASF-Italia, Giardini in transito, Barona Verde, Cinemaperto, Connecting Cultures, de.de.p, Focus, Giambellitaly, Icei, IRA-C, Microspazi, Milan Monkeys, Nil 28, Podisti da Marte, Tutamondo e Zup/Zuppa Urban Project, avviata grazie al contributo dell'Assessorato all'Area metropolitana, Decentramento e municipalità, Servizi civici del Comune di Milano. E' una rete di soggetti impegnati nella rigenerazione urbana e sociale del capoluogo lombardo, uniti dal comune denominatore dell'uso degli spazi pubblici come luogo di produzione della dimensione collettiva del vivere urbano. Lo spazio pubblico è inteso come cerniera tra la dimensione privata e quella pubblica, come bene comune del quale prendersi cura collettivamente, oggetto di progettazione partecipata, catalizzatore per la creazione di una e più comunità.



## ■ Primi passi

Nel 2012, un ciclo d'incontri dedicati alla narrazione di alcune buone pratiche in atto a Milano è stato organizzato dall'associazione *Ex-Voto* all'interno degli appuntamenti domenicali *Elita Sunday Park*, una "piazza" ricostruita all'interno del Teatro Franco Parenti di Milano, nella quale trovavano posto le autoproduzioni di designer, artisti e stilisti, band indipendenti e workshop dedicati a bambini e adulti. Lungo il filo rosso del vivere, creare e lavorare a Milano, gli incontri declinati attorno a temi specifici – "Dammi spazio: la riconquista degli spazi pubblici" – "Questa casa non è (solo) un albergo", "Bimbi fuori!"- hanno dato voce ad attori sociali, culturali, istituzioni pubbliche e private, posto nuovi interrogativi sulle modalità di fruizione della città da parte dei suoi abitanti e registrato azioni in corso per la ricostruzione di un tessuto sociale che sembrava smarrito.

Questa prima mappatura ha permesso di delineare un'immagine inedita della città, nella quale le coordinate tradizionali centro/periferia sono sostituite da altre più trasversali, caratterizzate da un crescente desiderio di partecipazione attiva e di riscoperta dei propri quartieri da parte di una (ri)nascente comunità. Insomma, l'isolamento e lo sgretolamento del tessuto sociale, conseguenti all'esaltazione dell'individuo a scapito della dimensione collettiva dettata dalle politiche neoliberiste, stanno dimostrando di essere processi non solo reversibili, ma di fatto ripetutamente contraddetti da pratiche che, sebbene ancora sparse, riguardano un numero sempre crescente di persone.

Lo spazio in cui si sta giocando questa partita determinante per delineare un possibile futuro alternativo ad una certa sfiducia esistenziale e al barricamento dietro le mura domestiche, è la "piazza". Piazza/ agorà, lo spazio né privato né pubblico, ma più esattamente privato e pubblico al tempo stesso, in cui possono nascere e prendere forma idee quali "bene pubblico", "società giusta", o "valori condivisi", di cui Zygmunt Bauman denuncia la scomparsa. Piazza come luogo fisico, intesa come spazio pubblico, luogo da ripulire della patina di luogo residuale iper/ipo - regolamentato, tra un esercizio commerciale e un parcheggio, e da restituire alla sua funzione originaria di luogo di incrocio e confronto di istanze diverse, di relazione tra individui. E piazza intesa anche come luogo virtuale. Altro fattore comune alle diverse esperienze incontrate, infatti, si è rivelato essere l'uso del web 2.0 come sostituto del tradizionale passaparola. Il web 2.0 è di fatto uno strumento che acquista tanto più valore nella rinascita di comunità, quante più sono le occasioni di incontro fisico e di partecipazione nel mondo reale che riesce a innescare.

Durante gli incontri e le interviste con le diverse realtà, sono emersi inoltre alcuni elementi di criticità comuni, quali: il campo d'intervento di tali organizzazioni che, in diversi casi, sopravvivono all'interno del proprio specifico quartiere; la difficoltà "produt-

tiva" di integrare le reciproche attività in progettualità condivise ed allargate; la dispersione di molte delle energie e delle risorse impiegate; l'impossibilità di proiettare la propria crescita sul medio-lungo termine e la conseguente prospettiva economica del proprio lavoro.

Sviluppando tutte queste considerazioni, l'associazione *Ex-Voto* ha iniziato a coinvolgere alcuni dei soggetti impegnati a riattivare gli spazi pubblici milanesi, nella progettazione condivisa della piattaforma *Non Riservato*.

Il nome stesso di *Non Riservato* introduce i valori e gli obiettivi del progetto, rintracciabili negli spazi che utilizza, nei prodotti culturali, nel sistema di policy. La scelta di favorire un coordinamento tra artisti, imprese e organizzazioni che operano nello spazio pubblico nasce dalla necessità di rianimare il concetto di piazza come luogo fisico, pubblico, di confronto, scontro e libera fruizione. Nello spazio pubblico la produzione creativa si confronta con pubblici diversi per formazione, età e posizionamento sociale. Questo comporta un ripensamento dei linguaggi e del processo del progetto culturale che dialoga con una complessità sociale e si delinea in rapporto alla partecipazione e alla co-proprietà del luogo in cui agisce.

*Non Riservato* intende ottimizzare le pratiche di produzione di servizi culturali, promuovere la razionalizzazione delle risorse economiche dei partner, la condivisione di competenze, valorizzare i ruoli professionali, incrementare skills sui temi della sostenibilità e la rigenerazione urbana e la capacità di progettazione urbanistico/sociale. Il progetto promuove la creazione di prodotti culturali destinati a target diversi per formazione e posizionamento sociale che contemplino la complessità della creazione artistica in uno luogo non usuale per la fruizione culturale, quale lo spazio pubblico. Il suo scopo è anche quello di incidere sui processi produttivi delle diverse organizzazioni e imprese, ottimizzando tempi, costi, efficacia e visibilità delle loro azioni negli spazi pubblici. Infine, il network nasce per generare nuove collaborazioni fra i soggetti che aderiscono alla piattaforma attraverso percorsi di conoscenza e scoperta reciproca per incrementare il numero e la qualità delle azioni proposte.

La partenza del progetto è stata resa possibile dalla disponibilità, dall'entusiasmo e dalla professionalità



dei 17 soggetti che, insieme ad *Ex-Voto*, hanno di fatto fondato il network: associazioni, liberi professionisti, collettivi - che nelle loro azioni utilizzano arte, architettura, gioco, giardinaggio, design, cucina, spettacolo, sport. L'idea del network e la creazione di una piattaforma come modalità operativa sono il frutto di una comune visione della società, del lavoro e dell'economia, secondo i principi della cooperazione, della sharing-culture, dell'accesso open source alle informazioni e ai progetti, della relazione e dello stare insieme. Solo attraverso queste modalità, *Non Riservato* riuscirà a mettere a sistema un importante patrimonio umano, culturale e artistico di organizzazioni creative, collaborando con le Istituzioni più attente e promotrici di un rinnovamento delle policy in materia di creatività e socialità. La piattaforma è stata concepita come un sistema di lobby aperta dove tutte le organizzazioni che operano negli spazi pubblici con modalità creative hanno diritto di accesso, in rispetto dei principi di uguaglianza, democrazia e partecipazione. La fase di start-up, ovvero prima mappatura, elaborazione delle linee guida e realizzazione della piattaforma web è stata realizzata grazie al contributo dell'Assessorato all'Area metropolitana, Decentramento e municipalità, Servizi civici del Comune di Milano, e si è conclusa con la messa online nel maggio 2013 del sito\*\* e l'avvio di prime collaborazioni tra i partner: il progetto *Garten*, promosso dall'associazione *Artkitchen*, in cui si evince la collaborazione con *de.de.p* e *Giardini in Transit*; all'interno del progetto *POLIFONIA*, promosso da *Podisti da Marte* sono subentrati nella collaborazione i gruppi *Barona Verde* e *Milan Monkeys*. Il progetto procede ora per step progressivi. Una successiva mappatura delle realtà attive sul territorio ha permesso di individuare ad oggi altre 45 realtà affini, potenziali partner del network. Un'ulteriore indagine riguarderà più da vicino le ricadute sociali delle azioni realizzate, mentre studi saranno promossi all'interno delle organizzazioni stesse per valutarne il funzionamento, ricercando criticità da sciogliere o buone pratiche da condividere.

■ **Non Riservato 2.0.** Una città in movimento, dal centro alla periferia.

*Non Riservato* si compone di una sezione on line e di una off line. La piattaforma web ha il compito di valorizzare i servizi/prodotti dei suoi partner e creare uno strumento di programmazione delle proprie attività, risolvendo problemi di sovrapposizione di programma e generando un *humus* favorevole alla creazione di nuove partnership sulla base dei periodi, delle attività e dei luoghi in cui si andrà ad operare. La versione web si rivolge a chi Milano la vive, per un giorno, per un mese o per tutta la vita, alla Pubblica Amministrazione, alle imprese, alle scuole. A tutti quelli che della città non si accontentano più di essere solo i consumatori, ma vogliono esserne i creatori. A tutti quelli che hanno voglia di percorrerla, di corsa, saltando o pedalando, ridise-

gnarla, raccontarla, ricucirla, mapparla, coltivarla, trasformarla. A tutti quelli che hanno voglia di uscire di casa, far parte di una comunità, portare i propri figli al parco e imparare con loro cose nuove. O semplicemente stare seduti su una panchina, parlando col vicino.

Milano è attualmente divisa amministrativamente in nove Zone (è in corso una riprogettazione delle Circoscrizioni in funzione della futura *Città Metropolitana*). A uno sguardo superficiale, Milano sembrerebbe esaurirsi nella Zona 1, ovvero nello storico cuore circoscritto nella cerchia dei Bastioni, con le guglie del Duomo, il castello, il Teatro alla Scala e il Piccolo Teatro, il Museo di Brera, passando da Piazza Affari, dalle sedi monumentali delle banche, senza dimenticare le vie della moda e del design o l'ormai istituzionalizzato aperitivo in Brera o Porta Ticinese. A ben guardare, però, si tratta di un tipo di fruizione prevalentemente diurna e temporanea, comunque di passaggio.

Ben altro emerge nelle altre otto Zone della città, che si dispongono radialmente a partire dalle estremità del centro, fino alle periferie, ospitando un numero di abitanti pari a 100/180.000 persone ciascuna. Lo sviluppo secondo una traiettoria centro/periferia determina una grande diversità all'interno delle Zone stesse, tra le parti più vicine al centro e quelle più periferiche, quelle interessate da recenti riqualificazioni architettoniche e quelle ancora prive di infrastrutture adeguate, quelle di prevalente immigrazione e i neonati distretti creativi, i quartieri delle famiglie e quella dei giovani professionisti. Zone tutt'altro che definite, bensì fluide e per questo più adatte alla formulazione di nuovi modelli di convivenza. Proprio in questi luoghi tradizionalmente considerati marginali rispetto alla creazione di modelli sociali e culturali, in meno di dieci anni si sono variamente sviluppati progetti e nuove organizzazioni creative che hanno individuato propri ambiti di azione in piena autonomia dalle policy delle Istituzioni cittadine, esplorando nuovi modelli organizzativi e di produzione connessi allo sharing, alla partecipazione del basso, alla sostenibilità ambientale e sociale, al riuso.

*Non Riservato* raccoglie sulle sue pagine web i profili dei singoli aderenti al progetto e promuove gli eventi organizzati negli spazi pubblici, suddivisi per Zone o per area di interesse. Un'interfaccia di facile consultazione offre alla città nuove chiavi di lettura dei suoi spazi, soprattutto quelli decentrati. Lo scopo è invogliare le persone ad essere parte attiva, ad attraversare le diverse Zone con uno sguardo più aperto, costruttivo e curioso, facilitare la frequentazione degli spazi pubblici, favorire la proiezione della varietà sociale in tali spazi, generare un indotto, se pur minimo, per le attività commerciali di zona (grazie anche alla maggior frequentazione di parchi, piazze etc.). E, attraverso il blog, restituire alla collettività la narrazione di un'altra Milano. Nel suo sviluppo ottimale, inoltre, la piattaforma web dovrà costituire per gli stessi aderenti al proget-



to uno strumento d'informazione, di aggiornamento e di promozione coordinata delle proprie attività, ovvero di e-collaboration.

■ **Off line:** dal web alla piazza e ritorno.

La dimensione fisica dello spazio è il luogo di azione principale dei partner di *Non Riservato*, senza il quale non avrebbe avuto alcun senso sviluppare lo spazio virtuale. E' la città, con i suoi abitanti e i suoi luoghi al centro del discorso. Questa preferenza si è manifestata da subito nelle modalità stesse in cui il progetto ha preso forma, a partire dagli incontri pubblici, proseguendo con riunioni a cadenza regolare, passando per un vero e proprio *Non Riservato Tour*: percorso nei quartieri di riferimento dei diversi soggetti, occasione di scoperta di Zone altrimenti poco conosciute e approfondimento dei differenti contesti sociali e ambientali nei quali si opera. Le immagini e le impressioni del tour hanno contribuito alla definizione di un primo "giornale di viaggio" sul web. Seguendo questo doppio binario reale/virtuale sono previsti nel progetto: uno spazio di co-working nel quale lavorare fianco a fianco, organizzare presentazioni, ospitare workshop, e un laboratorio di produzione e co-produzione permanente, laboratorio di rete, basato su un incontro continuo tra i partner per favorire collaborazioni e co-produzioni tra imprese, organizzazioni e cittadini sul territorio milanese. E' prevista la realizzazione di prodotti/servizi da immettere sul mercato, che abbiano lo scopo di agire sulla qualità della vita dei cittadini, che possano incidere sulla vita economica dei partner, che favoriscano la creazione di un sistema culturale urbano. Infine, è in programma la realizzazione di un Festival metropolitano, che attraverso fasi prototipali arrivi a creare economie, mediante la vendita di servizi di progettazione e realizzazione di attività transdisciplinari ed il ricorso a forme di sponsorizzazione e crowdfunding, favorite dall'implementazione dei contatti e dei contenuti.

■ **Lo spazio pubblico è un gioco di comunità**

Le riflessioni contemporanee sulle città metropolitane sono tese a restituire valore allo spazio pubblico definito come luogo di socialità, di riconoscimento

dei valori della comunità, ove si esercita il diritto all'uso democratico del territorio. Lo spazio pubblico, oltre la sua dimensione urbana e fisica, è simbolicamente la cerniera tra il cittadino e la collettività, dove si autorappresentano le comunità metropolitane. Riflettere sull'uso degli spazi pubblici significa osservare la composizione sociale di un agglomerato cittadino, le sue espressioni culturali e l'offerta che tale territorio è capace di generare o che vorrebbe esprimere. Agire nello spazio pubblico è spesso una sfida. Si è in balia degli eventi atmosferici, si agisce in un luogo che non è un contenitore già predisposto al consumo culturale con esplicite indicazioni di target. E' uno spazio ideale che concretamente riunisce un pubblico eterogeneo per formazione e posizionamento sociale e richiede una progettazione artistica e culturale incisiva capace di integrare livelli logistici, culturali, artistici e sociali. Coesione e innovazione sociale, al tempo stesso tema e finalità di questo agire, vengono favorite dalla partecipazione attiva delle persone alle azioni promosse, azioni che a loro volta acquistano di senso in maniera direttamente proporzionale alla qualità delle relazioni che sono in grado di attivare. Di primaria importanza per la riuscita di *Non Riservato* è, perciò, facilitare la penetrabilità e l'efficacia delle azioni promosse nel tessuto cittadino; elaborare strumenti di ascolto e confronto con i diversi stakeholders quali comitati di zona e cittadini, gruppi organizzati; creare un gruppo di forza che sostenga i principi della progettazione partecipata e della creatività stimolando la riappropriazione e condivisione degli spazi pubblici ed il dibattito sulla città e le relative policy

Alcuni dei partner di *Non Riservato* riescono a ricreare attorno ad azioni apparentemente semplici, quell'idea di comunità locale che i quartieri tendono a perdere, altri puntano a creare aggregazione intorno a interessi comuni o intrattenimento. Per fare degli esempi, realtà come *de.de.p.*, o *Zup* che basano la loro attività prevalentemente nel quartiere di Dergano (Zona 9) oppure *Nil 28* di base al Tertuliano (Zona 4) o ancora *Art Kitchen*, *Giambellitaly*, *Barona Verde* e (di base prevalentemente in Zona 6), *Giardini in Transito* a ridosso di Paolo Sarpi e

*Tutamondo* (Zona 1-2) parlano attraverso i linguaggi del gioco, dell'arte, del cibo, del design e del gardening ad un pubblico trasversale residente nel quartiere. Dall'altro lato, abbiamo progetti come *ASF (Architetti Senza Frontiere) – Italia, Cinemaperto Connecting Cultures, Critical City, Ex-Voto, Icei, IRA-C, Podisti da Marte, Microspazi-Mi, Milan Monkeys*, che creano aggregazione all'interno di spazi pubblici diffusi nella città attraverso la interessi come l'arte, l'architettura, il gioco, il giardinaggio, il cibo, gli sport urbani, le proiezioni inedite, la ricerca, la sostenibilità e la coesione sociale. E' bene sottolineare, però, che tutti i partner il più delle volte, scivolano da una modalità all'altra e che i confini tra le diverse discipline sono estremamente fluidi.

In ogni caso, la creatività emerge come uno dei punti focali del dibattito. Una creatività intesa non esclusivamente come produzione culturale e artistica, ma nella connotazione di creazione di nuovi modelli artistici e produttivi, di adattamento tra il prodotto/servizio generato ed il contesto economico e sociale circostante, capacità di dialogare con una sempre più eterogenea e interconnessa composizione sociale.

Oggi il Comune di Milano, in riferimento al diffondersi di tali progettualità, si sta proponendo quale attivatore di processi di co-progettazione dagli spazi verdi a quelli urbani. Pensiamo ad esempio all'esperienza dei giardini condivisi riconosciuti grazie ad un regolamento definito in collaborazione con il network delle *Libere Rape Metropolitane*, al progetto del *Centro Civico e Cavalcavia Bussole*, il progetto *Temporioso* che propone il riuso degli edifici in abbandono, al nuovo regolamento sugli artisti di strada elaborato in collaborazione con gli stessi artisti e allo stesso contributo concesso a sostegno della creazione di *Non Riservato*.

Un momento di incertezza e di disillusione nelle possibilità infinite di un modello economico, politico e sociale fino ad ora dominante, può essere interpretato come occasione di ripensamento di quelle stesse regole e di formulazione di nuove modalità più rispettose del bene collettivo, nelle quali le relazioni tra individui possano ritrovare la centralità perduta. In questo senso le organizzazioni creative, le imprese sociali, le associazioni sportive, i comitati cittadini potrebbero davvero fare la differenza, stimolando un riavvicinamento delle persone alla gestione diretta degli spazi comuni, alla loro presa in cura. Con questo non si intende sottrarre le Istituzioni alle loro responsabilità, ma trovare possibili vie di collaborazione e di responsabilità condivise tra pubblico e privato, riconoscendo, però, alle diverse professionalità impegnate in questo senso il giusto valore sociale ed economico.

#### ■ Bibliografia:

- Z. Bauman (2000) *“La solitudine del cittadino globale”*, Feltrinelli, Milano  
AAVV (2012) *“Del cooperare. Manifesto per una nuova economia”*, Vita in collaborazione con Feltrinelli, Milano  
E.Cicalò (2009) *“Spazi pubblici. Progettare la dimensione pubblica della città contemporanea”*  
Franco Angeli, Milano  
C.Landry (2009) *Citymaking l'arte di fare la città*, Codice Edizioni, Torino  
R.Florida (2003) *L'Ascesa della nuova classe creativa*, Mondadori, Milano

**NICOLA CIANCIO**

Associazione Culturale Ex-Voto Milano, [info@ex-voto.org](mailto:info@ex-voto.org)

**GIOVANNA CRISAFULLI**

[www.nonriservato.net](http://www.nonriservato.net)



## Riformulazione urbana attraverso nuovi spazi di co-working

Dal 2012 il gruppo di ricerca Urban Habitat dell'Università Francisco de Vitoria di Madrid, porta avanti il progetto di ricerca Urban Replay, coordinato dall'autore. L'esperienza si sviluppa all'interno del quartiere madrileni di Chamberí, dove esiste un accumulo di locali commerciali in affitto o in vendita. Oltre alla crisi dei consumi, anche gli alti prezzi richiesti generano un nuovo paesaggio di abbandono e di decadenza urbana. Il progetto si propone di riattivare lo spazio pubblico commerciale promuovendo nuovi luoghi di lavoro per imprenditori in co-working, attraverso la stipula di un contratto speciale su cui si sta trattando con il Comune di Madrid. L'accordo permetterebbe di cancellare il pagamento dell'affitto per il periodo di prova nel negozio, in cambio della ristrutturazione nel locale fatta dagli imprenditori. Con questa proposta tutti guadagnano: il proprietario riesce ad affittare il locale, gli imprenditori possono iniziare la loro attività con un inferiore carico finanziario, i cittadini possono cercare di associarsi in co-working per ridurre i costi, e gli abitanti del quartiere ritrovano la strada come uno spazio pubblico relazionale di base per la vita in comunità.

### ■ La situazione

In Spagna, le riforme dovute alla recessione economica hanno generato una crisi sociale che ha portato i cittadini a domandare nuovi modelli di governance urbana che permettano di avere un maggiore controllo delle politiche e delle decisioni urbane. Lo spazio pubblico diventa il principale luogo d'innovazione sociale nel quale esprimere i desideri di una vera democrazia partecipativa, ma anche il territorio di sperimentazione di nuove pratiche urbane che ridefiniscano i rapporti sociali e culturali.

La città postindustriale ha cancellato i limiti fra gli spazi fino a configurare un territorio ibrido dove coincidono forze antagoniste di globalizzazione e localizzazione, centripete e centrifughe, dinamiche e statiche... L'agglomerazione urbana stimolata dal capitalismo accumula ricchezza e conoscenze intorno ai grandi nuclei urbani, la cui freddezza disumanizzata contrasta con la crescita della popolazione urbana.

Il ritorno alle radici porta verso una maggiore importanza della partecipazione cittadina nelle decisioni urbane, perché la città ormai non può essere capita unicamente dalla prospettiva di coloro che la disegnano: gli architetti e gli urbanisti. Bisogna incorporare visioni politiche e sociali nella costruzione d'immagini creative e aperte della città, affinché questa diventi un vero spazio comune, dinamico e in progresso.

L'attuale crisi finanziaria causa un'interminabile serie di ristrutturazioni che coinvolgono a tutti gli elementi del welfare state e riconfigurano le necessità della popolazione. Non è più possibile per l'amministrazione pubblica contare sull'edilizia come fattore di sviluppo e neanche investire in nuove infrastrutture per adattarsi alle nuove e drammatiche condizioni sociali e di lavoro. È arrivato il momento di riprogrammare le città con minimi interventi innovativi che permettano politiche urbane orientate alla lotta contro l'esclusione sociale verso cui le continue riforme strutturali spingono ogni giorno tante persone. Sarebbe possibile rigenerare il discorso urbano dall'ottica dei cittadini e delle loro necessità, con soluzioni che beneficino della tecnologia della comunicazione e della cittadinanza attiva, per raggiungere la dimensione spaziale del sociale.

Il gruppo di ricerca Urban Habitat (UH) dell'Università Francisco de Vitoria di Madrid, si costituisce nel 2012 come un osservatorio interdisciplinare sulla città contemporanea, con l'obiettivo di proporre pratiche alternative che permettano la riformulazione urbana nel contesto delle ristrutturazioni generate dalla crisi finanziaria. UH nasce con la volontà di diventare un think tank sulla città di Madrid, per coniugare le pratiche di ricerca con le visioni dei cittadini e delle istituzioni. Il gruppo, coordinato dall'autore, architetto Daniel Esguevillas, è formato inoltre dal politologo José Luis Parada, dal sociologo Andrés Walliser, e dagli architetti Joaquín Mosquera ed Elena Farini.

## ■ Il luogo

La graduale trasformazione del sistema produttivo spagnolo in un'economia di servizi, ha fatto diventare l'area metropolitana di Madrid un tessuto ibrido dove non è più possibile applicare le teorie della città industriale. Chamberí, una griglia urbana ortogonale progettata a fine Ottocento e situata a nord del centro, è stato il luogo scelto per proporre un uso innovativo dei locali commerciali in affitto o in vendita.

Chamberí potrebbe considerarsi un classico distretto madrilenno, nato come estensione della città storica nel 1860 e situato fra questa e i distretti periferici. Con una superficie di 465'62 ettari e dimensioni in pratica quadrate, è diviso in sei quartieri. Fra loro Arapiles, situato nella zona centro-sud del distretto, potrebbe considerarsi il sito in cui la struttura commerciale tradizionale risulta più distrutta, anche a causa della presenza di attività tipo grandi magazzini. La densità media di Arapiles si avvicina ai 700 abitanti per ettaro, in un tessuto residenziale costituito da 33 isolati con tipologie a blocco chiuso di 6-7 piani.

Arapiles si riempie lentamente durante quasi un secolo, anche grazie alla consistente riserva di terreno edificabile che condiziona l'interesse dei promotori immobiliari, sviluppandosi anche lungo gli assi dove il prezzo dei fondi era molto vantaggioso. L'edificazione inizia nel 1874 e finisce circa nel 1963, rimanendo da allora praticamente immutata. Nell'ultimo mezzo secolo, appena il 15% degli isolati ha vissuto operazioni di trasformazione edilizia. Geograficamente, Arapiles è circondato da importanti vie della capitale: Cea Bermúdez a Nord, Bravo Murillo a Est e Alberto Aguilera a Sud; ad Ovest via Blasco de Garay, una di tante nella griglia, lo divide dal quartiere gemello di Gaztambide. Sono presenti quattordici edifici scolastici, due centri culturali e cinque strutture sanitarie. Non ci sono appena spazi liberi né attrezzature sportive, e rimane difficile trovare parcheggio in una griglia stradale pensata per le macchine ed attraversata da tre linee di autobus.

Il quartiere perde gradualmente abitanti e si caratterizza per l'invecchiamento della popolazione e la sottoutilizzazione di case e negozi. Questa riduzione delle attività economiche è provocata dagli alti prezzi edilizi, che negli anni del boom hanno favorito la dispersione delle famiglie verso ville con giardino nei distretti suburbani. Con l'arrivo della crisi economica, i piccoli locali commerciali della "città vicina" non trovano ormai il modo di avere successo. L'alta rotazione commerciale non basta per rendere redditizie le attività di quartiere, da ristoranti a parrucchieri o negozi gourmet. Di conseguenza, tanti locali restano inutilizzati per anni, anche perché i prezzi richiesti non sono calati per adattarsi alle nuove esigenze del mercato. Così le strade di Arapiles, con più pedoni che macchine, hanno perso gran parte della vitalità che le attività tradizionali portavano nel loro spazio pubblico.

## ■ I protagonisti

Il progetto di ricerca Urban Replay intende, da una parte, lottare contro l'abbandono commerciale di Arapiles e dall'altra, promuovere la creazione di attività di co-working, per ridurre l'insopportabile tasso di disoccupazione esistente.

Sono stati analizzati circa cento negozi chiusi, dove si è tentato di prendere contatto con il proprietario per conoscere i particolari della situazione e il prezzo di affitto richiesto. Benché durante la creazione di un campione telefonico si sia chiaramente dichiarato l'appartenenza ad un gruppo di ricerca universitario, soltanto il 15% dei proprietari ha accettato di indicare il prezzo richiesto, probabilmente il fatto più caratteristico per spiegare la situazione di abbandono di tanti locali. La metà dei prezzi rilevati si trova appena al di sotto dei mille euro, il valore più ripetuto è quello di 700 euro per una superficie di cinquanta m<sup>2</sup>. Oltre quest'area, i prezzi salgono considerabilmente: da 1.500 euro per cento m<sup>2</sup> a 5.000 euro per quattrocento m<sup>2</sup>. Quasi la metà dei locali ha una superficie di circa cinquanta m<sup>2</sup> e un altro 40% ha un'area tra cinquanta e cento m<sup>2</sup>, mentre soltanto un 5% dei locali ha più di duecento metri, dunque sono dei locali piccoli pensati per negozi alimentari o similari. Anzi la relazione di usi anteriori dei locali è assai vasta: banche, negozi di ricambi, per bambini, gioiellerie, macellerie, frutterie, call centers, negozi di dischi, abbigliamento, parrucchieri, panifici, fotocopisterie, ristoranti e bar.

In generale, i locali sono in buon grado di conservazione e soltanto un terzo avrebbe bisogno di grandi riforme strutturali per riaprire. Riguardando le loro caratteristiche, sono stati classificati secondo l'interesse potenziale per il progetto Urban Replay in cinque gruppi a numerazione crescente secondo la loro importanza: circa il 40% si trova nel terzo gruppo, mentre che altro 40% sta sotto questa classifica e soltanto il 20% sono ottimi per il progetto. In particolare, abbiamo trovato un'interessante combinazione di opportunità nella piccola Via Escosura, che abbiamo analizzato fotograficamente.

Abbiamo ripetuto l'analisi su i nostri cento locali ad un anno dal precedente rilevamento, lo scorso mese di aprile, e soltanto cinque locali sono stati affittati, dei quali un paio nella zona di Via Escosura. I locali fortunati si trovavano nel nostro gruppo tre e avevano un buon grado di conservazione, una superficie compresa tra i cinquanta e i cento m<sup>2</sup>, e un prezzo tra 1.000 e 1.500 euro. È interessante far notare che si localizzano tutti lungo le poche strade che percorrono gli autobus all'interno del quartiere. Un 95% dei locali analizzati resta ancora un anno in più senza uso nessuno.

Nello stesso tempo, la situazione economica spagnola è peggiorata e il tasso di disoccupazione è salito oltre il 25% della popolazione e il 50% dei giovani. Nella capitale il tasso non arriva al 20% degli abitanti, nonostante ciò resta comunque un



fatto drammatico. La maggior parte delle persone disoccupate non trova più lavoro, allora in tanti utilizzano il loro sussidio, per altro minacciato dai tagli, per tentare di aprire un'attività, ma gli alti prezzi d'affitto e costi di stabilizzazione rendono ogni volta più difficile riuscire in un paese senza credito per la crisi finanziaria. Inoltre, quelli che provano un'attività tradizionale normalmente falliscono perché i consumi sono in calo continuo da due anni.

Una possibile soluzione si trova nel co-working, perché i costi sono condivisi fra i partner. Questo tipo di lavoro per imprenditori minimizza i rischi e apre a un altro tipo di esperienze che, secondo noi, sono indispensabili per la crescita urbana: tutte quelle collegate con le persone. Dal crowdfunding al crowd-sourcing, nuovi tipi di rapporti per progetti collaborativi e aperti rendono possibile guardare al lavoro come un'esperienza d'ispirazione per migliorare il quartiere, oltre la classica at-



Potenziali nuovi spazi di co-working nel quartiere madrilenno di Chamberí. Fotografia: Joaquín Mosquera.

tività di servizio. Il co-working permette di ibridare negozi e spazi flessibili che si adattano meglio al mutabile paesaggio economico. I co-workers sono la popolazione necessaria, a nostro avviso, per ripensare negozi che non ce la fanno più da tanti anni, promuovendo nuove esperienze che potrebbero attirare altre persone e servizi in un quartiere centrale ma spento.

#### ■ The deal

Il progetto Urban Replay costituisce un laboratorio di riprogrammazione urbana con l'obiettivo di avviare strategie di riformulazione spaziale integrale attraverso la rigenerazione del tessuto ibrido della città postindustriale, l'analisi dei fattori di territorializzazione nelle politiche urbane e lo studio del rapporto tra la partecipazione dei cittadini e la trasformazione urbana. Il gruppo Urban Habitat cerca di coinvolgere nel processo il Comune di Madrid, sia attraverso il Consigliere del Distretto, sia tramite Madrid Emprende, un'agenzia municipale per l'imprenditoria, con cui si cerca un protocollo di collaborazione.

Il progetto prende le mosse dalla critica di una società con meccanismi di partecipazione limitati e dallo studio delle strutture della comunicazione in piena trasformazione. Le proposte urbane devono essere adeguate alle sfide sociali, oppure rischiano di amplificare i problemi attuali, come la crescita delle disparità, la degradazione degli spazi pubblici, la paralisi dei settori produttivi, la disaffezione democratica e la dissoluzione della dimensione sociale. Bisogna avviare proposte efficaci, realistiche, creative e interdisciplinari per promuovere un effettivo sviluppo dei canali urbani dove si svolge un dialogo tra i cittadini e i poteri pubblici, con l'obiettivo di potenziare la responsabilità pubblica dei cittadini e trasformare i centri urbani in territorio di sperimentazione collettiva.

Urban Replay vorrebbe diventare un intermediario tra i proprietari dei locali fermi e i potenziali imprenditori in co-working, ma anche tra i collettivi sociali e le istituzioni pubbliche nel tentativo di disegnare un altro tipo di città aperta a tutti. Si sono sviluppate riunioni con il Comune per cercare nuove forme contrattuali che favoriscano lo stabilirsi di imprenditori e l'attivazione dei locali chiusi da tanto tempo con bonifiche economiche nel prezzo dell'affitto durante un periodo iniziale. Se alla fine, l'attività non andasse avanti, gli imprenditori lascerebbero il locale, pulito e ristrutturato al proprietario, che potrebbe facilmente trovare altri co-workers al suo posto.

Questo sistema conviene a tutti gli attori principali. Da una parte, gli imprenditori vedono aumentare i locali a loro disposizione per iniziare un'attività, e sono aiutati nel momento più delicato, lo start-up. Il primo anno è fondamentale per garantire la sostenibilità del business plan, per cui il periodo di bonifica economica necessario sarebbe di 6-12 mesi. Dall'altra parte, i locali sono rivalorizzati con

la generazione di nuove attività economiche. La proliferazione di locali chiusi indebolisce il tessuto economico e i rapporti della città vicina. Gran parte dei locali studiati è chiusa da anni, con un considerevole costo per il proprietario, dovuto al deprezzamento del valore del locale e l'aumento delle spese di conservazione.

Anche il Comune beneficia della proposta, perché senza investire soldi pubblici, può favorire la crescita e modernizzazione del quartiere. L'amministrazione locale di Madrid ha un contratto firmato con la Carta delle Città Europee per uno sviluppo duraturo e sostenibile (nota anche come Carta di Aalborg) e il processo d'attuazione dell'Agenda 21. Questi documenti promuovono politiche e azioni per il cambiamento delle modalità di consumo, lo stimolo di dinamiche demografiche sostenibili, la gestione responsabile delle risorse, e il rafforzamento dei diversi attori e settori sociali. Sebbene l'accoglienza del Comune sia stata molto buona, nel Distretto e nell'Agenzia per l'imprenditoria, i proprietari (tante volte agenzie immobiliari) restano assai freddi. Nonostante l'attuale crisi economica e il fatto che molti non riescono ad affittare i loro locali da anni, i proprietari non sono interessati a partecipare al progetto. Le diverse chiamate e interviste tenute durante un anno, in cui si è spiegato il carattere universitario ed istituzionale dell'operazione, hanno permesso di trovare solo una decina di persone favorevoli all'iniziativa. Per tentare di attirare più proprietari verso il progetto, si è deciso di fare nella prossima estate un'azione dimostrativa in uno dei locali in affitto, che si riformulerebbe per attività di co-working con un arredamento effimero, multi programmatico e riciclabile, costruito dagli studenti di Architettura dell'Università Francisco de Vitoria di Madrid durante un workshop condotto nell'autunno scorso. Sono stati organizzati inoltre una mostra e un dibattito, inseriti sotto il titolo Il Jornadas sobre Gestión Urbana nel programma ufficiale della Settimana dell'Architettura di Madrid 2012, per esporre il progetto a collettivi sociali e imprenditori delle industrie creative, oltre che agli architetti, un settore molto sensibile al co-working in questo momento in Spagna. In quest'ultima attività abbiamo tentato di collegare il progetto con interventi artistici e nozioni economiche, nella volontà di migliorarlo attraverso esperienze di outsourcing.

#### ■ Prospettive

Soltanto l'appoggio deciso delle Agenzie municipali sarà in grado di cambiare l'atteggiamento di proprietari e agenzie immobiliari che preferiscono non muoversi piuttosto che tentare di trovare soluzioni all'assurdità di avere la maggior parte dei loro locali commerciali sfitti o senza prospettiva di vendita. Con i consumi in calo continuo e una crisi economica dalla quale non si vede ancora l'uscita, le opportunità per le attività tradizionali sono scarse. Il co-working offre nuove visioni di lavoro



collettivo per professionisti e piccoli imprenditori che non trovano più impegno da ditte o pubbliche amministrazioni. Le ristrutturazioni economiche finiscono per essere ristrutturazioni sociali che provocano crisi urbane, come viene dimostrato dall'America dagli anni sessanta. Bisogna coltivare nuove pratiche aperte ai cittadini per rafforzare le città come spazi comuni, re-immaginati e riconfigurati in modo di risolvere i problemi urbani e costruire nuove visioni creative.

La ricerca aspira a rinforzare i beni condivisi per la comunità, tramite il miglioramento delle sue condizioni di vita nella città pensata come luogo d'incontro della collettività. In questo senso, il principale contributo alla redazione della Carta dello Spazio Pubblico sarebbe la valorizzazione delle anonime strade di quartiere attraverso il co-working e la rivendicazione della *street life* come fattore di coesione sociale.

**DANIEL ESGUEVILLAS**

Dipartimento di Architettura, Universidad Francisco de Vitoria,  
Madrid, [d.esquivillas@ufv.es](mailto:d.esquivillas@ufv.es)

#### ■ Bibliografia

- Baudrillard, J. (1970), *La société de consommation*, Gallimard, Paris.
- Castells, M. (1998), *La era de la información*, Alianza, Madrid.
- Coplaco (1982), *Chamberí. Documentos para difusión y debate*, Centro de Información y Documentación del Área Metropolitana de Madrid, Madrid.
- Davis, M. (1990), *City of Quartz*, Verso, New York.
- Esguevillas, D. (2012), *Urban Strategies for Social and Spatial Reformulation*, UFV, Madrid.
- Foucault, M. (1984), "Des espaces autres", in *Architecture Mouvement Continuité*, 5 (pag.46-49).
- Gecan, M. (2004), *Going Public: An Organizer's Guide to Citizen Action*, Anchor, New York.
- Harvey, D. (1988), *Social Justice and the City*, Blackwell, Oxford.
- Jameson, F. (1995), *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, Paidós, Barcelona.
- Musterd, S. & Ostendorf, W. (2008), "Social Exclusion, Segregation, and Neighborhood Effects", in Kazepov, Y. (ed.), *Cities of Europe*, Blackwell, Oxford.
- Sassen, S. (2002), *Global Networks. Linked Cities*, Routledge, London.
- Soja, E. W. (2008), *Postmetrópolis*, Traficantes de Sueños, Madrid.
- Tafuri, M. (1976), *Architecture and Utopia*, MIT, Cambridge, Ma.

## Il Sabato della Bovisa

"Il Sabato della Bovisa" è un appuntamento mensile presso il Campus Bovisa Durando che presenta una serie di iniziative per capire, osservare e far fruire uno spazio pubblico universitario alla cittadinanza innescando un processo di scambio di conoscenze tra abitanti e studenti in un clima di convivialità. Tour guidati e partecipativi, book sharing con letture pubbliche di testi in collaborazione con la biblioteca di quartiere, attività sportive organizzate dalle associazioni locali, laboratori di design della moda e del prodotto che possano far confrontare il saper fare tradizionale con l'innovazione connessa alla ricerca universitaria. Opportunità di conoscenza di persone, competenze, luoghi, di interessare relazioni che possono avere delle ricadute non solo in termini di affezione di un luogo ma anche di nuove micro-economie legate alle realtà locali. Questo paper ne descrive il processo progettuale e gli esiti.

## ■ Introduzione

"Public spaces mirror the complexities of urban society"<sup>1</sup> e nella contemporaneità gli spazi pubblici diventano luoghi fluidi<sup>2</sup> di scambio ed azione partecipata, non solo contesti, ma scenari che si appropriano di nuovi significati, contribuendo a costruire l'identità di una comunità.<sup>3</sup> Lo spazio pubblico, dimenticato per anni dalla società industriale, è tornato di primaria importanza con la società basata su servizi e consumo<sup>4</sup>. Sotto questo strato di uniformità e conformismo qualcosa si muove nella direzione opposta: lo spazio pubblico diventa luogo di innovazione sociale, contesto nel quale agiscono le comunità creative<sup>5</sup> per portare soluzioni attuali ai problemi quotidiani che il sistema economico e la società predominante non sono più in grado dare<sup>6</sup>.

Le azioni bottom-up di questi gruppi attivi di cittadini che scelgono le proprie risposte si combinano all'azione top-down delle istituzioni<sup>7</sup> creando opportunità di rinnovamento e crescita sostenibile che vanno a modificare i pattern correnti, sostituendo ai vecchi valori individualistici un nuovo senso di comunità, condivisione, scambio di conoscenze e informazioni, aiuto reciproco. Riappropriandosi del luogo pubblico si rivendica il diritto alla socialità in modo inclusivo<sup>8</sup>, aprendo strade, piazze, la stessa città alla fruizione libera di tutti gli abitanti e ciò accade quando si acquisisce una piena consapevolezza dei diritti e delle responsabilità che aprono orizzonti ad infinite possibilità.

Esistono però spazi pubblici nascosti, non perché celati alla collettività, ma in quanto legati alla memoria storica e non più ricondotti a luoghi della contemporaneità: è il caso del Campus Durando del Politecnico di Milano che si è insediato all'inizio degli anni Novanta nel quartiere periferico della Bovisa a Nord di Milano. Gli spazi del

campus che coprono 60.000 mq hanno interrotto un'affezione al luogo dovuto alla lunga tradizione operaia che ospitavano la Ceretti e Tanfani, produttrici di cabine per funicolari e che dava lavoro fino agli anni '60 alla maggior parte degli abitanti del quartiere.

Dal 2010, il dipartimento di Design con il POLIMI DESIS Lab<sup>9</sup> ha cominciato un processo di apertura del campus al quartiere attraverso una serie di iniziative che potessero farne scoprire gli spazi e che facessero dialogare le due parti che poco si erano fino ad allora interfacciate: quella interna fatta di studenti, docenti, e personale e quella esterna composta dagli abitanti del quartiere. Utilizzando lo strumento della scenaristica, attraverso delle azioni allestitive per la durata di un evento, si è permesso di mappare delle casistiche su cui programmare possibilità di aperture periodiche e strutturate che agevolassero una continuità nel processo di riappropriazione e al tempo stesso generassero delle dinamiche di innovazione sociale.

## ■ Ricerca e analisi

La fase preliminare di ricerca condotta si pone l'obiettivo di tratteggiare un quadro contemporaneo complesso derivato dalla memoria storica e inglobato nella quotidianità mantenendo come direzioni principali tre aree di indagine:

Il luogo pubblico e le comunità creative che agiscono nel contesto locale.

il rapporto tra università e società e le sue proiezioni sul territorio urbano.

il design dell'esperienza e il suo superamento attraverso l'integrazione con il design strategico e per i servizi.

Il luogo pubblico è letto nelle sue due stratificazioni fondamentali: l'aspetto sociale e l'aspetto formale. L'aspetto sociale, abitualmente trascurato nella progettazione, è la vera essenza della società e della città e influisce sull'estetica e sulla forma del luogo. Come sottolinea Manzini il progettista contemporaneo deve riuscire ad interpretare la città come un "social laboratories where new ideas and new solutions are being invented and experimented within all fields of daily life"<sup>10</sup>, dove la cultura porta a nuove forme di cittadinanza partecipata e ad un senso di comunità profondamente rinnovato.

## ■ Metodologie

La complessità contemporanea necessita di strumenti progettuali articolati, sistemi risolutivi altrettanto complessi che rispecchino la società: "nel mondo fluido il prodotto è un evento

1 Madanipour A., a cura di., *Whose public space? International Case Studies in Urban Design and Development*. Oxford, Routledge, 2010.

2 Bauman Z., *Modernità liquida*. Roma, Editori Laterza, 2002. La fluidità della società descritta da Bauman viene trasposta al tessuto urbano specchio della società contemporanea.

3 Borlini B., Memo F., *Il quartiere nella città contemporanea*. Milano, Bruno Mondadori, 2008. Si fa riferimento al quartiere descritto come ambito locale in cui si sviluppano i legami comunitari nella città.

4 Madanipour A., op. cit., Ci si riferisce alle trasformazioni storiche dello spazio pubblico.

5 Meroni A., a cura di., *Creative communities. People inventing sustainable ways of living*. Milano, Edizioni POLI.design, 2007. Le comunità creative sono argomento trattato da diversi autori tra cui E. Manzini, F. Jégou, A. Meroni et alii.

6 Ci si riferisce alla social, next, distributed economy come nuovo modello di economia discussa da diversi professionisti tra cui J. Green, E. Manzini, R. Murray, C. Ryan, A. Johansson, P. Kisch, M. Mirata

7 G. Mulgan in *Social innovation: what it is, why it matters and how it can be accelerated*. 2008. Si fa riferimento alla combinazione di iniziative bottom-up e top-down.

8 Gli spazi pubblici vengono considerati con intrinseche caratteristiche inclusive trattati da A. Madanipour, J. Gehl, M. Hajer, A. Reijndorp, M. Augé et alii

9 POLIMI DESIS Lab è parte del Desis Network: [www.desis-network.org](http://www.desis-network.org)

10 Manzini E., *The social construction of public space in Golicnik Marušić B., Nikšić M., Corier L., a cura di., Human Cities. Celebrating public space*. s.e., Sticking Kunst Boek, 2010. p. 12

orientato ad un risultato.”<sup>11</sup> che produce valore. L’evento nella sua contingenza spazio temporale viene vissuto, esperito direttamente dai fruitori più o meno consapevoli che entrano a far parte del sistema permettendo l’accadimento di situazioni e influenzando direttamente nell’azione<sup>12</sup>.

Il legame che intercorre tra esperienza ed evento è molto stretto, dove “le esperienze sono viste come eventi che coinvolgono gli individui in maniera personale e degna di essere ricordata; dall’altro, gli eventi sono considerati un importante strumento per creare esperienze”.<sup>13</sup> Sennet<sup>14</sup> definisce la città come insediamento umano in cui è molto probabile che estranei si incontrino; la finalità è riuscire a trasformare quell’incontro casuale in esperienza condivisa, l’evento che “arresta il tempo, anche in quanto manifestazione collettiva, comunanza, anzi rappresentazione di questa comunanza nella sua forma più completa.”<sup>15</sup>. L’obiettivo di questo progetto è più ambizioso di un’unica esperienza: le potenzialità del singolo episodio sono amplificate in modo incisivo da un sistema di eventi che ha l’obiettivo di formare micro-comunità indipendenti ed interconnesse che si fondino al contesto locale valorizzandolo. Il sistema di eventi si carica del compito di rispondere ai nuovi bisogni di socialità e convivialità, bisogni di cultura e comunanza: si creano nuove relazioni, si risignificano spazi, si intessono rapporti con il territorio, si costruisce un nuovo linguaggio e nuove forme espressive superando limiti formali nella progettazione di un contenitore di opportunità.

#### ■ Processo di PSS

Alla ricerca tradizionale si affianca l’immersione nel quartiere Bovisa, distretto vitale e dinamico in cui si scoprono molteplici positività locali che già operano per una valorizzazione del territorio di Dergano-Bovisa coinvolgendo abitanti, cittadini, associazioni, gruppi di architetti, Onlus e attività commerciali. Sono presenti un’ampia rete di associazioni di quartiere che si occupano di diversi interessi e tematiche, molti progetti di aggregazione urbana e sociale, riqualificazione del territorio, integrazione culturale, sostenibilità volti a migliorare la qualità della vita, che combinati tra eventi ed attività sono in grado di riattivare luoghi in disuso grazie alla collaborazione con associazioni

e di enti esterni promuovendo lo sviluppo della comunità e favorendo una partecipazione cittadina attiva.

Dialogare con gli attori presenti sul territorio è il primo step per lo sviluppo di un sistema che si integri in modo sinergico con il contesto locale e faciliti allo stesso tempo la diffusione dell’iniziativa portando alla definizione in dettaglio delle caratteristiche del sistema e delle sue potenzialità intrinseche.

#### ■ Palinsesto, target e location

Il palinsesto degli eventi, strutturato per assumere diverse conformazioni adattandosi alle situazioni che si vanno di volta in volta ad instaurare, è formato da quattro principali attività-contenitori che ad ogni appuntamento propongono diverse attività specifiche dedicate ad un target preciso: Sveglia all’ovale, lezione di Qi Gong offerta da un’associazione locale Dergano-Bovisa Ricuciamo Bovisa, attività di maglia e cucito in collaborazione con gli studenti di design della Maglieria, del Corso di laurea in Design della moda del Politecnico di Milano Coltivando, l’orto conviviale al Politecnico di Milano che propone diverse attività sia per bambini che per adulti legate all’orto e alla cultura del cibo

Bo-Legge, il book-sharing in collaborazione con la biblioteca Dergano-Bovisa, insieme allo scambio di libri nel punto permanente all’interno del campus, propone letture e laboratori per bambini o per un target giovane/adulto/anziano.

Ai quattro principali attività-contenitori possono affiancarsi ulteriori attività-contenitori proposti sia dalla comunità interna all’università sia da gruppi di cittadini attivi e da positività locali: molte sono le richieste di entrare a far parte dell’iniziativa tra cui lo swapping, il coro multi-etnico, lezioni di yoga e tai chi, attività legate al cinema e alla musica, progetti di rigenerazione urbana e collettiva, etc.

#### ■ La toolbox

Lo sviluppo del progetto ha portato alla definizione di una toolbox, strumento utile per sagomare il Sabato della Bovisa con un duplice livello di progressione di eventi e serie di azioni che favoriscano il crearsi di opportunità in modo strutturato utilizzando sfaccettati strumenti e metodologie: un format che renda immediata la riproposizione degli eventi all’interno del campus e faciliti la comprensione d’insieme del sistema portante. Questo contenitore, relazionato alle casistiche contingenti, si compone di elementi diversificati progettati per essere adattati e sviluppati ulteriormente nel tempo contestualmente all’andamento degli eventi stessi:

- Il manifesto con obiettivi principali e secondari
- Il palinsesto flessibile composto dalle attività-

11 Manzini E., *Il design in un mondo fluido*. In Bertola P., Manzini E., *Design Multiverso. Appunti di fenomenologia del design*. Milano, Edizioni POLI.design, 2004. p.20

12 Pine J., Gilmore J., *The experience economy*. Boston, Harvard business school press, 1999. p.30. Si fa riferimento agli ambiti dell’esperienza.

13 Rescinti R., Maggiore G., a cura di., *Event experience. Progettare eventi da ricordare*. Benevento, Edizioni Scientifiche Italiane, 2008. p.15

14 R. Sennet in Bauman Z., op- cit., p.103

15 Crespi L., *L’interior design nella città evento*. In Fassi D., *In-trattenere. Design degli spazi per l’evento*. Santarcangelo di Romagna, Maggioli Editore, 2010. p.13





contenitori

- I materiali per la messa in opera
- Il team di volontari con competenze di strategic e service design

Il gruppo di volontari che partecipano dalla diffusione e promozione, all'allestimento, alla conduzione di alcune attività è formato da studenti della laurea magistrale in Product Service System Design e si facilita la gestione dei singoli compiti attraverso meetings e un Google group.

■ Il Sabato della Bovisa al Politecnico di Milano  
 Gli eventi mensili della prima stagione di il Sabato della Bovisa sono cinque, da Marzo a Luglio 2013 e si è avuta la possibilità di testare la soluzione direttamente sul contesto e a scala naturale con i due primi appuntamenti: l'inaugurazione il 16 Marzo e il secondo evento il 13 Aprile. Questa opportunità ha permesso di raccogliere feedback innestando nuove riflessioni grazie al quale il ciclo di analisi tradizionale si sovrappone alla scoperta, all'immersione, allo studio, alla progettazione, alla raccolta di feedback con nuove riflessioni e riscoperte, oscillando tra la generazione di conoscenza e riflessione critico-consapevole. Questi cicli coordinati si combinano ottimizzando la comprensione della soluzione proposta e portando ad un miglioramento incrementale durante gli appuntamenti di il Sabato della Bovisa.

■ Il Sabato della Bovisa come opportunità  
 L'obiettivo di un progetto come il Sabato della Bovisa è restituire un pezzo di storia ai suoi abitanti attraverso la rinnovata fruizione di uno spazio che vive di nuovo vigore grazie all'università. Le potenzialità per un'iniziativa sociale di questo tipo sono molteplici come abbiamo visto racchiuse sia

dalla mission dell'evento sia dagli obiettivi: non solo far fruire uno spazio pubblico ai suoi abitanti, ma dall'uso particolare far derivare nuovi significati creando linguaggi e appartenenze inattese.

Per comprendere la cultura nella quale ci si inserisce è stato necessario svolgere attività di ricerca a livello locale osservando le caratteristiche del quartiere, le problematiche, gli aspetti da valorizzare. Un aiuto fondamentale che si vuole evidenziare è stato dato dalla comunità di Coltivando<sup>16</sup> appoggio costante per l'ancora in crescita Sabato della Bovisa.

La scelta di un sistema-evento composto da contenitori-attività mutevoli è lo strumento che meglio si adatta alla contemporaneità riuscendo a creare dei nodi fissi contemporaneamente variabili con l'ambizioso obiettivo di costruire micro-comunità multidisciplinari e transgenerazionali che condividano interessi, conoscenza e valori collettivi.

La natura sperimentale potenzia l'opportunità di innovazione sociale, dove la toolbox del sistema-evento, organizzata a contenitori con diversi livelli di connessione che agiscono in sinergia per dare vita a opportunità, sebbene non possa diventare un manuale da seguire, è pensata per essere più aperta possibile sia a trasformazioni in corso d'opera per il campus Durando e il suo quartiere, sia per essere adottata da altre università, che con le opportune contestualizzazioni, possono seguire un esempio reale di apertura di spazi universitari. L'inserimento del progetto nel Desis Network facilita in questo senso la diffusione a livello internazionale.

Il Sabato della Bovisa si raffigura come opportu-

<sup>16</sup> Informazioni su Coltivando, l'orto conviviale al Politecnico di Milano si trovano all'indirizzo [www.coltivando.polimi.it](http://www.coltivando.polimi.it)



nità che stimola processi di rinnovamento pubblico e culturale: spazio per la prototipazione di progetti per studenti, luogo di visibilità per associazioni e progetti locali, occasione per lo staff universitario di promuovere e diffondere progetti di ricerca, contesto per cittadini attivi per sperimentare, confrontarsi e proporre. L'università non è solo contesto, diventa promotrice di partecipazione attiva ritrovando la sua integrazione nel distretto urbano e una rinnovata collocazione contemporanea riappropriandosi della fondamentale funzione sociale, aprendosi al territorio circostante in un'esperienza attiva e concreta.

**DAVIDE FASSI**

**Dipartimento di Design, Politecnico di Milano,**

**davide.fassi@polimi.it**

**ROBERTA MOTTER**

**product service system designer,**

**roberta.motter@mail.polimi.it**

#### ■ Bibliografia

Altarelli L., (2006), *Light city, La città in allestimento*. Roma, Meltemi editore  
Augé M., (1999) *Disneyland e altri nonluoghi*. Bollati Boringhieri, Torino  
Augé M., (2002), *La città dall'immaginario alla finzione*.  
Bauman Z., (2002), *Modenità liquida*. Roma, Editori Laterza  
Bertola P., Manzini E. (2004), *Design Multiverso. Appunti di fenomenologia del design*. Milano, Edizioni POLI.design.  
Borlini B., Memo F., (2008), *Il quartiere nella città contemporanea*. Milano, Bruno Mondadori  
Calvi E., Derossi P., Lattes F., AAVV., (1982), *L'università per la metropoli*. Torino, Celid.,  
Careri F., (2006), *Walkscapes. Camminare come pratica estetica*. Torino, Einaudi.  
Cognetti F., (2007), *Bovisa in una goccia. Nuovi equilibri per un quartiere in trasformazione*. Milano, Polipress.,  
Fassi D., (2010) *In-trattenere. Design degli spazi per l'evento*. Santarcangelo di Romagna, Maggioli Editore.  
Fassi D., (2012) *Temporary Urban Solutions - Soluzioni temporanee per la città*, Santarcangelo di Romagna, Maggioli Editore  
Golicnik Marušić B., Nikšić M., Corier L., a cura di., (2010) *Human Cities. Celebrating public space*. s.e., Sticking Kunst Boek  
Green J., (2009) *Democratizing the future. Towards a new era of creativity and growth*. Eindhoven, Philips.  
Hajer M., Reijndorp A., (2001) *In search of new public domain, Analysis and strategy*. Rotterdam, Nai publisher.  
Houlstan-Hasaert R., Tominc B., Nikšić M., Golicnik Marušić B., a cura di., (2012) *Human Cities. Civil society reclaims public space. Cross perspective*

*based on research. Urbani izziv publikacije.*  
Jégou F. and Manzini E., (2008), *Collaborative services. Social innovation and design for sustainability*. Milano: Edizioni POLI.design.  
Madanipour A., a cura di., (2010) *Whose public space? International Case Studies in Urban Design and Development*. Oxford, Routledge  
Mambriani A., a cura di., (1999) *Università città piano*. Roma. Gangemi editore.  
Manzini E., (2011) *Design and Social innovation. A catalyst of sustainable changes*. Internal document, Product Service System Design, Network and Services  
Mattongo C., (2008) a cura di., *Idee di spazio, lo spazio nelle idee. Metropoli contemporanee e spazi pubblici*. Milano, Franco Angeli.  
Meroni A., a cura di., (2007) *Creative communities. People inventing sustainable ways of living*. Milano, Edizioni POLI.design.  
Meroni A., Sangiorgi D., (2011) *Design for Services*. Aldershot, Gower Publishing.  
Mulgan J., (2006), *Social innovation. What it is, why it matters, how it can be accelerated*. London, Basingstoke Press  
Murray R., (2009) *Danger and opportunity. Crisis and the social economy*. London, NESTA Provocation.  
Pine J., Gilmore J., (1999) *The experience economy*. Boston, Harvard business school press,  
Rescinti R., Maggiore G., a cura di., (2008) *Event experience. Progettare eventi da ricordare*. Benevento, Edizioni Scientifiche Italiane.  
Rossi A., (1981) *L'architettura della città*. Milano, Clup.  
Thackara J., (2005) *In the bubble, designing in a complex world*. Cambridge, MIT Press.  
Zanfi C., a cura di., (2008) *Green island. Piazze, isole e verde urbano*. Bologna, Damiani

## Spazi urbani e vita pubblica. Azioni ed esperimenti di “social engagement”

*Nell'era della tecnologia digitale, la percezione e la conoscenza della città e dei suoi spazi è in parte scollegata dalla sperimentazione fisica diretta: i cyber-utenti, come veri e propri flaneur, interagiscono nel web 2.0 in modi e forme del tutto simili a quelle consolidate nello spazio fisico reale. Questa fruizione virtuale del mondo ha progressivamente rilanciato una rinnovata esigenza di vivere e godere fisicamente gli spazi della città: le azioni informali di design urbano alla piccola scala e gli interventi spontanei di micro-urbanistica, sempre più pervasivi nella pratica urbanistica, hanno trovato terreno fertile di visibilità e diffusione attraverso il web. Si tratta per lo più di pratiche di condivisione, trasformazione, appropriazione e partecipazione dello spazio, che mettono insieme pubblico e privato in una rinnovata uguaglianza urbana e sociale. Spesso i risultati sono temporanei ma hanno la capacità di imporsi fortemente, dal punto di vista emotivo e partecipativo, mediante una promozione basata anche sul social-networking, perché in grado di dimostrare ciò che la città potrebbe essere riattivando un coinvolgimento sociale dei cittadini.*

### ■ Ripensare la città e lo spazio pubblico

Negli ultimi decenni, nei saggi di molti autori e in generale nella letteratura relativi ai sistemi urbani, il termine “città” è stato spesso accompagnato da un aggettivo, attraverso il quale si intendeva connotare, dare consistenza e specificità alla sua condizione fisica o teorica: la città è stata, di volta in volta, bella, ordinata, ricca, efficiente, invisibile, disfatta, dispersa, diffusa, infinita, immateriale e, strettamente legata alla cultura dominante, pure multiculturale, globale, virtuale, universale, in rete, digitale. Tanti aggettivi che hanno progressivamente conferito alla città un'essenza tendenziosa, avviando un inarrestabile processo di perdita di identità (Purini, 2004). Non solo, tanti aggettivi che hanno reso evidente, da un lato, la difficoltà di comprendere e di definire compiutamente la complessità dell'oggetto “città”, nella sua dimensione contemporanea, e l'evoluzione dei suoi valori, come esito della crisi della modernità; dall'altro la mancanza di un convincimento forte nell'interpretazione delle trasformazioni politiche, economiche e sociali che hanno investito la società e il mondo nel secolo scorso (Indovina, 2006).

A questa difficoltà teorica di tipo disciplinare si è aggiunta, già a partire dagli anni Novanta, una difficoltà operativa dell'azione progettuale, generata dall'irresistibile pervasività di una pratica burocratica sempre più basata sull'inflazione normativa e sulla ridondanza delle verifiche quantitative. L'affastellarsi delle regole, dei piani e delle norme ha prodotto una progressiva caduta di legittimazione dell'urbanistica, come strumento, ed ha aperto la strada ad una stagione di sostanziale impotenza dell'urbanistica praticata, imprigionata e quasi paralizzata da una struttura fatta di vincoli, divieti e procedure sempre più complesse e standardizzate, in cui poco spazio veniva lasciato alla componente creativa.

Mentre i ritmi dell'azione urbanistica, teorica e pratica, progressivamente rallentavano, perdendosi nella gestione dei processi, anche a seguito della crisi del *welfare state* e dei modelli di *governance*, le città iniziavano a cambiare e ad aumentare la loro complessità, a seguito di profonde e rapide trasformazioni: nuovi gruppi sociali, nuovi conflitti urbani, nuovi problemi di cittadinanza e di coesione, di marginalizzazione e di esclusione, nuove condizioni di disparità e d'insicurezza, nuovi stili e modi di vita.

All'inizio del nuovo Millennio è apparsa indispensabile una penetrante riflessione critica a tutto campo, a cui accompagnare politiche innovative, volte a sperimentare modalità di intervento meno convenzionali, basate su una capacità tutta nuova di ascoltare, di comunicare e di condividere. Una riflessione, sviluppata da storici, sociologi, antropologi, geografi, economisti, linguisti, filosofi, scrittori, artisti, architetti, urbanisti, ingegneri, imprenditori ed amministratori locali, che ha dovuto necessariamente interrogarsi sulla ri-definizione della città, declinata attraverso le nuove istanze e le molteplici espressioni riferite al contemporaneo.

L'elemento che ha rappresentato un punto di rottura

e di istantaneo superamento degli strumenti consolidati del passato è stata la costituzione del *cyber space* delle reti (Mitchell, 1996). Alla complessità fisica e fisiologica dell'organismo urbano, si è sovrapposto, in forme sempre più pervasive ed efficaci, il *layer* delle comunità virtuali, in cui gli utenti, come veri e propri *flaneur*, esplorano la riproduzione digitale del mondo: passeggiano nelle piazze, visitano musei, comprano nei mercati interattivi, dialogano con le istituzioni, si incontrano nelle agorà telematiche dei social networks, interagiscono con amici e sconosciuti, proprio come avviene nello spazio fisico reale. Oggi un quarto della popolazione mondiale (circa 2 miliardi di persone<sup>1</sup>) è connesso alla rete. La tecnologia ha prodotto, in tempi brevissimi rispetto a quelli attraverso i quali la città fisica costruisce se stessa, un vero e proprio passaggio d'epoca, definendo una nuova conformazione dell'urbano, fruibile a tutti e a vari livelli. Le pubbliche amministrazioni hanno dovuto adeguare i loro modelli di funzionamento alle nuove esigenze richieste dalle *cyber communities*, costruendo piattaforme di comunicazione e dialogo con i cittadini e gli utenti, che a vario titolo esplorano le reti istituzionali, e mettendo a disposizione strutture sempre aggiornate per la condivisione di dati e informazioni (*open data*<sup>2</sup>).

Così mentre la fruizione della città e dei suoi servizi, pubblici e privati, è diventata sempre più facile, attraverso anche i dispositivi mobili, l'interazione sociale ha creato connessioni fra i diversi utenti, che dal mondo virtuale si spostano al mondo fisico e viceversa: il sistema delle reti digitali non ha prodotto, come inizialmente molti teorici sostenevano, individualizzazione e isolamento, anzi, ha rilanciato con forza una socialità vivace e una rinnovata esigenza di vivere e godere fisicamente gli spazi della città. In questo senso, di fronte all'inerzia delle pubbliche amministrazioni nel gestire l'azione sul territorio, è cresciuta l'esigenza, da parte dei cittadini, di rientrare in possesso della città, per modificarne lo spazio di relazione della vita collettiva, per migliorarlo o adattarlo a nuovi usi.

Diversi soggetti, come singoli o come associazioni, come tecnici o semplicemente cittadini, hanno cominciato a ragionare sulle potenzialità di trasformazione, ri-uso, riqualificazione di edifici, aree abbandonate, di piazze e spazi pubblici, hanno presentato progetti e immaginato relazioni per poterli realizzare, hanno reso pubbliche le loro opinioni, attraverso blogs e social networks, hanno sensibilizzato le coscienze su temi di attualità, portando avanti petizioni e manifestando il proprio dissenso, sono cioè diventati attori protagonisti della scena urbana, capaci di lavorare in un'ottica attenta e costruttiva, perché radicati nel territorio e nelle sue problematiche. Dal virtuale al reale il passo è stato breve e quasi immediato, tanto

che è piuttosto difficile oggi ricostruire e comprendere quando questo passaggio è avvenuto. Sappiamo solo che è diventato ineludibile perché troppo evidente per essere ignorato. Le pubbliche amministrazioni, avendo inteso la potenzialità di questo fenomeno, tale da imporsi come risorsa preziosa, hanno iniziato a promuovere bandi e attività di sostegno alle libere forme associative, vale a dire forme semplici di aggregazione civica. In tempo di crisi, nella precarietà del lavoro nelle sue vecchie e consolidate strutture, le nuove generazioni hanno così trovato forme *smart* di micro-impresa, legate alla costruzione di una rinnovata consapevolezza e cultura delle città mediante progetti che trovano spazio di finanziamento in Europa e visibilità nel mondo.

In questa complessa operazione non sempre gli architetti, e i progettisti in generale, hanno avuto un ruolo: prendersi cura della strada di fronte alla propria casa, promuovere campagne di intervento per la riqualificazione di un giardino o di un parcheggio, organizzare eventi creativi di uso e consumo comunitario dello spazio pubblico non richiede nessuna specifica competenza.

■ **Everyday Urbanism** ovvero la quotidianità dell'urbanistica

Il padiglione degli Stati Uniti, alla Biennale di Architettura "Common ground" (2012) ha celebrato le azioni di attivismo urbano di tipo *bottom-up*, mediante la presentazione di 124 progetti (tuttora consultabili nel sito [www.spontaneousinterventions.org/interventions](http://www.spontaneousinterventions.org/interventions)), sul tema "Spontaneous Interventions: Design Actions for the Common Good". Il progetto di esposizione, curato da Cathy Lang Ho e promosso dall'*Institute for Urban Design* di New York, organizzazione non-profit presieduta da Michael Sorkin (Sorkin, 1992), ha valorizzato efficacemente le azioni informali di design urbano alla piccola scala e gli interventi spontanei di micro-urbanistica presentando gli esiti di processi sviluppati anche senza uno specifico progetto firmato da un architetto o approvato dalla pubblica amministrazione<sup>3</sup>: nel loro carattere instabile e amorfo queste azioni di *do-it-yourself urbanism* o *tactical urbanism* (Lydon, 2011) sono espressione di un'esigenza di partecipazione democratica e di un desiderio di libertà, che vive e si alimenta anche attraverso le reti sociali stabilite a livello virtuale. Molto spesso esse prevedono interventi "lighter, quicker, cheaper", come definiti dagli esperti di *placemaking* dell'organizzazione no-profit "Project for Public Spaces" ([www.pps.org](http://www.pps.org)), con base a New York. Nell'ottica di agire in proprio per il benessere

3 Il padiglione USA è stato premiato con una Menzione speciale dalla giuria della 13. Mostra Internazionale di architettura, Biennale di Venezia 2012. Dal 24 maggio 2013 (e fino al 1 settembre) la mostra "Spontaneous Interventions" è stata presentata per la prima volta negli Stati Uniti presso il Chicago Cultural Center. I contenuti sono stati aggiornati con 84 progetti, di cui alcuni dall'area di Chicago e altri selezionati dall'esposizione di Venezia, e con una "outdoor living room" nel Millennium Park, progettata da MAS Studio.

1 Fonte: Internet World Stats – [www.internetworldstats.com/stats.htm](http://www.internetworldstats.com/stats.htm).

2 Si veda, a titolo di esempio, il progetto "Open data" del Comune di Bologna: <http://dati.comune.bologna.it/>

della collettività, le risorse economiche sono limitate mentre la creatività e la cooperazione trovano ampio spazio: i cittadini, intervenendo come principali *performers*, attraverso progetti di tipo *pop-up*, investono il loro tempo e le loro capacità con generosità disinteressata, caratterizzata, quasi sempre, anche da una componente ludica che invita alla partecipazione, senza distinzioni di età, e diventa motore di consenso, partecipazione e di approvazione. L'attenzione nell'individuare e scoprire potenzialità urbane non va rivolta solo agli spazi riconoscibili come luoghi di aggregazione pubblica, ma anche a luoghi banali, aree vuote non compiutamente progettate o a spazi non immediatamente percepibili per un uso collettivo, come marciapiedi, cortili, aree di parcheggio (Ben-Joseph, 2012), che generalmente sono utilizzati per usi privati o commerciali. Questi luoghi possono diventare o sono diventati spazi di attività collettiva, legati alle molteplici esigenze della vita comunitaria, anche se solo per alcune ore del giorno o per alcuni giorni della settimana o del mese. I risultati, spesso temporanei, hanno avuto la capacità di imporsi fortemente sulla comunità, dal punto di vista emotivo e partecipativo, perché in grado di dimostrare ciò che la città potrebbe essere riattivando un coinvolgimento sociale dei cittadini.

L'origine di queste pratiche di attivismo urbano si può rintracciare in buona parte in esperienze Nord Europee, come complemento di politiche promosse dalle pubbliche amministrazioni per il miglioramento della mobilità urbana e per la valorizzazione dello spazio pubblico di relazione. Dalle esperienze del *woonerf* in Olanda alla fine degli anni Sessanta (legittimate e regolamentate a partire dal 1976) alle *Home Zones* tedesche e inglesi degli anni Settanta (Biddulph, 2001) - sperimentate anche negli Stati Uniti a partire dal 2002 - in Europa inizia un graduale processo di ridefinizione concettuale delle strade, intese non più come luoghi dei flussi a priorità carrabile, ma sempre più organizzate e progettate per una percorribilità pedonale e ciclabile, quindi intese come spazi pubblici e come occasioni di vita pubblica. Oggi diverse città europee hanno rinnovato la loro immagine *pedestrian-friendly*, promuovendo politiche mirate alla riduzione del traffico veicolare e avviando progetti e azioni di condivisione della strada con altri tipi di utenza. L'eredità teorica di Jan Gehl<sup>4</sup> (1971), e di ben noti studiosi americani come Jane Jacobs (1961) e William H. Whyte (1980), è tornata così prepotentemente alla ribalta: guardare la città e i suoi spazi attraverso gli occhi degli abitanti permette di evidenziarne le potenzialità di trasformazione per favorire l'interazione e coesione sociale.

Bruxelles, secondo una ricerca del 2011 dell'azienda

4 Jan Gehl rappresenta sicuramente una figura di riferimento nel panorama europeo: il suo lavoro, dal famoso "Life between buildings" (1971) fino al documentario "The human scale" (2012) - presentato in Italia alla Mostra Internazionale di Architettura di Venezia "Common ground" - è l'esito di una approfondita ricerca sull'uso dello spazio pubblico. Si veda:

<http://www.gehlarchitects.com/>

dei navigatori TomTom, è la città più congestionata d'Europa: la velocità media del 70% del traffico veicolare non supera i 5 km/h. Ma negli ultimi 10 anni il traffico delle biciclette è aumentato dall'1 al 4%, come risposta ad una esigenza di riappropriazione dello spazio e a un desiderio di cambiamento. Un documentario dal titolo "Brussels Express"<sup>5</sup> racconta le imprese eroiche di questi *bike messengers*, che percorrono distanze fino a 180 Km al giorno, definendo un trend che trae origine dalla percezione e fruizione dell'ambiente urbano alla scala umana e sociale.

A Parigi, dopo la sperimentazione del programma "Condividere la strada" avviata nel 2012 nel 10° *arrondissement*, l'amministrazione cittadina ha imposto su un terzo delle vie urbane, a partire da settembre 2013, il limite di velocità di 30 Km/h: saranno interessati dal provvedimento un centinaio di zone residenziali, 1300 scuole della capitale francese e anche alcuni assi di scorrimento declassati dal municipio a strade di quartiere. Un'ulteriore limitazione della velocità, a 20 km/h, interesserà 23 "zone d'incontro", in prossimità di centri commerciali, scuole e università - come il quartiere Marais, dove i pedoni e i ciclisti che vanno a passeggiare o a fare shopping hanno sempre la precedenza - che si andranno ad aggiungere alle 15 già esistenti. Parigi potrà dunque contare su 560 chilometri di strade a velocità moderata, il 37% del totale della rete stradale cittadina, e diventerà quindi il paradiso dei ciclisti e dei pedoni<sup>6</sup>.

Nel 2008 la Monacelli Press di New York pubblica il volume dal titolo "Everyday urbanism"<sup>7</sup>, a cura di John Leighton Chase, Margaret Crawford e John Kaliski. L'*Everyday urbanism* promuove un concetto alternativo di *urban design*, un nuovo approccio, basato su Lefebvre (1971) e de Certeau (1984), per riconnettere la ricerca e il progetto dell'urbanistica con l'esperienza umana e sociale. Tale approccio è finalizzato da un lato ad approfondire la città esistente e la vita pubblica che in essa si svolge quotidianamente, secondo pratiche formali o informali (Bannerjee, 2001), dall'altro a proporre nuovi e imprevisi significati ai luoghi ordinari, intesi come parte dell'*everyday space*, attivando una sensibilità specifica verso un substrato di contenuti intangibili. L'*Everyday*

5 <http://www.brusselsexpressfilm.be/>

6 Attualmente a Parigi, all'interno dei 20 *arrondissement*, il 60% della popolazione si sposta a piedi, il 27% col trasporto pubblico, il 7% in macchina e il 4% in bici. Il sindaco Bertrand Delanoë ha anche chiesto al governo una modifica del codice della strada che gli consenta di abbassare la velocità sulle grandi arterie di scorrimento intorno alla capitale a 70 km/h.

7 Si tratta di una *expanded version* del volume dallo stesso titolo, pubblicato nel 1999. L'introduzione di Margaret Crawford, nell'edizione 2008, chiarisce le origini teoriche alla base della definizione concettuale dell'*Everyday urbanism*, individuando anche studi, ricerche ed eventi che già negli anni Novanta confluivano nella stessa direzione, con particolare riferimento all'area di Los Angeles e del sud della California; riporta inoltre le critiche all'EU, anche da parte di noti studiosi, per lo più accademici, che avevano probabilmente sottovalutato l'importanza di un fenomeno che stava crescendo al di fuori degli schemi e delle prassi consolidate dell'urbanistica.





Alcuni esiti del progetto "Parklet" promosso a San Francisco da "Pavement to parks", finalizzato alla creazione di luoghi di sosta e incontro, al margine di strade carrabili (<http://sfpavementtoparks.sfplanning.org/>)

*urbanism* è basato non più sull'idea convenzionale di "spazio pubblico", morfologicamente definito e identificato, ma su una molteplicità di "publics", legati ai ritmi temporali e agli itinerari quotidiani degli utenti, di tipo sia pubblico che privato, in grado di generare multiple occasioni di vita collettiva (Bravo e Crawford, 2013). Esso lavora sia in senso *bottom-up* (riferita al soggetto) che *top-down* (utilizzando conoscenza e tecniche sofisticate), vale a dire sia in senso tattico (mediante azioni informali non autorizzate dalla pubblica amministrazione) che strategico (mediante la formulazione di progetti e piani da parte degli enti preposti). Uno degli esiti più soddisfacenti del volume – scrive la Crawford – è stato il crescente entusiasmo da parte di architetti, urbanisti, studenti, persone e gruppi *like-minded*, che hanno accolto il metodo di lavoro proposto, adottando di conseguenza un nuovo approccio progettuale. *L'Everyday urbanism* ha così dato un nome a pratiche innovative già in corso e ha definito un concetto al quale un numero sorprendente di persone ha potuto identificarsi. Attraverso la ricerca di un *ordinary magic*, in circostanze che molti progettisti definirebbero poco promettenti, *L'Everyday urbanism* diventa espressione di un intento visionario di trasformazione, più di altri paradigmi dell'urbanistica contemporanea.

Emblematica, in questo senso, è stata la recente riqualificazione di Times Square a New York, forse il luogo più fotografato al mondo, nell'ambito del progetto "PlaNYC. A greener, greater New York", promosso a partire dal 2007 dal sindaco Michael Bloomberg: al traffico automobilistico si è sostituito uno straordinario spazio pubblico di circa 1,8 acri (quasi una volta e mezzo un campo da calcio), in grado di accogliere gli oltre 350.000 pedoni che lo affollano ogni giorno, con molteplici aree di sosta e una solida ed estesa infrastruttura di piste ciclabili, accessibile attraverso una rinnovata ed efficiente rete

di bus pubblici. Questo ha significato anche un miglioramento del traffico veicolare, maggior sicurezza urbana e potenziamento della struttura commerciale. Stessa fortuna ha avuto il progetto di trasformazione in un parco lineare di una porzione di oltre 2 km della rete ferroviaria sopraelevata "High Line" nel Manhattan West side village<sup>8</sup>: avviato a seguito dall'intensa attività di un gruppo di residenti, già a partire dal 1999, che si opponevano alla sua demolizione, oggi la High Line si è imposta nell'immaginario collettivo come luogo simbolo di una vincente politica urbana. Molte sono le iniziative negli Stati Uniti basate su un approccio *people-oriented*. Significativo in questo senso è il progetto "Park(ing) day", avviato a San Francisco nel 2005 dallo studio di progettazione Rebar (<http://rebargroup.org/>). In un giorno prestabilito dell'anno gli spazi di sosta per le automobili si trasformano in spazi pubblici temporanei, in modi e forme estremamente creative: è l'occasione per ricoprire l'asfalto di tappeti verdi e sistemare tavolini e sedie di caffè e ristoranti all'aria aperta, in uno spazio ben delimitato e separato dal traffico veicolare, mediante interventi *low-cost design*. Gli attori di questa trasformazione sono artisti, progettisti e cittadini, impegnati ad affermare la necessità di maggiore spazio urbano per le attività della vita pubblica. L'evento ha avuto un tale successo da essere replicato in moltissime città in tutto il mondo, in forme indipendenti rispetto al progetto originario ma basandosi su linee guida condivise: il *Park(ing) day* del 2011 ha visto coinvolte 975 locations, 162 città, 35 paesi, 6 continenti<sup>9</sup>.

<sup>8</sup> Fu costruita nei primi anni Trenta, poi abbandonata nel 1980. La storia di questa straordinaria esperienza di rigenerazione urbana è ben documentata in David, J. and Hammond, R. (2011), *High Line. The inside story of New York City's park in the sky*, Farrar, Straus and Giroux, New York.

<sup>9</sup> Anche l'Italia ha aderito al Park(ing) Day con diverse locations: nel 2009 a Roma e Firenze, nel 2010 a Fiesole, Pisa e

Altro esempio è il movimento "Guerrilla Gardening": nato a Manhattan nel 1973 dall'iniziativa di un gruppo di residenti che, volontariamente, avevano creato un'oasi di verde laddove prima era tutto cemento - il primo giardino comunitario in uno spazio pubblico - è divenuto presto il simbolo di una spontanea ribellione ad un sistema che negava la possibilità di poter coltivare in città piante e fiori. Da lì in poi la comunità dei "guerriglieri da giardino" è cresciuta in tutto il mondo: oggi il gruppo più forte è quello inglese, ma le comunità locali sono fiorite ovunque, Italia inclusa.

#### ■ Un nuovo modo di lavorare

Per raccontare la città contemporanea, in tutte le sue molteplici espressioni, è necessario connettersi con la dimensione globale e con il sistema delle reti attraverso cui viaggiano le informazioni, tenendo in considerazione la complessità di valori e desideri, riflesso di una società non più assimilabile a modelli precostituiti, e la capacità di diversi soggetti di promuovere pratiche innovative in grado di conquistare larghi consensi e visibilità. Così mentre sempre più si affermano progetti *internet-based* di *crowdsourcing* o *crowdfunding*, per la documentazione e trasformazione del territorio, dell'architettura e dello spazio urbano, appare sempre più squilibrato il rapporto fra l'azione legittima promossa dal governo pubblico, di tipo *top-down*, e l'intervento spontaneo di tipo *bottom-up* (Ring, 2013): il sistema delle regole e dei grandi interventi viene scardinato da una nuova struttura agile e fresca, basata su una volenterosa determinazione a dare il proprio contributo, sulla capacità di promuovere e utilizzare idee e strumenti creativi e di agire in risposta ad una precisa domanda in uno specifico contesto, potendo contare su ridotte risorse economiche.

Appare ormai condivisa ampiamente la consapevolezza che la città è un bene comune (Porrino, 2013): l'azione di trasformazione, riqualificazione o valorizzazione di parti di essa è aperta a tutti, in termini sia ideativi che operativi. In questo senso la "Biennale dello spazio pubblico" ha meritoriamente accolto e valorizzato le molteplici istanze che animano e arricchiscono la disciplina urbanistica e il "fare" urbanistica (Gabellini, 2010), nella complessità della dimensione contemporanea. La condivisione di idee fra i diversi attori che agiscono sulla scena urbana è infatti lo strumento chiave dell'azione progettuale, sostenuta e amplificata dal *social-networking*: architetti, ingegneri e progettisti sono chiamati a confrontarsi con le dinamiche prodotte dalle nuove tendenze, seguendo un approccio riflessivo e precauzionale, flessibile e dinamico, aperto, partecipativo e multi-competente, integrandosi come parte attiva all'interno di un processo che persegue come fine ultimo la qualità del vivere urbano.

LUISA BRAVO

Dipartimento di Architettura, Università di Bologna,

[luisa.bravo@unibo.it](mailto:luisa.bravo@unibo.it)

City Space Architecture, Associazione culturale,

[www.cityspacearchitecture.org](http://www.cityspacearchitecture.org)

#### ■ Bibliografia

- Banerjee, T. (2001), *The future of public space: beyond invented streets and reinvented places*, APA journal, 67(1), pp. 9-24
- Ben-Joseph, E. (2012), *Rethinking a lot: the design and culture of parking*, MIT Press, Cambridge
- Biddulph, M. (2001), *Home Zones: A planning and design handbook*, The policy press, Bristol
- Bravo, L. e Crawford, M. (2013), *Publics and their spaces: renewing urbanity in city and suburb*, ISUF 2012 – *New Urban Configurations conference proceedings*, TU Delft (in corso di pubblicazione)
- Chase, J. L., Crawford, M., Kaliski, J. (a cura di) (2008), *Everyday urbanism*, Monacelli Press, New York
- de Certeau, Michel (1984), *The Practice of Everyday Life*, University of California Press, Berkeley (prima edizione in francese, 1980)
- Gabellini, P. (2010), *Fare urbanistica. Esperienze, comunicazione, memoria*, Carocci, Roma
- Gehl, J. (1987), *Life between buildings. Using public space*, Van Nostrand Reinhold, New York (prima edizione in danese, 1971)
- Indovina, F. (2006), *La nuova lingua della città*, in Indovina F. (a cura di), con Fregolent, L. e Savino, M., *Nuovo lessico urbano*, Franco Angeli, Milano
- Jacobs, J. (1961), *The death and life of great American cities*, Random House, New York
- Lefebvre, H. (1971), *Everyday life in the modern world*, Harper, New York
- Lydon, M. (2011), *Tactical Urbanism 2. Short-term action, long-term change*, *Street Plans*, Miami-New York, disponibile on line
- Mitchell, W. J. (1995), *City of bits. Space, Place, and the Infobahn*, MIT Press, Cambridge
- Porrino, C. (2013), *La città come bene comune. Qualità urbana al tempo della crisi*, Alinea, Firenze
- Purini, F. (2004), *La fine della città*, in Purini F., Albero R., Tronchin V., *Città e luoghi. Materiali per la "Città rimossa"*, Gangemi, Roma
- Ring, K. (2013), *Self Made city. Berlin: self-initiated urban living and architectural interventions*, Jovis, Berlin
- Sorkin, M. (a cura di) (1992), *Variations on a theme park. The new American city and the end of public space*, Hill and Wang, New York
- Whyte, W. H. (1980), *The social life of small urban spaces*, The Conservation Foundation, Washington DC

## Piattaforme ibride per moltiplicare le possibilità: diventare segugi urbani con CITY-HOUND

Questo paper esamina le potenzialità dello strumento virtuale "social network" come mezzo di trasformazione reale dello spazio urbano. Nella prima parte si esamineranno le condizioni attuali della città contemporanea, evidenziando quale sia lo spazio della possibilità in cui poter proporre delle azioni di trasformazione, spaziale e sociale. Poi si porrà l'attenzione sul cambiamento della dimensione urbana, costruita su sistemi globali ma che agiscono localmente; tra questi sistemi assumono particolare rilevanza le reti sociali e reti tecnologiche. A seguire si descriverà CITY-HOUND, social network per la trasformazione temporanea degli spazi urbani sottoutilizzati. Infine, si tratteranno le possibilità offerte dallo sviluppo di comunità ibride, attraverso le quali possono essere sperimentate modalità alternative di costruzione di spazialità pubblica e di comunità.

### ■ Lo spazio della possibilità

La città, anche quella di nuova pianificazione, porta con sé delle problematiche, molte delle quali derivanti da una profonda distanza fra reali bisogni dei cittadini e pianificazione dall'alto. I cambiamenti strutturali dell'ultimo secolo, infatti, hanno profondamente modificato la società che si è vista minare molte delle principali istituzioni da sempre poste alla sua base – come il lavoro e la famiglia – e che per questo è cambiata nelle sue condizioni di vita, diventate più mobili e temporanee. Ma a questa trasformazione della società, e dunque delle sue necessità, non ha corrisposto un cambiamento dello spazio urbano<sup>1</sup>, che è rimasto invece improntato su una struttura progettata in base ai ritmi della produzione industriale, non più verificabili nella contemporaneità.

Globalizzazione, atomizzazione, frammentazione territoriale, superamento della dimensione urbana sono solo alcune delle caratteristiche alla base delle complessità e contraddizioni degli spazi urbani attuali, ognuna delle quali contribuisce alla produzione dello stato generale di incertezza e della crisi generale del sistema, che sembra mostrare una sostanziale inadeguatezza degli strumenti e dei metodi per gestire e governare il territorio. Ciò inoltre conduce ad una sostanziale impossibilità di trovare una riconoscibilità nei luoghi e contribuisce alla costruzione di una generale sfiducia per il "pubblico". Quest'ultimo, come spazio, non esiste e non lo si riconosce e, come autorità, sembra muoversi su piani di azione che sfuggono alla comprensione e sembra essere incapace di rispondere responsabilmente alle necessità reali. La scarsa possibilità offerta dalla città stessa di potersi identificare nei luoghi, il distacco e la disaffezione comportano una generale condizione di degrado, fisico, sociale e culturale, ed una sensazione diffusa di insicurezza in un mondo paradossalmente ipercontrollato e panottico. Ma la crisi rappresenta un'occasione, perché stimola ad effettuare una critica ai sistemi in atto e a proporre nuove soluzioni e modelli alternativi, sperimentando altri scenari possibili per l'azione urbana. Si presenta ad oggi, pertanto, la necessità e la possibilità di un ripensamento radicale tanto dei metodi e degli schemi mentali con cui si affrontano i fenomeni spaziali, quanto del loro rapporto con una dimensione urbana ormai globale.

In questo scenario è determinante comprendere quali sono i margini di azione disponibili entro cui si può intervenire per innescare l'attivazione di processi costruttivi di innovazione e trasformazione. Infatti la città contemporanea, proprio nella sua frammentazione, contiene ancora uno spazio aperto ai processi trasformativi, in cui può essere colmata la necessità

<sup>1</sup> Una città che, ad esempio, non è stata in grado di adattarsi alla necessità di forme abitative per gruppi di persone che non necessariamente corrispondono a nuclei familiari, di spazi lavorativi per la produzione di servizi che non per forza devono essere separati dagli altri ambiti, di luoghi per la costruzione di relazioni sociali legati ai nuovi ritmi e condizioni di vita, non obbligatoriamente demandati a spazialità standardizzate e preconfezionate, legate al consumo e al commercio.

degli abitanti di autodeterminazione e di costruzione dell'identità. Numerose esperienze diffuse globalmente in tutte le aree urbanizzate del pianeta, anche se in modalità e secondo obiettivi specifici diversi, dimostrano come tra le pieghe e i rifiuti delle forme imposte esiste una cittadinanza attiva, costituita da soggetti che solitamente si trovano in uno *status* di marginalità<sup>2</sup>, che propongono sollecitazioni rilevanti rispetto all'attivazione, al trattamento e alla risoluzione di questioni pubbliche. In queste zone temporaneamente autonome<sup>3</sup>, il soggetto, individuale e collettivo, può mettere in pratica atti positivi di riappropriazione dello spazio, attraverso modalità alternative di produzione di beni pubblici e di forme di mobilitazione del capitale sociale: prima l'individuazione dello spazio potenziale, poi la sua modellazione secondo nuove configurazioni, costituiscono gli atti alla base della costruzione dell'identità per il soggetto che compie l'azione. In questo senso si può parlare di una "pianificazione dal basso", spontanea e istintiva, costituita dalla re-acquisizione attiva dello spazio e da ricostruzioni simboliche del quotidiano, che sembra essere funzionale alla ricerca di forme alternative di collettività e di spazio pubblico, maggiormente rispondenti allo stato attuale della società e dello spazio urbano.

Lo spazio più idoneo per queste azioni di riappropriazione è, dunque, quello delle pieghe e del residuo, lo spazio sotto la soglia minima di visibilità per la città, la quale corre secondo le regole legate a processi globali, lasciando indietro avanzi e lacerti. Zone dimenticate temporaneamente dal controllo e dal mercato che nascono, esistono e scompaiono, per poi riapparire in altre forme in un altro luogo. Sono spazi incerti e sospesi, caratterizzati da un senso di indeterminatezza e da una certa quantità di disordine (Sennett 1999), che sono al contempo la loro maggiore qualità<sup>4</sup>. Gli spazi

2 Sono i *profughi del sistema*, coloro che consapevolmente (ad esempio per una motivazione ideologica) cercano di sfuggire al sistema preordinato e sono alla ricerca di un universo alternativo, o i rifiutati dal sistema, soggetti che temporaneamente non sono integrati nel mondo del lavoro stabile o nelle strutture della rete sociale.

3 Le zone temporaneamente autonome, il cui acronimo è TAZ [*Temporary Autonomous Zone*], sono definite - o meglio indefinite - nell'omonimo libro di Hakim Bey (1985) come «un'utopia pirata del XXI secolo». Le TAZ sono una tattica sociopolitica per creare zone che eludono le normali strutture di controllo sociale, occupando temporaneamente un territorio, uno spazio, un tempo reale o immaginario. Esse svaniscono appena si tenta di definirle e qualsiasi tentativo di farle permanere le distrugge, poiché in tal modo diventerebbero un sistema strutturato, che inevitabilmente limita la creatività e l'iniziativa individuale.

4 Gli spazi pubblici sono i luoghi in cui gli individui e la comunità hanno la possibilità di incontrarsi e una certa quantità di disordine fisico (Sennett 1999) serve a favorire la possibilità di scambio e confronto, così come a moltiplicare lo sviluppo di usi nuovi e innovativi. La *mixité* di diverse attività e persone, il verificarsi di eventi e di azioni impreviste, il caos apparente e il deterioramento fisico creano una certa quantità di disordine nello spazio. Disordine e degrado, tuttavia, forniscono dei benefici: invitano le persone a prendere l'iniziativa per immaginare e creare la propria organizzazione dello spazio e per trovare, in particolare nei casi di lotti vuoti e di altri siti abbandonati, degli usi alternativi. Il disordine suggerisce l'assenza o la diminuzione del controllo, e quindi la possibilità di intervento e di azione

urbani residuali, nicchie continuamente prodotte dal processo evolutivo della città, rappresentano i territori fertili in cui si possono sviluppare numerose possibilità per le pratiche di intervento spontaneo. Sono spazi non immediatamente riconoscibili e decifrabili, che costituiscono un momento di sospensione fra ciò che è appena stato e l'anticipazione di ciò che è possibile<sup>5</sup>, in un percorso continuo di risemantizzazione finalizzato alla definizione di un senso, seppure temporaneo. Infatti, proprio in un sistema sociale che tende all'omologazione e all'appiattimento dei bisogni, possono emergere con prepotenza le richieste da parte di alcuni soggetti di definire la propria autonomia personale e la propria identità territoriale. La possibilità di individuare uno spazio della possibilità<sup>6</sup> è una risorsa fondamentale per una società che tende all'evoluzione. E gli esempi diffusi globalmente mostrano come la collettività reclami questo senso della possibilità, la possibilità di avere luoghi in cui confrontarsi, conoscersi e riconoscersi, spazi in cui poter rispondere ad esigenze e bisogni, che sono per loro natura mutevoli e variabili nel tempo.

La città, infatti, non è un sistema statico: è costituita da persone, reti, flussi, attività, ossia di tutto ciò che fa del sistema un organismo vivente e quindi non completamente controllabile. È un sistema dinamico, per il quale nessuna prefigurazione spaziale a lungo termine può essere perfettamente corrispondente, poiché le persone, le necessità e gli spazi hanno una variabilità nel tempo non ponderabile in tutti i suoi aspetti. L'uso temporaneo, nel suo contenere nella propria essenza la cancellazione e rispondendo alle stesse logiche di precarietà e mobilità proprie della società attuale, è lo strumento adeguato per rispondere a queste urgenze e per muoversi nel sistema, dall'interno, opponendovi una certa resistenza. Avviare un uso temporaneo significa utilizzare uno spazio che ha smesso di avere una funzione nel tessuto urbano, ben sapendo però che in futuro potrà essere reclamato dal legittimo proprietario o dalla pianificazione ufficiale. Così come gli spazi residuali esistono soltanto temporaneamente e, prima o poi, saranno riassorbiti dall'organismo-città, nello stesso modo le attività che vi si insediano nascono con la consapevolezza di avere una prospettiva ridotta nel tempo. Questa specifica dimensione temporale genera spazialità inedite, caratterizzate da propri linguaggi e figuratività che possono realizzarsi

sullo spazio.

5 Gillo Dorfles (2006) parla di *diastéma*, ossia ciò che separa due eventi, l'intervallo che passa tra due note musicali, pausa in grado di far emergere le parti che su di essa si attestano.

6 La libertà è contemporaneamente un prerequisito e una conseguenza di queste spazialità (Franck e Stevens 2006): l'indeterminatezza fornisce lo spazio per l'autodeterminazione degli abitanti, permettendo loro un rapporto meno mediato e più diretto con le qualità specifiche del luogo, in cui possono esercitare la possibilità di scelta attraverso azioni innovative di natura politica, commerciale o culturale. Se non esistessero questi spazi in cui poter esercitare il *diritto alla città*, inteso come il diritto comune, e non più individuale, a cambiare noi stessi attraverso il cambiamento consapevole delle risorse offerte dallo spazio urbano, la società sarebbe un'inutile astrazione (Lefebvre 1970).



solo in queste condizioni, in cui un'insieme di persone - una comunità leggera e istantanea -, accomunate dalla condivisione di interessi e passioni comuni, può proiettare, anche se solo per un attimo, un sistema di valori e significati in cui potersi riconoscere.

#### ■ Le reti e le risorse

Se la città non è più corrispondente alla forma della produzione industriale, innanzitutto è necessario definire qual è la dimensione urbana di riferimento: essa è rappresentata dallo spazio dei flussi e dallo spazio dei luoghi<sup>7</sup> (Castells 1996), da reti materiali e immateriali che si sovrappongono alla scala globale e a quella locale. Le città, infatti, sono costituite da un intreccio complesso di reti urbane (insediative, infrastrutturali, ambientali, sociali), spesso invisibili, che, interagendo e interferendo l'una con l'altra, generano forme inattese di organizzazione sociale. In particolare ci sono due tipi di reti la cui interrelazione può fornire un contributo fondamentale al tentativo di riconnettere lo spazio dei luoghi materiali e quello dei flussi immateriali, che sembrano ad oggi non avere punti di contatto<sup>8</sup>.

Da un lato le reti tecnologiche, il software della città, della società, dell'economia, permettono di allargare la visione sul mondo e sulla potenzialità delle azioni. Oggi siamo nel pieno dell'attraversamento di una nuova importante fase di rivoluzione della vita quotidiana, che porta con sé un nuovo tipo di mediazione informativa, in cui le città si configurano come degli elaboratori continui di informazioni. L'enorme diffusione di internet e di tecnologie mobili sempre più evolute e "portabili" ha, infatti, stravolto la percezione del tempo e dello spazio, sostituendo alla consecuzione lineare la casualità simultanea, che diventa così una caratteristica peculiare dell'abitare contemporaneo. Ciò consente un sostanziale superamento della dimensione spaziale e delle distanze e determina un campo di azione che è globale, ma che ha comunque un radicamento locale.

Dall'altro lato ci sono le reti sociali, che costituiscono una nuova dimensione comunitaria: si tratta di tracce di comunità<sup>9</sup> (Bagnasco 1999), forme di organizzazio-

ne sociale, spesso informali, autorganizzate e temporanee che, attraverso un'azione compiuta sullo spazio, riescono a costruire una forma di sociabilità leggera (Amin e Thrift 2002), a sviluppare e raggiungere degli obiettivi comuni e a generare delle nuove forme di produzione dei beni pubblici. Come ci mostrano numerosi esempi, esiste nei tessuti urbani un crescente aumento di queste forme di aggregazione che hanno una relazione con lo spazio più complessa, non necessariamente legata ad un rapporto di prossimità, e che sviluppano azioni localizzate e non locali<sup>10</sup>. Queste forme leggere e istantanee di comunità, nella frammentazione della città, costruiscono nuovi legami e relazioni territoriali e sviluppano da una parte delle forme ibride di appartenenza a reti di relazioni despecializzate<sup>11</sup>, dall'altra ricercano comunque un radicamento in specifiche realtà locali attraverso l'azione, che crea un legame con il luogo. Dalle azioni tracciate sul territorio, si evince l'esistenza di una cittadinanza attiva, in grado di riuscire a sopperire alla destrutturazione del *welfare state* e che lavora per il suo obiettivo, in forma di autonomia, resistenza o cooperazione rispetto all'autorità preconstituita, per realizzare il suo "pubblico".

Sul territorio urbano, quindi, operano due grandi sistemi - le reti tecnologiche e le reti sociali -, autoorganizzati e spesso informali, che lavorano allo stesso tempo sulla scala locale e su quella globale; metterli in relazione con le risorse disponibili sul territorio, può innescare dei processi positivi sulla trasformazione dello spazio urbano e prefigurare degli scenari di ampio potenziale nell'ambito delle relazioni sociali. Dunque, una delle sfide da cogliere per la città di domani è quella di riuscire a strutturare una sinergia fra risorse

---

strumenti rilevano dopo la disintegrazione del nucleo dell'atomo. In maniera analoga le *tracce di comunità* sono le tracce dei concetti di identità, di reciprocità, di fiducia, che erano tenuti insieme sotto la definizione di *comunità*, finché essa, essendo un concetto troppo complesso per la sociologia, è esplosa, disseminando così le sue tracce.

10 La nozione di glocalizzazione, introdotta e sviluppata da Zygmunt Bauman (2005), prevede che il fondamento della società, com'è sempre stato, sia la comunità locale, costituita dall'incontro-scontro fra gli individui, organizzati in gruppi che agiscono su un territorio, costituendo un insieme di sistemi, da quelli più semplici a quelli più complessi, dalla micro alla macroscale. Al centro dei processi di glocalizzazione è posto il patrimonio locale (sia materiale che immateriale) della persona e del gruppo di appartenenza, pensato però in maniera *global: think global, act local*. La dialettica derivante dall'interazione tra i vari gruppi costituisce il punto di partenza per il confronto e per la costruzione dello spazio, cercando di non perdere mai di vista la scala locale nella sua relazione con quella globale.

11 La città contemporanea ha reso il concetto di identità meno definibile, più debole e precario, poiché è lo scenario stesso della vita urbana ad essere diventato effimero, frammentato e mutevole. Questa mutata condizione rende necessario che anche le identità possano essere «formate, acquisite e abbandonate con la stessa rapidità con cui si cambia abbigliamento» (Amendola 2005). Infatti, per potersi adeguare ad una complessa e volatile scena urbana, in cui i tempi e i luoghi della casa, del lavoro e del tempo libero si sovrappongono e si intersecano frequentemente, anche l'identità deve assorbire temporaneità e leggerezza, ossia la capacità di adattarsi e mutare in relazione all'instabile contesto, piuttosto che rimanere fissa e ben definita, ma inadeguata agli accadimenti esogeni.

---

7 Lo spazio dei luoghi è sostanzialmente lo spazio fisico, «il supporto materiale delle pratiche sociali di condivisione del tempo» (Castells 1996), rappresentato dai luoghi reali in cui vengono svolte le attività quotidiane, legate alla casa, al lavoro, al tempo libero, alle relazioni sociali. Lo spazio dei flussi consiste nella «organizzazione materiale delle pratiche sociali di condivisione del tempo che operano mediante flussi» (Castells 1996), in cui per flussi si intendono le sequenze di scambi e di interazioni tra posizioni fisicamente separate, occupate dagli attori che fanno parte delle strutture della società.

8 Ciò che attualmente si può rilevare è un allontanamento progressivo tra le due forme di spazialità, sia per il diverso modo che hanno di essere fruite, sia perché lo spazio dei flussi si è fatto largo nelle pieghe di quello dei luoghi, senza però trovare dei reali punti di contatto e confronto. Ciò comporta, a scala globale, l'esclusione sostanziale degli individui dai processi decisionali, mentre, alla scala della città, gli effetti sono ravvisabili nelle condizioni che influenzano la vita quotidiana, l'ambito lavorativo e l'organizzazione spaziale dell'ambiente urbano.

9 Per questa denominazione Bagnasco (1999) trae spunto dalla fisica, in cui le tracce sono le traiettorie di particelle che gli

disponibili, reti sociali e reti tecnologiche, attraverso la costruzione di forme di comunità ibride, derivanti dall'unione di componenti fisiche e virtuali. L'obiettivo, sfruttando l'istantaneità e la capillarità di diffusione delle informazioni e dei contenuti offerta dalle reti tecnologiche, è quello di moltiplicare le opportunità e permettere una semplificazione delle pratiche di uso temporaneo e di riappropriazione degli spazi urbani sottoutilizzati, mettendo in relazione le risorse e i diversi attori coinvolti nel processo di trasformazione spaziale, ognuno con le proprie capacità e disponibilità.

#### ■ CITY-HOUND: la città in rete

È possibile dunque strutturare un sistema integrato, che riesca ad avvicinare lo spazio dei luoghi e lo spazio dei flussi? Un sistema capace di amplificare i benefici della riappropriazione fisica dello spazio attraverso un uso comunitario delle tecnologie informatiche per la comunicazione? È possibile definire una spazialità ibrida in grado di produrre un aumento del capitale sociale della città e un'identità condivisa, seppur parziale e momentanea?

A queste domande prova a dare una risposta CITY-HOUND<sup>12</sup>. CITY-HOUND è un *social network* per la trasformazione temporanea degli spazi urbani sottoutilizzati. CITY-HOUND mette in comunicazione i proprietari degli spazi (soggetti privati o pubbliche amministrazioni) e i soggetti che hanno bisogno di uno spazio per realizzare un'idea o un progetto. Questi diventeranno degli *spacehounds*<sup>13</sup> scoprendo gli spazi della possibilità, rendendoli visibili e trasformandoli, proponendo così una visione alternativa di sviluppo urbano. L'obiettivo è quello di semplificare le connessioni e gli scambi fra proprietari e cittadini attivi, rendendo possibile in modo semplice la realizzazione di progetti creativi con un'iniziativa *bottom-up*. Difatti CITY-HOUND è una piattaforma aperta e adattabile che ha due chiavi di attivazione principali. Da un lato la motivazione della cittadinanza attiva e delle reti sociali, entrambe desiderose di riappropriarsi di uno spazio pubblico che ad oggi non è più in grado di rappresentare la società attuale; dall'altro lato la grande quantità di spazi residuali ed edifici dismessi, costantemente generati dalla logica riproduttiva della città, che, pur appartenendo al paesaggio quotidiano, rimangono sotto la soglia di visibilità ordinaria e che, in un momento di attenzione al consumo come quello attuale, ben si prestano a rifunzionalizzazioni leggere, economiche (in termini realizzativi, ambientali e gestionali) e temporanee (nel senso di rispondenti ad un momento specifico del ciclo di vita dell'organismo-città). La cittadinanza attiva e gli spazi sottoutilizzati sono lo spazio della possibilità in cui agisce CITY-HOUND. Ed uno dei principali problemi rilevati nella pratica quotidiana, in merito specificatamente alla riattivazione temporanea degli spazi residuali, è la difficoltà di mettere a sistema le risorse disponibili presenti sul ter-

ritorio, intese in termini di spazi liberi, di utenti disposti ad usarli, di strumenti di supporto offerti dalla pubblica amministrazione, di risorse finanziarie, di buone pratiche e così via. Molto spesso è anche difficile avere ben chiaro l'obiettivo che si vuole ottenere e quali passi è necessario percorrere per raggiungerlo. E magari questo obiettivo non si è i soli a volerlo. CITY-HOUND serve proprio a questo: è lo spazio virtuale in cui combinare gli elementi più importanti della trasformazione spaziale, un catalizzatore di energie e disponibilità capace di attivare un corto circuito finalizzato alla riappropriazione dello spazio e alla costruzione dell'identità. CITY-HOUND è uno strumento per scambiare informazioni sui nostri territori, sugli eventi e sulle azioni che su essi vengono sviluppate, per condividere conoscenze e modalità pratiche, ma anche per conservare una memoria storica delle storie, delle azioni, delle persone. CITY-HOUND risponde in maniera pratica a necessità reali, mettendo a fuoco problemi esistenti e incentrando gli interventi su questioni calde, migliora l'ambiente urbano, sfruttando le risorse e disponibilità esistenti, favorisce la collaborazione fra i cittadini per la produzione del bene comune, contribuisce alla produzione di una cultura civica più critica e sostenibile, incoraggia l'elaborazione di un nuovo immaginario per l'ambiente urbano.

La sfida che si pone CITY-HOUND è quella di riuscire a strutturare una sinergia efficace fra risorse disponibili, reti sociali e reti tecnologiche, attraverso la costruzione di forme di comunità ibride, derivanti dall'unione di componenti fisiche e virtuali. Specie nel campo del riuso temporaneo, la costruzione di questa sinergia può portare a dei risultati importanti, finalizzati da un lato ad una più facile condivisione delle disponibilità (spazi, persone, modi, attività) presenti sul territorio in uno specifico momento così da stimolare un'iniziativa più ampia, dall'altro alla produzione di spazi, fisici e virtuali, in grado di favorire l'interazione sociale e di migliorare la qualità urbana mettendo le basi per la costruzione di un'identità condivisa. Anche se i due obiettivi sono indipendenti l'uno dall'altro, la loro realizzazione congiunta può decisamente amplificare i vantaggi.

#### ■ Reale e virtuale. Sperimentare è possibile?

La grande diffusione delle nuove tecnologie e dei media ha, almeno in parte, contribuito all'indebolimento dell'importanza dello spazio pubblico basato sul luogo, ma allo stesso tempo è stata in grado di abilitare altri tipi di azione e manifestazione pubblica del dissenso<sup>14</sup> e di generare significati alternativi di relazione spaziale. I media, infatti, sono un importante mezzo di sincronizzazione che, attraverso un'integrazione comunicativa istantanea, l'azzeramento della distanza e l'annullamento della durata, hanno esteso le dimensioni dello spazio condiviso e della sfera pub-

12 [www.city-hound.com](http://www.city-hound.com). Attualmente è in corso di sperimentazione un beta-test.

13 Gli *spacehounds* sono i segugi urbani.

14 Basti pensare alla rilevanza che hanno avuto i social network nel corso delle agitazioni della primavera araba (2011), ma anche, più semplicemente, per l'organizzazione di azioni urbane più leggere, come *flash mob* e *smart mob*.

blica. I mezzi di comunicazione, in un mondo atomizzato come quello attuale, sono in grado di produrre una sorta di appartenenza ad uno spazio comune, creando quella minima coerenza sociale senza la quale sarebbe impossibile pensare ad una società (Innerarity, 2008).

Oggi le comunità *online* hanno generato una moltitudine di spazi virtuali in cui gli utenti possono socializzare, condividere contenuti e competenze<sup>15</sup>. Ciò avviene in uno spazio virtuale, costituito dalla rete di comunicazione (internet), dalle informazioni digitali, che vengono scambiate tra i nodi di questa rete (testi, immagini, suoni, video), e dal *software*, che definisce la regole per l'utilizzo e la trasformazione di queste informazioni. Spesso chiamiamo questo *software* "sociale", dal momento che facilita gli scambi tra gli utenti e l'organizzazione di diversi tipi di gruppi d'interesse. Grazie al progresso tecnologico e all'infinita immaginazione umana, le possibilità offerte per strutturare lo spazio virtuale sono sostanzialmente illimitate.

La tecnologia contribuisce a ridefinire le modalità di aggregazione e ogni comunità stabilita sui media è un ambito dotato di una propria logica di funzionamento. In particolare, i *social network* sono piattaforme che consentono la costruzione di un profilo personale attraverso cui gestire una rete di contatti sociali con cui condividere contenuti. Tutti i *social network* consentono di comunicare con tutti, ma ognuno di essi declina questa possibilità a proprio modo: infatti, sono dei luoghi virtuali pubblici, dove si sviluppa una forma di socializzazione in cui un *software* definisce le interazioni possibili tra i membri della comunità, all'interno dello spazio virtuale. Come l'appropriazione dello spazio si manifesta attraverso l'auto-rappresentazione (Lefebvre, 1976), così la prassi corrente nelle comunità *online* dimostra come gli utenti si appropriino dello spazio virtuale, che acquista significato attraverso il linguaggio utilizzato e attraverso un sistema di operazioni frequenti e di processi reiterati.

L'istantaneità della condivisione delle informazioni riesce ad incentivare il dibattito pubblico, l'attivismo e la condivisione dei prodotti culturali, fornendo alla comunità un'opportunità ed uno spazio di resistenza trasversale per prendere una posizione rispetto ai poteri di controllo egemonici. La connessione tramite internet e i dispositivi mobili non fa perdere la dimensione comunitaria e collettiva, ma essa viene reinterpretata ed assume nuove forme (*networked collectivism* e *ad hoc networks*), radicandosi su reti sociali mediate tecnologicamente, che nascono attorno ad un interesse peculiare, sia esso culturale, sociale o politico<sup>16</sup>.

15 Ad esempio, Facebook e Twitter hanno come obiettivo la socializzazione, Flickr e YouTube la condivisione dei contenuti, Wikipedia la condivisione delle competenze. Queste comunità non prevedono un'interazione con lo spazio fisico, ma offrono ai loro membri uno luogo ben definito per costruire una casa virtuale (homepage) e per rappresentare se stessi.

16 Esempi interessanti, che cercano di unire lo spazio dei luoghi e lo spazio dei flussi, sono costituiti dai movimenti sociali, come ad esempio *Critical Mass*, *Reclaim the Streets* e *Telectest*. Essi si muovono nel compromesso, utilizzando le stesse tecnologie che sostengono l'ordine mondiale a cui sono avversi,

La sfida è fare un ulteriore passo avanti rispetto a queste posizioni e trarre beneficio dall'agilità delle connessioni virtuali per favorire la trasformazione fisica dello spazio urbano. La predisposizione di un quadro di insieme adatto a produrre comunità ibride, che propongano un'esplicita connessione fra spazio virtuale e spazio fisico, appare come una grande opportunità per la società attuale, in cui le interazioni avvengono in maniera mediata e trasversale e in cui non è più possibile considerare separate la dimensione *online* e quella *offline*. Attraverso la telefonia mobile e la sempre più ampia diffusione di strumenti che racchiudono in un unico oggetto tutti i più importanti media (telefonia, internet, audio, video), i soggetti che agiscono nello spazio urbano hanno accesso ad un canale comunicativo continuo, da sfruttare come medium di diffusione mobile a doppia direzione, che consente di mantenere e rafforzare i legami all'interno della comunità di appartenenza e di facilitare gli scambi con altre comunità e con altri attori sociali<sup>17</sup>.

Più specificatamente in merito alla riattivazione temporanea degli spazi residuali, come si è dimostrato nei paragrafi precedenti, la principale difficoltà pratica consiste nel mettere a sistema le differenti risorse disponibili (spazi liberi, utenti disposti ad usarli, strumenti di supporto, risorse finanziarie, buone pratiche, ecc.) presenti sul territorio. Attraverso la realizzazione di una comunità ibrida, che agisce virtualmente su un *social network*<sup>18</sup>, tramite lo scambio immediato di informazioni, di immagini, di contenuti multimediali, si può procedere alla costruzione di un terreno di confronto comune attraverso il quale stimolare una riappropriazione fisica dello spazio, in cui rappresentare un'identità, temporanea e parziale. Dunque, questa nuova spazialità ibrida deve fornire la cornice idonea per amplificare i collegamenti tra lo spazio fisico, le connessioni fra i membri e le attività *online*, con l'obiettivo di tradurre la vita sociale dello spazio virtuale

---

sfruttandole però in maniera innovativa. Essi non hanno un manifesto vincolante e si manifestano a scala globale senza un'unità centrale di coordinamento, mentre a scala locale sono costituiti da cellule di azione posizionate in luoghi reali, con cui instaurano un forte legame. I movimenti sociali agiscono attraverso azioni di protesta finalizzate alla manifestazione del dissenso, appropriandosi temporaneamente dello spazio pubblico (piazze, strade, muri, frequenze, cartelloni pubblicitari) e stravolgendone il significato. L'azione locale e la presenza globale permettono a questi movimenti di essere presenti sia nello spazio dei luoghi che in quello dei flussi, sperimentando in questo modo delle pratiche di riavvicinamento tra le due entità spaziali.

17 Si può affermare che la telefonia mobile, soprattutto quando viene utilizzata congiuntamente ad altri media, ha caratteristiche simili a quelle che definiscono i due tipi di capitale sociale descritti da Putnam (1993) di «lubrificante sociologico» [*bridging social capital*], che favorisce i contatti con gli altri membri della comunità e con i membri di altre comunità, e di «super-colla sociale» [*bonding social capital*], che favorisce i legami forti all'interno di una stessa comunità.

18 Alcuni esempi di comunità ibride (ad esempio, *Meetup*, *i-neighbors*, *Front Porch Forum*, e *peuplade*) sono in corso di sperimentazione, specie negli USA, ma operano ad un livello di quartiere e sono finalizzate all'incontro e alla condivisione di informazioni più che a stimolare un'azione fisica di trasformazione dello spazio.

in conseguenze materiali per l'ambiente urbano. Anche se la vita sociale virtuale si manifesta in linguaggi e azioni simili a quelli della vita quotidiana<sup>19</sup>, si possono presentare delle difficoltà nella traduzione in conseguenze materiali per la città. CITY-HOUND può svolgere un ruolo fondamentale nella mediazione di questa tensione tra la vita virtuale e quella fisica, proponendo il luogo come parte integrante del processo partecipativo e stimolando le comunità ad agire, rappresentare e discutere le proprie aspirazioni e valori, resi pubblici virtualmente, in un determinato spazio fisico. Inoltre l'avvicinamento fra spazio dei luoghi e spazio dei flussi avviene anche fornendo la possibilità agli utenti di costruire una memoria collettiva, in cui la produzione fisica dello spazio può essere narrata, ricordata e condivisa. È necessario, dunque, predisporre ed implementare le piattaforme per l'interazione al fine di rendere possibile la costruzione di un altro tipo di socialità, anch'essa leggera, capace di riconoscersi sia negli spazi fisici che virtuali della vita collettiva. L'organizzazione di questo sistema sinergico fra virtuale e reale può essere promosso da un ente pubblico, da una società privata, da un'organizzazione autonoma o da una combinazione tra i tre attori precedenti. Tuttavia l'ente pubblico sembra essere la figura maggiormente indicata per avviare questo processo, poiché è in grado di garantire la continuità nel tempo, di vincolare le proposte ai soli scopi collettivi e ha la possibilità di coordinare tra di loro progetti ed attori diversi. Il soggetto pubblico, oltre a fornire una serie di luoghi fisici disponibili, può procedere ad implementare la connessione wireless gratuita nello spazio urbano e può contribuire a favorire le azioni di riappropriazione spaziale attraverso l'implementazione delle politiche e la pubblicizzazione delle iniziative attraverso più ampi canali di comunicazione. Di contro, però, un'eccessiva presenza dell'ente pubblico può limitare gli slanci della comunità e porre possibili forme di censura o controllo sulle trasformazioni proposte e sui materiali pubblicati dagli utenti. In questo contesto il pianificatore può assumere un ruolo importante di supporto e coordinamento che, per essere realmente efficace, deve comprendere la partecipazione sia alla

19 È interessante notare come ci siano numerose analogie nel linguaggio e nei comportamenti dello spazio virtuale e dello spazio reale. L'homepage dell'utente, ad esempio, è equivalente alla propria casa, che dispone di aree private e pubbliche, i cui confini differiscono a seconda delle diverse organizzazioni sociali, così come nelle diverse comunità on-line. Nello spazio virtuale ci sono anche gli spazi pubblici dei gruppi di interesse o di attività, che gli utenti regolano e gestiscono sostanzialmente replicando l'organizzazione nello spazio fisico. In una comunità online un utente può compiere virtualmente azioni specifiche (ad esempio, commentare, fare gesti, creare relazioni, ecc.) su spazi comuni diversi. Il modo di rappresentazione dell'utente (la foto del profilo o i siti a cui è legato) corrisponde alla sua apparenza pubblica (al suo modo di vestire o alla sua auto). Gli spazi virtuali che facilitano la comunicazione asincrona tra gli utenti, attraverso l'archiviazione dei contenuti, possono costruire una storia collettiva. L'identità della comunità si esprime attraverso il risultato collettivo (l'interfaccia generale, il tipo di testo, i colori, le immagini, le regole formali e informali), in modo simile a quello in cui negli spazi pubblici si materializza il carattere sociale e culturale di un luogo.

comunità on-line che off-line e deve poter intervenire nella progettazione di entrambi gli spazi di interazione. L'obiettivo della città di domani è dunque quello di attrezzarsi per accogliere in maniera positiva questi processi, di immaginare una modernità debole e diffusa (Branzi 2006), non impegnata nel realizzare progetti definitivi, ma piuttosto sistemi imperfetti e incompleti, capaci di adattarsi alle risorse disponibili e alle necessità contingenti. Solo lo sviluppo di un paradigma di convivenza tra il perituro e il permanente, attraverso la predisposizione di strumenti, capaci di potenziare la partecipazione della cittadinanza attiva nelle pratiche di uso della città, nel rispetto della diversità e della pluralità dei punti di vista, potrà produrre un nuovo ordine in grado di contenere le contraddizioni proprie di una realtà complessa, ammettendo allo stesso tempo controllo e spontaneità, correttezza e disinvoltura, improvvisazione nell'unità<sup>20</sup>.

**NINA ARTIOLI, ALESSANDRA GLORIALANZA,  
ELIANA SARACINO (T SPOON)**

#### ■ Bibliografia

- Amendola, G., 2005, *La città postmoderna: magie e paure della metropoli contemporanea*, Laterza, Roma.
- Amin, A. e Thrift, N., 2005, *Città: ripensare la dimensione urbana*, Il mulino, Bologna.
- Bagnasco, A., 1999, *Tracce di comunità*, Il mulino, Bologna.
- Bauman, Z., 2005, *Globalizzazione e glocalizzazione*, Armando, Roma.
- Bey, H., 2008, *T.A.Z. Zone Temporaneamente Autonome*, Shake edizioni, Milano. [1985]
- Branzi, A., 2006, *Modernità debole e diffusa*, Skira, Milano.
- Castells, M., 1996, *The rise of the network society*, Blackwell Publishing, Oxford (UK).
- Dorfles, G., 2006, *L'intervallo perduto*, Skira, Milano.
- Franck, K.A. e Stevens, Q. (eds.), 2006a, *Loose space. Possibility and diversity in urban life*, Routledge, London.
- Innerarity, D., 2008, *Il nuovo spazio pubblico*, Meltemi, Roma.
- Lefebvre, H., 1970, *Il diritto alla città*, Marsilio, Venezia.
- Lefebvre, H., 1976, *La produzione dello spazio*, Moizzi, Milano.
- Putnam, R.D., 1993, *Making democracy work: civic traditions in modern Italy*, Princeton University Press, Princeton (NJ).
- Sennett, R., 1999, *Usi del disordine: identità personale e vita nella metropoli*, Costa & Nolan, Milano. [1970]
- Venturi, R., 1991, *Complessità e contraddizioni nell'architettura*, Dedalo, Bari. [1966]

20 Secondo Robert Venturi «un ordine valido tollera condizionamenti e compromessi» (Venturi, 1991).



## 3 RE-IMAGINING THE COMMONS FIELDS

### Coltivando. L'orto conviviale al Politecnico di Milano

Il progetto *Coltivando-L'orto conviviale al Politecnico di Milano*, nasce nel gennaio 2012 da un gruppo di docenti, ricercatori e laureandi del Dipartimento di Design e della Scuola di Design del Politecnico di Milano. L'obiettivo principale che si pone è mettere in contatto due realtà spaziali e sociali che coesistono senza dialogare: il campus universitario Durando, insediato alla fine degli anni Novanta, ed il quartiere Bovisa che lo ospita. L'eterogeneità del team di progetto composto da interior e product service system designer ha permesso di sviluppare sia gli aspetti software e brainware (sistema di funzionamento, business model, modello di organizzazione) che quelli hardware (progetto degli spazi, delle strutture di coltivazione e conviviali) attraverso diverse fasi di co-progettazione e participatory action research con il quartiere.

#### ■ Un processo "lento"

*Coltivando* è un progetto sperimentale sviluppato nell'ambito di due programmi di ricerca sostenuti da DIS (Design and Innovation for Sustainability)-gruppo di ricerca Service Design del Politecnico di Milano, Dipartimento di Design. Il primo è "Human Cities, reclaiming public spaces" (2010-2012), che lavora alla riqualifica dello spazio pubblico per le comunità urbane. Il secondo è "Feeding Milano, energies for change" (2010-2013), il quale si occupa di accorciare la catena alimentare sul territorio milanese.

Le attività sono state supportate dal Polimi DESIS Lab, aderente alla rete DESIS- Design for social innovation and sustainability e da DHOC interior Design for Hospitable Cities -aderente alla unità di ricerca di Interior Design.

Nel 2002, con il termine "Slow Design", Alastair Fuad-Luke definisce un approccio al design attraverso il quale rallentando il metabolismo di persone, risorse e flussi, si possa ottenere un paradigma di progettazione che genera una serie di cambiamenti comportamentali positivi (Fuad-Luke, 2002). Un processo di Slow Design si basa su principi di collaborazione e open-source, spingendo l'utente a diventare parte integrante nello sviluppo di un progetto, abbracciando gli ideali di convivialità e scambio, crescendo il suo senso di responsabilità sociale e migliorando la qualità della comunità in cui si colloca (Strauss-Fuad-Luke, 2008). Questi principi sono alla base di *Coltivando-L'orto conviviale al Politecnico di Milano*, un progetto di un orto condiviso avviato nel Gennaio 2012, il cui obiettivo principale è di valorizzare uno spazio pubblico all'interno del Campus Durando in grado di ricostruire un punto di contatto tra due realtà che poco comunicano tra loro, quella universitaria e quella del quartiere Bovisa. Un processo progettuale di questo tipo non poteva essere sviluppato in altro modo se non con grande "lentezza" in un percorso che creasse affezione al progetto. Nella prima fase i contatti tra il team di progetto e gli utenti sono avvenuti durante 3 workshop organizzati per avviare un confronto concreto sul progetto: la definizione dei layout spaziali, l'organizzazione dei masterplan funzionali e la costruzione di un modello di gestione dello spazio. La seconda fase di questo percorso include la costruzione dell'orto, delle strutture e del gruppo. Si può quindi delineare come questa placida evoluzione in un progetto di un orto conviviale abbia un doppio valore: permettere la revisione continua del progetto sulla base dei feedback rilevati, dando maggiori pos-

sibilità di successo e continuità; inoltre dare, in maniera graduale, la possibilità di formare un gruppo di partecipanti compatto e motivato nella fase di progettazione, garantendo la continuità e la cura dell'orto nelle fasi di realizzazione..

#### ■ **Ortisti urbani**

L'agricoltura urbana è il fenomeno della diffusione di aree coltivate all'interno delle città da parte degli *urban farmers*. Da circa un secolo si registra un forte incremento di queste realtà, in risposta ad esigenze reali dei cittadini, che reclamano il bisogno di uno spazio urbano proprio. Gli orti sociali potrebbero essere una via per rivitalizzare socialmente le metropoli e riappropriarsi come cittadini dei non-luoghi spersonalizzati che esse rappresentano. In Italia questo fenomeno, come tutti quelli legati alla coscienza ambientale, ha sofferto di una lenta inerzia e di scarsa sensibilità delle amministrazioni locali e solo nell'ultimo decennio sta concretamente decollando.

Nonostante nel campo della progettazione del paesaggio spesso ci si sia direttamente ispirati e rifatti alle realtà rurali, non si è tenuta in conto una cruciale mancanza, il progetto di una scenografia senza attori, priva di coloro che abitualmente vivono e svolgono l'azione in quel determinato ambiente. Un verde non solo bello da vedere, ma un verde nel quale il cittadino possa inserirsi, vivendolo concretamente (Nicolin, 2012).

Questa nuova "passione per il coltivare la città" implica importanti riadattamenti, coinvolgimento e partecipazione dei singoli, significa riadattare alle aree cittadine le tecniche di produzione agricola, avviare un'auto-produzione, distribuire i prodotti e creare una comunità intorno a queste attività. La dimensione soggettiva si trasforma in quella collettiva e comunitaria, per trasformarsi in un fenomeno sociale.

Questa visione dell'agricoltura urbana ha un valore simbolico e terapeutico, e può avviare un percorso di presa di coscienza delle condizioni del sistema agricolo, dei suoi aspetti economici e sociali, un recupero dell'identità del singolo nella produzione dei beni di prima necessità, tenendo però sempre in primo piano la limitata capacità produttiva e l'obiettivo sociale piuttosto che economico. L'obiettivo è creare un sistema che faciliti la formazione di micro-comunità urbane con l'esigenza e la volontà di riappropriarsi di un pezzo di città e di farsene attivamente carico, trasformandolo in un luogo in cui coltivare qualcosa, non solo a livello agricolo, bensì a livello sociale, culturale ed esperienziale. Uno spazio modulabile, non solo nei suoi aspetti tecnico-strutturali, ma anche sociali che si plasmi a seconda delle esigenze, assumendo di volta in volta forme e significati differenti. "Coltivare il nostro Orto" come citava Voltaire in *Candido*, può essere un rimedio, un medicamento terapeutico dal quale non si può escludere l'insorgere di qualcosa di cui non si possono prevedere

fino in fondo le conseguenze (Nicolin, 2012). L'accezione "orto convivale" sottolinea l'intento principale di questo progetto, coincidente non con la creazione di uno spazio suddiviso in lotti che vengono assegnati ai cittadini, bensì con un modello basato sulla cooperazione, con una particolare attenzione alla formazione dei suoi membri sui temi dell'agricoltura, della sostenibilità e del cibo.

#### ■ **Il progetto**

*Coltivando* ha l'obiettivo di avviare un processo di riavvicinamento tra cittadini e spazi pubblici della città attraverso azioni condivise e si basa sulla collaborazione tra cittadini non solo per la produzione di frutta e verdura, ma anche per responsabilizzarsi al riscatto ed al mantenimento di un bene comune. Le principali finalità di *Coltivando* possono essere riassunte in tre punti principali:

- **sociale:** per far entrare in contatto due tipi di comunità, dando un piccolo valore aggiunto non solamente agli spazi del campus ma all'intero quartiere. Da un lato la comunità universitaria avrà la possibilità di vivere il luogo di studio e lavoro in maniera differente, entrando in contatto con persone nuove e abitanti del quartiere. Dall'altro lato chi vive in zona Bovisa avrà l'opportunità di conoscere la realtà universitaria, potendo così usufruire di servizi, conferenze, e attività organizzate all'interno;
- **spaziale:** dedicare una parte del campus ad un orto collettivo significa dare una nuova funzione allo spazio offrendo la possibilità di progettare e sperimentare soluzioni spaziali che provengono dalle discipline insegnate al Politecnico di Milano (Design, Architettura e Ingegneria);
- **produttivo:** un orto è un luogo dedicato alla produzione di cibo; *Coltivando*, con la sua comunità di 20/25 persone, offre la possibilità di autoprodurre frutta e verdura fresca riducendo l'acquisto di questi generi alimentari.

#### ■ **Un orto universitario in uno spazio pubblico nascosto**

Il quartiere è una porzione specifica della città, un panorama territoriale e sociale nel quale agisce e si sviluppa una molteplicità di fattori, risorse e criticità (Zajczyk, 2008). Spesso, la lettura dello spazio pubblico non è ovvia ed immediata: i limiti tra pubblico e privato si confondono, prendono vita nuovi spazi che non sempre sono direttamente visibili o accessibili al pubblico (Fassi, Rogel, 2012). È questo il caso degli spazi pubblici nascosti, i quali vengono scoperti dai cittadini solo se essi vengono guidati al loro interno. I campus universitari sono degli spazi pubblici che possono offrire porzioni di verde urbano, nascoste in quanto percepite come appartenenti ad una specifica categoria di utenza ma potenzialmente fruibili da





tutti i cittadini. Questo è il caso del Campus Durando del Politecnico di Milano, situato nel quartiere periferico di Bovisa, un'ex area industriale nella quale *Coltivando* è nato e si sta sviluppando. A partire dalla seconda metà del XX secolo il quartiere Bovisa ha subito delle grandi trasformazioni dovute alla dismissione e riconversione degli stabilimenti industriali presenti. Il progetto di riqualifica del quartiere ha portato alla conversione di parte dell'area nel campus Durando, all'interno del quale ha sede la Scuola del Design. Le grandi aree esterne della Ceretti & Tanfani, storica azienda produttrice di sistemi di trasporto a fune, sono stati convertiti in aree verdi che durante la primavera e l'estate ospitano gli studenti. Si tratta di un grande spazio pubblico che il quartiere non percepisce come tale e, di conseguenza, non utilizza: gli utenti dell'università e gli abitanti del quartiere non hanno quindi quasi nessun tipo di contatto e il campus, dopo oltre 20 anni, rimane tuttora un'entità estranea all'interno del quartiere. L'obiettivo di *Coltivando* è proprio quello di cominciare ad invertire questa tendenza. Nel 2011, al campus è stata annessa una grande area prima utilizzata come deposito di materiali dei cantieri che hanno coinvolto l'intero campus per anni, affacciata su via Candiani, dove si trova uno dei principali accessi dell'università. La maggior parte dell'area è stata piantumata a prato e attrezzata come area studio all'aperto, mentre la porzione che costeggia la strada di circa 900mq è

stata dedicata al progetto *Coltivando*. L'orto si trova dunque in una posizione privilegiata, con un affaccio verso il quartiere di 80m; uno dei pochi punti attraverso il quale è possibile guardare all'interno.

■ Il design dello spazio pubblico: il co-design e l'autocostruzione come elementi di formazione e rafforzamento della comunità'

Per la definizione di un progetto che rispondesse nel modo più coerente possibile alle richieste della comunità che avrebbe usufruito di questo spazio, il team di progetto ha deciso di utilizzare come mezzo di dialogo e confronto il co-design. Sono stati organizzati 3 workshop per coinvolgere i possibili attori interessati al progetto (personale universitario, studenti e abitanti del quartiere), ai quali sono state proposte delle attività che non avessero lo scopo di generare un progetto definitivo, ma quello di agevolare un processo comune che portasse alla raccolta di idee, dati, potenzialità progettuali che poi in un secondo momento sono state selezionate, sviluppate ed utilizzate come punto di partenza per la definizione del progetto vero e proprio da parte del team di designer. In particolar modo ai partecipanti dei workshop era stato richiesto di definire dei layout funzionali dello spazio a seconda delle esigenze personali ed operative, e per i più esperti in campo orticolo, in base alle esperienze pregresse. In fase di rielaborazione da parte dei designer, sono stati sovrappo-

sti tutti i masterplan ottenuti, ridefinendo un layout funzionale e spaziale che tenesse conto delle esigenze e delle proposte di ogni partecipante. Il masterplan è stato strutturato seguendo una griglia che offre la possibilità di creare un "pattern" aperto che permette l'espandibilità, l'implementazione e la ripetibilità del sistema a diverse scale ed in luoghi con caratteristiche proprie, creando una maglia con densità differente, maggiore nella parte centrale e sempre più rada verso il limite, definendo uno spazio senza confini definiti ed aperto verso il quartiere. Con il cambiare delle stagioni la vegetazione dell'orto cambia, generando livelli differenti di percezione e attenzione sia per i passanti dal lato strada che per i fruitori dell'area verde adiacente.

All'interno della griglia vengono quindi collocate le strutture per la coltivazione, alle quali è stata dedicata una particolare attenzione progettuale. Le box sono state pensate con quattro differenti dimensioni per permettere la coltivazione di gran parte delle specie orticole, dando la possibilità di scegliere l'altezza a seconda della profondità delle radici (40/60 cm) e la superficie coltivabile (da un minimo di 0,80mq ad un massimo di 4mq). Vista l'impronta sperimentale del progetto *Coltivando*, le box sono state realizzate con due differenti materiali: i mattoni in tufo, tradizionalmente utilizzati nei giardini e negli orti, per la realizzazione delle aiuole alle estremità dell'orto, mentre per la parte centrale è stata utilizzata la lamiera grecata, materiale che richiama il passato industriale del luogo, e che ha permesso lo sviluppo di un sistema totalmente auto-costruibile da parte dei partecipanti. Un manuale illustra passo a passo gli step di assemblaggio a secco dei box, utilizzando esclusivamente materiali che in futuro possono essere smontati e rimontati, oppure totalmente riciclati: lamiera grecata, angolari metallici e rivetti in alluminio,

La scelta di sviluppare un progetto basato sui principi dell'auto-costruzione, permette di definire delle "istruzioni open" molto elastiche, che lasciano la massima libertà di contestualizzazione e di adattabilità all'utilizzatore finale. L'utente, in base al luogo, agli obiettivi propri e del gruppo, oltre che alle risorse disponibili, può intervenire e modificare il progetto base in tutte le sue fasi, modificandolo in base alle proprie necessità. La "partecipazione open" consente di arricchire il progetto grazie al coinvolgimento diretto di una comunità eterogenea, passando così dal sapere particolare e tecnico dei professionisti ad un sapere collettivo libero, aperto a tutti ed in continua evoluzione. Per questo l'orto urbano, apparentemente disordinato e caotico, è vivo ed è espressione della vitalità del suo gruppo di orticoltori.

Anche nel caso dell'auto-costruzione, come per il co-design, il momento del "costruire" diventa un momento di affezione al progetto e rafforzamento del gruppo in fase di formazione. Durante i mesi

di costruzione da parte dei membri di *Coltivando*, questo processo "open-source" ha stimolato un forte interesse ed una grande partecipazione, che hanno portato all'organizzazione di gruppi di lavoro dedicati alle diverse attività: costruzione aiuole, posa dell'impianto di irrigazione, semina e manutenzione.

#### ■ Step di progetto

La prima sperimentazione del progetto è stata fatta durante un workshop didattico nell'ottobre 2011. Gli studenti coinvolti hanno realizzato un'aiuola/prototipo utilizzata durante la giornata conclusiva del workshop per coinvolgere i cittadini e testare il possibile interesse di un orto conviviale al Politecnico di Milano. Visto il grande riscontro è stata avviata la fase di sviluppo del progetto.

Nel febbraio 2012, dopo la formazione del team formato da ricercatori, studenti in Interior Design e Product Service System Design, ha preso il via la fase di analisi delle realtà esistenti e la definizione del concept che nel Maggio-Giugno 2012 ha coinvolto gli abitanti del quartiere. Si sono definiti i layout spaziali, le funzioni, il modello gestionale ed il regolamento. Tutte le informazioni rilevate sono poi state rielaborate ed utilizzate come linee guida dal team di designer per la stesura del progetto definitivo. Nel Luglio 2012 viene prototipata una delle box/aiuole collocate le prime piante di pomodoro e basilico e affidata la gestione ad un piccolo gruppo volontario di cittadini del quartiere. Nell'ottobre 2012 *Coltivando* viene inaugurato, dando ufficialmente il via alla costruzione. Con la grande partecipazione degli abitanti del quartiere sono state realizzate le prime quattro aiuole. Un target eterogeneo composto da famiglie, giovani studenti, e anziani ha lavorato insieme per tutta la giornata. È stata l'occasione per testare l'efficacia della progettazione degli spazi e del servizio, capire i problemi e organizzare i passi successivi, iniziando un percorso settimanale che ad oggi continua ancora. Durante i mesi d'avvio di *Coltivando*, il team di progetto ha monitorato le dinamiche di interazione tra lo spazio ed i suoi nuovi utilizzatori permettendo di capire se è stato raggiunto l'obiettivo proposto di aprire uno spazio pubblico ad un gruppo più ampio di persone e di restituirlo al quartiere, adattando le soluzioni progettuali a seconda delle effettive necessità e pensando a nuove possibili funzioni da sviluppare nei mesi a venire. I mesi invernali sono stati sfruttati dalla comunità per approfondire temi come le tecniche di coltivazione, la preparazione del compost e le semine, registrando i passaggi nel blog aperto online.

#### ■ Conclusioni

*Coltivando* dopo i primi mesi di avvio dove il gruppo ha lavorato instancabilmente per la sua costruzione e diffusione nel quartiere, si trova ora ad affrontare la sua prima stagione di semine, crescite e raccolti.



Molti obiettivi che in fase progettuale erano stati prefissati sono stati raggiunti, ma altrettanti sono andati ad aggiungersi nel momento della sperimentazione pratica; come ad esempio la necessità di espandere ulteriormente la comunità raggiungendo i 25/30 membri fissi, che possano garantire il mantenimento dell'area durante tutta la settimana. Nel medio termine gli obiettivi posti sono quelli di avere la possibilità di ampliare l'offerta di *Coltivando*, soprattutto a livello didattico, diventando un luogo di sperimentazione sia per gli studenti universitari che per le scuole del quartiere. Gli eventi collaterali aperti al pubblico hanno rafforzato la rete comunicativa permettendo di affermarsi non solo nel quartiere ma sull'intero territorio locale sperimentando in maniera concreta la replicabilità di questo modello in un contesto differente da quello universitario, testando così l'efficacia dell'intero progetto.

**DAVIDE FASSI,**

Dipartimento di Design, Politecnico di Milano,  
davide.fassi@polimi.it

**ALESSANDRO SACHERO,**

Dipartimento di Design, Politecnico di Milano,  
alessandro.sachero@gmail.com

#### ■ Bibliografia

Fuad-Luke, A (2002) 'Slow Design': A paradigm shift in design philosophy?, Development by Design, Bangalore, India, 1-02 December 2002.

Carolyn F. Strauss, Alastair Fuad-Luke "The Slow Design Principles A New interrogative and reflexive tool for design research and practice", in atti del convegno "Changing the change", Torino, 10-12/7/2008

Zajczyk, F., "Premessa" in Borlini, B., Memo, F. Bruno *Il quartiere nella città contemporanea* di Mondadori. Milano. 2008

Nicolin, P., "Il bello dell'agricoltura urbana", in Lotus International, n.149, 2012, Editoriale Lotus, Milano

Fassi, D., Rogel, L., "C'è spazio per tutti/There's room for one more", Paper presented at Cumulus conference "Northern World Mandate", Aalto University, Helsinki (Finland), 24-26/05/2012

## Agriculture as peace infrastructure

L'agricoltura è (in)significante?

Non più un limite alla schizofrenica espansione, né residuale (urbano?) fagocitato dalla metropoli contemporanea, essa si configura piuttosto come nuovo campo di relazione. Un'occasione utile per ripensare l'eterogeneo e il complesso livello di relazioni delle città in cui viviamo.

Il tema dello spazio pubblico, o meglio spazio di condivisione, viene in questo testo proposto come un modello di lettura e scrittura di un testo più ampio e complesso. Si cercherà di considerare il campo dell'agricoltura come reale occasione di ripensamento di questi spazi, terreni, o meglio paesaggi della contemporaneità. Paesaggi di relazione, di scambio culturale, sociale ed economico, paesaggi di cui è necessario ripensare il loro uso e utilizzo, in quanto *territori enzimatici*<sup>1</sup> e facilitatori di scambi tra culture e popoli.

La ricerca affrontata prende in considerazione l'attuale situazione in Palestina e il conflitto Israele-Palestinese come un'occasione teorica e sperimentale, che permetta di vedere attraverso una lente differente nuove possibilità per i suoli agricoli come spazi non solo produttivi, ma anche di condivisione e uso in cui la complessità diviene parametro di progetto.

<sup>1</sup> Vedi video Territori Enzimatici di Andrea Branzi, <http://www.youtube.com/watch?v=EsBI2EBPXgw>

## ■ [agri]global

I campi coltivati, hanno forse rappresentato il primo dispositivo di controllo e occupazione territoriale, permettendo alle singole comunità di sopravvivere, evolversi tecnologicamente e produrre conoscenza e sapere. Sistema ragionato di colonizzazione del territorio, sia in termini ecologici che sociali, attraverso regole insediative precostituite (il tracciato podereale francese è genericamente differente da quello americano ecc...) che hanno permesso il disegno dei pattern geografici di vaste aree del globo.

L'agricoltura è divenuta nel tempo una diretta esemplificazione del potere, sia in termini capitalistici che più strettamente come indicazione di gestione e uso delle aree stesse.

Quest'ultimo attraverso la coltivazione di milioni di ettari a basso costo da parte di capitali orientati o di paesi emergenti, in particolare nella regione africana, in cui l'investimento di enormi risorse (capitali cinesi fra tutti) ha come unico scopo il soddisfacimento dell'inarrestabile sviluppo e richiesta di materie prime. Città oggetto, porti, strade ecc... indispensabili per avviare un ciclo economico forzoso, (con effetti sicuramente anche positivi) travestito da neo-colonialismo, che produce squilibri non solo ambientali ed ecologici ma soprattutto sociali. Piantagioni di riso in territori semi-aridi, immense coltivazioni per la produzione energetica o di biofuel divengono esemplificativi in un continente, che seppur in una fase economica dinamica con tassi di crescita molto più alti rispetto alla media dei paesi occidentali, rimangono insoluti e nascosti grossi problemi, soprattutto in materia dei diritti umani, che grazie alla sua ricchezza di risorse permettono di chiudere un occhio in nome del principio "business is business".

La dispersione agricola globale, la guerra delle risorse, la mobilità dei capitali, i cambiamenti climatici, l'innovazione tecnologica hanno ridisegnato così la geopolitica globale attraverso regole esclusive di mercato legate al settore agricolo e alla produzione alimentare<sup>1</sup>.

Partendo proprio da tale presupposto, la tesi di Emilio Sereni dal titolo *La Colonizzazione agricola ebraica in Palestina* ci aiuta a comprendere meglio questo processo di trasformazione radicale del territorio e della società attivato attraverso l'agricoltura:

*"Quando si parla di un'opera di colonizzazione in generale, e di un'opera di colonizzazione agricola in particolare, si possono presentare due casi ben distinti: talvolta si vuol parlare della creazione di un dato paese, che è appunto quello da colonizzare, delle possibilità di investimenti di capitali e di lavoro diretto da parte di cittadini di un altro paese (paese colonizzatore). Questo è il caso della maggior*

*parte delle moderne grandi Nazioni colonizzatrici. Altre volte invece si vuol intendere con "colonizzazione" la creazione della base e economica e politica per una immigrazione di massa, dal paese colonizzatore, che per una ragione qualsiasi (eccessiva densità di popolazione, generalmente) ha bisogno di questa specie di valvola di sicurezza.(...)*  
*(...) La colonizzazione ebraica in Palestina rientra piuttosto nel secondo tipo(...)<sup>2</sup>.*

È quindi evidente come l'agricoltura abbia favorito storicamente l'incontro di culture e storie diverse, spesso in maniera violenta, che hanno inciso sullo sviluppo d'interi popoli. La dinamicità di tale settore è oggi così ulteriormente significativa, perché offre l'opportunità di utilizzare i prefissi bio ed eco in modo totalmente nuovo.

## ■ La Palestina come laboratorio

I campi coltivati regolatori di un paesaggio globalizzato e conseguenza diretta di economie di ampia scala, sono divenuti in territori di conflitto un efficace strumento militare. L'occupazione del suolo come strategia principale per il controllo e la gestione delle risorse fanno sì che il settore agricolo e alimentare divenga militarmente paritario a strumenti e dispositivi tipici dei contesti bellici. Il territorio palestinese, né è forse l'esempio più diretto. Terra ormai contesa da un conflitto secolare, è un insieme di condizioni estreme che determinano una geografica complessa e interessante. L'attuale configurazione spaziale è l'esito di un processo storico incessante e dello scontro disegnativo di appartenenza ad una terra, tra il popolo arabo ed israeliano. Le guerre che si sono succedute e i conseguenti trattati hanno disegnato una geografia instabile e fluttuante in cui le identità divergenti sono in continua sovrapposizione.

La Palestina è suddivisa in tre regioni: lo stato riconosciuto di Israele e i territori palestinesi occupati della striscia di Gaza e della Cisgiordania.

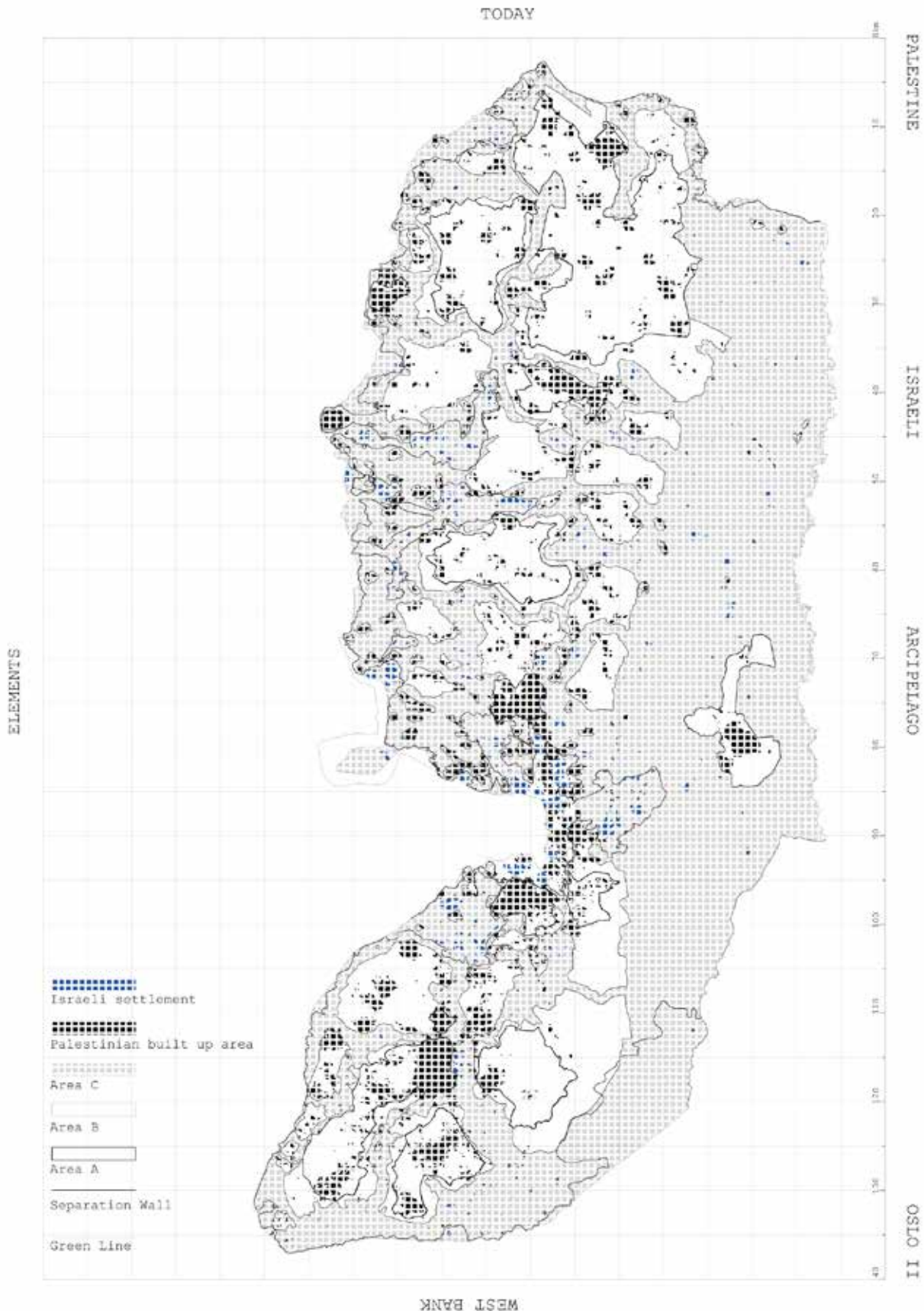
Quest'ultima, meglio conosciuta come West Bank, è il campo esemplificativo di quanto raccontato fino a questo punto. Dal 1967, in seguito alla guerra dei Sei giorni, venne occupata dalle forze israeliane dando origine ad un conflitto che si perpetua tutt'oggi. Successivamente agli accordi di Oslo, che hanno segnato l'inizio della fine del processo di pace, si è andato definendo, attraverso uno stato di continua emergenza, l'occupazione della West Bank da parte di Israele.

Territorio frammentato che non è solo un'allegoria delle relazioni di potere o una forma visiva della sua concretizzazione ma è esso stesso lo strumento di una autorità costruita attraverso un perenne stato di guerra.

Sarebbe difficile analizzare il tema di riferimento

<sup>1</sup> vedi Pierre Belanger *The Agronomic Landscape*, in <http://www.opsys.net/>

<sup>2</sup> in *Ritrovare la memoria*, Emilio Sereni. A Cura di Abdon Alinovi, Alessandro Santini, Emma Buondonno, Francesco Soverina e Luciano Volpe. Vedi *La colonizzazione agricola ebraica in Palestina*, inedita tesi di laurea di Emilio Sereni



Mapa Elementi costitutivi ordinamento spaziale in Cisgiordania

senza prima introdurre brevemente il corrente ordinamento spaziale di questo complesso territorio, identificando gli elementi che sono fondamentali nella mappa geo-politica:

1\_Green Line: si riferisce alla linea di demarcazione risalente agli accordi d'armistizio arabo-israeliani del 1949 fra Israele e alcuni fra i Paesi

arabi confinanti (Siria, Giordania ed Egitto) alla fine della guerra arabo-israeliana del 1948-1949. Rappresenta il confine della West Bank e della Striscia di Gaza con Israele.

2\_Aree: I territorio della Cisgiordania e di Gaza vengono suddivisi in aree giurisdizionalmente diverse, in seguito agli accordi di Oslo II del settem-

bre del 1995. Si dividono in:

\_area A, che comprende le grandi città palestinesi sotto il controllo militare e amministrativo dell'Autorità palestinese;

\_area B, territorio sotto il controllo militare israeliano e quello amministrativo palestinese;

\_area C, che comprende le colonie israeliane ed è sotto il controllo militare e amministrativo di Israele. Rappresenta l'area di massimo conflitto e di occupazione territoriale.

3\_Colonie: comunità abitate da israeliani nei territori che sono stati occupati nel corso della Guerra dei sei giorni del 1967. Secondo il diritto internazionale, le colonie di popolamento sono illegali; la Corte internazionale di giustizia ha confermato l'illegalità degli insediamenti israeliani in quanto violano l'art. 49.6 della Quarta Convenzione di Ginevra.

4\_Muro: è un sistema di barriere fisiche costruito da Israele in Cisgiordania a partire dalla primavera del 2002 sotto il nome di *chiusura di sicurezza* (o *security fence* in inglese), allo scopo ufficiale d'impedire fisicamente l'intrusione di palestinesi nel territorio nazionale. Questa barriera, il cui tracciato di circa 700 km, è controverso ed è stato ridisegnato più volte particolarmente a causa delle pressioni internazionali. Consiste principalmente per tutta la sua lunghezza in una successione di muri, trincee e porte elettroniche. Dispositivo "temporaneo" di difesa rappresenta il sistema di controllo principale dei territori occupati.

Questi elementi in forte correlazione con un sistema di regole e gestione del territorio permettono di configurare un apparato territoriale duplice, strutturato attraverso un sistema infrastrutturale capillare e dinamico. Secondo Eyal Weizman, *"Il territorio palestinese è quindi la conseguenza, non di un processo di trasformazione coloniale stabile e governabile, ma di una costante e apparentemente anarchica evoluzione della gestione del luogo di guerra"*, in cui sistemi di controllo e occupazione utilizzati hanno così introdotto un nuovo modo di immaginare lo spazio, due geografie nazionali separate ma sovrapposte<sup>3</sup>, che ci permettono di muoverci all'interno di uno territorio sperimentale. Una geografia che viene ridisegnata continuamente seguendo una strategia precisa da parte israeliana, dettata dal perenne stato d'eccezione<sup>4</sup> secondo cui sono indirizzate le scelte di pianificazione ed occupazione delle terre e il "funzionamento" delle singole architetture di controllo (muro, check point permanenti o temporanei, by

pass road, agricultural gate)<sup>5</sup>.

In questo scenario i territori occupati della Cisgiordania vengono considerati come un laboratorio spaziale che ci permette di lavorare all'interno di un quadro di estremizzazione della contemporaneità, in cui i diversi fattori in gioco (sociali, culturali, politici ed economici) costringono a considerare la sua complessità, come suggeritoci da Edgar Morin, come una opportunità. Opportunità nuova per ripensare l'agricoltura come campo di nuove relazioni.

La *Poetica della Relazione* di Eduard Glissant, ci propone un'alternativa basata sul *diritto all'opacità*:

*Il diritto all'opacità non è rivolto contro qualcuno, riguarda piuttosto la consapevolezza del fatto che l'essere è composito, multiplo, complesso, e che non possiamo ridurlo a una dimensione completamente trasparente. Inoltre, se le tradizioni occidentali hanno privilegiando quelli che chiamo "i sistemi di pensiero", o "pensieri di sistema", da cui sono derivate opere d'arte meravigliose ma che si sono anche rilevati mortali per alcune culture e identità, il diritto a essere opachi ci permette di pensare la relazione tra identità e culture del mondo non partendo dalla ricerca dell'uniforme, bensì dall'armonia delle differenze (...) Oggi, tuttavia, dovremmo riconoscere che l'unità passa per la diversità, per l'accordo delle differenze, non per l'uniformità. Il medesimo non è la molecola dell'identità, perché il medesimo sommato al medesimo non dà che il medesimo, mentre il diverso sommato al diverso produce un'identità in continua evoluzione. È questa l'idea, e rappresenta, a mio avviso, una vera rivoluzione del pensiero, del sentimento e dell'intuizione"*<sup>6</sup>.

Il conflitto può essere considerato un'occasione di cambiamento ed evoluzione di due interi popoli, che andrebbe indirizzato attraverso l'identificazione e costruzione di relazioni indirette.

A ciò va aggiunto il necessario auspicio ad un cambiamento politico e culturale da parte di entrambe le parti, che porti alla definizione di una convivenza necessariamente pacifica e di condivisione. Un grande pensatore come Edward Said ci aiuta a sostenere questa tesi:

*"In questi ultimi 35 anni, ho trascorso buona parte della mia vita a difendere il diritto del popolo palestinese all'autodeterminazione, ma ho sempre tentato di farlo prendendo pienamente in considerazione anche la realtà del popolo ebraico, le sofferenze e le persecuzioni che gli sono state inflitte. Ciò che conta ai miei occhi è che la lotta per l'uguaglianza nei rapporti tra Israele e Palestina sia rivolta verso un obiettivo umano, o, in altri termini, verso la convivenza e la fine delle preclusioni e delle persecuzioni."*

3 Eyal Weizman, *Architettura dell'occupazione. Spazio Politico e controllo territoriale in Palestina e Israele*. Ed. Bruno Mondadori 2009

4 Per stato d'eccezione si intende che *I territori occupati sono una sorta di vuoto giuridico, in cui la forza occupante esercita la sua sovranità imponendo uno stato di eccezione. Israele usa lo stato di emergenza come vera e propria forma di governo. In Arcipelaghi e enclave. Architettura dell'ordinamento spaziale contemporaneo* Ed. Bruno Mondadori di Alessandro Petti

5 Vedi Arcipelaghi e enclave. *Architettura dell'ordinamento spaziale contemporaneo* Ed. Bruno Mondadori di Alessandro Petti, Milano 2007

6 E. Glissant, *Poetica della relazione*, ed. Quodlibet, Macerata 2005



## ■ Agricoltura come infrastruttura

Il sistema agricolo, come già accennato, può divenire un efficace dispositivo di gestione e controllo delle terre contese all'interno di scenari bellici. Diverse sono le strategie attraverso la quale Israele riesce a controllare i suoli coltivabili all'interno della West Bank.

Qualche dato:

- il 30,5% della Palestina è coltivata;
- il 69,2 % dei terreni agricoli sono collocati in area C;
- solo il 2,3% della totale area coltivata sono campi agricoli protetti provvisti di sistemi d'irrigazione;
- ai palestinesi è permesso estrarre solo il 18% dell'acqua dalla falda acquifera principale della West Bank seppur collocati sul 60% dell'acqua in Palestina proveniente dal Mountain Aquifer.

L'occupazione militare passa per il controllo delle risorse primarie, che paradossalmente, risultano essere gli elementi che entrambi i popoli sono costretti a condividere, seppur in maniera totalmente sbilanciata per quantità e qualità.

Il settore agricolo, attività economica prevalente del popolo palestinese, è lo specchio diretto della corrente situazione politica. Mancanza di sistemi d'irrigazione, terreni inquinati da nitrati e cloruri, utilizzo di pesticidi vietati, riutilizzo delle acque di scarico per l'irrigazione dei campi e la difficile accessibilità alle aree di proprietà, sono solo alcuni esempi di come il conflitto abbia rallentato lo sviluppo tecnologico ed economico di questo popolo. In contrapposizione, la grande capacità economica e tecnologica israeliana viene applicata all'interno del settore agricolo attraverso l'uso dell'alta tecnologia che permette il fiorire di coltivazioni estensive anche in aree estremamente aride.

Il suolo diviene l'infrastruttura per eccellenza. È il suolo che permette di indirizzare il conflitto e allo stesso tempo ci aiuta a regolarlo contro di esso. Le aree agricole divengono così spazi geograficamente instabili di nuova interferenza all'interno di un processo che porti alla pacifica convivenza. James Corner individua nel progetto del suolo, o meglio della superficie, il mezzo attraverso il quale è possibile programmare future possibilità:

*...the landscape urbanism project concerns itself with the phenomenon of the horizontal surface, the ground plane, "the field" of action<sup>7</sup>.*

L'agricoltura da dispositivo di controllo territoriale diviene superficie o campo di relazione, in cui le risorse e le problematiche ambientali ed ecologiche possono essere affrontate in modo congiunto. L'inquinamento della falda acquifera, la desertifi-

cazione e i sistemi agricoli contrapposti possono divenire delle occasioni di cambiamento e collaborazione all'interno di un paesaggio agricolo diversificato e nuovo. Bisogna rinominare l'agricoltura; e il lavoro di Andrea Branzi e il progetto di Agronica ci aiuta in questo.

*La civiltà agricola industriale realizza un paesaggio orizzontale, privo di cattedrali, attraversabile e reversibile: il turnover delle coltivazioni permette di gestire il paesaggio agricolo secondo una logica transitoria, che si adegua all'equilibrio produttivo del terreno, all'andamento delle stagioni e del mercato. Per questo insieme di motivi l'architettura contemporanea dovrebbe cominciare a guardare all'agricoltura moderna come una realtà con cui stabilire nuove relazioni strategiche.*

*Un'architettura, dunque, che rinnova del tutto i suoi modelli di riferimento affrontando la sfida di una modernità liquida. Stabilendo nuove relazioni con una cultura come quella agricola, che non è una cultura costruttiva in termini tradizionali, ma produttiva in termini enzimatici, e che segue logiche bio-compatibili e usa tecnologie di supporto altamente evolute<sup>8</sup>.*

Il suolo agricolo come prospettiva di cambiamento, regolato secondo sistemi labili e processuali che permettono uno scambio continuo tra le diverse forme di vita.

Progettare con le superfici agricole significa gestire i gradi di performatività presenti in essi, a seconda dei contesti in cui si inseriscono. Le variabili possono essere molteplici, ma vogliamo qui definire principalmente tre tipi di strategie atte a risignificare l'attività agricola attraverso l'applicazione di sistemi ecologici e tecnologici diversificati. I suoli agricoli vengono ripensati come spazi di scambio, produzione e relazione, non solo in termini agro-alimentari ma anche come aree attive di connessione con le metropoli contemporanee.

Le strategie progettuali proposte sono: a bassa intensità, rigenerative e land art generator.

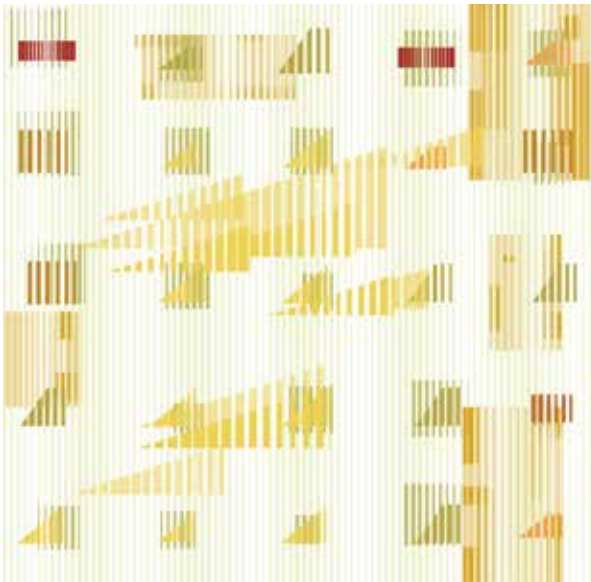
A bassa intensità possiamo identificare quei processi che puntano alla riattivazione dei sistemi agricoli estensivi, attraverso il riutilizzo e la rifunzionalizzazione di tutte quelle infrastrutture capillari che li strutturano, in modo da favorire un utilizzo eco-sostenibile di queste parti di territorio, altrimenti rilette al solo sfruttamento.

Operare per rigenerazione implica invece l'attivazione di sistemi agricoli, che prendendo in considerazione quelle parti di territorio inquinate o abbandonate, conseguenti a processi di post-industrializzazione, permettono così di recuperare vaste aree attraverso dispositivi bio oppure tecnologicamente sostenibili. Sono un esempio il lavoro di Alan Berger<sup>9</sup>, del paesaggista Peter Latz

7 Terra Flux di James Corner in *The Landscape Urbanism Reader*, Waldheim Charles, Princeton Architectural Press, New York 2006

8 Andrea Branzi, *Modernità debole e diffusa. Il mondo del progetto all'inizio del XXI secolo*, Edizione Skira, Milano 2006

9 vedi Alan Berger, *Drosscape:Wasting Land Urban America*.



▲  
 Diagramma dinamica sviluppo spazio-temporale di pattern ecologici applicati a un caso studio in Cisgiordania

e di fondamentale importanza le ricerche di Niall Kirkwood<sup>10</sup> sulle tecniche di fitorimediazione. Infine campi agricoli come *land art generator*. All'interno di un mondo sempre bisognoso di energia, i sistemi generativi possono divenire parte integrante del paesaggio, costituendo un diverso modo di intendere l'agricoltura. La *land art* come riferimento e il paesaggio come variabile formale e generativa dell'energia costituiscono una ricerca alternativa al senso stesso di agricoltura. Strategia ancora poco esplorata, divengono di riferimento il lavoro di Lateral Office e Luis Callejas nella progettazione di paesaggi energetici.

#### ■ Conclusioni

L'auspicabile ricerca di un processo di pace in Palestina di unificazione territoriale<sup>11</sup>, offre un'occasione eccezionale per ripensare l'infrastruttura agricola come mezzo, o meglio campo, utile a costituire un sistema di relazioni nuove. Lo scenario proposto è quindi quello di un suolo a diversi gradi di performatività, disomogeneo e alterato che spinge verso modelli alternativi, su scala diversa, basato sulla continuità orizzontale della superficie agricola.

L'agricoltura diviene infrastruttura primaria per poter ripensare spazi contesi o di degrado ambientale. Secondo Stan Allen:

*Infrastructures are flexible and anticipatory. They work with time and are open to change. By specifying what must be fixed and what is subject to change, they can be precise and indeterminate at*

Princeton Architectural Press, New York 2006

<sup>10</sup> vedi Niall Kirkwood, *Manufactured sites. Rethinking the Post-Industrial Landscape*. Spon Press, London 2001

<sup>11</sup> vedi Noam Chomsky e Ilan Pappè, *Ultima Fermata Gaza. Dove ci porta la Guerra di Israele contro i palestinesi*, Ponte alle Grazie 2010

*the same time. They work through management and cultivation, changing slowly to adjust to shifting conditions. They do not progress toward a pre-determined state (as with master planning strategies), but are always evolving within a loose envelope of constraints<sup>12</sup>.*

È quindi possibile considerare l'agricoltura, in territorio palestinese, il mezzo attraverso il quale stabilire nuovi processi di pace, basati su strategie di superficie multiple<sup>13</sup>, o *pattern ecologici*<sup>14</sup>, che permettono di riconoscere il *diritto all'opacità*<sup>15</sup> di questi due popoli attraverso nuove indirette relazioni.

**MIRKO ANDOLINA**

Architetto laureato presso il Politecnico di Milano,  
 mirko.ando@libero.i

#### ■ Bibliografia

Allen S., *Points + Lines*, Princeton Architectural Press, New York 1999

Branzi A., *Modernità debole e diffusa. Il mondo del progetto all'inizio del XXI secolo*, Edizione Skira. Milano 2006

Chomsky N. e Ilan Pappè, *Ultima fermata Gaza. Dove ci porta la guerra di Israele contro i palestinesi*. Ponte alle Grazie, Milano 2010

Corner J., *Recovering Landscape. Essays in Contemporary Landscape Architecture*, Princeton Architectural Press, New York 1999

Deleuze G., *Grandezza di Yasser Arafat*, Cronopio, Napoli 2002

Glissant E., *Poetica della relazione*, Quodlibet, Macerata 2005

Morin E., *Introduzione al pensiero complesso*, Sperling & Kupfer, 1993

Mostafavi M. with Gareth Doherty, *Ecological Urbanism*, Harvard University Graduate School of Design with Lars Muller Publisher, Cambridge 2010

Petti A., *Arcipelaghi e enclave. Architettura dell'ordinamento spaziale contemporaneo*, Bruno Mondadori, Milano 2007

Waldheim C., *The landscape Urbanism Reader*, Princeton Architectural Press, New York 2006

Weizman E., *Architettura dell'occupazione. Spazio politico e controllo territoriale in palestina e Israele*. Saggi Bruno Mondadori, Milano 2009

<sup>12</sup> Stan Allen, *Landscape Infrastructure in Point+Lines, diagrams and projects for the city*. Princeton Architectural Press, New York 1999

<sup>13</sup> vedi Alex Wall, *Programming the Urban Surface in Recovering Landscape. Essays in Contemporary Landscape Architecture*, Princeton Architectural Press, New York 1999

<sup>14</sup> Si fa riferimento alle ricerche dell'ecologo T. T. Richard Forman, e più in particolare alla possibilità di intendere l'approccio ecologico come strategia complessa e processuale di trasformazione del territorio basata su i sistemi ecologici e l'azione diretta dell'uomo. Vedi Forman T. T. Richard, *Land Mosaics. The ecology of Landscape and regions*. Cambridge University Press, Cambridge 1995

<sup>15</sup> vedi Eduard Glissant, *Poetica della relazione*. Quodlibet, Macerata 2005

## Un frutteto a Metropoliz

### Metropoliz

Una fabbrica abbandonata, occupata dal 2009, è diventata una città multi-etnica chiamata Metropoliz. Si trova a Roma, in fondo alla via Prenestina ed è abitata da circa duecento persone. Peruviani, marocchini, italiani, rumeni, somali... che, poco alla volta, hanno trasformato questo luogo fatiscente e desolato in un luogo vivace, vissuto e vitale. Una città meticcia, con i suoi equilibri, problemi, ricchezze che, oltre all'aspetto diroccato e apparentemente pericolante, si rivela davvero accogliente. Attraverso l'occupazione, la fabbrica, luogo della produzione per eccellenza, acquista nuovi significati, trasformandosi in uno spazio nel quale il tempo della produzione e del consumo, sempre presente al suo esterno, viene sovrapposto.

In questo contesto nasce il Museo dell'Altro e dell'Altrove di Metropoliz\_città meticcia (MAAM) come prosecuzione del lavoro svolto nel cantiere etnografico, cinematografico e d'arte di Space Metropoliz. "Dotandosi di un nome altisonante che lo pone accanto e in concorrenza con le grandi istituzioni museali italiane e della capitale (il MAXXI e il MACRO), il Museo fa della sua perifericità, della sua anti-economicità, della sua non asetticità (il MAAM è contaminato dalla vita) il suo punto di forza." Così viene definito da Giorgio de Finis, il suo curatore. Il MAAM trasforma l'intera fabbrica in un oggetto e in un soggetto d'arte collettiva. Avviando un nuovo virtuoso rapporto tra arte e città e tra arte e vita, Metropoliz si dota anche di una pelle preziosa e di una collezione che l'aiuterà a proteggersi dalla minaccia sempre incombente dello sgombrato.

### ■ Il workshop

Linaria, organizzazione non profit creata per promuovere la diffusione della cultura del giardino e del paesaggio, ha organizzato all'interno di Metropoliz, e nel contesto del MAAM, un workshop della durata di una settimana per la creazione di un frutteto con varietà antiche e pregiate di alberi. Viene creato un gruppo di lavoro, esterno a Metropoliz e aperto a tutti: aderiscono all'appello studenti, paesaggisti, architetti, agronomi, agricoltori, antropologi, registi... persone diverse tra loro per formazione, ma con qualcosa in comune, cioè "essere stranieri a Metropoliz".

Per la costruzione del frutteto scegliamo una stanza al piano terra, senza tetto, parte del corpo principale della fabbrica. Un luogo spoglio, pieno di macerie che non ha ancora nessun ruolo e nessuna opera alle pareti.

Il primo giorno di lavoro è un lunedì piovoso, grigio e ancora freddo. Intirizziti, lavoriamo dentro un locale comune e cominciamo a disegnare. Metropoliz sembra una città fantasma con pochi abitanti in giro. Ma dal secondo giorno si trasforma in un luogo dinamico, pieno di vita: tutto è illuminato da un sole splendente, una luce calda illumina i colori delle case e dei graffiti, la gente esce e gira per le strade e le piazze, si sentono qua e là odori di cucina, uomini e donne vanno e rientrano dal lavoro, i bambini tornano da scuola, alcune donne lavano i panni nella fontana comune.

Il gruppo comincia a muoversi e a conoscere gli abitanti di Metropoliz, anche perché, durante tutta la settimana, abbiamo l'opportunità di essere ospitati a pranzo da diverse famiglie che fanno parte del progetto Cucina Meticcia, portata avanti da un gruppo di donne. I numerosissimi bambini che vivono a Metropoliz si affacciano dal primo giorno nella stanza del frutteto e cominciano a guardarci curiosi, si avvicinano e poco a poco fanno amicizia. Dopo un primo momento di timidezza, prendono confidenza e saranno una compagnia fissa per tutta la durata dei lavori.

I primi due giorni sono dedicati esclusivamente al progetto e alla scelta dei materiali: il frutteto sembra finalmente prendere forma e comincia a inserirsi all'interno dell'esperienza artistica del MAAM. Si prova a definire il giardino come "un'isola di pace", "un'oasi di tranquillità", come "un luogo in cui dimenticarsi di quello che c'è intorno". In altre parole, si comincia a filtrare e a interpretare attraverso il frutteto, i diversi stati d'animo e i significati che ciascuno di noi vuole proporre rispetto al nostro stare in questo luogo e all'incontro con le persone che lo abitano. Due rappresentazioni principali si delineano: la prima in sintonia con il contesto, con vasche per le piante disposte in maniera disordinata, costruite con materiali riciclati e trovati sul posto; la seconda prevede invece la costruzione di un frutteto simmetrico, regolare, in netta contrapposizione con il contesto circostante, ma connesso a questo proprio grazie al contrasto.



Questa seconda idea, più interessante e completa, prevale subito sulla prima e viene scelta per la realizzazione: quattro grandi contenitori di legno, disposti in modo regolare e geometrico, accoglieranno gli alberi da frutto e lunghe fasce di colore formeranno il disegno portante di tutto lo spazio. Mercoledì si comincia finalmente a costruire il frutteto: mentre una parte del gruppo si occupa di liberare la stanza da macerie e immondizie, altri partono alla ricerca di tutto ciò che serve per cominciare a lavorare. Alcuni pallet trovati intorno a Metropoliz vengono utilizzati per rialzare le vasche da terra. Il legname viene comprato all'ingrosso in una falegnameria a pochi metri di distanza. Da un cantiere di fianco a Metropoliz arriva la terra per riempire le vasche. Con tutto ciò che ci serve, il lavoro procede velocemente. Si misura, taglia, sega, martella e avvita senza sosta. Una volta terminate, le vasche vengono verniciate all'esterno e all'interno per proteggere il legno dalle intemperie e viene fissato un telo all'interno prima di riempirle di terra. A questo punto la fase più faticosa del lavoro è terminata. Ma siamo già a sabato e manca ancora tutta la parte prevista di pittura. Per unire fabbrica e frutteto, per dare un disegno definito a tutto lo spazio ci mettiamo a dipingere fasce geometriche di diversi colori che, superando le vasche, raggiungono e si alzano sui muri della stanza, intersecandosi con i murales esistenti. Al centro della stanza, tra le quattro vasche viene posto uno specchio ovale che riflette il cielo e rappresenta la tradizionale fonte d'acqua. Arrivano finalmente anche le piante: Isabella Dalla Ragione ce le porta da vicino a Perugia dove le coltiva con amore e cura da anni grazie alla suo lavoro alla Fondazione Archeologia

Arborea. Il frutteto è ormai terminato, ma con il legname avanzato costruiamo ancora altre vasche nelle quali verranno piantati gli ultimi alberi e che saranno "disseminate" a Metropoliz per creare continuità tra lo spazio dedicato al frutteto e il resto della fabbrica.

Così il frutteto è il risultato dell'unione e della trasformazione di visioni, idee, emozioni tra tutti i partecipanti al workshop. Se la ragione principale della nostra presenza era quella di offrire un'occasione di aggregazione per gli abitanti di Metropoliz, la creazione del frutteto ha innanzitutto aggregato e integrato noi e le nostre forze. Ci ha dato l'opportunità di conoscerci, di metterci alla prova, di fare amicizia e in fondo semplicemente di divertirci. In questo senso, la creazione del frutteto ha rappresentato anche una maniera per pensare al nostro rapporto con la natura e con gli altri, un'occasione per pensare alle nostre diversità prima che quelle degli altri.

#### ■ Il frutteto

Il frutteto è stato realizzato in una stanza all'aperto; le mura hanno aiutato a mantenere una coesione interna, in un sistema simbolico che richiama non solo l'idea dell'antico chiostro e dell'origine stessa del giardino, ma anche di un luogo di conservazione di natura e cultura. Così come Metropoliz, anche il frutteto è uno spazio precario, incerto, sempre in evoluzione: gli alberi non hanno le radici nel suolo, ma in grandi contenitori pieni di terra. Si è creato un giardino versatile, mobile e smontabile, progettato per adattarsi a cambiamenti continui. In contrasto con l'irregolarità del luogo, le fasce continue di colore danno una forma regolare





e ordinata allo spazio, connettedolo con il resto della fabbrica e sottolineando il forte collegamento tra identità e diversità. Il frutteto ha trasformato completamente lo spazio: da deposito di macerie e immondizie a nuova oasi urbana.

Selezionati dalla Fondazione Archeologia Arborea, gli alberi raccontano una storia di identità e appartenenza e vuole portare a una riflessione sulla diversità, non solo botanica, ma anche e soprattutto sociale e culturale, come un valore da difendere e una grande risorsa per l'arricchimento del vivere urbano. «Nell'Italia dei mille villaggi e comuni, per secoli le varietà di piante da frutto erano così numerose quanti erano i fazzoletti di terra coltivati, ogni vallata aveva le proprie piante e ogni stagione i propri frutti. Per migliaia di anni generazioni di contadini e di popolazioni locali hanno selezionato tra le piante selvatiche e le mutazioni spontanee le varietà da poter coltivare nei diversi luoghi e situazioni. Un tempo, tutte le specie da frutto coltivate erano caratterizzate da una grande ricchezza genetica, un enorme mosaico di varietà ed ecotipi locali, che costituivano anche una grande ricchezza culturale fatta di usi, tradizioni e saperi diversi. Erano dote per le donne che andavano in spose o eredità di padre in figlio, erano nelle valigie degli emigranti o nelle sacche dei pellegrini, fino a essere un vero e proprio documento di identità per le comunità che le avevano coltivate per secoli. Più o meno fino all'inizio del secolo scorso, la frutticoltura ha mantenuto questa straordinaria ricchezza varietale e un carattere di coltura familiare e aziendale, i pomari e i frutteti esistenti erano inseriti in maniera delicata nel nostro paesaggio rurale storico ed erano sempre molto vari, anche se era già notevole l'arrivo e la circolazione di 'nuove' varietà e specie. Così che ogni albero da frutto, soprattutto nelle antiche varietà, non è solo "utile e dilettevole", ma fa parte dell'identità delle persone che lo hanno coltivato. In meno di cento anni, con l'avvento della agricoltura industriale e soprattutto con la moderna frutticoltura questo mondo fatto di frutti, colori e profumi è cambiato completamente. Molte varietà locali hanno dovuto soccombere e lasciare il posto alle quelle poche varietà la cui produzione poteva essere resa omogenea, concentrata e programmata. Moltissime vecchie varietà che furono selezionate nei secoli passati per la loro serbevolezza, per la vocazione alla cottura, per la vigoria dei loro alberi, adatti anche alla lavorazione del legno, per la scalarità di produzione, etc. hanno perso in pochi anni la loro funzione e sono state dimenticate.» (Isabella Dalla Ragione)

Con il frutteto si vuole dare avvio a un vero e proprio laboratorio socio-culturale di sperimentazione, per raccontare un'eccellenza botanica, che non finisce con il termine dei lavori, ma prosegue nel tempo con la cura e l'evoluzione dello spazio e delle piante. Questa maniera di pensare alla natura, al giardino e alla vegetazione costituisce

una straordinaria occasione per creare nuovi modelli da sperimentare con libertà, che costringono a ripensare il giardino e l'ambiente circostante cogliendone la vitalità e il ruolo sociale, in alternativa alla fissità dell'orto e del giardino urbano tradizionale.

«Un giardino non è né definitivo, né effimero, è provvisorio» e per provvisorio si intende proprio quell'aspetto di dinamicità ed eterogeneità continua perché è parte della natura, che si modifica continuamente, al di là dell'intervento dell'uomo, attraverso una propria evoluzione. In questo modo si evidenzia un'analogia e una ricorrenza del fare artistico: la natura precaria come un'installazione, ma, soprattutto, come traccia del dimorare e dell'abitare, dell'aver cura.

Il frutteto diventa anche un modo per raccontare un'occupazione attraverso nuove forme e linguaggi. Gli alberi non sono più semplici oggetti, ma diventano soggetti, nuovi occupanti di Metropoliz: nella diversità di specie antiche e pregiate, svelano una ricchezza importante legata a coloro che li immaginano, li scelgono, poi li piantano e infine a coloro che se ne prenderanno cura. Come le altre comunità presenti nella città meticciosa, sono portatori di cultura e di storia. Proprio in una fabbrica in cui sono in atto pratiche di continua re-significazione, i cui spazi assumono nuova vita e nuovo senso tramite le esistenze che la percorrono a partire dalla sua occupazione e restituzione alla città, potrebbe nascere un percorso che tenti di comunicare una visione di natura non come passivo oggetto di consumo, ma come soggetto con cui relazionarsi e confrontarsi. In questo luogo che rimodula e sovverte i modi di vita imposti al suo esterno, forse anche gli alberi potranno ottenere il diritto di cittadinanza.

**MICHELA PASQUALI**  
Linaria

## Nuove pratiche di riconfigurazione dello spazio pubblico per contrastare gli effetti del cambiamento climatico

La necessità di reagire a situazioni nuove come gli effetti dovuti ai cambiamenti climatici sta portando ad azioni spontanee innovative da parte della collettività che trovano luogo nei siti marginali della città, spesso degradati e dimenticati. Questi spazi assumono allora un nuovo valore d'uso, capace di interpretare la storia che li ha determinati, di tessere differenti relazioni sociali e creare nuove opportunità di rigenerazione e sviluppo per la città.

Le esperienze collettive per affrontare i cambiamenti climatici sono numerose: le azioni per la riduzione delle emissioni di gas serra attraverso la promozione di mezzi alternativi all'automobile (*bike sharing, car sharing, carpooling, pedibus*), per la sensibilizzazione a tematiche ambientali contro il consumo dell'energia (giornate del silenzio energetico), per il miglioramento della qualità dell'aria in ambiente urbano (*depaving, white roof, guerrilla gardening*) e per la creazione di comunità di supporto a eventi climatici disastrosi testimoniano l'interesse dei cittadini alle tematiche climatiche globali. Queste iniziative, che attraverso pratiche puntuali e *low-cost* sono in grado di contribuire alla riduzione del fenomeno e che si sviluppano soprattutto grazie al web 2.0, hanno spesso ricadute significative sulla qualità dello spazio pubblico e del pubblico. Esse, infatti, non si limitano a mera denuncia e sensibilizzazione di un pensiero, bensì agiscono in maniera attiva per mezzo di intenzioni inizialmente virtuali per poi tradursi in trasformazioni reali e concrete - non a caso - nello spazio pubblico.

■ Gli spazi eventuali della città per una nuova concezione di spazio pubblico

Le esperienze individuate spesso agiscono su uno spazio pubblico non tradizionale. Gli 'spazi eventuali' possono essere identificati:

- negli spazi residuali di servizio come le isole spartitraffico, i marciapiedi e nelle aiuole delle aree di parcheggio (*City Repair e 12000 rain-garden in Puget Sound*). Uno spazio pubblico ma non del pubblico, con caratteristiche funzionali precise ma senza alcun valore ambientale e sociale; ma che attraverso iniziative di 'cura' diventano il luogo dove si manifestano le volontà ecologiche e sociali della collettività;
- nei *gutterspaces* (spazi marginali), nei lotti abbandonati, vacanti, ovvero in quei luoghi che in passato hanno ospitato funzioni specifiche ma che, col tempo, sono stati dimenticati, lasciando all'interno dei quartieri un vuoto fisico e sociale. Luoghi importanti della memoria, dove la comunità, attraverso azioni di risignificazione (come quelle di *596 Acres* e "Insert\_Here") denuncia uno stato di carenza e una rinnovata volontà di tessere relazioni sociali. Frammenti che, una volta occupati, vengono riattivati diventando parti vive della città;
- nella strada e nei parcheggi, che rappresentano uno dei luoghi preferenziali dove agiscono iniziative di trasformazione (*Park(ing) Day, Open Street, Pavment to Plaza, Pop Up Café, Park Mobile, ..*) a favore di uno spazio sicuro per camminare o sostare. Azioni spesso temporali ma dai significativi risvolti nel disegno e nella qualità dello spazio pubblico;
- nelle coperture piane degli edifici pubblici, che rappresentano uno spazio di forte vocazione collettiva. Anche se accessibili in maniera selettiva, rappresentano luoghi dove è possibile instaurare relazioni di vicinato (*White Roof Project e NYC °CoolRoofs*) o tra utenti con interessi simili (*Look up and See Green*);
- negli spazi pubblici dei quartieri distrutti che hanno subito effetti devastanti in seguito a eventi climatici estremi; questi diventano il luogo dove sperimentare pratiche di riappropriazione e di significazione da parte della collettività (*Make It Right Foundation, Faubourg St. Roch*).

Grazie a processi di cittadinanza attiva, questi spazi diventano elementi potenziali per articolare la forma fisica e sociale dello spazio pubblico. Infatti, si tratta di spazi marginali profondamente (e inconsciamente) insiti nella quotidianità che, una volta riattivati, possono innescare nuove relazioni tra persone, attività e parti di città.

■ Le pratiche. Verso una nuova consapevolezza dell'ambiente.

Le pratiche individuate che agiscono sugli 'spazi eventuali' si muovono principalmente verso due direzioni. La prima è legata alla cura del verde

urbano. La seconda agisce sul suolo, sulle superfici impermeabili della città.

#### ■ La cura del verde urbano

Senza dubbio, stiamo assistendo a un cambio di paradigma nella gestione e fruizione degli spazi aperti e alle pratiche spontanee legate alla cura del verde e del *common good*. Azioni collettive che si riappropriano degli spazi dimenticati della città non sono certo nuovi, basta pensare ai *guerilla gardening* o ai giardini comunitari americani degli anni '70. Ma, con la consapevolezza crescente degli impatti dovuti ai cambiamenti climatici, l'attenzione al verde urbano da parte della collettività si avvale oggi di un valore aggiunto dagli indiscussi benefici ambientali. Un verde che non ha più solo funzione decorativa e sociale, ma che assume significati ecologici rilevanti in grado di mitigare, anche se in maniera limitata e locale, alcuni degli effetti dovuti ai cambiamenti climatici. I parchi, i viali alberati e i giardini, infatti, svolgono un ruolo importante in termini di adattamento e mitigazione, poiché sono in grado di migliorare la capacità del suolo di stoccare il carbonio, agire sul microclima urbano e detenere i flussi di acqua piovana riducendo il rischio allagamento. Le iniziative spontanee per prendersi cura della salute del verde urbano sia in maniera diretta (migliorando e aumentando, per esempio, la qualità degli spazi verdi e favorendone il valore medioambientale) che indiretta (attraverso la mappatura su piattaforme *open source* della popolazione degli alberi di una comunità) rendono le città più resilienti al clima. Esemplificative, in questo senso, l'iniziativa di *City Repair*, organizzazione no profit che opera a Portland, per il MACE Center - chiesa, centro per i senza tetto, mensa e punto di incontro comunitario. Con l'aiuto di un gruppo di volontari, la comunità ha lavorato insieme per trasformare il parcheggio antistante all'edificio in uno spazio verde per la produzione di ortaggi, la gestione delle acque piovane e luogo per concerti, eventi e raduni. O ancora, il progetto *12000 raingarden in Puget Sound* propone l'installazione di dodicimila *raingarden* a Seattle entro il 2016 in modo da catturare e filtrare i ruscellamenti inquinati dai tetti e delle superfici dure prevenendo le inondazioni. Così, l'iniziativa ha dato esito ai primi *raingarden* comunitari: nei tredici giardini sul bordo stradale della *8th Ave*, in quelli del quartiere *Deldridge*, nelle aiuole del parcheggio della *Eatonville School District* e del *Medical Billing Services*, gruppi di volontari si sono riuniti assieme agli abitanti dei quartieri per costruire giardini capaci di ritenere l'acqua piovana in eccesso e, al tempo stesso, di migliorare la qualità dello spazio pubblico. *596 Acres*, progetto di educazione pubblica volta a rendere la comunità newyorkese consapevole delle risorse del territorio che li circonda, ha trasformato il *Java St. Community Garden* in uno spazio verde dove apprendere nozioni di giardinaggio urbano, coltivare il cibo e godere di un po' di natura; A

*Small Green Patch* è ora un orto comunitario e punto di vendita diretta dei prodotti coltivati; il *Patchen Community Square* un luogo dove imparare e fare il compost. Sugli stessi principi si muove "Insert\_Here", progetto interattivo di arte pubblica ideato da Eva Mosher in collaborazione con 350.org, che sfrutta la consapevolezza della comunità di quartiere per individuare soluzioni al cambiamento climatico. Il progetto invita gli abitanti a collocare grandi frecce gialle "Insert\_Here" (*Insert climate solution here*) in luoghi nella loro comunità dove vogliono 'inserire' una soluzione al cambiamento climatico. "Insert communities garden Here" (ma anche *Open Green Space, Compost Project, Youth Garden, Youth Farm*) negli spazi dimenticati di Brookling per rafforzare la comunità di quartiere e al contempo migliorare la qualità dell'aria attraverso nuovi spazi verdi; "Insert Vegetable Garden Here" in prossimità di un lotto inutilizzato della *Preston School* in grado di fornire una scelta più sana al pranzo dei bambini e al contempo diminuire le consegne con i furgoni per ridurre i combustibili fossili. Inserendo le frecce lungo i percorsi migratori giornalieri della gente (e su una mappa interattiva *online*), individui e gruppi di persone possono condividere le loro proposte con la comunità.

#### ■ Riappropriazione, risignificazione e trasformazione delle superfici impermeabili

Le superfici impermeabili contribuiscono a numerosi problemi ambientali. Esse influiscono sul naturale ciclo dell'acqua (precipitazione, infiltrazione, deflusso superficiale ed evaporazione) portando a problemi qualitativi e quantitativi delle risorse idriche e peggiorano il clima urbano (effetto isole di calore). Non a caso, molte iniziative spontanee lavorano sul suolo, sulle superfici asfaltate, attraverso pratiche dirette (*depaving*, superfici fredde) e indirette (riappropriazione e stratificazione funzionale, accrescimento della consapevolezza) di trasformazione. *City Repair* ha lanciato il progetto *Depave* per promuovere l'eliminazione di zone asfaltate in città, riducendo così l'inquinamento delle acque di scolo e dei fiumi e aumentando la quantità di terra disponibile a favore del ripristino degli habitat, dell'agricoltura urbana e dello sviluppo della vegetazione autoctona. Tra i numerosi progetti, le aree scelte per la 'depavimentazione' generalmente comprendono i parcheggi di chiese (*Word & Spirit Church, Calvary Church*), le aree esterne delle scuole (*Chief Joseph Elementary School James John Elementary School, James John Elementary School*) e dei centri d'arte (*Disjecta Interdisciplinary Art Center*). Tutti i progetti sono realizzati attraverso la collaborazione e l'impegno della comunità e documentati da ricchi repertori fotografici *online* (*flickr* e *picasa*). Un impegno che non si limita solo ad azioni di riqualificazione degli spazi aperti, ma - e soprattutto - a costruire una cultura sostenibile comunitaria. Milioni di tetti sono fatti di catrame e assorbono una grande quantità di calore durante i mesi estivi.



Attraverso vernici in grado di riflettere la luce del sole, è possibile ridurre sensibilmente le temperature sia all'interno che all'esterno dell'edificio. I tetti diventano allora le superfici privilegiate per quelle pratiche a favore dell'adozione di superfici fredde. Associazioni come *White Roof Project* e *NYC °CoolRoofs* identificano i tetti e coordinano i volontari per la realizzazione di tetti bianchi per diminuire le emissioni di carbonio, ridurre i costi energetici e combattere il cambiamento climatico. Il primo progetto di *Look up and See Green*, iniziativa studentesca a Portland, sviluppa idee sulla raccolta dell'acqua piovana utilizzando i tetti, come quello dell'*Urban Center Building*, per la coltivazione di cibo e come luogo di incontro per la comunità di Portland.

Ma agire direttamente sul manto impermeabile non è l'unica opzione di progettualità informale per la riappropriazione degli spazi pubblici asfaltati. Il progetto *Pavement to Parks (Parklet)*, per esempio, occupando due o tre posti auto, crea piattaforme temporanee dove è possibile sedersi, usufruire di varie qualità di verde o offrire un parcheggio per le biciclette; *Park(ing) Day* recupera lo spazio dedicato alle automobili e aumenta la vitalità di strada; *Open Street* fornisce uno spazio sicuro per camminare, andare in bicicletta e altre attività sociali, promuovendo lo sviluppo economico locale e aumentando la consapevolezza degli effetti dell'automobile sulla vita urbana; *Pavement to Plaza* recupera aree asfaltate sottoutilizzate come spazio pubblico; *Pop Up Cafè*, promuove posti a sedere all'aperto nella corsia di parcheggio; *Street fair of-*

*fre* opportunità per la socializzazione e l'interazione tra i cittadini attraverso prodotti e servizi di imprese per lo sviluppo della comunità locale; *Park Mobile* aggiunge spazio verde alle strade. I costi di queste iniziative, generalmente ridotti per l'uso di materiali poveri o di recupero, sono solitamente coperti da sponsor locali. Queste attività, occupando le superfici asfaltate urbane, suggeriscono nuovi spazi di sosta e svago e, anche se in maniera informale, agiscono sulla qualità dello spazio pubblico. La maggior parte di esse, inoltre, ha sviluppato sinergie tra istituzioni e parti sociali, diventando da azione temporanea a situazione ripetuta e replicata nel tempo.

■ Da azione locale a diffusione globale: gli strumenti del web

Il web comporta uno stravolgimento nella partecipazione cittadina delle attività sopra descritte. Queste pratiche si avvalgono oggi di nuovi strumenti tecnologici per diffondere il credo ambientalista dei singoli, evolvendo la figura del *bricoleur*, che si specializza adesso attraverso il web.

Piattaforme pubbliche digitali permettono, infatti, uno scambio di conoscenze immediato attraverso liste *open source online* per imparare a riconoscere le specie vegetali (*Urban Tree Key*); o attraverso manuali collaborativi digitali come *wikihow.com* che spiegano passo dopo passo come prendersi cura del verde (*How to create a rain garden? How to depave?*); pratiche e consigli su come riappropriarsi degli spazi verdi dimenticati (*Guerrilla gardener's Blog* e *Hanging vegetable garden in plastic bottles*); ma anche piattaforme e *app* che danno la



possibilità di creare mappe interattive e dinamiche per l'inventario di alberi in città (*Urbanforestmap*) e segnalare aree verdi degradate.

Per esempio, la *Field Guide to Phytoremediation* fornisce un manuale *do-you-it-yourself DIY online* per bonificare in maniera economica i lotti contaminati. L'iniziativa ha anche lanciato il *Field Lab*, un giardino sperimentale nel South Bronx, per apprendere dal vivo le varie tecniche di bonifica. La piattaforma *OpenTreeMap*, che punta alla creazione di un inventario degli alberi presenti in città attraverso l'introduzione di dati da parte della collettività, fornisce una mappa interattiva e dinamica della popolazione degli alberi di una comunità. L'utente può aggiungere informazioni e foto dell'albero rilevato attraverso un software per l'identificazione delle specie arboree e automaticamente il sistema calcola le prestazioni degli ecosistemi (gas a effetto serra, acqua, energia, qualità dell'aria) sulla base dei parametri inseriti. Liz Barry e Filippo Silva hanno sviluppato *TreeKIT*, un sistema di misura, mappatura, e gestione le foreste urbane. I volontari, con semplici conoscenze di rilievo, acquisiscono le competenze necessarie per mappare gli alberi nelle aree urbane. Questi dati sono infine condivisi con gli enti comunali e le organizzazioni.

Gli *smartphone* e i *tablet* hanno consentito il diffondersi di queste iniziative in maniera rapida e intuitiva, attraverso *app*, *widget* e *social network* che consentono la partecipazione - virtuale - in qualsiasi luogo e momento. Interviste, manuali e documentari sono caricati su portali specializzati (*vimeo*, *youtube*, *flickr*, *picasa*, ..) e condivisi. Un pollice giù o su e un forum, dove è possibile rilasciare *feedback*, permettono la discussione e creano relazioni anche a distanza.

Attraverso il *social network* *DecoroUrbano.org* ogni cittadino può segnalare e condividere le situazioni di degrado, disagio e la cattiva manutenzione nelle città. Per gli utenti, basta avere uno *smartphone* e scaricare l'*app* dedicata. Una volta sul posto, le persone possono scattare fotografie e segnalare problemi relativi a rifiuti, vandalismo, incuria, dissesti stradali, segnaletica e affissioni abusive grazie a sistemi di geolocalizzazione. Il sistema è *open data*, ossia i dati sono di dominio pubblico e visibili da tutti. *AirCasting* è una piattaforma per la registrazione, la visualizzazione, la mappatura e la condivisione dei dati ambientali mediante *smartphone*. Gli utenti possono utilizzare le loro misurazioni locali del suono, temperatura, umidità, monossido di carbonio e biossido di azoto, e condividere i propri dati tramite il *CrowdMap AirCasting* con l'obiettivo di creare una serie di dati fruibili. *Urban Eco Map* sviluppa la consapevolezza delle emissioni (*How is Amsterdam Doing?* e *See what's Happening in your neighborhood*) e promuove un senso di comunità (*Are you part of the solution?*) suggerendo azioni per consentire la riduzione delle emissioni di gas ad effetto serra nelle città (*Do it now*). Sul sito, una tabella organizza gli obiettivi per sforzo, costo e im-

patto e organizza le azioni a seconda del trasporto, dell'energia e dei rifiuti, suggerendo possibili pratiche per ridurre l'uso dell'automobile, energia e rifiuti. Selezionando le azioni che si prendono in considerazione, è possibile visualizzare i risultati e condividerli - ovviamente - su *facebook*. Una sezione, infine, visualizza gli strumenti offerti dal comune per realizzare gli scopi prefissati.

Ecco allora come l'evoluzione tecnologica e l'informazione accessibile in qualsiasi luogo e momento sta portando a un consistente cambiamento nelle abitudini di partecipazione degli abitanti alla vita della città verso un'attenzione ecologica sempre maggiore. Grazie alle nuove tecnologie e a internet, le azioni locali non rappresentano più un episodio isolato all'interno delle città, bensì assumono dimensioni reticolari rilevanti dalle forti componenti ecologiche, capaci di coniugare una risposta agli impatti dei cambiamenti climatici e, al contempo, a un ripensamento degli spazi pubblici urbani 'eventuali' alla scala ecologica, sociale, culturale e simbolica.

**VALENTINA CRUPI**

**Dipartimento di Ingegneria Civile e Architettura, Università degli Studi di Trieste, [valentina.crupi@phd.units.it](mailto:valentina.crupi@phd.units.it)**

#### ■ Riferimenti progettuali

*12000 raingarden in Puget Sound*, Seattle, [www.12000raingardens.org](http://www.12000raingardens.org)

*596 Acres*, New York, <http://596acres.org/>

*City Repair*, Portland, <http://cityrepair.org/>

*Faubourg St. Roch*, New Orleans, <http://www.fsria.org/>

*Field Guide to Phytoremediation*, New York, <http://www.youarethecity.com>

"Insert \_\_\_\_ Here", Eva Mosher in collaborazione con 350.org, New York, <http://earth.350.org/ih/>, <http://www.evemosher.com/>

*Look up and See Green*, Portland, <http://www.youtube.com/watch?v=o8UfX0iovRo>

*Make It Right Foundation*, Orleans, <http://makeitright.org/>

*NYC °CoolRoofs*, New York, <http://www.nyc.gov/html/coolroofs/html/home/home.shtml>

*Pavement to Parks*, San Francisco, <http://sfpavementtoparks.sfplanning.org/>

*Pavment to Plaza*, NYC Plaza Program, <http://www.nyc.gov/html/dot/html/sidewalks/publicplaza.shtm>

*Park(ing) Day*, <http://parkingday.org/>

*Pop Up Cafè*, NYC DOT Pop-UP Cafes, <http://www.nyc.gov/html/dot/html/sidewalks/popupcafe.shtm>

*Street fair*, New York e Seattle, [http://www.nyctourist.com\\_fairs\\_calendar.htm](http://www.nyctourist.com_fairs_calendar.htm)

*Urban tree key*, San Francisco, <http://www.urbantreekey.org>

*White Roof Project*, USA, <http://whiteroofproject.org>

## La generazione CO- e i processi di riqualificazione del Terzo Paesaggio urbano

La città postmoderna si trova a rispondere a nuove domande di città da parte dei cittadini che nel corso del tempo hanno ampliato il loro concetto di ambiente, paesaggio e bene comune, inserendo al suo interno anche spazi urbani spesso dimenticati dalle amministrazioni locali. Attraverso dinamiche bottom-up e recuperando pratiche e sistemi di cooperazione del passato cercano di riqualificarli adattandoli alle esigenze del presente. Assistiamo oggi ad un ulteriore cambiamento della fruizione della città, dove il cittadino diventa attivo promotore di buone pratiche diffondendole tra le persone che condividono la sua visione di città. Nascono così associazioni spontanee o più formalizzate che promuovono azioni continuative in un contesto preciso, una città, un quartiere dove gli abitanti sentono il bisogno di portare le relazioni e la qualità della vita di nuovo al centro del discorso sulla città. Un esempio è la città di Genova, che con la sua particolare morfologia rappresenta un interessante caso di attività dal basso in uno dei quartieri più del centro storico che vuole riportare il verde in una città che ha sempre avuto un particolare rapporto con i suoi spazi.

■ Tra vecchie e nuove *pratiche* negli spazi della città postmoderna

In un periodo di crisi sociale, economica e spaziale è interessante vedere come alcune conseguenze della globalizzazione vengono affrontate e gestite dai cittadini attraverso soluzioni sempre più a scala locale e riscoprendo dinamiche solidaristiche che valorizzano l'attaccamento al territorio di riferimento. È in questo contesto di crisi generale che si sta assistendo ad una ridefinizione dei rapporti di tipo sociale, culturale, economico e spaziale. Si riparte oggi dalle relazioni -base della società- da intrecciare all'interno di uno spazio che aspetta di trasformarsi nuovamente in luogo attraverso le *pratiche* di coloro che inizieranno a viverlo, dotandolo di senso. Infatti non si deve dimenticare che un luogo è caratterizzato non solo dall'arredo urbano ma anche dalle storie, le *pratiche* e le relazioni che lo hanno abitato in passato come nel presente. Un luogo è in continua costruzione, proprio come le identità di chi lo vive e il contesto urbano nel quale è inserito e che dona lui un determinato significato.

In un momento in cui cadono vecchie certezze, i cittadini sembrano ripartire da se stessi, cercando di ovviare alle carenze quotidiane attraverso il bagaglio di competenze che ognuno si porta dietro, decidendo di condividerlo e metterlo a disposizione di una comunità ristretta. Si vede così la nascita di un nuovo concetto di comunità dove al centro si trovano nuove forme di cooperazione tra persone che condividono determinati interessi. In un periodo storico in cui si esaltano gli aspetti positivi della globalizzazione, si cerca conforto e supporto nella comunità più vicina, si sceglie la dimensione del locale. Vengono allora riscoperte vecchie forme di appropriazione del territorio, dotandole di nuovi significati poiché diverso è il contesto e le motivazioni che spingono gli abitanti ad interessarsene. Basti pensare a pratiche oggi tanto in voga come carpooling, co-housing, bedsharing, il baratto di oggetti e tempo, GAS (Gruppi di Acquisto Solidale), occupazioni di immobili dismessi (abitazioni, teatri), autocostruzione partecipata di arredo urbano, orti urbani. Queste forme collaborative e spaziali caricano di nuovi significati concetti quali comunità, partecipazione, cittadinanza attiva e luogo, tentando di dare un nuovo senso a vecchie categorie attraverso la ridefinizione dei rapporti spaziali (nello spazio e con lo spazio), sociali, economici e culturali. Attraverso nuove *pratiche* quotidiane si cerca di riappropriarsi del "diritto alla città" di cui già parlava H. Lefebvre e poi attualizzato da Harvey. Attraverso tutte queste azioni di politica urbana dal basso (che possono nascere da un'idea di lotta per la redistribuzione di risorse e di servizi della città verso i suoi abitanti) la città viene ridisegnata costantemente attraverso la creazione di nuovi percorsi e mappe cognitive da parte delle sue popolazioni. Tale processo porta alla costruzione

di uno spazio sociale all'interno di uno spazio pubblico che cambia significato poiché tutto intorno ad esso è mutato, in seguito alle influenze di processi sia globali che locali che portano a dinamiche di tipo *glocal* all'interno degli spazi delle città. Lo spazio locale viene di nuovo visto come luogo fondamentale di incontro e di crescita fra persone diverse con interessi comuni, un po' come avveniva in passato e, sembra quasi un paradosso nell'epoca della globalizzazione, in cui si parla della fine dello spazio pubblico ma in realtà questo nuovo interesse verso gli spazi urbani verdi è soltanto una delle sue conseguenze.

Vediamo allora come spazi interstiziali della città, terzi paesaggi di tipo urbano non vengono più interpretati come vuoti e pericolosi, da evitare ma piuttosto come pagine bianche piene di potenzialità, sulle quali riscrivere nuovi significati, azioni, simboli, gesti, nuove forme e arredo urbano (talvolta autocostruito). Vediamo allora come spesso l'innovazione sta nel recupero di vecchie forme e nel loro riadattamento nel nuovo contesto aventi dinamiche e presupposti diversi rispetto al passato, in un processo di riconversione e ri-significazione continuo in relazione ai nuovi stili di vita, alla società e alle nuove esigenze.

Il fenomeno degli orti urbani ha avuto un grande successo in Italia negli ultimi anni e solo ultimamente è esploso all'interno di un folto numero di città di tutte le dimensioni, basti pensare che nella città di Genova, solo nella zona del centro storico stanno nascendo contemporaneamente diverse di queste esperienze ed esiste l'idea di metterle in rete un domani.

È qui che si rivalutano gli aspetti negativi che la globalizzazione ha portato e nascono esperimenti come gli orti urbani che diventano una forma di protesta attiva verso l'inquinamento, la diminuzione di spazi verdi nelle città per fare posto a parcheggi o centri commerciali. Il legame tra spazio e società è presente da sempre, come ricorda G. Simmel, non esiste l'uno senza l'altro, la spazialità è un attributo dei processi sociali. E gli orti urbani sembrano rispondere ad una domanda di spazio, socialità e benessere che passa attraverso il contatto e la conoscenza dell'Altro, si presentano come un'opportunità di miglioramento della qualità della vita che può inserirsi tra i doveri e gli affanni del quotidiano. Questi spazi verdi si trasformano in veri e propri laboratori di convivialità, di trasmissione di competenze, di riscoperta del piacere di stare insieme con persone di tutte le età.

Da qualcosa di così immateriale ed impalpabile come la Rete oggi si riscopre la bellezza di toccare e coltivare la terra, di tornare in una dimensione "bucolica", non rinnegando Internet e tutti i benefici che esso comporta. Questo è anche sintomo di un nuovo utilizzo di griglie interpretative della realtà che non si può più leggere attraverso categorie dicotomiche ma solo includendo

più realtà tra di esse diverse che aiutano a comprendere meglio la complessità del sociale che ci accompagna nel quotidiano. La città diventa così davvero pubblica, nel senso di aperta ed accessibile, fruibile da tutti, che si presta ad essere utilizzata come un laboratorio di progettualità verso una riqualificazione a doppio filo, architettonica e sociale e, verso una sostenibilità ambientale spesso troppo trascurata. L'orto urbano diventa così uno spazio pubblico per eccellenza, luogo di incontro e scambio, una piazza verde che semina anche relazioni e buone pratiche da trasmettere e portare avanti in una dimensione comunitaria. Alla luce dell'analisi fatta, non è un caso che fenomeni come: la guerriglia gardening, i giardini condivisi e gli orti urbani abbiano così tanto successo proprio in questo periodo storico, sociale ed economico dove si cerca di recuperare quei Terzi Paesaggi abbandonati all'interno della città e che hanno così modo di sviluppare le loro peculiarità. Nell'idea di città vista come un sistema, un organismo vivente, fondamentale è che tutte le sue parti siano funzionanti e in sintonia tra loro e l'esistenza di queste attività che nascono dal basso servono a tenere uniti tutti i pezzi del sistema. Si deve comunque avere sempre un atteggiamento critico verso queste forme di cittadinanza attiva dal basso dove il rischio di abbandono è sempre presente e può avvenire ad ogni fase del processo. Per esempio se non si danno dei tempi, fin dall'inizio, riguardo la conclusione dei lavori, rischia di perdere di efficacia l'obiettivo finale, l'autogestione dei gruppi può sempre far nascere conflitti interpersonali su punti di vista opposti sul come procedere e la partecipazione di una parte degli abitanti del quartiere non è poi così rappresentativa di tutti coloro che lo vivono sotto varie forme. Questo tipo di partecipazione è comunque "ricco": sicuramente interessante è questo incontro tra persone molto diverse fra loro per competenze, provenienze geografiche e professionali, interessi e biografie di vita che però si avvicinano, uniti da obiettivi comuni e rappresentanti di nuovi valori e stili di vita. Altro paradosso: se molti, nell'era di Internet, avevano paura della perdita di quantità e qualità delle relazioni tra le persone, attraverso queste attività fondamentale è l'incontro *face to face* e il ritrovarsi per agire e prendere delle decisioni insieme, senza però trascurare la parte informatica utilizzata per diffondere notizie ed eventi su social network come Facebook o comunicare assemblee attraverso l'invio di e-mail. Si parte da una piazza -quella telematica- per arrivarne ad un'altra -quella urbana-.

*Verde urbano nel quartiere della Maddalena di Genova.*

Nella città di Genova si sono pian piano andate ad espandere a macchia d'olio iniziative di verde urbano, secondo varie modalità: come i bandi emanati dai vari municipi, l'occupazione e l'autogestione di spazi verdi da parte dei ragazzi della



▲  
Uno spazio del quartiere della Maddalena durante l'evento "Maddalena Jungle"

facoltà di Architettura o l'appropriazione spontanea di spazi interstiziali di periferia da parte di gruppi di amici con la voglia di sperimentarsi con le mani nella terra.

In uno dei sestieri più antichi del centro storico con una realtà sociale e architettonica particolare, la Maddalena, caratterizzata da vicoli stretti e bui, è diventata luogo di concentrazione di attività illecite (dallo spaccio alla prostituzione). Negli ultimi anni, tale situazione, sembra essersi aggravata e varie realtà associative sono nel frattempo nate per promuovere *buone pratiche* all'interno del quartiere e far conoscere i suoi lati positivi anche ai genovesi che vivono al di fuori del centro storico e che spesso hanno timore ad entrarvi vista l'immagine negativa del quartiere che viene loro restituita soprattutto dai media locali. Per questo motivo residenti ed esercenti del quartiere sono molto attivi con comitati ed associazionismo per far rivivere una delle zone più belle della città che giorno dopo giorno vede saracinesche abbassarsi. All'interno di questo articolo si cercherà di cogliere la nascita e lo sviluppo di una delle iniziative di riqualificazione, creata da un'associazione di abitanti molto attiva nel quartiere anche se nata solo nell'Ottobre 2012. Nel mese di Febbraio 2013 i soci di A.Ma (Abitanti della Maddalena) hanno iniziato un processo partecipativo che ha visto una sua prima fase con un incontro dal nome "lo Cambio", dove è stata invitata tutta la cittadinanza a proporre progetti di cambiamento realizzabili per il quartiere. Da questo evento sono nati poi dei sottogruppi che si sono divisi progetti, obiettivi e compiti in relazione ai propri interessi e alle competenze di ognuno. Uno di questi progetti ha visto confluire varie iniziative pensate per riqualificare il quartiere attraverso la riapertura di spazi pubblici verdi chiusi ai cittadini o azioni dove il verde, ritenuto strumento di riqualificazione urbanistica e sociale, diventa protagonista di una città sempre più caratterizzata

dal cemento. Tale gruppo ha pensato di realizzare l'evento "Maddalena Jungle", una mostra-mercato di fiori realizzata il 18 Maggio che ha visto nelle piazzette del quartiere fiori, banchetti informativi riguardanti il verde urbano, laboratori per l'autocostruzione e la messa in sicurezza dei propri davanzali, semenzai e un seminario che ha avuto come tema centrale quello del verde sociale, quindi del verde urbano utilizzato con scopi riabilitativi o socializzanti. Durante la giornata vari oratori hanno raccontato di come un tempo era la Maddalena, delle sue trasformazioni urbanistiche e sociali, delle esperienze degli orti urbani (italiane, europee e internazionali) che sembrano aumentare giorno dopo giorno in città, di orti coltivati da pazienti con problemi psichiatrici o da detenuti all'interno di una casa circondariale e contemporaneamente è stato possibile acquistare fiori, scambiare semi rari, chiedere informazioni ai vari banchetti informativi e vivere nuovamente gli spazi pubblici del quartiere le cui pareti sono state abbellite con vasi realizzati con materiale di recupero –come bottiglie o cartoni del latte– contenenti piantine tuttora esistenti nel quartiere. Per promuovere tale iniziativa è stata avviata via Facebook una campagna di comunicazione tra gli abitanti dove balconi e davanzali oggi vuoti vengono fotografati prima di una distribuzione di rampicanti e vasi che vedrà rifiorire il quartiere in tutti i sensi, per poi fotografarlo nei prossimi mesi per fare vedere come un cambiamento nel sestiere è possibile e che per valorizzarlo esteticamente basta davvero poco. I fiori andranno ad abbellire pareti di edifici spesso di valore storico ma che vivono un degrado architettonico esaltato dalle luci e dalle ombre dei vicoli dove tra giorno e notte sembrano esistere due Maddalene diverse per attività e persone che la frequentano. Questo evento ha voluto rappresentare un segno di cambiamento che parte dall'interno del quartiere e che cerca di raggiungere più persone possibili al suo esterno, a partire dalle istituzioni che si sono dimostrate attente ed interessate al valore della giornata e che hanno facilitato la sua realizzazione.

L'organizzazione di Maddalena Jungle è avvenuta attraverso e-mail informative ed organizzative scambiate tra i partecipanti del gruppo che ogni due settimane erano soliti vedersi per fare il punto della situazione. Il web è stato molto utilizzato anche per fare girare l'iniziativa ed allargare l'adesione tramite Facebook, al quale è possibile connettersi col proprio smartphone anche all'interno dello spazio pubblico del quartiere coperto dal wi-fi gratuito.

Vediamo allora come lo spazio pubblico può davvero allargarsi tra pratiche tipiche del web e quelle dello spazio pubblico fatto di luoghi, percorsi e attraversamenti fisici; questi due tipi di spazi sembrano al giorno d'oggi sempre più spesso incontrarsi incrementando uno le poten-



zialità dell'altro.

L'idea di Maddalena Jungle nasce dall'insofferenza di chi vive il quartiere caratterizzato da una giungla sociale che vede protagonisti solo alcuni suoi frequentatori come gli spacciatori e le prostitute che nascondono come liane nella foresta tutto ciò che sotto di loro con fatica cerca di emergere: *buone pratiche*, competenze e azioni positive, costruttive, saracinesche che nonostante la crisi restano aperte. Gli organizzatori di questa manifestazione hanno pensato che fosse importante trasformare in qualcosa di positivo questa giungla, creandone una veramente verde e rigogliosa che ispirasse buone pratiche. È così nata una collaborazione tra le persone dell'associazione che ha visto una costante condivisione di *capabilities*, spazi fisici e temporali, obiettivi, strumenti, filosofie d'azione, valori immateriali e materiali che ha sviluppato il loro senso di appartenenza. Tutto ciò è avvenuto all'interno di un gruppo di circa una decina di persone con lo sviluppo di dinamiche e logiche di gruppo che a volte hanno fatto emergere le criticità tipiche di queste collaborazioni. Il lavoro organizzativo è andato avanti tra scambio di e-mail e opinioni dal vivo, in momenti più e meno formali, avvicinando persone che non si conoscevano molto e creando tensioni e incomprensioni che spesso nascono dallo scambio di e-mail.

Già a partire dal nome dell'evento, l'associazione cerca di rielaborare l'immagine del quartiere agli occhi sia di chi lo vive che di chi non lo frequenta per timore di fare brutte esperienze, attraverso una riappropriazione di tale territorio per un giorno l'intenzione è di trasformare la giungla urbana della Maddalena in una giungla verde meno pericolosa per restituirla a tutta la città. Questa operazione cerca di trasformare il quartiere della Maddalena, che sembra spesso dimenticato dalle istituzioni e dalla maggior parte dei cittadini, da spazio interstiziale di nuovo in luogo centrale e d'interesse per i vari stakeholders. La Maddalena è luogo per eccellenza nel centro storico per interstizi di tipo sociali (poiché caratterizzata da un mix sociale di abitanti e commercianti provenienti da vari paesi del mondo e appartenenti a classi sociali diverse), economici (all'interno del quartiere si concentrano vari mercati di attività illecite che lo trasformano in una costante zona grigia) e spaziali (il sestiere è caratteristico e conosciuto per i suoi vicoli stretti e bui).

È quindi interessante constatare come tale mobilitazione dal basso per creare questo evento sia nato proprio in questo sestiere del centro storico e non in altri altrettanto bisognosi di cure ed interesse. Il quartiere della Maddalena, nell'epoca della globalizzazione, continua a mantenere ancora delle caratteristiche tipiche dell'epoca precedente. Il grado di solidarietà tra gli abitanti è molto alto, più che in altre zone sia del centro storico che della città dove la rete relazionale con

il tempo si è sempre più allentata. Maddalena Jungle vuole essere sia uno spazio di protesta che di propositività con la riappropriazione per un giorno degli spazi del quartiere, abbellendolo e aprendolo a tutti. L'associazione curatrice dell'evento sa che esso è solo il punto di partenza di un processo lento e tortuoso e sta testando tutti i pro e i contro della partecipazione dal basso che vede la cittadinanza protagonista del proprio territorio ma non in modo sostenibile a lungo tempo senza un riconoscimento dall'alto di alcun tipo.

**DANIELA PANARIELLO**

**Dipartimento di Scienze Politiche, Università di Genova,**

**danielapanariello@libero.it**

#### ■ Bibliografia

- Bauman Z., *Dentro la globalizzazione. Le conseguenze sulle persone*, Laterza, Bari-Roma, 2001
- Clément G., *Manifesto del Terzo paesaggio*, Quodlibet, Macerata, 2005
- De Certeau M., *L'invenzione del quotidiano*, Edizioni Lavoro, Roma, 1990
- Di Biagi P., *The public city: social housing and the urban redevelopment contemporary architecture in Turin*, Umberto Allemandi&Co, Torino, 2008
- Gasparini G., *Sociologia degli interstizi*, Mondadori, Milano, 1998
- Harvey D., *Il capitalismo contro il diritto alla città. Neoliberalismo, urbanizzazione, resistenze*, Ombre corte, Verona, 2012
- Inglehart R., *The Silent Revolution*, Princeton University Press, Princeton, 1977
- Lefebvre H., *Diritto alla città*, Marsilio, Venezia, 1978
- Lynch K., *The image of the city*, MIT Press, Harvard, 1960
- Martinotti G., *Metropoli*, Il Mulino, Bologna, 1993
- Mela A., *Sociologia della città*, Carocci, Roma, 2006
- Robertson R., *Globalization: social theory and global culture*, Sage, Londra, 1992, trad.it. *Globalizzazione*, Asterios Editore, Trieste, 1999
- Sen A., *L'idea di giustizia*, Mondadori, Milano, 2010
- Sennett R., *Insieme. Rituali, piaceri, politiche della collaborazione*, Feltrinelli, Milano, 2012
- Simmel G., *La metropoli e la vita dello spirito*, Armando Editore, Roma, 1996
- Tönnies, F., *Gemeinschaft und Gesellschaft*, Fues's Verlag, Leipzig, 1887, trad. it.: *Comunità e società*, Edizioni di Comunità, Milano 1963

## Sensibilità collettiva e smart cities. Una proposta di metodo per tenere bassi i costi dell'errore nel progetto dello spazio pubblico

Prevedere l'errore, irrobustire la struttura in previsione di possibili scosse, gestire gli sviluppi, pianificare il futuro, questi sono stati gli obiettivi della pianificazione territoriale e della progettazione a scala urbana.

Ma se invece di irrobustire dovessimo semplicemente alleggerire l'intervento umano, il progetto, fino a renderlo flessibile e in certi casi addirittura reversibile?

Forse riusciremmo a tenere bassi i costi dell'errore.

La società è sottoposta a continui e repentini cambiamenti che nessuna équipe specializzata può prevedere in toto. Forse il mondo dell'architettura dovrebbe rivedere il proprio modo di progettare; forse bisognerebbe guardare al progetto come vero e proprio processo, inserendo in fase di progetto finanche la dismissione dello stesso, in modo da renderlo praticamente reversibile.

Molti sono gli esempi di progetto/processo che riscuotono già numerosi successi.

[...] non accogliere mai nulla per vero che non conoscessi esser tale per evidenza:

di evitare, cioè, accuratamente la precipitazione

e la prevenzione; e di non comprendere nei miei giudizi

nulla più di quello che si presentava così chiaramente

e distintamente alla mia intelligenza

da escludere ogni possibilità di dubbio.[...]

René Descartes, 1637

da *Le quattro regole del metodo cartesiano*

### ■ 1. Premessa culturale

Volatilità, incertezza e stress, questi sono i connotati della vita che si svolge dentro la città del XXI secolo. Ma facciamo un passo indietro e vediamo come fino ad oggi abbiamo progettato lo sviluppo delle città secondo quali logiche e con quali elementi.

#### 1.1 L'era della previsione.

Tutta la struttura della pianificazione oggi è basata sulla "Previsione". Si prevedono sviluppi, decrescite, incrementi, flussi. Tutto ciò che si può prevedere si può gestire. Più accurata e attenta è la previsione, migliore sarà la gestione.

La previsione, a sua volta, è basata sull'analisi e dunque su fatti che racchiudono gli elementi per gli sviluppi futuri<sup>1</sup>. Analizzando le risorse è possibile rispondere alle esigenze attuali prevedendo in fase di progetto eventuali risposte ad esigenze venturose.

Su questo criterio logico-deduttivo sono basati tutti gli strumenti che regolano, normano e gestiscono le città e i loro territori.

E proprio su questa logica la città, nel corso degli anni, è diventata creativa, sostenibile, *smart* e finanche resiliente. È su quest'ultima che vorrei soffermare il mio focus.

#### 1.2 La città resiliente.

La città resiliente, ovvero la città che resiste agli shock, la città che non si piega. La città resiliente ha bisogno di una *governance* in grado di fortificare e irrobustire eventuali punti deboli, nell'ottica di creare le condizioni tali per cui il sistema urbano, sottoposto alle sollecitazioni, non crolli, bensì resista; la città resiliente è capace di ripristinare le condizioni iniziali di equilibrio del sistema.

Lo sforzo è quello di irrobustire una fragilità, propria del sistema, a fronte di possibili traumi, attraverso la previsione dell'evento imprevisto.

A questa logica rispondono un elenco cospicuo di interventi, a grosso impatto economico-sociale-ambientale, il cui scopo è quello di irrobustire l'ossatura del sistema città<sup>2</sup>: il sistema stradale, il sistema metropolitano, l'alta velocità. Grandi infrastrutture che si tarano sulla stima di un flusso reale, attualizzato alla crescita prevista. Il risultato (dopo grandi sforzi in fase di progettazione, approvazione e realizzazione) è quasi sempre stato lo stesso: l'infrastruttura ha aumentato esponenzialmente il carico dei flussi e si è quasi subito resa necessaria una nuova infrastruttura. A quel punto il processo ricomincia.

Tuttavia, mentre noi cerchiamo di prevedere il futuro, avvengono periodicamente eventi totalmen-

1 "Il problema non si risolve da solo ma contiene però tutti gli elementi per la sua soluzione, occorre conoscerli e utilizzarli nel progetto di soluzione." Bruno Munari, da cosa nasce cosa, Biblioteca di cultura moderna, 1981

2 Entro il 2020 circa il 70% della popolazione mondiale vivrà nelle città

te imprevisti: una improvvisa crisi finanziaria, una calamità naturale. Eventi inattesi, non previsti, che espongono immediatamente il sistema a criticità di difficile gestione.

### 1.3 La fragilità di un sistema "irrobustito".

Mentre osserviamo le fragilità del sistema urbano (complesso e multiforme), nell'affannoso tentativo di irrobustirne i punti deboli, mettiamo sotto stress il sistema che, indebolito in alcuni punti, rischia di crollare a causa dell'evento inatteso.

Il contrario di fragile, dunque non è robusto (in questo caso) ma "antifragile" (Taleb N.N. 2012). Mentre il resiliente sotto stress resiste, l'antifragile migliora. Una logica darwiniana che se applicata al sistema urbano ne rivoluzionerebbe totalmente l'approccio gestionale e progettuale.

La città per definizione è un aggregato spaziale di socialità e sulla base dell'evoluzione della società e della sua civiltà si rigenera e si irrobustisce.

Equipe di fragilisti indeboliscono il sistema bloccandone il naturale sviluppo auto-rigenerativo.

La città, nell'ultimo secolo, ha appesantito il sistema di assistenzialismo a suo favore, indebolendo il suo sistema immunitario. È giunto il momento di riguardare alla naturale vocazione di sistema della città, ripristinando logiche di autogestione urbana che sono già di fatto consolidate in forme di attivismo spontaneo non strutturato e che riportano in grembo i dati per la soluzione del problema.

La progettazione, soprattutto quella a grande scala, dovrebbe rigenerarsi a partire da queste logiche, proponendo un approccio al progetto più flessibile e adattabile alle mutevoli esigenze, per attivare virtuosi meccanismi di re-identificazione della cittadinanza nei contesti urbani di riferimento.

Se la risposta 2.0 ai processi di democrazia è stata la rete, la risposta 2.0 al progetto dello spazio reale è lo spazio pubblico, flessibile e condiviso.

Se vogliamo tenere bassi i costi potenziali dell'errore, dobbiamo imparare a progettare "flessibile".

## ■ 2. Nuove forme di collegamento.

### 2.1 Simultaneità. Il valore delle possibilità.

La società dell'informatizzazione è fondamentalmente diventata la società dell'informazione veicolata tramite mezzi che ne garantiscono la simultaneità, con il conseguente azzeramento delle distanze.

Tutto è qui, adesso.

La società industriale nel processo di sviluppo verso la società tecnologica sembrava voler aumentare quel divario tra ricchezza e povertà, trovando nei sistemi tecnologici il simbolo di un'evoluzione culturale di pochi e per pochi.

Difficilmente ci si sarebbe aspettato invece che le ICT sarebbero diventate nel 2011<sup>3</sup> il simbolo di una rivoluzione democratica, il mezzo della

divulgazione del sapere non filtrato, il luogo delle possibilità, quelle vere.

E invece è successo. Proprio quella tecnologia che pareva stringerci verso la morsa di una vita "controllata", ci ha regalato la libertà di sentirci uguali, la libertà di partire da un patrimonio di conoscenza condivisa, la libertà di sapere che il potere della condivisione fa la democrazia.

Ed ecco che quel sistema fino ad oggi incardinato su logiche di potere economico, dove poche città segnavano il destino di tutta una umanità, dove i territori interni rappresentavano il sottosviluppo e l'emarginazione, oggi è messo fortemente in crisi. Il cambiamento è avvenuto, in breve tempo, senza restituirci la giusta dimensione per l'assimilazione culturale, ma il progresso è tangibile.

Una cosa sola è certa, la base di valori su cui si fonda questo "nuovo mondo": democrazia, partecipazione, condivisione.

### 2.2 Il ruolo delle nuove gateway nei processi di emarginazione.

La città, nella sua evoluzione da sistema lineare a sistema complesso e multi direzionale ci riporta necessariamente a valutare la continua interazione tra centralità a diversi livelli reali e virtuali, che sono relazionate tra loro grazie a reti visibili e invisibili. Questo continuo passaggio dalla modalità reale a quella virtuale genera un insieme di punti intermodali fisici che trovano luogo all'interno delle nostre città. Quindi se fino ad oggi abbiamo assistito ad un meccanismo di virtualizzazione di processi, flussi e centralità reali, da oggi assistiamo ad un meccanismo di "realizzazione" di flussi, relazioni e centralità che, nate nel virtuale, reclamano una forte esigenza di collocamento nel reale. Questi flussi non possono essere sottostimati, in quanto per importanza, peso ed influenza possono avere portate simili, se non superiori, ai flussi reali.

## ■ 3. Analisi del contesto sociale

### 3.1 Dalla società dell'informazione alla società dell'azione.

«Nell'economia della conoscenza lo sviluppo umano dipende dall'essere di più anziché dall'avere di più.<sup>4</sup>»

La conoscenza è presupposto per l'attivazione di meccanismi volti al miglioramento della condizione iniziale. Esattamente come in una polis se gli individui saranno in grado di dare forma all'informazione, dalla condivisione della conoscenza nascerà l'azione.

Una società moltiplicatrice di nuovi pensieri, una società che si sente viva ma che vuole passare ad "essere" viva, e potrà farlo solo se alle idee seguiranno le azioni.

Come nel caso della "primavera araba" abbiamo bisogno di generare un processo che ci porti

3 Primavera araba

4 Piero Formica, Gli scenari futuri della città, in Nemeton 2011)

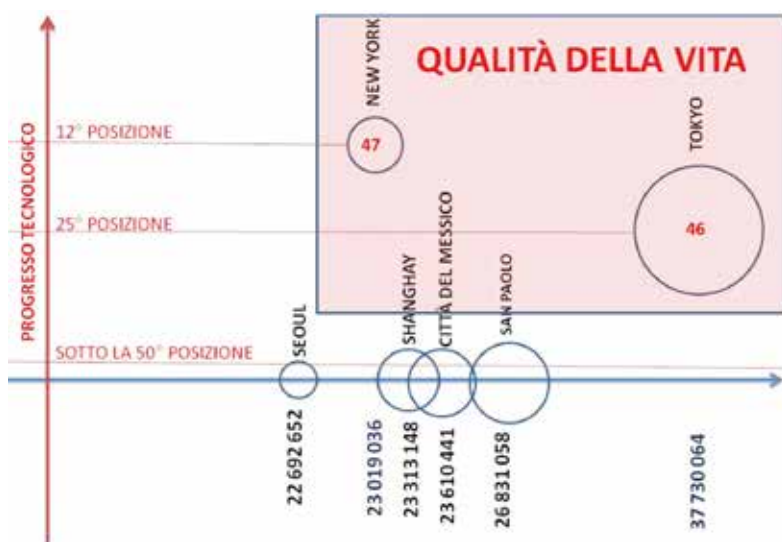
all'azione, alla concretizzazione di un pensiero che nasce dalla condivisione (spesso virtuale) della conoscenza.

In questo meccanismo l'azione è il momento in cui l'uomo passa dal sentirsi vivo all'esserlo. Questo meccanismo deve trovare *governance* in grado di gestirlo ed attivarlo.

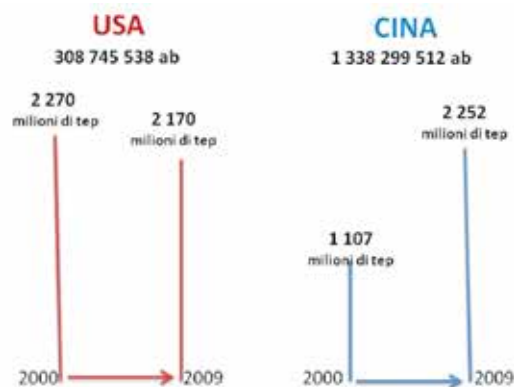
### 3.2 Azione versus Ambiente.

Siamo nell'era urbano-digitale. Le città crescono in numero di abitanti e in numero di relazioni. Considerato il crescente bisogno di diminuzione dei consumi mondiali, di razionalizzazione dell'utilizzo delle risorse, di produzione alternativa dell'energia e di riuso e ri-funzionalizzazione, come può una città sovrappopolata e caotica allinearsi alle nuove esigenze globali? Come si colloca la città del XXI secolo all'interno dell'istanza collettiva di sostenibilità? Come si può preservare il futuro dell'umanità?

mondiali, vediamo che nell'ultimo decennio si è andati verso una, seppur non sostanziale, diminuzione dei consumi, se prendiamo in esame i dati relativi agli Stati Uniti d'America, che rimangono ad oggi quelli più alti a livello globale. Tuttavia, il dato realmente preoccupante è quello relativo alla Cina, la quale nello stesso arco temporale ha duplicato il dato di tonnellate equivalenti petrolio (TEP). Se ipotizziamo il raggiungimento dello standard americano pro capite anche per la Cina, scopriamo che esiste ancora un alto margine di aumento dei consumi pro capite cinesi, questa prospettiva non ci permetterebbe di andare lontano e accelererebbe di molto il raggiungimento della soglia massima di utilizzo delle risorse globali. Le politiche di sensibilizzazione verso la riduzione dell'utilizzo delle risorse e la produzione di valore a scala globale, hanno portato l'occidente verso una piccolissima percentuale di riduzione dei consumi e rappresentano uno sforzo più culturale che



Fonte dati "Progresso tecnologico": Hillner 2000  
Fonte dati "Qualità della vita": Mercer: Indagine sulla Qualità della vita 2011



Fonte: International Energy Agency - 2009

Un cittadino statunitense consuma ogni anno 12.451 kWh, rispetto ai 1722 kWh di un cinese (in Italia il valore è di 5.394 kWh/pro capite).

### CONSUMI MONDIALI

Fig. 1 – Grafico del progresso tecnologico in relazione al numero di abitanti e consumi mondiali

Nella figura 1 troviamo il grafico in cui sono riportate le 7 città più "pesanti" in termini di abitanti, abbiamo incrociato questo dato con quello relativo al progresso tecnologico, i risultati ci mostrano come solo 2 delle 7 città si trovano tra le prime 50 posizioni delle classifiche relative al progresso tecnologico, esattamente New York (12° posizione) e Tokio (25° posizione), che poi sono anche le stesse 2 città che si trovano tra i primi 50 posti nella classifica delle città con il più alto valore in termini di qualità della vita (rispettivamente 47° e 46° posizione). L'incrocio di questi dati ci dimostra come l'utilizzo delle nuove tecnologie influisca positivamente sulla qualità della vita, specialmente in condizioni di sovrappopolamento. Dando uno sguardo ai valori relativi ai consumi

reale. Pensiamo agli incentivi relativi all'installazione di apparecchi volti alla generazione di energia alternativa (fotovoltaico, eolico, etc...), la differenziazione dei rifiuti, la proliferazione degli orti urbani, e tanto altro, rappresentano ancora oggi un forte segno culturale, ma non riescono ad incidere in maniera decisa in direzione dei traguardi comunitari ormai alla porta (Europa 20 20 20)<sup>5</sup>.

5 Facendo riferimento alla scadenza del 2020 la strategia europea si esprime con tre obiettivi:

- consumi di fonti primarie ridotti del 20% rispetto alle previsioni tendenziali, mediante aumento dell'efficienza secondo le indicazioni di una futura direttiva,
- emissioni di gas climalteranti, ridotte del 20%, secondo impegni già presi in precedenza, protocollo di Kyoto, ETS (Emission Trading Scheme),



Il mondo asiatico, invece, vive una fase di crescita esponenziale, da un lato incompatibile con le esigenze globali attuali, dall'altro lato inarrestabile sotto il profilo economico e politico. Questo scenario ci impone una riflessione: può ancora il mondo ragionare per singole realtà? Senza considerare le interpolazioni delle azioni e le ricadute a scala globale? È necessario riconsiderare il processo decisionale e sperimentare nuove forme di condivisione dell'intelligenza.

#### ■ 4. LA CITTÀ OPEN SOURCE.

*“La città intelligente richiede una riflessione sui processi e sull'applicazione dell'intelligenza collettiva in forme differenziate e localmente adeguate”*

Biennale Internazionale d'Architettura 2012 di Rotterdam (IABR)

Molti sono gli esempi di condivisione della conoscenza per l'ottimizzazione del risultato in termini di qualità e tempi. Le questioni di comune interesse sono alla base di questo principio, ma non solo. Si ricorre alla consultazione di una *community of expertise* in grado di fornire una panoramica di scenari possibili in breve tempo per ogni argomento, dalla scelta del ristorante all'utilizzo di un software, dall'individuazione di un problema alle sue possibili soluzioni, dalla formazione all'informazione, tutto (o quasi) oggi passa attraverso la consultazione di una *community* di riferimento. L'offerta è ampia, diversificata e soprattutto libera (senza censura), questo garantisce l'attendibilità dell'informazione e dunque la riuscita del modello. In una *community* senza censure il pensiero è sempre composto da parti e controparti, non mancano le informazioni inattendibili e spesso infondate, ma si perdono nell'abisso della pluralità, molteplicità e complessità che, nella sua armonia, ci permette di realizzare una nostra esclusiva visione a riguardo. In questo scenario si colloca l'esperienza di *Wikyhuse*, ispirata al movimento *software open-source* (del quale sistemi come *Linux* sono stati la punta di diamante), che ha usufruito del potenziale della rete come occasione di far meglio tramite la collaborazione. Il principio alla base di questa pratica è quello dell'implementazione della singola idea attraverso un processo di condivisione ed economia della produzione intellettuale secondo la quale un codice trascurato da qualcuno può essere usato e trasformato da qualcun altro. Nei primi mesi del 2012, la rivista *Domus* ha lanciato una chiamata al progetto *open-source* con *Autoprogettazione 2.0*, la sfida è stata raccolta da 257 designer di cui sette premiati ed esposti alla mostra *The Future in the Making*, a Palazzo Clerici, durante il Salone del Mobile di Milano. La domanda alla quale il concorso ha cercato di rispondere è se sia possibile ripensare il processo produttivo

industriale dei mobili da arredamento, partendo dall'autoprogettazione, mantenendo alti qualità del prodotto e contenuto di design (la stessa che si poneva Mari nel 1974).

Non mancano, tra la gamma delle esperienze in corso, quelle rivolte alla connessione reale tra ideatore e sponsorizzatore; con un occhio allo sviluppo delle economie locali, gli internauti hanno messo in campo l'opportunità per imprenditori e impresari di fare *scouting* intelligente in un mercato globale di idee innovative (una sorta di piazza affari virtuale) che punta alle economie reali (alla realizzazione e commercializzazione del prodotto finito). Tra gli esempi più di successo troviamo *Kick Starter*, sito web di *crowd funding*, dove è possibile finanziare (in quota parte) idee di giovani *designer*, che dal 2010 al 2011 ha visto triplicare l'importo dei finanziamenti da parte dei piccoli investitori (da \$ 27,638,318 a \$ 99,344,382 di dollari donati) e quadruplicare i progetti di successo (da 3910 a 11836 i progetti realizzati).

Questo approccio cambia decisamente le regole del gioco.

Il crollo dell'economia è stato fortemente influenzato dalla crisi della produzione reale nei paesi sviluppati, il dato di crescita esponenziale di utenti pensatori nel mondo si scontra brutalmente con il crollo del dato di produzione reale nei paesi occidentali. Un paese che non produce è un paese che non può crescere. Gli esempi sopracitati vanno in controtendenza ed offrono un nuovo scenario di crescita reale.

#### ■ 5. IL MODELLO.

L'approccio decisionale è già stato più volte ridiscusso e, spesso, i modelli più convincenti sono stati quelli che offrono una maggiore sensibilità alla domanda locale e un approccio *bottom up*, ma tutto questo deve essere collocato nello spazio e nel tempo dell'era urbano-digitale, dello scollamento economia reale-finanza, dell'istanza di sostenibilità e della nuova prospettiva spazio temporale che ne deriva.

Secondo questa analisi è possibile che nuovi approcci siano basati sul riequilibrio del rapporto leggerezza (*lightness*) concretezza (*sustantiality*), due macro indicatori che influenzano oggi *de facto* il settore decisionale ad ogni livello. La declinazione in sotto categorie di questi indicatori ci consente di analizzare i modelli di successo al fine di individuare un approccio più penetrante sui processi di crescita e sviluppo globale.

La strada è ancora in salita ma il percorso comincia a delinearsi, molto dipenderà da quanto si sia disposti a mettere in rete le proprie ricerche/esperienze/deduzioni, forse a scapito di successi individuali.

##### 5.1 Obiettivo.

Il modello, in via di definizione, ha l'obiettivo di fornirci il *sentiment* su interventi a scala urbana o

---

— aumento al 20% della quota di fonti rinnovabili nella copertura dei consumi finali (usi elettrici, termici e per il trasporto)

territoriale e, contemporaneamente, di fare *scouting* delle migliori idee innovative.

## 5.2 Struttura.

Nella sua forma semplificata, il modello può essere inteso come una *check-list* strutturata come un dendrogramma o *Work Breakdown Structure* (WBS), una struttura concettuale basata sull'ipotesi che il giudizio di valore, in quanto elaborazione sintetica, possa essere argomentato in base a specifici termini a loro volta ulteriormente argomentabili, fino al livello di dettaglio desiderato o corrispondente ai dati disponibili che in realtà si rendono significativi quali derivazione di questa griglia gerarchica. La rete che collega il livello aggregato a quello di dettaglio costituisce il legame tra il piano della connotazione e quello della denotazione, secondo un movimento di progressiva concretizzazione di un termine il valore: posto in generale ad un tale livello di astrazione da eccedere i contenuti del discorso sull'architettura.

Questo processo di concretizzazione è una operazione di progressiva selezione di termini significativi in quantità e qualità padroneggiabili e ulteriormente descrivibili. Il livello astratto, connotativo e normativo, e i principali argomenti in cui esso si specifica, delimitano il luogo politico-amministrativo delle valutazioni e delle decisioni ove si legittimano scelte strategiche; al livello concreto, denotativo ed esplicativo, brulicano invece i termini minuti della strumentazione tecnico-progettuale rappresentabili attraverso osservazioni e misure. Il modello descrive e rappresenta il valore di un dato progetto a scala urbana o territoriale (che si vuole indagare) sulla base di un numero limitato di criteri aggregati o di primo livello, che si disaggregano progressivamente in criteri di livello inferiore, via via maggiormente descrittivi, fino al livello degli indicatori.

Gli indicatori occupano il piano più operativo del modello in quanto consentono di tradurre osservazioni e misure in giudizi di valore standardizzati e confrontabili.

La trasformazione delle osservazioni in valutazioni espresse con una misura adimensionale consente di superare le incompatibilità di scala e di unità di misura e avviene attraverso le funzioni di trasformazione che legano in una relazione di corrispondenza gli stati possibili di una variabile con gli apprezzamenti dal punto di vista considerato.

## 5.3 Metodologia di recupero delle osservazioni.

L'idea è quella di usare la grande mole di dati che si trova su *blog* e *social media* per condurre analisi del *sentiment*. Ormai sono diversi gli studi scientifici che dimostrano che è possibile analizzare l'"umore delle persone" su un determinato argomento a partire dai *social media* (A. Ceron, S. lacus 2013).

Attraverso un sistema integrato (automatico e antropico), è possibile scaricare tutti i commenti (*tweet*, *post*, etc...) su un argomento, valutarne

un campione ed educare il sistema di intelligenza artificiale ad operare le stesse valutazioni sull'intero numero di dati.

Attualmente, il risultato di questi dati, viene integrato e aggiustato attraverso il confronto incrociato con dati rilevati attraverso interviste dirette e incontri con gruppi di interesse; anche se, recentemente, si sta dimostrando che nonostante il limitato numero di internauti in Italia (ad es. gli utenti iscritti a *twitter* sono circa 3,64 milioni; dati Audiweb/Nielsen settembre 2012), le opinioni che si esprimono *online*, in realtà, si formano fuori da *internet* e quindi chi è sul *web* è solo un portavoce di ciò che avviene in tutta la società (A. Ceron, S. lacus 2013), per questa ragione il dato proveniente dai *social media*, generalmente, da solo, è già in grado di prevedere il *sentiment* complessivo e dunque di assolvere al sistema.

ALICE ALBANESE

## ■ Bibliografia

- M. Castells, *La città delle reti*, Marsilio, Venezia, 2004.
- L. De Cauter, *I giorni dell'Ira: Umiliazione, Paura e Dignità nel Medio Oriente*, in «Domus» n.947, 2011.
- W.J. Mitchell, *E-topia*, MIT Press, Cambridge, 1999.
- U. Haque, *Open Source Architecture Experiment*, 2003-05
- N. N. Taleb, *Antifragile: Things That Gain from Disorder*, Viking Adult, 2012
- D. J. Hopkins, G. King, *A Method of Automated Nonparametric Content Analysis for Social Science*, American Journal of Political Science, Volume 54, Issue 1, pages 229–247, January 2010

## Intercultural Garden: strumento per costruire appartenenza

Questo paper esamina lo strumento del giardino come mezzo per la facilitazione dell'integrazione multiculturale, per la condivisione delle esperienze, per la costruzione dell'identità e dell'appartenenza. Il giardino è inteso come luogo di cui prendersi cura e attraverso cui rovesciare il processo di identificazione spazio-individuo. Più specificatamente riguardo al tema dell'integrazione multiculturale, gli intercultural garden sono spazi in cui è possibile acquisire una piccola parte della propria casa nella nuova patria, luoghi in cui arare un terreno comune e raccogliere insieme nel corso dell'anno i frutti della collaborazione. Attraverso l'analisi di alcuni casi rappresentativi, si mostrerà come l'obiettivo comune di curare uno spazio vivo permetta di unire persone che hanno aspettative, risorse e stili di vita anche molto diversi, ma che sviluppano insieme una visione comune che potrà poi essere applicata in senso più ampio alla vita e agli spazi del quotidiano.

### ■ L'Intercultural Garden

Nella città contemporanea, specie quella di nuova pianificazione, l'identificazione in un luogo non è cosa facile. Ma quando accade, quasi sempre avviene attraverso azioni fisiche sullo spazio compiute dalle persone: azioni funzionali a costruire un senso di appropriazione e identificazione in un luogo. Questi atti di appropriazione spaziale costituiscono espressione della resistenza manifestata da una cittadinanza attiva contro l'aumento di forme di "spazio pubblico" sempre più privatizzate e controllate, incapaci di costruire un senso di identità. Forme di resistenza che non devono essere intese esclusivamente nel senso di sovversione o protesta, quanto come la manifestazione di un'intenzionalità collettiva che cerca di proporre punti di vista alternativi sullo spazio urbano, dando così voce ad una comunità attiva e alle sue istanze, che altrimenti rimarrebbero invisibili. Sono azioni che producono luoghi sperimentali e rappresentano le nuove espressioni della sfera collettiva nella città contemporanea. Uscendo dalle limitate categorie archetipiche di parco, piazza o edificio pubblico, queste azioni urbane sfidano la convenzionale nozione di spazio collettivo e le normali modalità di costruzione dello stesso.

I modi di appropriazione che l'uomo mette in atto sullo spazio sono fra i più svariati. Ma, nella maggior parte dei casi, spesso sono ad opera di soggetti al margine, sulla soglia tra il dentro e il fuori o rispetto alla società o rispetto alle attività tradizionali; sono persone ancora non inserite in alcun *establishment* del paesaggio urbano, che ambiscono ad esserlo oppure che consapevolmente vi si oppongono. Sono soggetti appartenenti solitamente agli strati più deboli della società (studenti, disoccupati, immigrati) perché sono quelli che maggiormente hanno bisogno di reclamare, quelli in cui è più forte una sensazione di mancanza. Molto spesso queste azioni si concentrano in città in cui risiede una classe creativa molto forte o in zone urbane con una forte storia di immigrazione.

Una delle pratiche maggiormente esercitate per la costruzione dell'identità è la cura dello spazio, che vuol dire assumersi la responsabilità della crescita di un luogo e quindi vederlo evolversi e migliorare nel tempo; è forse la pratica più diffusa e quella che raccoglie un maggior consenso, anche da parte di chi non partecipa direttamente alle attività. Il giardino, infatti, è uno dei modi primordiali e più semplici di appropriazione spaziale. Probabilmente perché è un atto legato ad un archetipo, nel senso junghiano del termine, come immagine primordiale dell'inconscio collettivo, come luogo protetto, simbolico, allegoria dell'eden. Ma anche perché, in maniera più pratica, trasformare spazi negletti e abbandonati in oasi verdi e produttive è un'azione molto semplice da realizzare, reversibile, economica, ma che al contempo porta grandi benefici, sulle persone e sull'ambiente urbano circostante.

In particolare, i giardini interculturali sono uno strumento per la costruzione dell'identità e dell'appartenenza. Sono un mezzo per la facilitazione dell'integrazione, un mezzo per la condivisione delle esperienze. I giardini interculturali non solo sono giardini, ma soprattutto sono un progetto sociale. L'obiettivo comune di avere cura di uno spazio permette di mettere insieme persone che hanno aspettative, risorse e stili di vita anche molto diversi, ma che sviluppano insieme una visione comune, che potrà poi essere applicata in senso più ampio alla vita e agli spazi del quotidiano, arricchendo quindi la società nel suo globale. Sono progetti che costruiscono una visione che non si sofferma sulle differenze, ma piuttosto da esse ne trae un beneficio per rafforzare gli aspetti in comune tra i diversi soggetti e per costruire un terreno condiviso di confronto. Gli spazi, di cui ci si preoccupa collettivamente, sono i luoghi in cui è possibile imparare a conoscere la diversità in modo naturale e che altrettanto naturalmente costruiscono un sistema efficace e ben radicato di reti sociali.

Per i migranti, gli intercultural garden sono spazi in cui è possibile riprodurre una piccola parte della propria casa nella nuova patria, sono luoghi in cui arare un terreno comune e in cui raccogliere con gli altri i frutti della collaborazione.

I giardini interculturali contribuiscono a cambiare il concetto di integrazione superando la dicotomia fra "società parallele" e "completo assorbimento". Infatti, il valore della diversità portato dai migranti viene mediato attivamente con la società. Mediazione che vuol dire un aggiornamento e riadattamento, sia delle abilità pratiche, che della conoscenza.

Da un punto di vista molto più pratico, i giardini interculturali contribuiscono alle esigenze alimentari delle persone che vi lavorano, contribuiscono ad una vita più dignitosa in esilio, poiché ci si rende autonomi e quindi uguali agli altri, contribuiscono all'apprendimento della lingua del paese ospitante semplificando così l'accesso alle informazioni, fa diventare i giardinieri dei membri attivi della società, che creano legami di solidarietà e cooperazione con altri immigrati e con i membri del paese ospitante.

Tra le diverse pratiche di integrazione sociale, i giardini interculturali sembrano essere tra le più efficaci. Le barriere linguistiche, l'origine geografica e lo stato sociale sono secondari rispetto all'utilizzo di attrezzi da giardino e alla cura delle piante: ognuno può avere successo, indistintamente. Inoltre, per la preparazione e la creazione di giardini non serve un finanziamento particolarmente consistente, non servono particolari requisiti di accesso, non è necessario avere una chiara previsione dei risultati.

Attraverso il coinvolgimento auto-responsabile, i partecipanti, non sono solo passivi, ma possono plasmare il proprio progetto di integrazione e

beneficiare direttamente dal proprio impegno. Attraverso questo "auto-aiuto" i progetti mostrano un elevato grado di accettazione, sia tra i partecipanti, gli utenti diretti, che tra gli utenti indiretti.

#### ■ L'agricoltura in città

In fondo, il giardino è la metafora della vita. Il giardino è un luogo di messa a terra, di crescita e decadimento, un ritratto della vita umana. In particolare per migranti, la cui presenza spesso viene giudicata e contestata, il giardino è come un'oasi in cui questo non succede: la natura non valuta, la natura è come una casa. L'individuo moderno è combattuto tra il desiderio di libertà, di autonomia, di autodeterminazione, di indipendenza e il desiderio di essere inclusi in un grande complesso, che si tratti di una comunità sociale, di una comunità spirituale o della natura. Il giardino è uno dei pochi luoghi che esaudisce entrambi questi bisogni. Coltivare risponde a un bisogno vitale: coltivare è un ritorno all'apprendimento di valori primari, *imparare a fare* per soddisfare i propri bisogni. Nel corso della nostra storia recente il ritorno al coltivare è stato spesso una necessità. La mente va subito agli "orti di guerra" attivati durante e dopo la seconda guerra mondiale, che contribuivano alla sopravvivenza in anni terribili e difficili. Ad esempio, i *Victory Gardens* promossi dalla signora Roosevelt negli USA, oppure gli oltre 200.000 orti che crescevano a Berlino fra le macerie, gli stessi orti che, durante la guerra fredda, hanno assunto un senso particolare per gli abitanti di Berlino Ovest, isolati dalla campagna circostante dal Muro. Oppure a Roma, di cui le tracce di questa coltivazione di sussistenza è tuttora visibile nei luoghi che la città dimentica (lungo le ferrovie, sugli argini dei corsi d'acqua), che fa da contraltare ad un'immagine surreale, in cui si coltivava nel bel mezzo dei fori romani.

Oggi la situazione è un po' diversa. Oggi la città vive una rinascita dell'orticoltura e degli "orti urbani". Oggi il nemico - almeno non sempre - non è la fame, ma sono lo squallore delle periferie, il degrado ambientale, i prezzi fuori controllo. Potremmo dire che gli orti hanno assunto un'accezione più culturale, in cui le comunità attive cercano di recuperare gli angoli abbandonati dei quartieri e li bonificano, creando orti comunitari attorno cui ricreare un po' di socialità. E se anche due icone come la regina Elisabetta e Michelle Obama decidono di coltivare un orto nel proprio giardino (anche se loro non hanno problemi né di fame né di spazio), significa che non si tratta di snobismo, di un vezzo salutista o di un gusto un po' bohemien: si tratta di pura politica.

L'agricoltura diventa quindi un mezzo molto pratico per cercare di ricostruire una socialità nei territori urbani, che ad oggi sembra si stia perdendo a favore dell'auto-segregazione nelle proprie case, nei propri spazi privati, e del progressivo disinteresse verso il "pubblico" e il "bene comune": fare giar-



dinaggio insieme permette di coltivare, oltre che la terra, i rapporti umani in una società che tende sempre più all'isolamento e all'atomizzazione. Prendersi cura di uno spazio su cui ci sono obiettivi e progetti, che sono stati discussi e condivisi, serve a costruire dei luoghi di incontro e confronto – tra persone, tra generazioni, tra culture - che sono scomparsi dalle nostre città, ma che sono necessari per definire un insieme di persone una società. In questo senso l'agricoltura gode di un carattere profondamente trasversale che permette di mettere insieme mondi ed età anche molto diversi (bambini, anziani, professionisti, genitori, ecc.) e che difficilmente potrebbero incontrarsi in altro modo. Il giardino condiviso diventa un'estensione diretta della propria casa, un salotto comune all'aperto, di cui prendersi cura, in cui trascorrere il tempo, in cui incontrare l'"altro". In particolare per i migranti, per i quali l'accesso alla società civile e alle informazioni può essere particolarmente complesso, il lavorare nel giardino rappresenta un importante *medium* per un inserimento graduale e per un'accettazione progressiva di una nuova vita in una nuova società. Dunque i giardini interculturali rappresentano un *terzo spazio*, uno spazio intermedio fra quello della famiglia e quello del lavoro, in cui agisce una comunità attiva ed informale, che si prende carico direttamente di plasmare il proprio spazio, secondo modalità e intenti condivisi.

#### ■ Tre storie

Ogni giardino vanta la sua propria ed esclusiva storia. E ci sono moltissime sfumature, moltissime esperienze, ricche e complesse, specchio della varietà delle storie di vita che si mescolano nell'agricoltura urbana. Ma cosa tiene insieme i vari tipi di giardinaggio urbano? Sicuramente la terra, il sole, le piante, l'acqua, le persone e soprattutto le relazioni che si innescano: relazioni costantemente rinegoziate in un processo evolutivo continuo. Non si tratta di progetti che si fondano su criteri rigidi e regole fisse, quanto su un processo in continua metamorfosi, strettamente connesso al nuovo ruolo di polarità locale che questi spazi tendono ad assumere. In queste pratiche viene assorbita la memoria storica del quartiere che riesce a strutturare spazialità, che esprimono una forte valenza contemporanea, in particolare per le modalità di intervento, per molti aspetti inedite, sulle tematiche del recupero e della riqualificazione urbana. Nel corso degli anni, in molte città dense, si sono sviluppati in maniera per lo più spontanea questi spazi in cui coltivare la terra e in cui coltivare esperienze. Ormai molti di questi casi sono molto radicati e diventati parte di ciò che costruisce l'immagine della città. La città di New York è stata pioniera in questo genere di esperienze e dagli anni settanta ad oggi questi spazi sono diventati importantissimi per il radicamento sociale. Emblematico è il caso dei *community gardens* di New York. Oggi esistono circa 800 giardini collettivi nel

cuore di Manhattan, completamente gestiti e mantenuti da comunità eterogenee di persone. Esiste un'istituzione, il *Green Thumb*, che aiuta le associazioni e le comunità a recuperare i terreni e a bonificarli. L'obiettivo primario dei *community gardens*, perpetrato tramite la costruzione di nuovi spazi pubblici gestiti dalla comunità locale, è quello di promuovere l'integrazione multiculturale, lottare contro il degrado ambientale, culturale e sociale, restituendo alla città spazi abbandonati e portatori di insicurezza e conflitto. Sono microcosmi verdi, altamente evocativi e fortemente identitari, che prendono spesso i nomi e i colori delle associazioni locali che se ne prendono cura e diventano lo spazio in cui ciascun utente proietta ambizioni ed aspettative rispetto a stili di vita alternativi, più ecologici e sostenibili.

Solo più di recente le altre grandi capitali culturali hanno scelto di mettere in pratica e sostenere queste sperimentazioni, cogliendo chiaramente come, a fronte di bassi costi di avviamento e dell'attivazione di alcune procedure volte alla semplificazione burocratica, sia possibile ottenere importanti risultati, in particolare nell'ambito dell'integrazione multiculturale e del miglioramento ambientale e sociale.

Un esempio rilevante è rappresentato da Parigi con *Le jardin partàges*. Sono giardini collettivi che vengono proposti, curati e gestiti da associazioni locali su terreni pubblici, in accordo con il Comune. *Le jardin partàges* ripercorrono la tradizione dei *jardins ouvriers* e dei *jardins familiaux* che si sviluppavano già a fine '800 lungo le mura e nelle aree periferiche della città. Molti giardini nascevano spontaneamente nelle aree residuali e in terreni pubblici, che venivano sostanzialmente occupati dagli abitanti. Al fine di promuovere e di disciplinare queste pratiche spontanee, nel 2001 la municipalità ha sviluppato *La charte main verte*, un programma che regola il funzionamento dei giardini e stabilisce le relazioni tra le associazioni che prendono in gestione i terreni e il Comune. La convenzione tra il Comune e le associazioni implica l'osservazione di alcune semplici regole che includono l'obbligo di aperture al pubblico con cadenza programmata, la previsione di un piano di gestione, l'organizzazione di eventi pubblici e l'impegno a gestire il giardino nel rispetto dell'ambiente e delle pratiche di ecosostenibilità. Il Comune, in cambio, mette a disposizione gratuitamente lo spazio da coltivare per un periodo che va da uno a cinque anni, lo infrastruttura garantendo l'approvvigionamento idrico e la protezione con un recinto e fornisce alle associazioni supporto ed assistenza attraverso un ufficio apposito che si occupa della formazione con seminari e momenti di scambio tra i giardinieri, ma che fornisce anche il supporto per l'organizzazione degli eventi e dell'animazione per le aperture pubbliche. Ad oggi a Parigi esistono poco meno di un centinaio di *jardin partàges* dai nomi suggestivi e fantasiosi, gestiti da



▲  
L'Interkulturelle Gärten "Wuhlegarten" di Berlin-Köpenick

associazioni locali, già esistenti o create appositamente, su fazzoletti di terra di proprietà pubblica o di enti pubblici, dai 70 ai 1000 mq, che sono diventati dei veri e propri laboratori urbani funzionali a promuovere la cura da parte dei cittadini, la diffusione di pratiche rispettose per l'ambiente, lo scambio di esperienze e l'integrazione sociale e multi generazionale.

Berlino, invece, quando ha deciso di scommettere sull'avvio di un programma di agricoltura urbana, ha scelto sin da subito di specificare il suo core sull'integrazione multiculturale. La capitale tedesca, dopo la caduta del muro, è diventata luogo di un crossover continuo di persone da tutto il mondo, che ha trasformato radicalmente la città e che ha reso necessari degli interventi mirati contro le tendenze discriminatorie e di esclusione sociale. Anche per raggiungere questi obiettivi, la municipalità ha avviato il programma *Interkulturelle Gärten*, tuttora attivo ed in continua espansione e rafforzamento, che costituisce il progetto principale dell'Agenda 21 locale. La municipalità, riconoscendo le potenzialità dello strumento "agricoltura condivisa" al fine dell'integrazione sociale per le classi più deboli, si è attivata per concedere i terreni in leasing temporaneo e per ridurre il più

possibile i passaggi burocratici per l'avvio delle attività. L'obiettivo del progetto è quello di riattivare i terreni incolti e abbandonati all'interno del tessuto urbano per trasformarli in laboratori all'aperto in cui il lavoro nel giardino è un modo per superare le differenze culturali: le persone si legano insieme per mezzo della condivisione di cose elementari, come la terra e le piante; ciò facilita l'incontro con l'altro e il superamento di barriere e differenze per raggiungere una consapevolezza di sé, che influenza positivamente l'atteggiamento reciproco fra migranti e società ospitante. I giardini interculturali sono stati per Berlino – e lo sono tuttora – un'importante occasione di scambio di progetti e di idee che hanno portato ad una rivoluzione sociale, ecologica e culturale di tutta la città, portando benefici su territori molto più ampi di quelli strettamente coinvolti nei progetti.

Probabilmente non è una casualità che questi tre esempi, che raccontano delle storie consistenti per quantità e grado di radicamento, facciano riferimento a tre aree geografiche con importanti storie di immigrazione. Queste tre storie sono ricche e complesse, non possono essere esaustive della questione, ma ne costituiscono un campione chiaramente rappresentativo. Infatti, solitamente,



quelle dei giardini multiculturali sono storie per lo più positive, con un alto grado di radicamento sociale e portatrici di grandi benefici per gli attori direttamente coinvolti nelle attività, così come per la comunità e l'ambiente urbano circostante.

Quindi, cosa si può desumere? Perché i giardini interculturali creano identità? Perché sono uno strumento per creare appartenenza? I giardini sembrano avere una capacità magica di creare comunità, utilizzando la loro potente miscela alchemica fatta di sporcizia, acqua, piante, sole e persone. Nei giardini siamo uguali, nei giardini non ci sono differenze. I giardinieri internazionali non sono legati da origini comuni o da tradizioni di famiglia. Ciò che li accomuna è proprio la loro mancanza di unità e il desiderio di creare un nuovo orizzonte per la loro vita insieme. Non c'è dualità di "noi" e "voi", ma solo ampie sfumature dell'"altro".

In questa direzione i giardini interculturali promuovono l'integrazione, nel vero senso della parola, in cui i partecipanti negoziano la loro identità con gli altri e la adattano alle nuove situazioni in un processo costante di comunicazione. La misura del successo di questo processo è il grado di coinvolgimento dei partecipanti, che non hanno la sensazione di essere sotto pressione per abbandonare la loro identità, ma che sono stimolati a metterla in discussione, arricchirla e confrontarla con una nuova. I giardini interculturali rappresentano quindi un esempio di quella terza via tra stato e mercato in cui è la comunità che crea sistemi di regole e di strumenti che consentano una gestione sostenibile delle risorse, da un punto di vista ambientale, economico e sociale. In questo senso i giardini interculturali devono essere vissuti e percepiti come playground culturali della città contemporanea, come vivai di urbanità, come luogo in cui sperimentare nuovi metodi e strumenti che rispondano maggiormente alle esigenze di una società contemporanea inevitabilmente globale.

In fondo, come diceva Voltaire, l'unico modo per rendere sopportabile la vita è lavorare senza ragionare, ripetere gli stessi gesti, meccanicamente ma diligentemente, di stagione in stagione: ovvero coltivando, concludeva il suo *Candido*, "il proprio orticello".

**ELIANA SARACINO**

Architetto, **TSPoon environment architecture**, Dottore di Ricerca, Dipartimento di Architettura, Università degli Studi Roma Tre, [eliana@tspoon.org](mailto:eliana@tspoon.org)

## ■ Bibliografia

- de Certeau, M. (1984), *The practice of everyday life*, University of California Press, Berkeley (CA).
- Donadieu, P. (1998), *Campagnes urbaine*, Actes sud, Paris.
- Heldke, L. (2009), *Cultivating Cosmic Patriotism by Cultivating Cosmos: Urban Gardening and the Creation of Community*, in Haarmann, A., Lemke, H. (eds.), *Culture/Nature: Art and Philosophy in the Context of Urban Development*, Jovis, Berlin.
- Lévi-Strauss, C. (1964), *Il pensiero selvaggio*, Il saggiatore, Milano.
- Müller, C. (2001), *Women in the International Gardens: How Subsistence Production Leads to New Forms of Intercultural Communication*, in Bennholdt-Thomsen, V., Faraclas, N., v. Werlhof, C. (eds.), *There is an Alternative. Subsistence and Worldwide Resistance to Corporate Globalization*, Zed Books, London.
- Müller, C., (2007), "Intercultural Gardens. Urban Places for Subsistence Production and Diversity", in *German Journal of Urban Studies*, 47
- Müller, C., Werner, K., (2003), *Stiftung Interkultur, Ein neues Modell für ökologische und transkulturelle Kooperation*, in Elsner, Biesecker, Grenzdörffer (eds.), *Neuartige Netzwerke für eine nachhaltige Entwicklung*, Centaurus Verlag, Herbolzheim.
- Pasquali, M. (2008), *I giardini di Manhattan. Storie di guerrilla gardens*, Bollati Boringhieri, Torino.

## Mappare l'interazione sociale negli spazi verdi: strumenti di visualizzazione analitica

Le aree verdi di una città nelle loro differenti forme e dimensioni, sono parte degli spazi pubblici di una città e costituiscono una risorsa per capire alcune parti della società urbana, per valorizzare alcuni usi e promuoverne dei nuovi. Ogni area verde è anche un peso per le Amministrazioni in termini di gestione, manutenzione e sicurezza e occorre indagare la specificità di questi spazi per permettere alla Pubblica Amministrazione di agire oltre la routine e costruire nuovi significati per lo spazio urbano. Sulla base di una collaborazione con il Comune di Torino, settore Arredo Urbano, questo articolo racconta una esperienza innovativa di indagine socio-spaziale che si è svolta in alcune aree verdi di Torino con l'ausilio di strumenti geografici e metodi di studio finalizzati a capire e agire sulle criticità dello spazio verde a partire dalle interazioni sociali rilevate. Sono state individuate degli usi prevalenti, per categorie sociali e sono state mappate le esigenze su base geografica. Una seconda fase dello studio ha dialogato con gli utenti del parco e costruito con loro alcune soluzioni alle criticità rilevate.



Esempi di visualizzazioni scientifiche a supporto delle scelte di trasformazione dei Parchi: analisi statistico-geografiche, analisi spazio-temporali e lo schema delle esigenze principali degli spazi verdi.

### ■ Caso studio

I parchi di una città possono svolgere un ruolo nella costruzione di relazioni sociali di una città, incoraggiando a lasciare l'isolamento degli appartamenti per riappropriarsi di spazi a volte sottoutilizzati o dimenticati da alcune fasce di popolazione. La Città di Torino con il sostegno di Provincia e Regione ha tentato di valorizzare le risorse relative alla relazione fra spazio pubblico e pratiche sociali attraverso il progetto "Pixel – Quali spazi per quale città". Una parte delle attività di questo progetto hanno messo a punto un modo di studiare come viene "abitato" lo spazio pubblico di due parchi torinesi, ponendo attenzione alle identità individuali e alla loro pluralità presente nel territorio (17% di cittadini immigrati). Lo scopo del progetto era di agire in modo innovativo sullo spazio verde al fine di valorizzarne le opportunità ancora inutilizzate e favorire la sicurezza. La Pubblica Amministrazione ha da un lato l'onere continuativo della manutenzione che ricopre gran parte delle risorse impiegabili per rinnovare l'uso di questo spazio. Questo progetto ha tentato di fare il punto sulle risorse e specificità degli spazi verdi con particolare riferimento alle attrezzature, agli usi e agli utenti.

Il Parco Carrara (la più grande area verde della città) e il Parco Colletta (porzione del parco fluviale del Po) sono stati i casi pilota con cui si è messo a punto una particolare strategia d'indagine e di valorizzazione. Per tutta l'estate, attraverso l'osservazione diretta, la sistematizzazione di dati geografici e statistici, la raccolta documentale e le interviste, sono stati rilevati e catalogati dati informativi come gli utilizzi e le percezioni dei fruitori, o le notizie di cronaca pubblicate dai giornali e le opinioni dei vari attori preposti alla manutenzione degli elementi che compongono i parchi (verde orizzontale-verticale, illuminazione, attrezzature, attività sportive...). La struttura di questi monitoraggi è stata studiata per poter essere tradotta in tempo reale su un Sistema Informativo Territoriale (SIT) già corredato di dati statistici elaborati sulle caratteristiche del contesto (densità, istruzione, etnie). A database dei dati rilevati è stata aggiunta una chiave temporale che distinguesse le informazioni raccolte e permettesse di capire meglio alcune aggregazioni di informazioni nei diversi giorni della settimana. Il "paesaggio temporale" degli usi, delle preferenze, delle notizie di cronaca e delle opinioni è diventato un supporto digitale interrogabile e visualizzabile su base geografica. Lo spazio verde e lo spazio digitale dei dati si sono uniti per permettere ai consulenti e agli uffici dell'Amministrazione di ragionare e valutare in modo oggettivo le criticità ed opportunità di questi particolari spazi pubblici. Se da un lato si è tentato di capire e ottimizzare le numerose attività presenti (Parco Carrara), dall'altro si è



tentato di andare oltre e provare qualche cambiamento alle strutture o qualche intervento sociale. Le proposte si sono concentrate su azioni che rendessero gli spazi più attraenti, più facili da gestire e in grado di soddisfare le esigenze di alcuni rappresentativi gruppi sociali che sono stati responsabilizzati.

Ad esempio, un parco è percepito come sicuro o insicuro anche sulla base di chi e come lo frequenta, delle attività che vengono svolte al suo interno e con che frequenza quest'ultime si verificano. Sulla base di questi dati si è tentato di coinvolgere le comunità che vivono il parco come motore per strutturare una modifica dei luoghi più insicuri.

La progettazione di un parco non dovrebbe essere il punto di partenza, ma piuttosto il risultato di un processo di indagine socio-antropologica dei fruitori dello spazio. Attraverso gli attuali strumenti di visualizzazione analitica, questo lavoro ha mostrato come aumentare il grado d'integrazione delle informazioni che costituiscono la base delle analisi quotidiane delle P.A. L'auspicio è di rendere questi strumenti sistematici e coordinati alle diverse funzioni richiamate dalle esigenze di questi particolari spazi pubblici della città.

**GIUSEPPE ROCCASALVA**

**LAQ-Tip- SITI, Dipartimento DAD-DIST, POLITECNICO DI TORINO,  
giuseppe.roccasalva@polito.it**

**WALTER CAVALLARO**

**Divisione Arre Dirigente Servizio Arredo Urbano, Divisione  
Servizi Tributari Catasto e Suolo Pubblico Città di Torino**

## **La prossimità dell'agricoltura periurbana tra criticità e potenzialità; quale prospettiva?**

La tesi proposta ha come oggetto le aree periurbane che trovandosi a ridosso di aree urbane e ai margini di quelle rurali, vivono una condizione definita "stato di prossimità". Queste aree si prefigurano come anello di collegamento tra le due realtà assumendo un ruolo di partecipazione attiva, in quanto filtro tra le attività di interscambio presenti sul territorio e quindi fondamentale per la definizione di una soluzione del conflitto tra la realtà urbana e rurale. E' possibile prefigurare le aree periurbane come cerniere, aventi una propria identità nonostante quel carattere di transizione che attualmente assumono, come dei vuoti che possono strutturare il territorio. Fondamento della proposta è che l'agricoltura, in quanto minimo comune denominatore, rappresenti il carattere strategico, il motore comune dello sviluppo di queste aree che non rimane univoco ma che comprende diversi ambiti di progresso.

■ Agricoltura periurbana come infrastruttura tra aree urbane e rurali

Lo stato di prossimità che vivono le aree periurbane manifesta determinate caratteristiche.

*Prossimità come criticità*, in quanto la vicinanza di queste aree alla città le rende fragili.

Il valore di mercato dei terreni agricoli periurbani aumenta sensibilmente favorendo i meccanismi del mercato immobiliare.

*Prossimità come potenzialità*, essendo la vicinanza un fattore che potrebbe giovare su diversi aspetti.

Queste aree costituirebbero luoghi di commercializzazione a vendita diretta riducendo i costi di transazione. E' la prossimità a determinare la fruibilità di questi luoghi che rende ampio il ventaglio dei servizi e delle attività complementari in essi svolti.

Dall'idea di vuoto come sfondo, all'idea di vuoto come struttura (Progetto della grande Stoccolma, 1952), passando per l'idea di vuoto come struttura densificata con attività pubbliche al suo interno (Progetto Melun-Senart, 1987) si approda all'idea di "vuoto produttivo", come nuova *infrastruttura* che regola il rapporto tra città e campagna.

■ "Vuoto produttivo" generatore di valenze

*Valenza ambientale/tutela*

Indagando il concetto di "vuoto produttivo" dal punto di vista dell'emergenza ambientale e naturalistica nasce l'esigenza di considerare il territorio in senso geografico e non frazionato dal perimetro amministrativo dei singoli comuni che lo costituiscono giungendo infine alla unificazione degli obiettivi da perseguire, quali: la messa in sicurezza e la prevenzione dei dissesti idrogeologici; la tutela delle biodiversità; e la tutela del paesaggio sia agricolo che forestale. Il rispetto degli equilibri tra le parti densificate urbane e le parti rurali non ancora investite da processi di urbanizzazione potrebbe indirizzarci verso una soluzione in cui, considerati i due sistemi urbano e rurale, affiorino naturalmente le richieste di scambio tra le parti e ci si renda conto dell'importanza della tutela dei 'vuoti' ancora esistenti in quanto rigeneranti il tessuto urbano saturo ma che dal quale non possono prescindere, poiché la loro natura è stata modificata dalla trasformazione urbana del territorio e la loro esistenza dipende essenzialmente dal sistema urbano.

*Valenza sociale/fruibilità*

Questi stessi 'vuoti' considerati dal punto di vista dell'importanza del contesto sociale in cui si inseriscono possono essere prefigurati come aree che rientrano in una logica di rigenerazione sociale, intesa come istruzione, sviluppo e ricreazione, in quanto legate alle attività di recupero e di reinserimento degli individui facenti parte della collettività. La valenza sociale che assume il "vuoto produttivo" è legata al suo utilizzo e al tema della fruibilità quale presa di coscienza, responsabilizzazione, da

parte della collettività. La tesi proposta immagina che queste aree autonomamente gestite possano essere considerate come delle aree "di uso comune". In sostanza sono delle aree per le quali, seppur di proprietà privata, si prescrive una destinazione sociale tale da garantirne una accessibilità pubblica, aperte alle associazioni e ai cittadini singoli.

La vicinanza alla città influisce positivamente in quanto queste aree costituiscono i "luoghi di vendita" a cielo aperto e sono a diretto contatto con i cittadini, riducendo così i costi di trasporto, usufruendo di reti infrastrutturali e servizi logistici idonei e avvantaggiandosi del coordinamento con le filiere agro alimentari. Inoltre è proprio la vicinanza alla città a determinare la fruibilità di questi luoghi che rende più ampio il ventaglio dei servizi e delle attività complementari rispetto alle produzioni che è possibile offrire, promuovendo lo sviluppo dell'imprenditoria innovativa giovanile che propone modalità inedite di commercializzazione.

Aree private rese accessibili ai cittadini inserite all'interno del sistema infrastrutturale urbano in quanto spazi in cui è possibile gestire nuove attività produttive, fungere da specchio informativo o di aggregazione, fornire uno spazio reale per lo scambio di prodotti o compravendita su loco di produzione e/o scambio prodotti della terra a km0 o equo e solidale.

In tal modo queste aree diventano delle porte di accesso, di interscambio, tra antichi valori, saperi, culture e nuove frontiere come il tema della sicurezza alimentare che può e deve essere interpretato come un servizio di cui ogni città dovrebbe essere dotata al pari dell'elettricità, acqua, gas, o di un nuovo servizio come la rete wi-fi.

*Valenza economica/multifunzionalità*

Attraverso un assetto economico gestionale del "vuoto produttivo" si consente, in un'ottica di multifunzionalità, la permanenza della funzione agricola sul territorio, favorendo la presenza di attività complementari.

Dal minimo quadro teorico emerge come gli elementi di sempre maggiore complessità che caratterizzano l'attuale società portino ad un progressivo minore impatto degli strumenti di government, inteso come approccio top-down all'implementazione di politiche pubbliche in termini di incisività sul reale sviluppo socio-economico a favore di una crescita dell'approccio bottom-up basato sulla interazione e partecipazione delle forze sociali. Gli elementi distintivi che rendono la cooperazione tra soggetti pubblici/privati, la partecipazione e l'ascolto di stakeholders come un fattore indispensabile ai fini di una maggiore efficacia dei processi decisionali sono molteplici e nascono da fattori di origine diversa.

Tra i tanti segnaliamo:

— la crescente complessità delle politiche da attuare;

- l'elevato numero degli attori interessati sia pubblici che privati e di detentori di interessi;
- la dispersione delle competenze;
- la scarsità delle risorse;
- la crisi degli attuali sistemi di rappresentanza e controllo (ad esempio si pensi al ruolo del consiglio comunale);
- nuove forme di partecipazione che si sono sviluppate al di fuori e con nuove modalità di espressione rispetto ai canali politico-istituzionali tradizionali;
- nuove esigenze di coinvolgimento, responsabilizzazione e valutazione dei cittadini nell'avvalersi di un servizio pubblico.

La partecipazione al policy making sta diventando prassi e metodo diffuso a livello nazionale e locale. Le élite politico-istituzionali chiedono e sperimentano nuove forme di coinvolgimento della società civile per:

- legittimare le scelte di policy making;
- supportare il processo di scelta (in termini di informazioni, risorse, tempo, azioni, ecc);
- garantire la valutazione e coinvolgere l'utente finale nel controllo di risultato.

Un piano di sviluppo fondato sull'unione delle singole amministrazioni locali aventi come minimo comune denominatore gli stessi interessi sul territorio può diventare uno strumento per rispondere a questo nuovo paradigma, per costruire sul territorio quelle condizioni necessarie a garantire uno sviluppo integrato capace di orizzonti più ampi del (solo) mandato amministrativo. La domanda crescente di ascolto attivo non proviene solo dai cittadini ma anche dagli stakeholders locali ben definiti come ossatura economica della città. I tradizionali vincoli geografici e temporali sono superabili se la città davvero riesce ad ascoltarsi ed a fare sistema. Un'idea che si può ben radicare nella costituzione di un ente sovra-ordinato permanente, referente della pianificazione strategica, col ruolo tipico di una agenzia di sviluppo che supera i mandati amministrativi.

#### ■ Il luogo della prossimità per dare il via allo sviluppo locale

Nelle nostre intenzioni è forte la ricerca di una soluzione al problema e di una strada possibile di sviluppo e implementazione della struttura economico/finanziaria esistente che vive in maniera diretta del legame con il territorio in cui è collocata, che ne è linfa vitale e che richiama alla nostra attenzione una serie di criticità riguardanti il sistema fisico ambientale, morfologico e connettivo/ infrastrutturale la cui soluzione indica la strada più immediata per il raggiungimento degli obiettivi che si prefiggono alla realizzazione di una buona politica di gestione territoriale ponendo il paesaggio al centro dell'attenzione in quanto punto di arrivo e partenza, elemento strategico intorno al quale viene costruito un sistema di azioni, atte al rafforzamento e alla strutturazione del territorio, funzio-

nali alla sua crescita economica, alla richiesta di occupazione e di conseguenza al riconoscimento giuridico dell'importanza del paesaggio agricolo sia per la sua bellezza che per il fatto che è ed è sempre stata la più importante forma produttiva economica del nostro territorio. La nostra strategia di sviluppo si arricchisce di nuove idee e concetti di facile lettura per cui spostare l'attenzione dall'analisi di ogni singola realtà per focalizzarla su un quadro di intenzioni condivise diventa progetto di facile esecuzione. Il riordino del territorio è un processo vivo e concreto. Nell'attuale contesto economico, le necessità di contenere i costi degli apparati e di innalzare al tempo stesso la qualità dell'azione pubblica sono priorità che spingono gli Enti territoriali a ripensare il proprio assetto istituzionale. La tesi di fondo dello sviluppo è che lo spostamento verso attività e servizi più innovativi dipende oggi dalla capacità di costruzione sociale dell'innovazione. L'economia in questo modo diventa più relazionale, intima e legata a fattori non di mercato, meno governabili con semplici relazioni contrattuali e invece basati su condizioni di contesto che facilitano la cooperazione tra soggetti individuali e collettivi. L'innovazione e la ricerca della qualità dipendono meno dalle singole aziende isolate e sono invece maggiormente radicate nella capacità del contesto istituzionale locale di offrire un ambiente favorevole, economie esterne materiali ed immateriali (infrastrutture, servizi, ricerca, formazione, ma anche qualità sociale ed urbana, reti cooperative tra imprese e capacità di collaborazione tra attori pubblici e privati nel governo dei territori). La qualificazione del territorio è il presupposto per sostenere o far emergere iniziative locali ma anche per attirare attività e finanziatori dall'estero in maniera tale da riportare nel nostro territorio tutte quelle attività che per vantaggi economici riguardanti i costi di produzione hanno trovato, emigrando in altri paesi, possibilità di sviluppo a discapito delle nostre economie, vittime delle ragioni economiche dei mercati globali. Il progetto propone di potenziare queste realtà tutelandone e promuovendone lo sviluppo attraverso la creazione di sinergie tra i "soggetti attivi" presenti sul territorio. Per soggetti attivi intendiamo aziende che praticano forme agricole innovative ad alto contenuto tecnologico e ad alta intensità di investimento per ettaro che possono essere considerati dei poli attrattori di forme di investimento di varia natura, di processi che possono andare dal turismo alla ricerca. Si prevede la realizzazione di spazi anche coperti dove dare il via ad una serie di attività che prevedono la sperimentazione per lo sviluppo e la divulgazione dei saperi nostrani legati alla coltivazione delle viti e del turismo enogastronomico.

E' proprio nelle aree caratterizzate dallo stato di Prossimità che i consorzi produttivi e le varie filiere agenti sul territorio potranno trovare degli spazi di organizzazione e dei punti di vendita al dettaglio in

cui salvaguardare le proprie individualità.

■ La trasformazione dei luoghi

L'idea di progetto prevede la trasformazione delle aree periurbane inserendole in un sistema di città che comprende anche i comuni più vicini al centro cittadino ed è proprio attraverso questa visione che le aree periurbane possono essere trasformate in nuova infrastruttura, fondamentale per lo sviluppo del territorio.

La proposta progettuale punta alla riqualificazione delle aree di frangia nelle zone urbanizzate mettendo a sistema le aree agricole con quelle urbane.

Nascono così diverse idee per la trasformazione dei luoghi di prossimità come la costituzione di 'corridoi ecologici' che inserendosi negli interstizi tra le aree urbanizzate e le aree agricole generano spazi fruibili a tutela dell'ambiente e della qualità urbana rientranti in una visione politica di tutela degli spazi aperti in quanto elementi strutturanti l'intero tessuto urbano.

Tessere le maglie delle aree periurbane attraverso la realizzazione di percorsi ciclo-pedonali significa creare elementi di micro connessione tra parti densificate urbane rispettando equilibri naturali e preservando dall'erosione porzioni di territorio che nella loro natura trovano una qualificazione ottimale.

All'interno di queste aree si potrà immaginare la collocazione di 'smart point' che forniscano servizi

commerciali oltre che di assistenza al turismo.

Strutturando queste fasce di territorio come se fossero delle vere e proprie porte d'ingresso alle città sarà possibile inserirvi nuove attività

Usare questi spazi significa inserire nel programma di sviluppo previsto per le nostre città nuovi input di trasformazione come l'interazione tra attività esistenti e di progetto dando luogo ad attività ludico-educative, tempo libero, di agricoltura in serra, produzione di energia pulita, orti urbani, albergo diffuso, enogastronomia o mercato a km 0 e contemporaneamente fornendo e attrezzando le aree con parcheggi, aree sosta e spazi per l'incontro, attrezzature per escursioni fuori città e camping.

■ L'equilibrio della prossimità come fattore di scambio

Attraverso un "positive loop" di elementi fondamentali alla crescita sostenibile di un territorio è possibile determinare nuove forme sociali, economiche e ambientali, in definitiva di città, che riducano le attuali criticità legate alla prossimità. Per favorire la permanenza e lo sviluppo delle aree agricole periurbane, ci inoltriamo in un percorso in cui sono queste aree l'anello fondamentale del processo rielaborativo della "città".

Ad esempio, le aree agricole periurbane multicolturali potrebbero fornire alla città prodotti e qualità della vita in cambio di customers e acqua da riciclo riducendo i costi della produzione e dei prodotti stessi.

architetti: gino formigoni, raffaello stalla, zeno e daniela d'argento PROPOSTA PROGETTUALE PER LA RIQUALIFICAZIONE DELL'AREA INTERESSATA DALL'INTERSEZIONE DELL'ASSE AUTOSTRADALE A16 NAPOLI-BARI NEI COMUNI DI AVELLINO-MERCOGLIANO-MONTEFORTE IRPINO



PLANIMETRIA INTERVENTO SCALA 1:10000





I poli industriali, a loro volta, potrebbero favorire le attività complementari che si svolgono nelle aree agricole periurbane fornendo loro energia pulita, così come l'agricoltura periurbana, tramite l'utilizzo di scarti di produzione, compost, biomassa, potrebbe fornire energia pulita riducendo costi di esercizio delle attività industriali.

Infine le aree investite da processi di trasformazione territoriale, come le infrastrutture viarie che lasciano sul territorio lembi di terreno abbandonati, possono cedere le stesse ad impianti di produzione agricola, favorendo la realizzazione di nuovi sistemi di mobilità ciclo-pedonali o elettrici da installare all'interno delle stesse senza costi di manutenzione.

Campi applicativi strategici:

■ **Meccanizzazione post raccolta e fonti rinnovabili**  
— Possibile recupero (economico ed energetico) delle biomasse ritraibili dalle potature ed i possibili impieghi alternativi della nocciola.

— Individuazione di forme di incentivazione per gli agricoltori per il recupero delle potature e la salvaguardia dell'ambiente;

— Messa a punto di soluzioni a livello aziendale per la produzione e/o l'autoconsumo di energia termica elettrica e/o cogenerazione;

— Messa a punto di modelli tecnico-economici di raccolta di biomasse (filiera corta e filiera distribuita ovvero dalle aziende ai centri di trasformazione) su scala territoriale in collaborazione con le associazioni dei produttori e le OP, ai fini di produzione calore, produzione energia elettrica, cogenerazione o produzione combustibili solidi (pellet).

■ **Diversificazione e scelta varietale**

— Individuazione di impianti di nocciolo in produzione idonei, per densità di impianto (500 p/ha e superiori) e per forma di allevamento (cespuglio policaule, alberello, vaso cespugliato), ad essere utilizzati, come "campi pilota".

— Costituzione di "campi dimostrativi", con coltivazioni selezionate, adottando diverse densità di impianto e forme d'allevamento a tronco unico, con impiego di materiale vivaistico certificato e omogeneo (cloni selezionati e/o innestati su portainnesti non polloniferi).

■ **Biomasse**

Le biomasse incidono sul 15% degli usi energetici primari nel mondo (55 milioni di TJ/anno), i paesi in via di sviluppo ricavano il 38% del loro fabbisogno dalle biomasse. Oltre ai vegetali coltivati, anche i rifiuti vegetali e liquami di origine animale possono essere sottoposti a digestione o fermentazione anaerobica (cioè in assenza di ossigeno). Dopo trattamento depurativo, questo può essere usato come carburante, combustibile per il riscaldamento o il raffreddamento e per la produzione di energia elettrica

■ **Cogenerazione**

Nel caso della cogenerazione, l'impianto di pro-

duzione dell'energia elettrica è situato nei pressi dell'utente. L'impianto ha minori dimensioni e raggiunge combustioni a rendimento più elevato per produrre calore ed energia elettrica. Il calore viene riutilizzato per teleriscaldare le abitazioni.

■ **Biocogenerazione**

La bio-cogenerazione costituisce sia un'opportunità di business estremamente interessante per le imprese agricole, sia una scelta lungimirante per società pubbliche e private. Si produce, energia elettrica e termica utilizzando scarti agricoli e zootecnici, oppure impiegando materia proveniente da colture dedicate, o ancora frazioni organiche di rifiuti urbani.

Quello della bio-cogenerazione è un mercato di respiro europeo con straordinarie prospettive di crescita.

■ **Contributo alla redazione della carta dello spazio pubblico: Il "vuoto produttivo" di spazi pubblici come spazi di equità sociale, pari opportunità, che appartengono ad ognuno di noi e che generano convivenza, civiltà, come ad un tavolo a cui siedono le diversità. L'intento è di mettere a sistema le singole eterogeneità strutturanti il paesaggio agricolo e urbano esistenti alle quali sono stati dati i giusti indirizzi strategici e studiati gli spazi di cui necessitano per lo svolgimento di attività di ricerca, sperimentazione e divulgazione della propria esistenza con lo scopo di raggiungere un traguardo possibile di sviluppo, produzione e organizzazione di ognuna delle nostre risorse.**

Eventuali prospettive di lavoro: imprenditoria innovativa giovanile, mercato km0 e equo e solidale, fattorie biologiche, turismo eno-gastronomico, produzione energia alternativa, *territory management*.

**GINA FURIA**

Architetto libero professionista presso 32mq studio,  
ginafuria@yahoo.it

**LUIGI NEFASTO**

Architetto libero professionista presso 32mq studio,  
luiginefasto@yahoo.it

**DANIELA D'ARGENIO**

Architetto libero professionista,  
danielarchdargenio@hotmail.it

■ **Bibliografia**

M.A. Crippa, Architettura del XX secolo Progetto della grande Stoccolma 1952, Jaca Book 1993.  
A. Metta, Paesaggi d'autore, Saggio per i membri della giuria del Grand prix de l'Urbanisme 2003.  
Riqualificazione urbana di Melun-Senart 1987, Alinea Ed. 2008.

## Tecnonatura: processi di Land Art come generatori di energia

“Può darsi che non succeda soltanto a me, ma anche a tutti coloro che la civiltà ha fatto nascere per la seconda volta. Eppure ho l'impressione che per me, o per coloro che sentono come me, l'artificialità sia diventata una cosa naturale, ed è il naturale che sembra strano. Mi correggo: l'artificialità non è diventata naturale: il naturale è diventato diverso”.

F. Pessoa, Il libro dell'inquietudine

■ Tecnonatura. Parentesi scientifica di una parola. La ricerca relativa alla tecnonatura s'inserisce nella parentesi di riferimento più generale definita *weakcity*<sup>1</sup> che, partendo dall'analisi della parola *weak* (debole) e, attraverso la sua fattorizzazione e trasposizione, intende delineare un approccio teorico-pratico per un rinnovato progetto urbano. L'obiettivo è quello di sperimentare come, nella 'costruzione' del paesaggio contemporaneo, un approccio debole<sup>2</sup> possa essere in grado di opporsi all'oggetto/evento architettonico e alle metodologie 'appurate' degli studi urbani, oltrepassando il valore designativo/oggettivo (teorico e formale) dell'oggetto architettonico e dello spazio costruito.

Inoltre, con un linguaggio debole, in contesti deboli, con materiali deboli e 'riciclati' (ri-concettualizzati), il tema identifica nel progetto la 'decorazione' (retorica di superficie) come abile a trasformare gli scenari urbani, a vantaggio di spazi (pattern) relazionali ed aperti, piuttosto che costruiti.

In questa direzione, la nozione di *Landscape Ecology*<sup>3</sup>, intesa come specificazione del *Landscape Urbanism*<sup>4</sup>, diventa l'infrastruttura del progetto. Ove tuttavia l'ecologia diventa tecnonatura, ossia un'evoluzione della natura in termini artificiali e tecnologici, traslando il metodo progettuale sul valore della transdisciplinarietà come possibile momento di trasformazione dei codici e degli strumenti del progetto.

### ■ Potenzialità metodologiche

La possibilità della tecnonatura di specificarsi

1 E. Cattaneo, ricerca effettuata alla Graduate School of Design, Harvard University, a.a.2011-2012

2 Secondo la metodologia individuata da I. Prigogine, in particolare i processi di non equilibrio e i sistemi dissipativi

3 In particolare nella posizione di Almo Farina

4 L'esordio del *Landscape Urbanism*, avviene in concomitanza con la conferenza di Chicago alla Graham Foundation, nell'aprile del 1997. Tra i relatori, Charles Waldheim, Mohsen Mostafavi, James Corner, Alex Wall, e Adriaan Geuze, spiccano per riuscire a sintetizzare le teorie tracciate in precedenza presso la University of Pennsylvania alla fine degli anni '80, ove un gruppo di ricerca, comprendendo James Corner e Mohsen Mostafavi, stava esplorando i confini disciplinari tra l'architettura del paesaggio, tra la progettazione urbana e l'ecologia, ricercando una via più coerente e complessa rispetto alle trasformazioni in atto e alle questioni emergenti della sostenibilità. La conferenza, genera un circolo ermeneutico di ricerche che comprende inizialmente le più importanti scuole di stampo europeo ed americano, tanto da formalizzarne accademicamente gli studi, e che coinvolgono, in una fase iniziale, la Oslo School of Architecture, la Catholic University in Leuven, l'University of Illinois di Chicago, l'University of Toronto, l'Harvard Graduate School of Design, e il Massachusetts Institute of Technology, per poi generare una rete di sviluppi tematici dislocati in ambiti più globali. Già nel 2000 la London's Architectural Association ne riporta i primi esiti, attraverso la pubblicazione *Landscape Urbanism: A Manual for the Machinic Landscape*. Tracciando la propria linea di ricognizione nella critica postmoderna verso la pianificazione e l'architettura di stampo Moderno, Charles Waldheim redige, nella conferenza e nel suo successivo testo *The Landscape Urbanism Reader*, un manifesto che ne delinea le principali linee tematiche.

secondo strategie specifiche di *Landscape Ecology*, s'istruisce operativamente nell'individuazione delle sue potenzialità teorico-metodologiche (come nuova modalità ecologica di pensare il progetto urbano e territoriale), operative (come strategia specifica per produrre energia), linguistiche (come ibridazione transdisciplinare di rinnovo in correlazione ai processi di Land Art), allestendosi come possibile risposta alla crisi del progetto (e dei suoi strumenti) all'avanzare delle nuove necessità ecologiche e formali della città contemporanea. Operativamente e trasversalmente, il pensiero sulla tecnonatura si innesta in un quadro metodologico generale delineato dai seguenti passaggi di relazione teoria/progetto:

- un processo teorico definito da: un pensiero orizzontale<sup>5</sup>, complesso<sup>6</sup>, transdisciplinare, barocco<sup>7</sup>, di diversione barocca<sup>8</sup>;
- una strumentazione di collegamento tra la teoria e il progetto: basata sul gioco ed il paradosso<sup>9</sup> come strategie di risignificazione;
- una strategia urbana con caratteristiche: relazionali e sovradiacenti<sup>10</sup>, notazionali<sup>11</sup>, molecolari<sup>12</sup>, reversibili, provvisorie, non resistenti<sup>13</sup>, non figurative<sup>14</sup>, energetiche ed evolutive<sup>15</sup>;
- una propria aggettivazione a strumento operativo del progetto: declinandosi in spazi/

5 Come generato da G. Deleuze e F. Guattari, 1980

6 Inserito nella teoria della complessità come indicata particolarmente nella ricerca di E. Morin. In questa direzione, se ne acquisiscono le accezioni di processo dialogico, non lineare

7 Come pensiero in generale sul progetto, ne permette una relativizzazione (anti enfasi), deformandolo in decorativo e retorico. Il barocco anche per il valore della molteplicità che esso comporta, il lavoro tra le pieghe, tra le discontinuità concettuali e formali che esso implica; infine, in senso più strettamente disciplinare, nel fare in modo che l'architettura si ponga realmente come decorativa, come 'non essenziale' o non fissativa rispetto ad un'idea di spazio urbano

8 Che accentui il ruolo del pensiero minoritario e minore, enfatizzando il concetto di meticciano, il diritto all'opacità, il divenire minore (Glissant, 2007)

9 Essi posseggono le seguenti funzioni: da un lato, rivendicano la possibilità di trovare nuove forme di 'legittimazione provvisoria' alle condizioni progettuali; dall'altro, e a presupposto dell'affermazione precedente, rimettono in discussione i 'principi di autorità' considerati come lungamente validi. Permettendo quindi un processo: rizomatico e non strutturale; eterogeneo, non assiologico, immaginifico

10 Attraverso la costruzione di 'situazioni' e 'ambienti' differenziati

11 I molteplici racconti del progetto diventano note a latere delle grandi narrazioni. Racconti autonomi o racconti nel Racconto. Indipendenti, minori, slegati. Accenti tra lo spazio disegnato. Intuizioni a margine

12 Il piccolo modifica il grande. La successione di elementi minori determina una città nella città, influenzandone le caratteristiche, inglobandola nelle proprie dinamiche

13 Niente di fissativo. Apertura al futuro, alla dinamica, all'ecologia intesa come processo mai determinato, sempre in evoluzione

14 Con una prevalenza dello spazio senza figure pre-costituite, metaforiche o simboliche. Sfondo su sfondo

15 Progetti come batterie regolatrici di energia, in grado di collaborare con l'esistente in una nuova sinergia

dispositivi deboli e diffusi<sup>16</sup>.

Radicata nella filosofia della scienza<sup>17</sup>, la tecnonatura si propone come modalità sperimentale d'interpretazione/progettazione del paesaggio contemporaneo, secondo un rinnovamento dell'idea stessa di Natura, in grado di superare sia i rapporti dicotomici legati al pensiero su di essa, sia ogni tentativo di vernacularismo, di ibernazione immanentistica, o di conciliazione, quali l'estetica della sparizione, il camouflage, la metafora e, soprattutto, di ogni devianza della sostenibilità o dell'ambientalismo come sistemi riparatori. Essendo prospettiva ecologica antidialettica, essa intende la natura come continuo rinnovo della propria capacità di genesi, di creazione e soprattutto di adattamento, "assorbendo la materia artificiale come sua componente, azzerando le anemiche categorie di appartenenza e ambendo a quella meravigliosa fluidità rigenerativa che elide i contrari e li fa suoi", ove "va osservata una sfumatura paradigmatica: ciò che potrebbe sembrare frutto di un'ibridazione tra naturale e il suo contrario, l'artificiale, è invece un compenetrarsi avvicinato che ci fa leggere la realtà trasformativa della natura. È, più semplicemente, il concetto stesso di natura che si sta snaturando dalla fissità secolare producendo uno dei cambiamenti più rivoluzionari che siano mai avvenuti nella storia"<sup>18</sup>. Scongelandosi concettualmente, essa finalmente "si scioglie dall'ibernazione immanentistica che l'ha sempre perseguitata"<sup>19</sup>.

Nel suo essere provocazione e trasfigurazione, essa diviene la possibilità di un nuovo pensiero sull'etica dell'ambiente, lontano da ogni tentativo di vernacularismo, di ritorno al passato, di nostalgia, di simbolo. La natura, in questa direzione, si propone infatti come momento di massima produttività, di massima potenzialità nella propria modificazione/integrazione con la cultura, con la tecnologia, con il sapere artificiale.

In questo suo modificarsi, essa rinnova la propria capacità di genesi, di creazione, di adattamento. Come già Pessoa: "l'artificialità e' un modo di assaporare la naturalità' ... la civiltà e' l'educazione della natura. L'artificialità e' la strada per un avvicinamento al naturale".

Al punto di limite, essa si avvicina al concetto di spazi immateriali. Come sostiene Nicolescu infatti: "Virtual reality has produced a veritable Technonature which now coexists with cosmic processes that have been developing since the dawn of time, even before the appearance of humans. The latest result to emerge from techno nature is cyberspace, which has a unique role because it reaches a new barrier of human intelligence ...

16 A. Branzi, *Modernità debole e diffusa*, 2004

17 In particolare nella ricerca di M. Ponty (1996), *La Natura*, ed. Cortina

18 M. Ponty, *La Natura*, Op. Cit.

19 M. Ponty, Op. Cit.

civilization of immaterial"<sup>20</sup>.

Uno spostamento verso una nuova condizione di ambiguità quindi, in una parentesi scientifica che intravede nuovi paradigmi transdisciplinari basati su identità mutevoli e occultamenti delle condizioni appurate, verso nuove sinestesie.

#### ■ Processi ecologici di sfondo

Associandosi ai processi ecologici, la tecnatura promuove una condizione che supera quella della di eco-compatibilità e bio-sostenibilità.

Oltre il fatto che l'ecologia<sup>21</sup> sia condizione ormai uniformante imprescindibile, secondo un'idea di ecosofia di cornice antropologica, come già sotto-lineato sia da M. Mostafavi<sup>22</sup> che da E. Glissant<sup>23</sup>,

---

20 B. Nicolescu (2012), *Manifesto of Transdisciplinarity*, ed. Suny

21 B. Fuller e J. McHale, *The ecological Context: Energy and materials*, 1968: "Accompanying these various expansions of the level of conceptual awareness is a significant recourse to ecology, or ecologically oriented thinking, as a defining framework for their containment or inter-relation. Beginning in botany with the study of the interaction of plants with other organisms, and with their environs, the transdisciplinary approach now begins to encompass the study of large scale regional ecosystem and global interactions and distributions. The role of man, both a symbiotic component and destructive agency has been particularly focussed upon in recent years ... human ecology involves finding out what resources are available in our environment and how to make the best use of them. We have to think, first of all, of all the material resources - mineral, water power, soil, forest, agricultural production - but we must also think of the non-material or enjoyment resources of the habitat, such as natural beauty or enjoyment, as interest and adventure, wild scenery and wild life... If man is responsible for the future of this planet, he must pay more attention to ecology - the scene of relation between organism and their environment"

22 M. Monstafavi, "Why Ecological Why now", in *Ecological Urbanism*, 2009: "Gregory Bateson arguments that, in contradistinction to the Darwinian theory of natural selection, "the unit of survival is organism plus the environment". A broader articulation of Bateson's ideas can be found in Felix Guattari *The three Ecologies*, a profound yet concise manifestation of a relational and holistic approach to our understanding of ecological issues. Guattari's ethico-political concept of 'Ecosophy' is developed in the form of three ecological 'register' (environment, social relations, and human subjectivity) ... According to him, the appropriate response to the ecological crisis can only be achieved on a global scale, "provided that it brings about an authentic political, social and cultural revolution, reshaping the objectives of the production of both material and immaterial assets"

23 E. Glissant (2007), *Poetica della Relazione*: "Aldilà delle preoccupazioni riguardanti ciò che si definisce 'ambiente', l'ecologia ci appare come una pulsione con la quale gli uomini estendono al pianeta Terra l'antico pensiero sacro del Territorio. Essa ha quindi un duplice orientamento: o la si concepisce come una derivata di quel sacro, nel qual caso la si vivrà come una mistica; oppure questa estensione porterà in germe la critica di quel pensiero del territorio (della sua sacralità, della sua esclusiva). E l'ecologia si volgerà in politica ... L'immaginazione e l'espressione di un'estetica della terra, libera dalle ingenuità folcloristiche ma rizomante nella conoscenza delle nostre culture, diventano qui preziose. Di sicuro non si lavora più la terra, non si è più contadini con la stessa istintiva pazienza di un tempo. Troppi parametri internazionali sono intervenuti in questo rapporto. L'agricoltore è, automaticamente, un uomo di cultura: non può più produrre innocentemente ... Morirà o si trasformerà in riserva di manodopera per tecnologie di punta? ... Estetica della terra, sì. Ma estetica del rovesciamento e dell'intrusione. Trovare febbrili equivalenti per l'idea di "am-

la visione che vogliamo introdurre e' quella di un'ecologia tecnologica che si unisca alla etno-tecnica, in grado di definirsi secondo le seguenti qualità spaziali, riprendendo i contenuti dell'Ecological Art e dell'Environmental Art, delle quali condivide la commistione di discipline differenti e contaminate secondo:

- un approccio non esclusivamente antropocentrico;
- in grado di produrre differenziati effetti di sinergia e non di scala<sup>24</sup>, sviluppando scale spazio-temporali differenziate ed ibridate, che implicino nuovi 'indicatori' di commistione tra le necessità ecologiche e antropiche, attraverso processi di sovrapposizioni non consequenziali;
- acquisizione di progettazioni processuali e non formali;
- acquisizione di 'materiali' ecologici come materiali fattuali del progetto urbano.

#### ■ Strategie operative: L'energia come produzione di spazio collettivo

"La crisi energetica riguarda le potenze industriali, il sistema economico, lo Stato, molto più del "primo che capita"... e non vedo alcuna ragione perché l'uomo qualunque debba essere messo in mezzo a queste astrazioni".

Y. Friedman, *Alternative energetiche*  
"Energy needs Space"  
R. Ghosn

La frase di Friedman implica una cascata di domande che si innestano inizialmente sul "come produrre e produrre partendo da che cosa?"<sup>25</sup> ma che successivamente cambiano il concetto di efficienza *in primis* e, successivamente, gli altri paradigmi coinvolti dall'energia come materia del progetto.

Termine transdisciplinare e algoritmico<sup>26</sup>, in essa

---

biente" (che io preferisco chiamare "intorno") e per l'idea di "ecologia", che sembrano così oziose ... estetiche della rottura e del raccordo ... Integrare questo avere, anche se è fatto di mare e di sole, all'avventura di una cultura da condividere e di cui essere responsabili. Ne' l'autosufficienza applicata, ne' l'interdipendenza consenziente, ne' un'etnotecnica padroneggiata possono servire, se non sono contemporaneamente scarto da e accordo con (e in riferimento a) ciò che serve loro da referente: l'altrove multiforme, qui (ovvero in un paese controllato) sempre riproposto come una necessità monolitica"

24 N. Brenner, *Rescaling Urban Questions*, in *New Geography* 2, Harvard University, 2010

25 Y. Friedman, *Alternative energetiche*, 2012

26 Come sostiene Illich: "There is little in common between 'e' when a physicist writes it and 'energy' when the word is used by an economist, politician, or windmill fan. 'E' is an algorithm, 'energy' is a loaded word. 'E' is meaningful only within a formula, 'energy' is charged with hidden implications: it refers to a subtle something that has the ability to make nature do work. Even the engineer who routinely handles megawatts talks of 'energy' when he speaks to his client. Energy now, as work formerly, has become something that individuals and societies need. It is a symbol that fits our age, the symbol of that which is both abundant and scarce". ancora Illich: "The theoretical notion and the social construct were born as Siamese twins. By the end of the nineteenth century, aged barely fifty, they had be-



ci disponiamo ampliandone le caratteristiche di "Strong in connotation e weak in denotation"<sup>27</sup>, in cui la 'debolezza' denotativa<sup>28</sup> dell'energia si specifica:

- nel suo ripensamento di concetto globalizzante<sup>29</sup>, da rielaborare secondo scala prima etiche e poi fisiche di sinergia soprattutto locale, allontanandola dalla sua declinazione di prodotto di esportazione concettuale ed economico, a vantaggio di una rinnovata condizione di efficienza in grado di assolvere a necessita' parziali/locali;
- in una nuova ricerca tecnologica in grado di supportare la nuova "societa' della sussistenza"<sup>30</sup>, abile nel riattivare multiple opzioni tecnologiche lontane dalle tendenze dominanti. Centrale quindi la proposta di "Low energy Consumption", ove "While people have begun to accept ecological limits on maximum per capita energy use as a condition for physical survival, they do not yet think about the use of minimum feasible power as the foundation of any of various social orders that would be both modern and desirable"<sup>31</sup>;
- in questa direzione, essa si produce attraverso dispositivi minimi, deboli, diffusi ed infraradi.

L'energia prodotta da microdispositivi deboli quindi, che la sollevino dalla concezione 'virile' dei grandi manufatti per avvicinarla a microgenerazioni in grado di rispondere ad un nuovo concetto di efficienza, lontano dall'idea dell'energia come spinta colonizzatrice di territori.

Il progetto diventa allora orientato su dispositivi slegati dal potere antropocentrico, come delineato nelle ricerche sulla Soft Energy Technology<sup>32</sup> e Soft Energy Path<sup>33</sup>.

---

come antagonistic look-alikes. "E" had matured in the hothouse of labs. Each new trick "e" learned to play, each new twist it was taught, has been carefully monitored. In the course of its history, "e" has embedded into its own theory the rules by which the symbol may be used. In Einstein's words, it became part "of the theory which decides what the physicist sees." "Energy" in the meantime rose to the throne of the Almighty, and became the metaphor for what is now called "basic needs." "E" became abstract, beyond imagination. "Energy" became both mysterious and trivial, beyond examination and seemingly unworthy of it. Today the twin-bom determine two types of discourse, so strange that they just barely translate into each other". I. Illich e Jean Robert, in *New Geography* n. 2, op. cit.

27 I. Illich e Jean Robert, op. cit.

28 I. Illich e Jean Robert, op. cit.

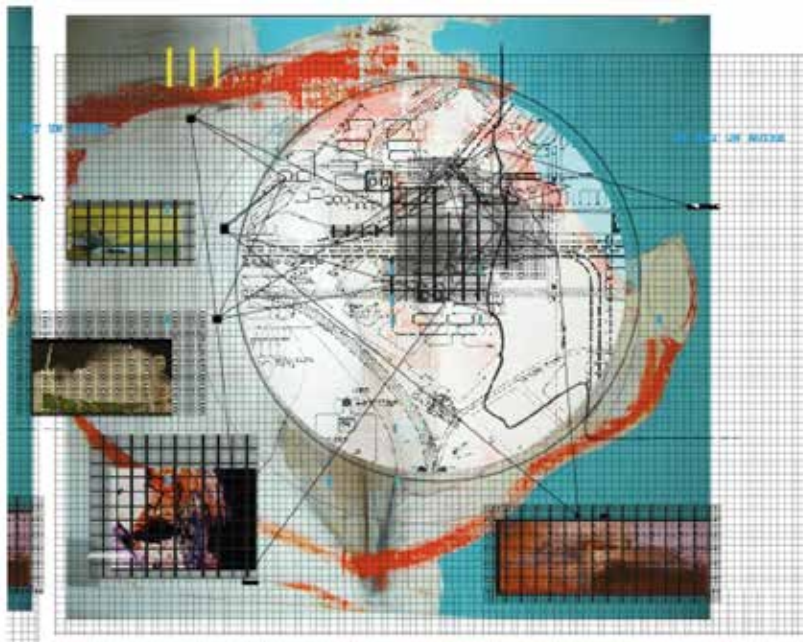
29 Mark Jarzombek, "Sustainability: Fuzzy Systems and Wicked Problems," in *Log* 8, Summer 2006

30 Y. Friedman, *Alternative energetiche*, op. cit.

31 Illich, *Le monde*, 1973

32 In modo piu' specifico, sono cosi' definite: "soft energy technologies have five defining characteristics... They rely on renewable energy resources, are diverse and designed for maximum effectiveness in particular circumstances, are flexible and relatively simple to understand; are matched to end-use needs in terms of scale, and are matched to end-use needs in terms of quality. An energy technology must satisfy all five of these criteria to be soft"

33 Termine coniato da Amory Lovins nel 1976, il soft energy path descrive un futuro alternativo nel quale l'efficienza energe-



WeakCity. Processi di Tecnonatura urbana, E. C. Cattaneo

### ■ Declinazioni linguistiche

Nella propria affermazione estetica, la tecnonatura si presentifica in territori a Land Art Generator<sup>34</sup>, ove dispositivi di microgenerazione energetica si associano a manufatti di Land Art, unendo qualita' performative ed estetiche finalizzate alla costruzione di nuovi spazi pubblici urbani.

In particolare, della Land Art assumono i seguenti aspetti:

- ecologici
- evolutivi
- effimeri
- entropici
- cinetici.

Tra di essi, acquisisce maggiore spessore il concetto di entropia.

Etimologicamente 'dentro la trasformazione' (έν + τροπή), essa non solo si riferisce alla dissoluzione dei manufatti di land art nel tempo, attraverso un processo di non resistenza formale (secondo una linea gia' appurata da Robert Smithson e dall'ampia sperimentazione americana), ma introduce anche nel progetto la possibilita' di lavorare continuamente con linguaggi non fissativi, removibili, dissipativi, e lontani dalla stabilita' dell'equilibrio.

Nella corrispondenza tra metodo e linguaggio: "The common understanding of the word refers to the growing internal disorder of organised systems. This disorder and unpredictability not only affect the microcosms of physics or mathematics but also our everyday reality. In entropy we can notice the desire to disrupt the stability of order, to break the rules, and the associated feeling of uncertainty. In this sense entropy becomes the syn-

---

tica e l'uso appropriato di risorse rinnovabili possano sostituire il sistema energetico centralizzato

34 Vedi la ricerca in corso di Lagi, in <http://landartgenerator.org/>

onym of change, leading to unpredictable results ... Entropy, after all, is nothing but the constant departure from schemes, the abandonment of conventions, the search for originality, the destruction of stereotypes, and ageless revolt. Yet, when defined as the vocabulary of thermodynamics or communication theory, entropy also means 'expansion'. This word relates to the world of art, and not necessarily only contemporary art"<sup>35</sup>.

Potremmo quindi sintetizzare il processo generale dell'entropia, come sperimentazione della tecnocultura, secondo le sue disposizioni metodologiche e formali, come Nabokov: "the future is but the obsolete in reverse".

**ELISA CRISTIANA CATTANEO**

**Dipartimento di Architettura e Studi Urbani, Politecnico di  
Milano, [elisa.c.cattaneo@gmail.com](mailto:elisa.c.cattaneo@gmail.com)**

■ Bibliografia

A.A. V.V., (2009), *Ecological Urbanism*, Harvard University Graduate School of Design, Lars Muller Publisher;

A.A.V.V. (2010), *New Geographies 2: Landscapes of Energy*, Cambridge: Harvard GSD;

Allen S. (1999), *Infrastructural Urbanism, Contextual Tactics and Field Condition*, in *Points+Lines: Diagrams and Project for the City*, ed. Princeton Architectural Press, New York;

Boetzkes A. (2010), *Ecotechnology and the Receptive Surface*, in *The Ethics of Earth Art*, University of Minnesota Press;

Branzi A. (2004), *Modernita' debole e diffusa*, ed. Skira, Milano;

Corner J. (1996), *Taking Measures Across the American Landscape*, ed. CT:Yale University Press, New Haven;

Corner J. (1999), *The Agency of Mapping Speculation, Critique and Invention*, in *Mapping*, a cura di D. Cosgrove, ed. Reaktion Bppks, London;

Glissant E. (2007), *Poetica della relazione*, ed. Quodlibet;

Goshn R. (2012), "Where are the Missing Spaces?The Geography of Some Uncommon Interests", in *Perspecta 45: Agency*, Cambridge: MIT Press, pp. 109-116;

Goshn R. (2012), "Move Along. There is Nothing to See", in *Thresholds 40*, Cambridge: MIT Press, pp. 33-38;

Hubacher S. (1999), "Weak Urbanism:

Weakness(es) with a Future", in *Daidalos* n. 72;

Niculescu S. (2012), *Manifesto of Transdisciplinari-*

*ty*, ed. Suny;

Ponty M. (1996), *La Natura*, ed. Cortina;

Salomon J. (1970), *Science et politique*, ed. Le Seuil;

Smithson R. (1996), *The Collected Writings*, University of California Press;

De Solà-Morales I. (1997), *Weak Architecture*, in *Differences, Topographies of Contemporary Architecture*, ed. The Mit Press, Cambridge; traduzione italiana: *Architettura debole*, in *Ottagono* n. 92, 1989;

De Solà-Morales I. (1997), *Introduction*, in *Differences, Topographies of Contemporary Architecture*, ed. The Mit Press, Cambridge;

De Solà-Morales I. (1995), *Terrain Vague*, in *Anyplace*, ed. The Mit Press, Cambridge;

Thornes J. E. (2008), "A Rough Guide to Environmental Art", in *Annu. Rev. Environ. Resour.* 33;

Vidler A., "What Happened to Ecology? John McHale and the Bucky Fuller", in *Architectural Design*, Special Issue;

Waldheim C. (2006), *The Landscape Urbanism Reader*, New York., Princeton Architectural Press;

White M. (2010), "The Productive Surfaces", in *Bracket 1:On Farming*, Actar;

<http://landartgenerator.org/>

35 Smithson R. (1973), *Entropy Made Visible*, Interview with Alison Sky

## 4 | CALL FOR IDEAS

### ■ Ideas

La Call for Ideas è stata promossa dall' Istituto Nazionale di Urbanistica (INU), Consiglio Nazionale Architetti, Pianificatori, Paesaggisti e Conservatori (CNAPPC), Associazione Nazionale Comuni Italiani (ANCI), Istituto Nazionale Architettura (INARCH), La Casa dell'Architettura di Roma, Ordine Architetti PPC di Roma, Legambiente, Giovani architetti (GiArch) nell'ambito della 2° Biennale dello Spazio Pubblico del 2013.

Il concorso è stato mirato a far emergere e sollecitare idee innovative che reinventino lo spazio pubblico in due ambiti:

- 1 | attraverso la progettazione di nuovi sistemi di riuso degli spazi pubblici, di ex-aree industriali, aree produttive o abitative dismesse.
- 2 | con la costruzione di network (reali o virtuali) e metodologie di co-working orientate all'innovazione sociale.

La sfida che lancia la Social Innovation è, infatti, quella di "riprendersi gli spazi e di attribuirgli nuovi segmenti di esistenza, rielaborando i vecchi modelli". Una sfida che - dal basso e attraverso modelli deboli e supportati dalle nuove tecnologie - è tesa a rielaborare il concetto di spazio pubblico andando oltre le operazioni di recupero basate esclusivamente sul ricambio degli assetti fisici del tessuto urbano. Sistemi complessi quindi che con l'ausilio di network sociali e usi alternativi dello spazio (reale e virtuale) favoriscano processi di appropriazione "spontanei" e configurino "altri" modelli di condivisione urbana, contribuendo così a far emergere nuovi protagonisti, spesso informali e temporanei, e a ridare senso e significato allo spazio pubblico.

In tale contesto l'obiettivo della Call for ideas è quello di intercettare la sperimentazione in atto e di evidenziare come tale innovazione nelle pratiche di costruzione dello spazio pubblico possa contribuire ad una più ampia riflessione sulla progettazione dei luoghi urbani.

Alla Call for Ideas hanno partecipato complessivamente 71 progetti distinti in riferimento alle due differenti categorie (A. Architetti e ingegneri, B. Studenti ed altri) e alle due sezioni (1. La città sociale, 2. La città Open Source) previste dal bando.

In particolare sono pervenute:

- 22 proposte per la Sezione A. Architetti e ingegneri / la Categoria 1. La città sociale;
- 17 proposte per la Sezione A. Architetti e ingegneri / Categoria 2. La città Open Source;
- 15 proposte per la Sezione B. Studenti e altre discipline / Categoria 1. La città sociale;
- 17 proposte Sezione B. Studenti e altre discipline / Categoria 2. La città Open Source.

Ad Aprile 2013 si è riunita la commissione del concorso composta da:

Il Presidente: Ilaria Vitellio (*Coordinamento Biennale dello Spazio Pubblico*)

I Membri: Alessandro Marata (*CNAPPC, Consiglio Nazionale Architetti Pianificatori Paesaggisti e Conservatori*); Annalisa Gramigna (*ANCI Italia - Associazione Nazionale Comuni Italiani*); Alessandro Fancelli (*GiArch, Giovani Architetti di Terni*); Mattia Darò (*Legambiente*) e Luca Scalvedi (*Ordine degli Architetti di Roma*).

I criteri di valutazione, come previsti da bando, sono stati:

- L'innovazione sociale promossa e la mobilitazione sollecitata dall'idea progettuale;
- La densità e la varietà del network sociale
- La capacità di ridefinizione dello spazio pubblico attraverso il network;
- Il mutamento della percezione, dell'interpretazione e del significato dello spazio;
- Gli effetti prodotti sul contesto urbano e sociale;
- L'esistenza di misure innovative e ecocompatibili;
- La potenziale replicabilità in altri contesti.

La commissione, apprezzando la varietà e la numerosità delle proposte pervenute, ha selezionato 5 idee progettuali per ognuna delle due sezioni, 1. La città sociale, 2. La città Open Source, afferenti alle due categorie A. Architetti e Ingegneri, B. Studenti e altro, per un totale di 20 proposte che qui pubblichiamo.

I cinque progetti selezionati per ogni sessione e tema non costituiscono una graduatoria, ma solo si distinguono per l'innovatività e la rispondenza ai temi concorsuali.

■ Sezione A. Architetti e ingegneri / la Categoria

1. La città sociale

- Estonoesunsolar \_ Patrizia di Monte e Ignacio Gravasol
- Una tartaruga in Piazza Venerio \_ Gruppo Bedawang
- Mach Mann Heimmach Mann Heim MACH MANN HEIMMACH MANN HEIM \_ Daniela Patti, Radostina Radulova, Esaú Acosta Pérez, Mauro Gil-Fournier Esquerra, Miguel Jaenicke Fontao, Wulf Kramer, Franziska Bettac, Leo Grosswendt, Jaro Eiermann
- Progetto di Rigenerazione urbana dell'area ex produttiva a Gorlago (Bg) \_ Marino la Torre
- Piazza Vittorio Partecipata \_ Franca Marina Fresa

■ Sezione A. Architetti e ingegneri / Categoria 2.

La città Open Source

- Un Central Park tra Torino e Milano? Uno spazio pubblico per Expo 2015 \_ Andrea Rolando con Stefano Di Vita, Tijana Dordevic e Davide Mezzino
- Catania in Realtà Aumentata \_ Giordano Salvatore
- City-hound \_ Tspoon
- Vitamina C \_ Stefano Piraccini
- Share the City! \_ Fabio Mancini

■ Sezione B. Studenti e altre discipline / Categoria

1. La città sociale

- Wunderkammer. Recupero degli ex magazzini fluviali di Ferrara \_ Aps Basso profilo
- 1xCoworkerStore \_ Mod-o
- Dal Borgo al Carcere. La riappropriazione dei luoghi attraverso la riabilitazione dell'uomo \_ Gionata Rizzolini
- Riqualificazione architettonica ed energetica a basso costo partecipata degli spazi occupati della città: la Casa delle Donne "Lucha y Siesta" \_ Alessandra Marsiglia
- Progetto "Ex Prima Classe" \_ Margherita Belgano e Mattia Galliano

■ Sezione B. Studenti e altre discipline / Categoria

2. La città Open Source

- FLPP - Il fronte di liberazione dei Pizzini Pizzoni: la rivoluzione che arriva dal futuro \_ Tamalacà
- ChipIn \_ Tulup
- Pop-hub \_ Giuseppina Ottonelli e Silvio Silva
- Setty Milano: strumento di partecipazione all'illuminazione urbana \_ Daria Casciani;
- Milano Story \_ Eugenia Montagnini, Pietro Lembi, Alice Selene Boni, Verena Allegra Merli, Paolo Dell'Oca

**ILARIA VITELLIO**

Urban Planner, Coordinatore Biennale dello Spazio Pubblico



## Sezione A. Architetti e ingegneri / la Categoria 1. La città sociale

### A.1.1 \_ Estonoesunsolar \_ Patrizia di Monte, Ignacio Gravasol

Tras un proceso de mapeo de los vacíos del Casco Histórico de Zaragoza se detectaron numerosos solares, curiosamente inmersos en zonas con un alto grado de conflictividad social y altamente degradadas. Esta interrupción absurda de la trama urbana que producía un proceso de degradación de la calle se iba trasladando de manera inequívoca al espacio público, y por tanto, al ciudadano. El objetivo del estudio era la propuesta de ocupación transitoria de solares ofreciendo una serie de usos, de carácter temporal, para que fueran 100% utilizables, que finalmente se canalizaron en el programa "estonoesunsolar". En cada solar confluirían diferentes agentes y complejas relaciones.

Los usos propuestos son públicos. Este aspecto ha implicado una mezcla de sensibilidades diferentes que al final se han encaminado en una misma dirección, a través de complejos e intrincados convenios con cada propietario.

Cada una de las 28 intervenciones ha sido un punto de encuentro entre las peticiones ciudadanas y el paisaje. Una intervención se ha realizado en las riberas de un río revalorizado, otra en un punto intermedio a un centro de Alzheimer y un centro infantil, otra se ha realizado en un punto periférico de la ciudad, en su encuentro con el paisaje, realizando una serie de huertos urbanos que se diluían con el paisaje inmediato. Y así en cada uno de los solares, elegidos estratégicamente cuyo reciclaje permitieron la incorporación de 42.000m<sup>2</sup> de espacio público (transitorio) a la ciudad. En todos ellos, se intentó dinamizar la ciudad con usos y actividades culturales paralelas, concibiendo estos espacios como lugares de participación e intercambio.



## A.1.2 \_ Una Tartaruga in Piazza Venerio - Udine \_ Gruppo Bedawang \_ Luca Gremese, Luigi Montalbano, Alessandro Verona

*“Una tartaruga in piazza Venerio” è il nome di un progetto di riuso e rigenerazione urbana temporanea, realizzato a Udine nel maggio del 2012, nell’ambito del festival Vicino/Lontano, che, attraverso una azione di guerrilla gardening, ha riattivato una piazza nel centro della città, che da spazio funzionale di attraversamento si è trasformato in luogo di sosta e attività a servizio della cittadinanza. L’uso controllato del sistema verde/ghiaino/deck, la necessità del rispetto del sistema degli accessi, la volontà di generare un “interno urbano” hanno determinato la nuova toponomastica del luogo. In seguito al lancio del progetto su Facebook, immediatamente ripreso dalla dai numerosi articoli sulla stampa locale, è stata avviata una campagna di reclutamento di volontari tra le varie comunità etniche della città che in cambio della maglietta, quale “divisa di ordinanza” hanno reso possibile la realizzazione dell’ intervento, realizzato con forniture a carico di sponsors privati.*

### ■ Il progetto

La centrale Piazza Venerio a Udine si è consolidata negli anni, nonostante un intervento pregevole di ripavimentazione, come una sorta di periferia interna al centro storico. Libera da vincoli e accessibile grazie ad un parcheggio multipiano sottostante questo spazio pubblico evidenzia il suo limite, la sua indeterminazione di una specificità funzionale. Da questo punto di vista il fallimento del progetto realizzato, ha consegnato una occasione di riflessione sul rapporto tra spazio pubblico, sua utilità ed uso. La discontinuità introdotta dal progetto, un uso spregiudicato di una nuova toponomastica, il rito collettivo sia di realizzazione

che di riconoscimento di quel luogo come nuovo spazio a disposizione per nuove attività ne hanno rideterminato il senso.

Il processo partecipativo di riconversione ha determinato, oltre ad una nuova immagine ed identità un nuovo luogo centrale dove programmare nuove attività : il Consorzio Friuli innovazione ha realizzato un convegno sulle Smart Cities, il Comune, che ha messo a disposizione la piazza, ha poi ospitato una tappa della giornata mondiale del gioco, feste serali e concerti hanno animato questa parte di città altrimenti non vissuta. Con entusiasmo dei commercianti nel corso dell’ estate nuovi flussi ed attrattività sono stati generati , “Una tartaruga in piazza Venerio” è diventato un riferimento per i bambini e gli anziani in sosta sulle sedute predisposte all’ ombra degli alberi in contemplazione di una scultura in prestito temporaneo di Carlo Ciussi, scomparso in quei giorni, a chiudere la prospettiva sull’ abside della ex-chiesa di San Francesco.

La realizzazione è stata resa possibile grazie al prestito di circa trecento piante in vaso, molte di altezza di circa 5/6 metri da parte di un vivaio. E’ stato realizzato un impianto di irrigazione per il mantenimento durante la calda estate, mentre la pavimentazione è stata realizzata in osb per le parti generali e in plance di teck, successivamente riutilizzate, ad accentuare la texture del carapace. Il riporto di ghiaino lavato ha mitigato le asole irregolari di mascheramento dei vasi e, con il semplice uso di un listello verniciato di nero ne ha definito l’ interno. Il progetto e la realizzazione sono stati inseriti su proposta della Amministrazione Comunale, nell’ ambito del rilancio del storico quale Centro Commerciale Naturale, nel P.I.S.U.S.- Piano Integrato di Sviluppo Urbano Sostenibile. La cittadinanza e le categorie economiche hanno richiesto la trasformazione dell’ intervento da temporaneo a permanente ed attualmente nei programmi dell’ amministrazione è stata avviato un procedimento per trasformare questa piazza in una piazza dedicata all’ innovazione economica e sociale.







### A.1.3 \_ MACH MANN HEIM Urban Innovation Platform Empowering Mannheim's Citizens \_ Daniela Patti, Radostina Radulova, Esaú Acosta Pérez, Mauro Gil-Fournier Esquerria, Miguel Jaenicke Fontao, Wulf Kramer, Franziska Bettac, Leo Grosswendt, Jaro Eiermann

*MACH MANN HEIM is a tactic platform to nourish the ongoing process of participation within the context of the conversion process of the ex-military bases in Mannheim.*

*The concept was developed during a Project Space workshop in Mannheim and is now being discussed for further development with the City Administration of Mannheim, Germany.*

*MACH MANN HEIM proposes to enrich the process as a conveyor between the public administration, local businesses and citizens' initiatives, and in the end involving the whole civil society.*

*It is based upon three main components, operating on three different levels – the Space, the Digital Platform and the Program.*

*The paper aims at explaining the concept in which the proposal development phase are described, and foresees possible scenarios for the future of Mannheim's civic participation.*

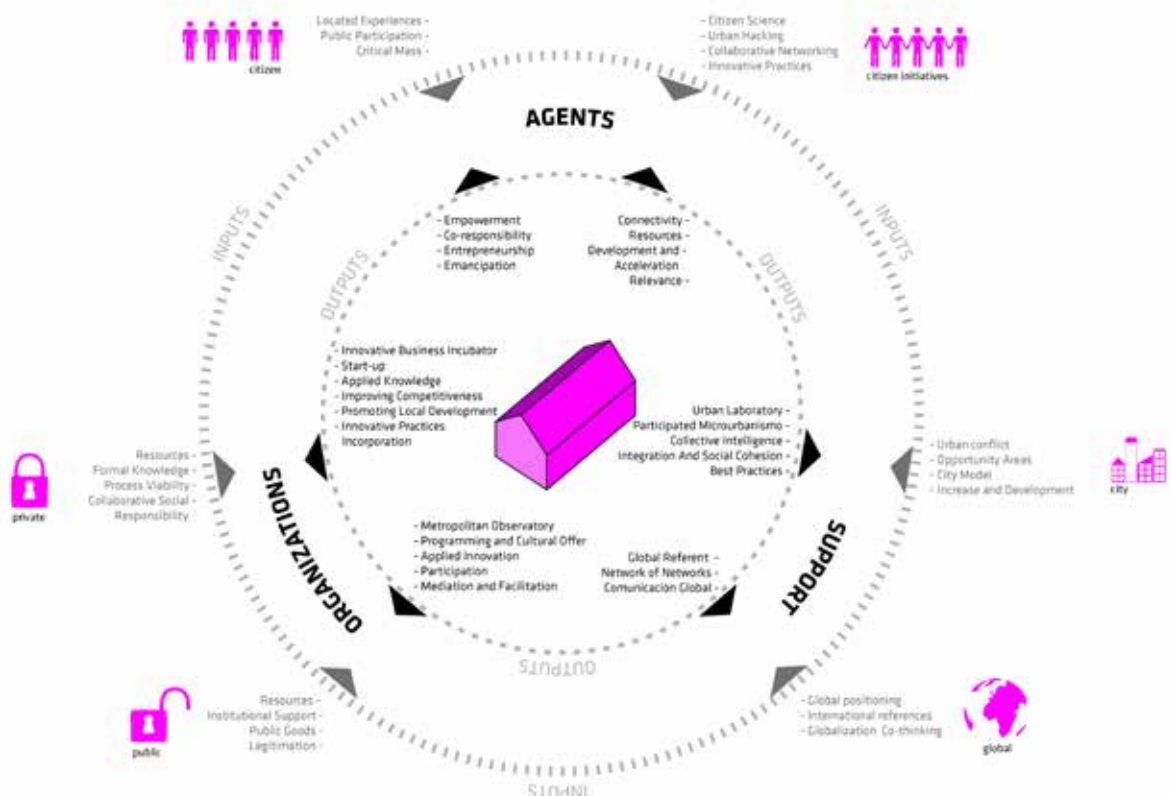
MACH MANN HEIM is a tactic platform to nourish the ongoing process of participation within the context of the conversion process of the ex-military bases in Mannheim.

The reason for this great interest in the conversion process is because in 2015 the American military bases will be completely abandoned and the city, that counts about 300.000 inhabitants, will gain 500ha of land, some central and some less. The Conversion Process of Mannheim is obviously a great chance for the city to think about its future development, reason why a specific department was established in order to coordinate the participation processes in all the conversion process. It is based upon three main components, operating on three different levels – the Space, the Digital Platform and the Program.

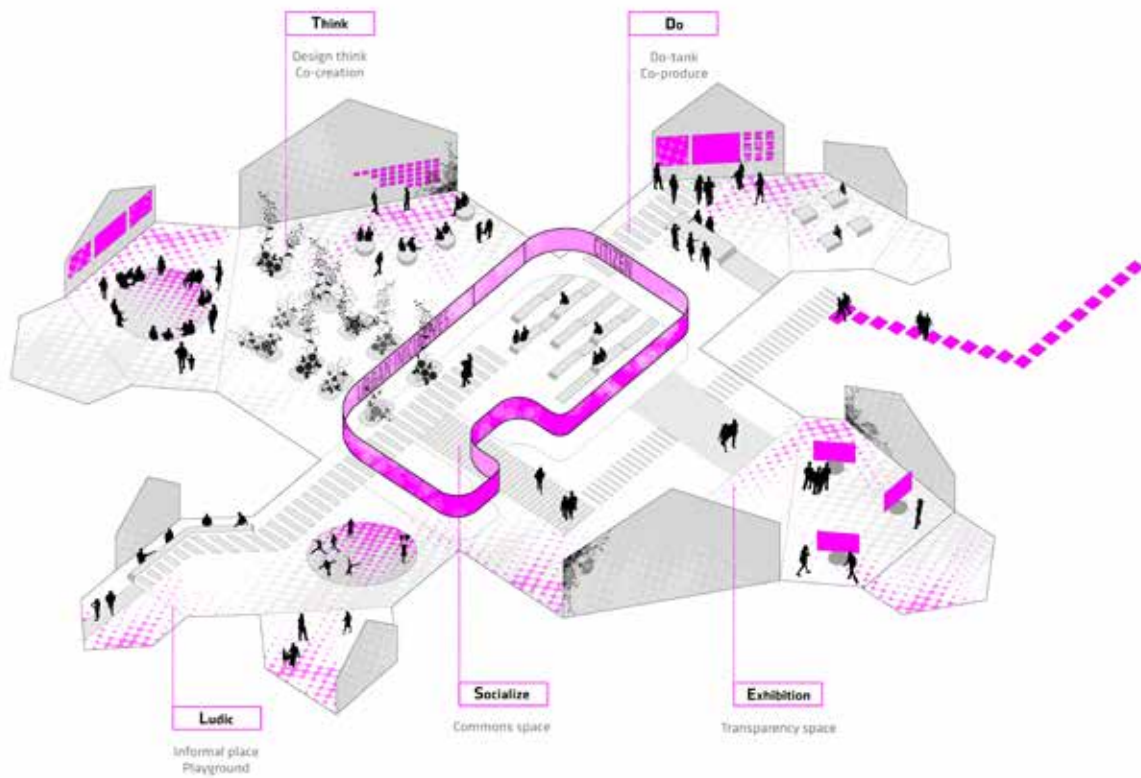
The Space is meant to be an open meeting point for the citizens where they can meet, discuss, work together and develop new ideas. This space could be the old Casino in the Turley Barracks or other vacant spaces in Mannheim.

The Platform is the digital space where all the actors in Mannheim, the region but also further away, such as from other countries in Europe can share their knowledge, experiences but also build up initiatives together, search for collaborations, funding and best/worst practices.

The program will comprise toolkits to be used during workshops in the Space or in the city streets. These will be co-created with the support of the MACH MANN HEIM team in order to foster new participation strategies among multi-actor meetings.







▲  
the Mach Mann Heim House

## THE THREE MACH MANN HEIM COMPONENTS

### ■ The House

This is an open space in Mannheim for everybody. A physical, spatial structure as representation of the process of Mannheim's conversion is suggested so to display all elaborated and realised projects and activities. Further the architectural measure is meant to be a contact point and a drop-in centre where citizens can get any information on the process of Mannheim's conversion. Located close to the actual conversion area it aims to link the administrative process with the local citizens. It is a visible point of reference.

Through this operation the MACH MANN HEIM team is seeking to deepen the discussion with all corporative actors and to increase the qualitative complexity of the process of conversion.

We propose a physical space with a diversity of utilisation – a space where multiple actions can take place – as for example an exhibition space - to show the process, an atelier - to further develop ideas, a "living room", to organise the discussions and workshops and a „kitchen“, a place to socialise and exchange. This will be a place to think, to produce and to communicate the information concerning the process of conversion transparent to the citizens and to share knowledge.

The character of the architecture needed is an open physical space being able to promote the "new Mannheim" and to widen the use of urban spaces.

### ■ The Platform

MACH MANN HEIM proposes a digital platform so to connect all actors of the conversion process. Cities as well as whole regions are nowadays driven and connected by digital networks. The ongoing process of strengthening the urban network between Frankfurt and Stuttgart is mostly driven by the virtual network between Mannheim and Heidelberg. The region is already "best-practice" in crossing borders on the communal and federal level and has just started to cooperate with other cities and regions along the "Blue Banana" on a European level.

We propose a virtual platform consisting of both, research and practice, in the fields of urban planning, project development and project management, transparency and participation, social innovation, crowd-sourcing, GIS, open source, web 2.0 and web 3.0.

The platform focuses on linking projects, communities, institutions, universities, clusters, initiatives and citizens by making actions and discussions transparent. The platform serves as a neutral, digital zone and as an open, participative area for discussion and reflection.

### ■ The program

The relation between inhabitants and citizens, consumer and producer, user and actor, needs to be shifted. To enable this essential shift and to avoid only strategic development or superficial consulting we need to shape the participation process with emphasis on the empowerment of Mannheim's citizens.

### ■ The Toolkit

During the first workshop customized toolkit prototypes were already produced and prepared for specific multi-stakeholder meetings. All participants will conduct the activities suggested in the toolkit creating new ideas, refining processes, and finally contributing on diverse levels to the process of conversion.

### ■ The Workshops

Workshops will be organized for citizens, for local business and for public administration, as well as between and for each other. Further workshops involving children and pupils are suggested, integrating local businesses in order to develop a new perception of the city.

This means to integrate not only parents but whole families in the participation process.

### ■ The Urban prototypes

An essential goal is to embrace a multitude of the different population groups in Mannheim.

Urban prototypes are being co-created as urban citizen infrastructures in the city, appropriating and sustaining public spaces in Mannheim. These will serve as prototypes for being tested and evaluated within the city.

### ■ CONCLUSIONS

The workshop particularly focused on the Turley Barracks, a military base in the centre of the city which is also protected under historical heritage. MACH MANN HEIM can be at the same time regarded as a useful case study for many initiatives that are currently taking place in so many places. The interrelation between space, networks and activities is a valuable experience that needs to be further developed in the near future via experience and exchange. MACH MANN HEIM - MAKE HOME MAN.

### ■ Acknowledgements

In 2012 wonderland-platform for European architecture in collaboration with the superwondergroup architecture office based in Mannheim, opened an idea competition to think of possible participation scenarios for the future of Mannheim.

Two teams were selected, Vivero de Iniativas Ciudadanas from Madrid and Hot Knödel from Berlin, that joined the workshop and developed in collaboration with local participants, STUDIOD3R and Eiermann Arch.

## A.1.4 \_ Paesaggi (ex)industriali – dalla dismissione alla città \_ Marino la Torre, Alberto Ulisse

*Il progetto di Rigenerazione urbana dell'area ex produttiva a Gorlago (Bg) vuol definire un modello di riconversione dei dispositivi industriali a partire da una loro rimessa in valore e rifunzionalizzazione dei dispositivi esistenti, attraverso una mixité urbana. I territori urbani sempre più accettano la sfida di riconfigurare i distretti industriali in maniera da farli riappartenere alla città. Le enclaves industriali, nel tempo subite dalle città e dai suoi abitanti, possono essere considerate "land stocks" per l'intera comunità. Esse sono vere e proprie "riserve di territorio" in grado di costruire deposito urbano da ripensare in stretta relazione con i caratteri identitari del luogo, costruendo occasione e finalità energetico-ambientali, rispondendo alle diverse declinazioni di sostenibilità, compresa sociale.*

*Quale strategia per il futuro dell'area VideoPlastic di Gorlago? - Si riconosce necessario prefigurare dispositivi e progetti aperti attraverso processi di riconversione urbana, ambientale, energetica e sociale, per le aree ex produttive.*

### ■ Apertura verso la città

La prima azione che il progetto – EU101<sup>1</sup> – compie è quella di ridare continuità fisico-spaziale all'area industriale verso la città di Gorlago; l'apertura verso la città diviene una delle prime strategie urbane messe a punto dal progetto del Masterplan proposto.

L'apertura verso il fronte sud/sud-ovest tenta di ricostruire una continuità tra l'area industriale e la campagna urbana, proponendo un nuovo dispositivo che possa accrescere la definizione della filiera corta alimentare in un territorio agricolo ricco di economie agro e floro-vivaistiche.

A Nord l'area ritrova continuità spaziale e funzionale con l'attrezzatura del campo sportivo, definendo così un parco integrato per lo sport ed il benessere – di interesse sovralocale;

a sud si ridefiniscono i sistemi degli accessi e le relazioni con la Strada Statale Gorlago Trescore; specializzando quattro ingressi differenti: il primo alla piazza mercato, il secondo al boulevard urbano che attraversa tutta l'area di progetto, il terzo ingresso specifico per gli uffici della VideoPlastic e l'accesso al centro di sperimentazione sul riciclo, infine il quarto ingresso agli spazi della lavorazione e produzione della VideoPlastic.

<sup>1</sup> Progetto "EU101" – RIUSINDUSTRIALI 2012, Concorso di progettazione RiusIndustriali Confindustria Bergamo – progetto 1° classificato; Alberto Ulisse, Marino la Torre, UNOAUNO\_spazioArchitettura ([www.unoaunostudio.it](http://www.unoaunostudio.it)), consulenti: Fabio Rizzo, Vincenzo Moretti, collaboratori: Sara Consorte, Tommaso Sciuolo, Piera Verdecchia.

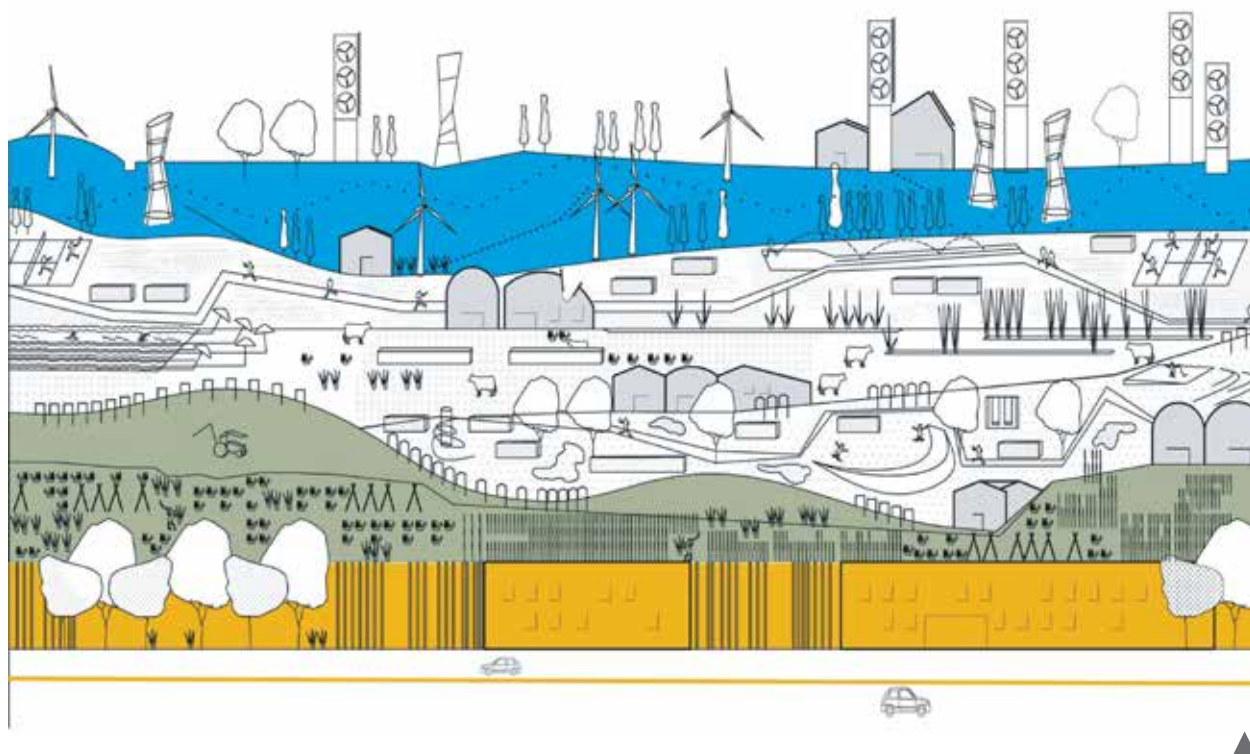


Fig. 1 – Novi paesaggi della produzione – urbana ed energetica – nella città.

#### ■ Le strategie di progetto

Il Masterplan proposto per la riconversione dell'area VideoPlastic si basa – oltre che sull'apertura e complementarietà dei servizi urbani con la città di Gorlago e il suo territorio limitrofo – soprattutto sulla messa in campo di due strategie di progetto: la prima è un Piano di Demolizione Selettiva, cioè una sistematica e puntuale decostruzione di alcune parti edificate al fine di assicurare una porosità urbana ed un rapporto tra superficie edificata e indice di suolo libero; la seconda riguarda la costruzione di un Sistema di Relazioni spaziali tra le differenti parti (edifici rifunzionalizzati e le "piazze urbane collettive") ed un Sistema di Aggiunte per recuperare la volumetria abbattuta nel Piano di Demolizione ma assicurando una densificazione del sistema, recuperando suolo libero aperto, coltivato, attrezzato e riconvertito a servizi per la città e la persona.

#### ■ Il piano di demolizione selettiva

Il Piano di Demolizione Selettiva, partendo da un'accurata analisi delle superfetazioni avute nel tempo agli stabili principali della VideoPlastic, propone una loro demolizione/smontaggio al fine di recuperare suolo libero, non edificato, aperto e poroso (porosità urbana ed agricola) così da restituire alla città - attraverso l'apertura del recinto produttivo verso la città – un sistema di spazi vuoti attrezzati e tematizzati, riconfigurando dei "dispositivi piazza" al fine di riscattare la collettività della situazione pre-industriale subita nel tempo.

#### ■ Il sistema di relazioni/aggiunte

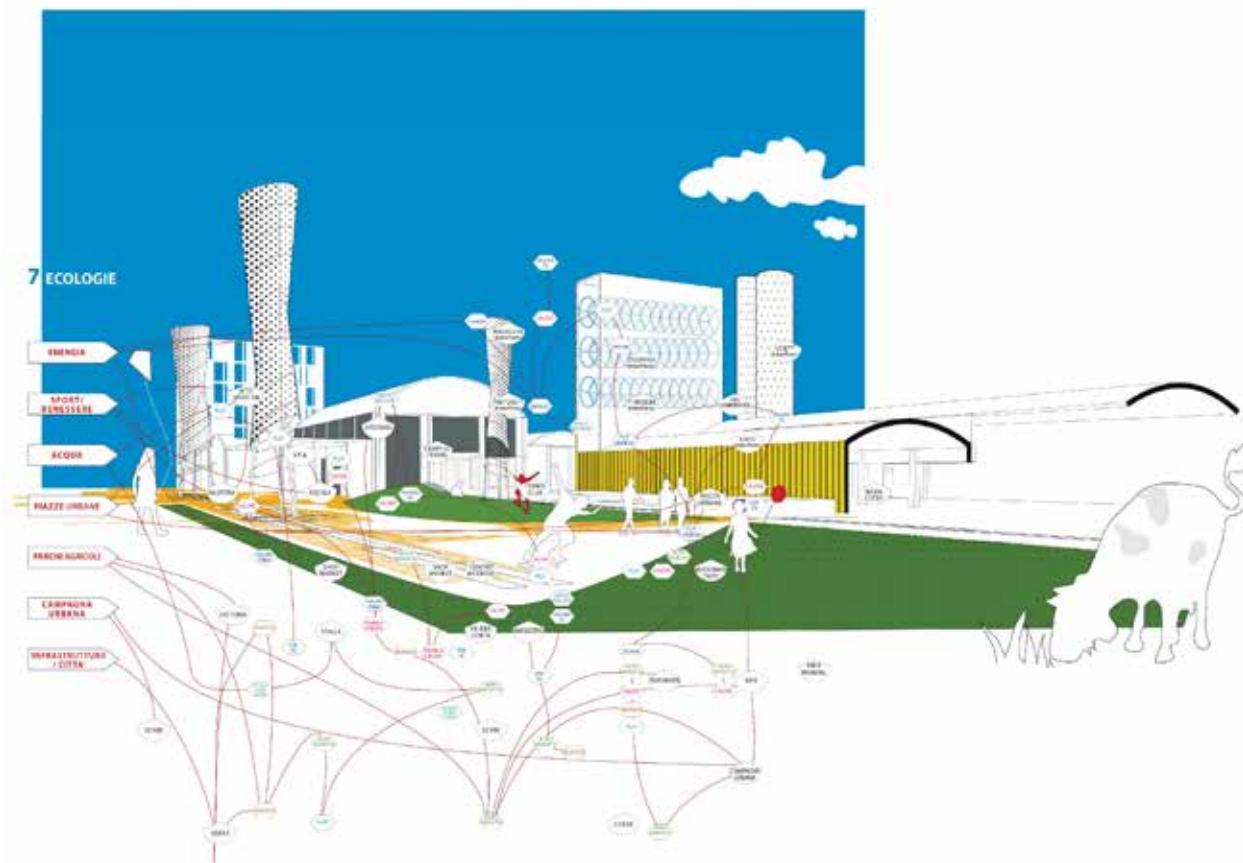
Gli "spazi piazza" divengono i nuovi fulcri urbani per la costruzione di relazioni spaziali e fisiche tra le differenti parti, all'interno di un ricco e molteplice programma funzionale proposto. Il Sistema di Relazioni non si limita a considerare i "collegamenti" tra le differenti parti, ma tende a costruire e proporre un modello di riconversione per le aree industriali che, a partire dal tema delle compensazioni energetiche, costruisce e mette a rete le potenzialità di sfruttamento combinato tra le risorse e gli scarti - anche energetici - nel tempo (ad esempio: il calore proveniente dai gruppi frigoriferi di alcuni ambienti tipo shop/market diviene materia energetica attiva per il riscaldamento delle acque della SPA/piscina, in maniera che in dispositivo urbano costruisce relazioni attive e complementari a partire anche dallo scarto energetico; o la biomassa e gli scarti della filiera delle serre florovivaistiche vengono reimmesse nel ciclo produttivo delle fattorie urbane; o il biogas proveniente dagli allevamenti delle stalle/fattorie viene sfruttato per il riscaldamento climatico degli ambienti del tennis club...). Inoltre, una serie di "Aggiunte" assicurano la definizione di un programma funzionale capace di assicurare una continuità d'uso ed una mixité urbana che rende il "nuovo polo" della VideoPlastic di Gorlago un "hub di servizi" di rilevanza anche sovralocale.

■ Tre piazze urbane per Gorlago

Il Masterplan -EU101- di riconversione per l'ex VideoPlastic - a Gorlago - propone la costruzione di tre luoghi urbani collettivi per Gorlago:

- la piazza della produzione e le strutture della videoplastic;
- la piazza urbana e l'ecoboulevard;
- la piazza mercato e la filiera corta.

Fig. 2 – Dispositivi urbani e progetto di riattivazione degli spazio dell'ex- produzione.



■ La piazza della produzione e le strutture della VideoPlastic

Il progetto per il nuovo assetto della VideoPlastic prevede il mantenimento della funzione produttiva esistente, ma inserendola all'interno di un programma funzionale ed urbano ben più ampio e strutturato;

dopo aver individuato gli spazi e i passaggi della filiera produttiva della VideoPlastic si è ipotizzato un Masterplan che tenesse all'interno una sua riconfigurazione costruendo uno scenario di riduzione al 25% dei suoi spazi; infatti tutti gli spazi – dalle aree di stoccaggio e magazzini (dei materiali, dei semilavorati e dei finiti), alla filiera della finitura, alle stamperie, agli uffici, oltre che gli spazi relativi alle officine, alle revisioni, agli impianti elettrici e vasche d'acqua) sono stati riconfigurati attorno alla piazza della videoplastic, un luogo aperto delle relazioni tra le differenti parti; gli accessi sono differenziati dall'eco-parco, ma i limiti – i recin-

ti e le barriere – sono strettamente necessarie alle aree di carico/scarico, accessi e manovre. In questo modo si assicura una continuità produttiva della VideoPlastic – che non si vede in contrasto con il programma funzionale proposto nel Masterplan di nuovo assetto – e una sua riconfigurazione a partire da un nuovo luogo di aggregazione (anche lavorativa) nella "PIAZZA produttiva".

■ La piazza urbana e l'Ecoboulevard

Uno dei principali assi programmatico-funzionali del progetto è l'ECOBOULEVARD: una piazza lineare che, a partire dalla zona di ingresso all'area (ingresso 2 e 3), si estende fino all'estremità verso il campo da calcio esistente, diramandosi e costruendo un parterre di spazi aperti e relazionali con le differenti parti e funzioni proposte.

All'interno di esso si aprono le differenti aree ed attrezzature: dal servizio informazioni al



centro di sperimentazioni sul riciclo della plastica; dal bookshop-Bio all'agri erboristeria, dal tennis club alla palestra e piscina, dai campi plurigioco coperti alla SPA per il benessere della persona, dai servizi urbani – bar caffetteria – al social housing); inoltre percorrendo l'ECOBOULEVARD – di connessione tra la S.S. Gorlago-Trescore, asse urbano alla città e il campo da calcio esistente – ci si ritrova a vivere uno spazio dinamico ed attrezzato per il benessere fisico della persona; vi si trovano spazi per il relax e il tempo libero, aree verdi, dune e spalti naturali per spettacoli all'aperto, attrezzature mobili, giardini mediatici, skate-park, giochi d'acqua e totem energetici (dispositivi energetici capaci di divenire hub tra le differenti parti attive del sistema del Masterplan, inoltre sono captatori eolici e solari, condensatori di rugiada – trappole della nebbia).

#### ■ La piazza mercato e la filiera corta

Il sistema delle 3 PIAZZE si completa negli spazi legati alla produzione e alla filiera corta agro-alimentare;

l'occasione del progetto di riconversione industriale diviene l'opportunità per riscattare il territorio e costruire un sistema di "serre urbane coltivate" capaci di innescare meccanismi per l'incontro, la sperimentazione e la socializzazione – oltre che la produzione.

La crescita della popolazione e l'accentramento urbano portano ad un aumento della domanda nel mercato del cibo e di conseguenza nella produzione delle colture urbane; al fine di perseguire una effettiva condizione di autosufficienza alimentare (non ideologica, ma effettiva e fattiva), propone un manifesto che possa rilanciare il ruolo del verde agro-urbano all'interno dei siti ex industriali della città contemporanea e divenire un "luogo dello stare" nella convivialità della condivisione urbana.

La "fattoria urbana" si completa anche con sistemi di fitodepurazione – nel ciclo delle acque, che ridefiniscono come un "fossato naturale" i limiti fisici dell'area – e fienili e stalle per l'allevamento;

tutti i prodotti coltivati ed allevati vengono commercializzati all'interno degli shop/market, del ristorante e del bookshop Bio, definendo un nuovo modello abitativo ed agricolo, specializzando un luogo a partire dai suoi caratteri identitari agricoli e creando un indotto economico per l'intera comunità urbana – costruzione di un modello di Farm-market.

#### ■ Bibliografia

Barbieri P. (2009), *Hyperadriatica – Opere pubbliche e città adriatica. Indirizzi per la qualificazione dei progetti urbani e territoriali*, List-Actar, Barcellona.

Barbieri P., Pavia R., Morante M., Ulisse A. (2010), *Rapporti urbani. Esperienze di un Laboratorio Integrato – ambito Progetto e Contesto*, Sala editori, Pescara.

Capra F. (1997), *La rete della vita*, Rizzoli, Milano.

De Santoli L. (2005), *Energia e architettura*, Kappa, Roma.

Droege P. (2008), *La città rinnovabile*, edizioni Ambiente, Milano.

Gottman J. (1991), *La città prossima futura*, Laterza, Roma-Bari.

Mitchell W. J. (1999), *E-topia: Urban Life, Jim – But Not As We Know It*, MIT Press.

Patterson W. (1999), *Transforming Electricity*, Earthscan, London.

Pulselli R. M., Tiezzi E. (2008), *Città fuori dal caos. La sostenibilità dei sistemi urbani*, ed. Donzelli, Roma.

Rifkin J. (2000), *L'era dell'accesso. La rivoluzione della new economy*, Mondadori, Milano.

Rogers R. (1997), *Città per un piccolo pianeta*, ed. Kappa, Roma.

Ulisse A. (2010), *Energycity – An experimental process of new energy scenarios* Pescara – architecture and public space, List-Actar, Barcellona.

## A.1.5 \_ Piazza Vittorio Partecipata \_ Franca Marina Fresca, Ilaria Rossi Doria, Sonia Sabbadini

*Esperienza di partecipazione nella gestione del Giardino e della Piazza. Manutenzione versus demolizione e nuovi interventi. Il Comitato Piazza Vittorio Partecipata (CPVP) nasce per contrastare il progetto di totale rifacimento del giardino di piazza Vittorio Emanuele II (Roma) da parte dell'Assessorato ai Lavori Pubblici, ma il notevole materiale prodotto e le riflessioni scaturite da tanta partecipazione hanno costituito il presupposto di una nuova esperienza e come aspetto principale generatore del degrado viene individuata la mancanza di manutenzione, intesa nella sua accezione di « prendersi cura dei luoghi ». Premessa metodologica è il recupero dell'esistente e la sua trasformazione in direzione della eco-compatibilità. Attraverso il censimento e l'analisi delle criticità del territorio, anche sociale, e del verde, il Comitato ha prodotto sia il documento 'Progetto sperimentale pilota per il paesaggio urbano dell'Esquilino', sia, unico esempio a Roma, il 'Piano di manutenzione ordinaria e straordinaria del verde del giardino di Piazza Vittorio Emanuele II', insieme alla Cooperativa 29 giugno, addetta alla pulizia del giardino.*

### ■ Progettare manutenzione

A novembre 2011 viene presentato dall'Assessorato ai Lavori pubblici un progetto per il completo rifacimento del giardino di piazza Vittorio, spesa prevista 2 milioni di euro. Se ne comincia a parlare nel rione e i commenti non sono benevoli.

Il giardino di piazza Vittorio, realizzato come *square* romantico nel 1888, era stato oggetto di un completo rifacimento nel 1992. Un progetto molto architettonico e poco paesaggistico, firmato dal gruppo GRAU. Un progetto all'epoca avvertito (non soltanto dagli abitanti) per l'eccessiva discontinuità con storia e memoria, perchè troppo costruito, poco accogliente.

Al contrario il tempo trascorso e la frequentazione quotidiana da parte di un pubblico vasto ed eterogeneo hanno contribuito a riscoprire l'originaria natura di *square* di questo giardino urbano rendendolo centrale nella vita del rione. Dunque un giardino molto frequentato, amato, ma piuttosto degradato a causa della sistematica carenza di competente manutenzione e per la mancanza, condivisa con l'intero territorio comunale, di un qualsiasi progetto di governo del paesaggio e di gestione del patrimonio vegetale urbano.

Nelle prime riunioni, gli abitanti del rione (tra i quali anche architetti, antropologi, esperti di giardini, storici dell'arte, artisti) cominciano ad individuare gli argomenti che diventeranno centrali

nella riflessione e nella comunicazione di quello che successivamente si strutturerà come Comitato Piazza Vittorio Partecipata. (CPVP).

Il primo punto è la conoscenza, e la conseguente critica motivata e puntuale, del nuovo progetto che ignora gli aspetti peculiari e identitari del sito che andrebbero posti alla base di ogni progetto: la storia, la memoria sedimentata nei luoghi, il valore del patrimonio vegetale del giardino, i problemi di gestione e le caratteristiche socio culturali degli utenti del giardino/piazza.

Un progetto che nasce vecchio, non si misura con il contesto esistente e pretende di ripristinare elementi di un passato mal riletto e non compreso. Un esempio di tale atteggiamento è la previsione della creazione di un laghetto che dovrebbe riproporre quello ottocentesco, senza considerare che oggi, sotto il progettato laghetto, passa il corridoio della metropolitana che da anni subisce infiltrazioni di acqua piovana.

Il progetto presentato dall'Assessorato, inoltre, non prevede alcun piano di manutenzione.

Successivamente il Comitato affronta la fase di analisi puntuale delle criticità del giardino esistenti. L'elemento più eclatante viene proprio individuato nella mancanza di manutenzione, intesa anche nella sua accezione di « prendersi cura dei luoghi ». Centinaia di foto documentano il degrado e l'incuria.

Insieme alle criticità si individuano anche i « valori forti » di un paesaggio urbano amato. Sulla piazza si aprono 13 strade e, per tutte, i grandi platani del giardino rappresentano la quinta verde prospettica che caratterizza e qualifica vie dai prospetti degradati e ormai invisibili a causa dell'assedio delle molteplici insegne delle auto, dei furgoni e dei pullman turistici.

I quattro ingressi al giardino lo connettono alla storia e a quella che all'epoca della sua costruzione era la «modernità ».

Gli ingressi sui lati corti si aprono su via Carlo Alberto e via Conteverde che insistono sull'asse sistino (la strada Felice, connessione tra S.Maria Maggiore e S.Croce in Gerusalemme) cosicché dal centro del giardino è ancora possibile traguardare le due basiliche e in fondo verso est il profilo dei Castelli. Gli ingressi sui lati lunghi sono in asse con le entrate monumentali dei due edifici ottocenteschi che definiscono la piazza.

Oggi il giardino appare soprattutto come un'oasi di verde assediata da edifici, dal traffico e da un surplus di utilizzo.

Il Comitato PVP, in particolare il « gruppo tecnico » che si è costituito al suo interno, ha quindi approfondito la riflessione su due piani: il primo che vede il giardino come un elemento del paesaggio urbano costituito da piazza/ alberature/ assi viari/ edifici storici/ musei/ servizi ecc.; il secondo che si concentra sul giardino come spazio specifico ricco di un patrimonio vegetale bisognoso di un progetto di manutenzione programmata.



Fig. 1 – La trama verde

Proposte per risolvere le criticità e valorizzare gli elementi di qualità e le caratteristiche del luogo sono al centro delle linee guida elaborate dal CPVP nel *'Progetto sperimentale pilota per il paesaggio urbano dell'Esquilino'*. Anche l'attività del gruppo tecnico è molto partecipata e le stesse linee guida sono

« partecipate »: il censimento delle alberature del giardino viene realizzato la domenica mattina, coordinato dall'Associazione Respiro Verde Legalberi e con il contributo di esperti come l'ingegnere e botanico/palmologo Francesco De Santis, l'agrotecnico Aurelio Valentini e il fitopreparatore Giuseppe Castelli.

Per quanto riguarda gli interventi a scala urbana, nella elaborazione delle linee guida il gruppo tecnico discute e coinvolge tutto il Comitato e ciascuno mette in comune le proprie competenze ma anche la voglia di imparare nell'ambito di una esperienza di partecipazione autogestita mai sperimentata prima e di grande efficacia.

L'impostazione divulgativa porta al rifiuto della stesura di un « progetto alternativo » a favore della definizione di linee guida strutturate in schede che evidenzino le criticità esistenti e presentino le possibili soluzioni con esempi di « buone pratiche ».

Una premessa metodologica è stabilita nel riuso dell'esistente (pavimentazioni, percorsi, patrimonio vegetale) che il progetto comunale al contrario trascurava, come per esempio prevedendo la demolizione di tutta la pavimentazione in travertino degli anni '90.

Altro elemento di metodo è individuato nella ricerca di soluzioni a bassa manutenzione, economiche, realizzabili nell'immediato e di qualità.

Ma soprattutto, l'ipotesi di partire dal giardino per

riorganizzare gli spazi urbani è l'idea forte delle « linee guida ».

Nel documento conclusivo di una prima fase di lavoro del Comitato, si afferma che « Premessa a qualsiasi intervento è la comprensione del valore paesaggistico del giardino esistente e delle sue relazioni col restante patrimonio architettonico, archeologico e vegetale del rione. In particolare si propone di valorizzare il giardino nel contesto di in una vera e propria "trama verde" che connetta e metta a sistema i pochi e asfittici spazi verdi presenti nel rione per dare maggiore consistenza a ciascuno, cominciando a praticare anche a Roma i principi della gestione del patrimonio vegetale e del paesaggio già in atto nelle grandi capitali europee ».

Le linee guida sono state presentate e discusse con l'Assessore alla Cultura e con l'Assessore all'Ambiente e presentate in incontri pubblici con consiglieri del municipio e comunali.

Sui temi di un nuovo approccio alla manutenzione, alla valorizzazione e all'incremento del patrimonio vegetale urbano, a una gestione sostenibile degli spazi comuni, il silenzio dell'Amministrazione comunale e della politica istituzionale e partitica è stato unanime.

Al momento il progetto dell'Assessorato ai Lavori Pubblici è fermo, bloccato dal forte dissenso degli abitanti che si è manifestato in incontri pubblici all'Acquario Romano, in manifestazioni ludiche e culturali svoltesi nel giardino, nella raccolta di oltre 1000 firme contro il progetto di rifacimento dello stesso giardino e a favore di un progetto di manutenzione programmata dell'intero rione.

Ma la richiesta di utilizzo dei fondi comunali per la realizzazione di un progetto di manutenzione



programmata nel rione rimane senza risposte. Il contesto politicamente inadeguato come quello romano rende l'attività di elaborazione collettiva particolarmente difficile. Il Comitato ha l'obiettivo di contrastare deleteri fenomeni di individualismo e isolamento culturale.

L'attività del Comitato cerca di mantenere costante e alta l'attenzione sul giardino con molteplici attività per la promozione e per la visibilità anche a livello nazionale, come originale esperienza di tutela e progettazione partecipata, finora con 3 importanti progetti:

- la partecipazione al programma « *I luoghi del cuore del FAI* », con la richiesta di votare e far votare « il giardino di piazza Vittorio » come luogo del FAI 2012, in cui il giardino di Piazza Vittorio si è posizionato al quarto posto fra i giardini nazionali<sup>1</sup>,

- la partecipazione alla *Biennale dello Spazio Pubblico* in cui il progetto di partecipazione è stato premiato nella sezione *Call for ideas / La città sociale*<sup>2</sup>
- la partecipazione all'iniziativa nazionale dell'AIAPP, *Giardini e paesaggi aperti 2013*, con l'itinerario: "Archeologia del quotidiano lungo le Mura Serviane"<sup>3</sup>.

#### ■ Bibliografia

Massimo De Vico Fallani (1992), *Storia dei giardini pubblici di Roma nell'Ottocento*, Newton Compton paesaggiocritico.com ( sito web dedicato al paesaggio )

1 <http://www.iluoghidelcuore.it/giardino-di-piazza-vittorio-emanuele-ii>

2 <http://www.biennespaziopubblico.it/blog/>

[blog/2013/04/20/spazio-pubbliconetworksocial-innovation/](http://www.biennespaziopubblico.it/blog/2013/04/20/spazio-pubbliconetworksocial-innovation/)

3 <http://paesaggiarcheologie.wix.com/aiapp#!sezione-lazio-abruzzo-sardegna/c1u49>





### A.2.1 \_ Un Central Park tra Torino e Milano? Uno spazio pubblico per Expo 2015 \_ Andrea Rolando, Stefano Di Vita

*La diffusione delle Information and Communication Technology (ICT) ha diversamente influito sulle modalità di utilizzo e sui significati tradizionali degli spazi pubblici. In questo senso, nuove potenzialità sono offerte dai telefoni cellulari di nuova generazione, che consentono lo sviluppo di inedite pratiche partecipative.*

*Il progetto E-scape, sviluppato nell'ambito dell'Alta Scuola dei Politecnici di Torino e di Milano (ASP) con il supporto di Telecom Italia, sperimenta le possibilità di estensione dell'utilizzo delle nuove tecnologie applicate agli spazi collettivi urbani alla scala vasta della regione metropolitana tra Torino e Milano, il cui sistema di spazi aperti viene inteso come unico parco interregionale incentrato sulla presenza di risorse ambientali naturali e sulla qualità del paesaggio agricolo ad esse integrato. In vista dell'Expo 2015, il progetto, che valorizza opportunità di promozione della qualità spaziale e di promozione territoriale, propone lo sviluppo di un prototipo di un'applicazione smartphone per il miglioramento della fruibilità di luoghi pubblici di rilevanza territoriale.*

■ La rivoluzione digitale nel sistema dei servizi L'evoluzione del sistema economico e sociale, le recenti dinamiche territoriali e lo sviluppo di dispositivi di comunicazione sempre più diffusi hanno imposto nel corso degli ultimi decenni un allargamento del concetto di servizi per la collettività, che nella città contemporanea si articola in forme differenti, integrando i servizi materiali con i servizi immateriali (slegati dalla fisicità dei luoghi), i servizi fissi con i servizi mobili (erogati attraverso il sistema delle telecomunicazioni). Questi ultimi tendono a scardinare le tradizionali relazioni tra servizio e utente, favorendo l'immediata accessibilità e condivisione delle informazioni e l'utilizzo flessibile delle risorse territoriali.

La dimensione regionale spesso assunta dalla città contemporanea, con la sua eterogeneità, frammentazione e complessità, ha portato alla proliferazione di nuove centralità urbane e territoriali, che integrano servizi collettivi e attività commerciali e per il tempo libero e si fondano sulla qualità dello spazio pubblico. Generalmente, si tratta di con-

tenitori caratterizzati da una elevata accessibilità, qualità, attrattività, innovatività e identità, in grado di offrire contemporaneamente servizi e beni di consumo e quindi caratterizzati da una significativa valenza sociale, che svolgono sovente il ruolo di poli attrattori della città diffusa (Tamini 2011)<sup>1</sup>. Queste polarità possono essere definite come spazi in cui avvengono pratiche dense di significato (Pomilio 2009)<sup>2</sup> e assumono il significato di luogo non soltanto in funzione delle attività insediate e dei collegamenti infrastrutturali disponibili, ma soprattutto delle relazioni con il contesto, a partire dal loro inserimento in visioni strategiche condivise, dall'attivazione di opportune strategie progettuali di scala urbana e architettonica e dalla conseguente valorizzazione degli spazi collettivi (Fini 2010)<sup>3</sup>. Gli spazi pubblici sono storicamente generatori di comunità, contribuendo al miglioramento della qualità dell'ambiente urbano, anche nella sua attuale dilatazione territoriale. Il valore collettivo di questi spazi è però legato al loro utilizzo da parte degli utenti. Se l'evoluzione tecnologica degli scorsi decenni sembra aver ridotto o comunque modificato il ruolo tradizionale degli spazi pubblici, la diffusione più recente dei dispositivi mobili di comunicazione personale sta generando nuove potenzialità, consentendo lo sviluppo di pratiche partecipative utili alla conoscenza e alla gestione degli spazi collettivi. Il tradizionale concetto di spazio pubblico viene trasferito nel quadro digitale, a partire dalle possibilità offerte dalle applicazioni per telefoni cellulari di agevolare le discussioni tra gli utenti i quali, interagendo con lo spazio in cui si muovono, possono condividere informazioni ed esperienze in tempo reale.

■ La opportunità di sviluppo della regione metropolitana tra Torino e Milano  
Il progetto E-scape, maturato nell'ambito dell'Alta Scuola dei Politecnici di Torino e di Milano (ASP) con il supporto di Telecom Italia, mira ad estendere l'utilizzo delle nuove tecnologie applicate agli spazi pubblici urbani alla scala vasta della regione metropolitana tra Torino e Milano<sup>4</sup>, dotata

1 Tamini, L. (2011), *Il progetto di centralità. La regolazione urbanistica degli aggregati commerciali*, Maggioli, Sant'Arcangelo di Romagna

2 Pomilio, F., a cura di, (2009), *Welfare e territorio. Esplorare il legame tra politiche dei servizi e dimensione urbana*, Alinea, Firenze.

3 Fini, G. (2010), *Polarità periferiche e nuove forme di urbanità. Due progetti nella regione urbana di Amsterdam*, in *Territorio* n°54.

4 A sua volta, il territorio tra Torino e Milano si inserisce in un

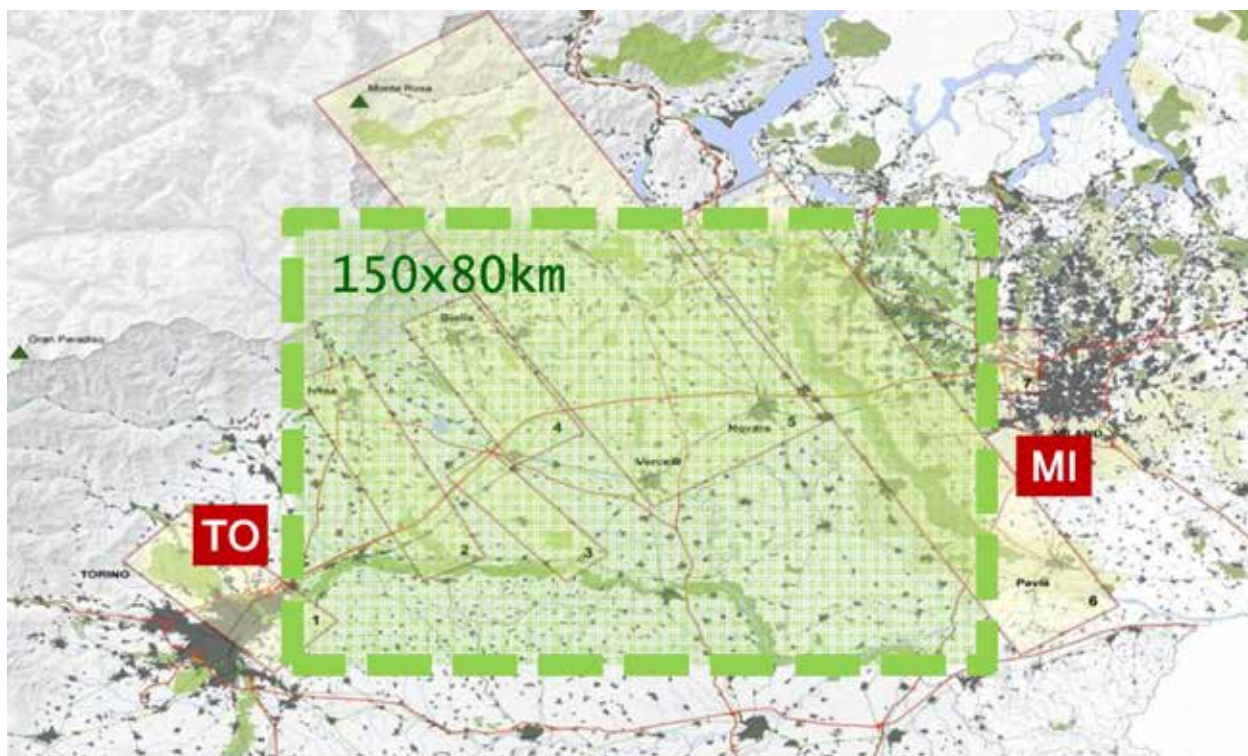


Fig. 1 – Il Central Park tra Torino e Milano (fonte: Andrea Rolando)

di un articolato sistema di relazioni territoriali (la linea ferroviaria ad alta velocità, recentemente completata; la stagione dei grandi eventi nei due capoluoghi regionali, dalle Olimpiadi Invernali del 2006 all'Esposizione Universale del 2015; la *joint venture* tra le Camere di Commercio di Torino e Milano; il Festival MiTo Settembre Musica; la stessa ASP), ma caratterizzata da frequenti squilibri (materiali e immateriali) tra i poli urbani principali e i territori intermedi.

Particolare attenzione viene prestata ai territori "di mezzo", che rischiano di subire processi di segregazione o comunque di non essere coinvolti da programmi di valorizzazione di diversa natura (ambientale, socio-economica, produttiva, turistica) supportati dagli interventi di potenziamento infrastrutturale recentemente realizzati o programmati, che hanno prevalentemente rafforzato i due capoluoghi regionali.

Questi territori potrebbero però ridurre i loro rischi di marginalizzazione, tramite sia la valorizzazione diffusa dell'intero sistema, fondata su luoghi pre-

giati quali gli spazi aperti e i centri intermedi (dove maggiori sono le opportunità anche in termini di qualità della vita), sia la diffusione dell'utilizzo di nuove applicazioni delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, che possono costituire un *driver* determinante per lo sviluppo territoriale (a partire dall'agevolazione della mobilità, dell'accessibilità ai servizi per le persone e per le imprese, dell'ospitalità turistica). Questi territori potrebbero altresì diventare palcoscenico territoriale per un'esperienza reale e diffusa dell'Expo 2015, tenendo conto delle loro caratteristiche economiche e paesaggistiche peculiari e di qualità rispetto ai temi della manifestazione ("*feeding the planet, energy for life*"), che li rendono complementari al sito che ospiterà l'evento nei pressi del polo fieristico di Fieramilano a Rho-Però (Morandi, Rolando, Di Vita 2013)<sup>5</sup>.

In questo senso, l'Esposizione Universale del 2015 potrebbe essere l'occasione per mettere gli spazi aperti al centro delle azioni di progetto e per lavorare alla scala territoriale dell'evento: da un lato, promuovendo un contesto territoriale di elevata qualità spaziale, un vero e proprio *Central Park* agricolo di dimensione interregionale, caratterizzato dalla presenza di una rete idrografica già valorizzata in termini paesaggistici e integrata ad un sistema irriguo di straordinario interesse (come

contesto macro-regionale più ampio, ormai identificato come *mega-city region* o *global city-region* del Nord Italia: un sistema metropolitano policentrico, dai confini difficilmente riconoscibili, che comprende interamente l'area della Pianura Padana e che è formato da una rete di città di diversa dimensione e importanza, collegate tra loro da un articolato sistema infrastrutturale, ponendosi in diretta relazione con le principali città-regione mondiali (Morandi, C., Rolando, A., Di Vita, S. (2013), *ICT: interfacce tra persone e luoghi. Sperimentazioni in corso per una smart (city-)region del Nord Italia: il territorio tra Torino e Milano verso l'Expo 2015 e oltre*, in *Tema. Journal of land use, mobility and environment*, 1).

5 Morandi, C., Rolando, A., Di Vita, S. (2013), *ICT: interfacce tra persone e luoghi. Sperimentazioni in corso per una smart (city-) region del Nord Italia: il territorio tra Torino e Milano verso l'Expo 2015 e oltre*, in *Tema. Journal of land use, mobility and environment*, 1.

ad esempio il canale Cavour) ancora da sfruttare in una prospettiva complessiva di *green economy* integrata ai territori. Un sistema paragonabile ad esperienze analoghe attivate nella regione olandese del Randstad e in quella tedesca della Ruhr che potrebbe anche essere supportato da un'idea innovativa di smart region, dove le ICT troverebbero un campo di sperimentazione e azione più efficace rispetto a quello della città consolidata, dove l'accessibilità ai servizi è già diffusa. In particolare, nuove applicazioni di dispositivi personali di comunicazione (navigatori, computer portatili e smartphones) integrati alle reti di comunicazione potrebbero rappresentare lo strumento ideale per consentire una migliore relazione tra le reti lunghe dove sono posizionate le città principali e le reti corte che innervano i luoghi intermedi, anche in relazione ai nuovi stili di vita che sono caratterizzati da distinzioni sempre più labili tra tempo di svago e di lavoro. Viene quindi effettuato un ribaltamento del tradizionale punto di vista, portando a guardare i due poli estremi dal centro, mantenendone il carattere altro rispetto all'idea tradizionale di città come luogo di concentrazione densa di attività e di persone: una sorta di cerniera, che consenta di garantire un equilibrio tra la pressione dell'urbanizzato e la disponibilità di spazi aperti, ovvero del sistema nel suo complesso (Rolando 2011)<sup>6</sup>.

#### ■ Il progetto E-Scape

Integrando istanze di interazione sociale e promozione territoriale, il progetto E-Scape ha quindi portato allo sviluppo di un prototipo di un'applicazione smartphone con l'obiettivo di migliorare la fruibilità degli spazi pubblici della regione metropolitana tra Torino e Milano, interpretata come unico parco territoriale. In particolare, il prototipo offre:

- una rappresentazione del territorio, costruita sulla base di logiche partecipative, interattiva ed efficace;
- una mappatura di selezionati punti d'interesse (POI);
- un utilizzo di tag NFC per l'accesso al servizio, attivando nuove relazioni tra utenti e spazi di aggregazione e conferendo nuovi significati ai luoghi di incontro della collettività.

Il servizio (*software*) consente il coinvolgimento e la navigazione delle persone negli spazi pubblici (*hardware*), incentivandone modi di utilizzo innovativi e dinamici, ma richiede la presenza effettiva degli utenti in movimento nello spazio fisico (*situated cognition*) durante la loro esperienza interattiva di luoghi reali, inseriti in un paesaggio cangiante nel tempo. A fronte della crescente dissociazione

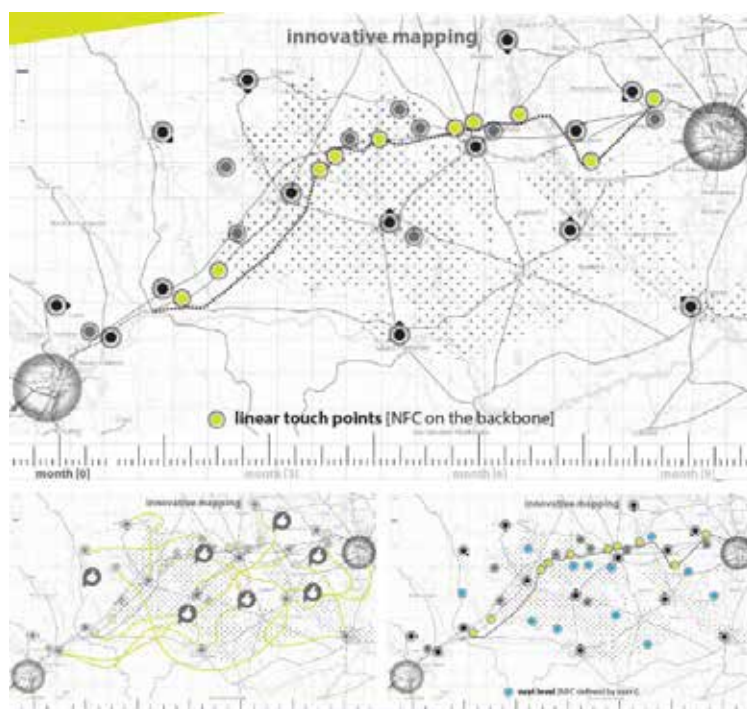


Fig. 2 – Mapping dei luoghi di interesse e dei percorsi di accessibilità implementata secondo logiche di tipo partecipativo (Fonte Alta Scuola dei Politecnici di Torino e Milano, progetto E-Scape, VII ciclo)

tra utenti e spazi fisici, dovuta alla diffusione di spazi cibernetici promossa dalle ICT, l'applicazione mira a valorizzare le relazioni dirette tra persone e luoghi, con una duplice finalità: la scoperta del territorio da parte degli utenti e, al contempo, la possibilità per gli stessi utenti di contribuire alla mappatura della regione, segnalando località e percorsi rilevanti in relazione alla sensibilità e alla percezione dei singoli.

Nella mappatura dei punti d'interesse, per l'avvio del servizio si è quindi seguita una logica *top down*, operando una selezione di luoghi in funzione della loro localizzazione e del loro valore socio-culturale; per la successiva implementazione del servizio, si è invece seguito un approccio *bottom up*, integrando gli spazi segnalati dagli utenti, promuovendo una dimensione partecipativa. A questa stessa finalità, i tag NFC, utilizzati per accedere a dati e flussi di informazioni, consentono non soltanto la valorizzazione delle risorse territoriali, ma anche l'adesione a una *social instant community*, favorendo l'interazione tra i fruitori (residenti e visitatori).

Il prototipo è stato testato nel paesaggio agricolo circostante Novara, in relazione alla presenza del complesso architettonico della Cascina San Maiolo (situato nelle vicinanze della città di Novara) e sugli spazi e sulle connessioni circostanti, nella prospettiva di essere in futuro replicato in altri luoghi della regione metropolitana tra Torino e Milano.

<sup>6</sup> Rolando, A. (2011), *Torino e Milano: territori intermedi e spazi aperti come opportunità di sviluppo di una smart region*, in De Magistris, A., Rolando, A., a cura di (2011), *Torino Milano: prospettive territoriali per una cooperazione competitiva*, in *Atti e Rassegna Tecnica*, 3-4.



## ■ Bibliografia

- E-scape team (2012), *E-scape Multidisciplinary project final report*, Alta Scuola Politecnica, Principale académico tutor: A. Rolando DiAP – Politecnico di Milano, External partner: Telecom Italia, A. Bragagnini. [http://www.asp-poli.it/presentation/resources/posters/VII/11\\_E-SCAPE.pdf](http://www.asp-poli.it/presentation/resources/posters/VII/11_E-SCAPE.pdf)
- Fini, G. (2010), *Polarità periferiche e nuove forme di urbanità. Due progetti nella regione urbana di Amsterdam*, in *Territorio*, 54
- Morandi, C., Rolando, A., Di Vita, S. (2013), *ICT: interfacce tra persone e luoghi. Sperimentazioni in corso per una smart (city-) region del Nord Italia: il territorio tra Torino e Milano verso l'Expo 2015 e oltre*, in *Tema. Journal of land use, mobility and environment*, 1
- Pomilio, F., a cura di (2009), *Welfare e territorio. Esplorare il legame tra politiche dei servizi e dimensione urbana*, Alinea, Firenze
- Rolando, A. (2011), *Torino e Milano: territori intermedi e spazi aperti come opportunità di sviluppo di una smart region*, in De Magistris, A., Rolando, A., a cura di (2011), *Torino Milano: prospettive territoriali per una cooperazione competitiva*, in *Atti e Rassegna Tecnica*, 3-4
- Tamini, L. (2011), *Il progetto di centralità. La regolazione urbanistica degli aggregati commerciali*, Maggioli, Sant'Arcangelo di Romagna

## A.2.2 \_ Catania in Realtà Aumentata \_ Giordano Salvatore, Rosario Rapisarda

La Realtà Aumentata, dall'Inglese Augmented Reality, è un sistema di grafica interattiva che permette di modificare la realtà con l'aggiunta, in tempo reale, di contenuti ed animazioni virtuali, utilizzando semplicemente la camera di uno smartphone ed una connessione internet.

Realmente qualsiasi edificio, insegna, strada o luogo in genere può diventare una fonte interattiva che indirizza l'utente alle sue necessità, così la città come qualsiasi contesto si identifica come un open source, dando l'opportunità di poter scegliere e decidere.

Storia, commercio, cultura e nuovi progetti architettonici si sovrappongono facendo nascere interconnessioni tra il cittadino ed i luoghi. Il sistema utilizzato, per quanto possa sembrare difficile, consiste in una tecnologia semplice ed efficace che permette a qualsiasi individuo, sia cittadino locale o turista di scoprire il mondo che lo circonda con estrema chiarezza.

I settori che si beneficeranno di tale impulso tecnologico/culturale possono essere infiniti, passando dall'economia al sociale, dalla storia ai nuovi interventi che costituiranno la Catania del domani. L'intervento consiste nella collocazione di panchine wi-fi e nella mappatura di Catania in realtà aumentata, ottenendo luoghi propagatori di racconti e di esperienze, legati alle azioni narrative del luogo stesso.

Gli elementi di arredo riconoscibili nella sua forma e colore bianco permetteranno la connessione a internet con un dispositivo móvil. La seduta più il proprio smartphone garantiranno la visione dell'intorno in R.A.

La collocazione di questi elementi in vari punti della città porteranno la nascita di percorsi interattivi, di scambio culturale e quindi integrazione sociale. La nuova visione di questi luoghi darà una curiosità nell'esplorare luoghi abbandonati o rimasti fuori dai tradizionali circuiti cittadini. La reimmaginazione la condivisione e l'esperienza di storie darà una cura ai nuovi spazi facendoli propri.

Economicamente il progetto potrà essere affrontato con la collaborazione di capitali pubblici e privati. Lo scopo è quello di dare a Catania un nuovo servizio tecnologico con rinnovate strategie culturali di uso e immaginazione della città, gli spazi virtuali redifiniranno lo spazio pubblico attraverso il network.

La divulgazione culturale, da parte degli Enti pubblici, porterà a una crescita del settore turistico, di fatto un visitatore che cammina troverà guide telematiche che spiegheranno la storia di ogni edificio,





i costumi e gli usi ,rendendo la città un museo a cielo aperto. I servizi commerciali rientrano nel progetto come veri e propri sponsor, pubblicizzando le proprie attività ed eventi, si potrà comprare,prenotare un ristorante o acquistare l'entrata al cinema o a un concerto stando comodamente seduti nelle panchine di realtà aumentata zone.

Lo scambio culturale verrà fomentato dagli stessi utenti che potranno postare e linkare i vari contenuti nei propri social network.

Il comune sarà in grado di sfruttare i punti di realtà aumentata per divulgare i propri progetti rendendoli visibili in maniera virtuale.

Ogni cittadino avrà la possibilità di criticare e vedere gli sviluppi del proprio intorno rendendosi parte integrante dei cambiamenti della città in base ai principi di rigenerazione urbana che utilizzano come elemento di forza la partecipazione attiva del cittadino.

Il sistema cerca di mettere in condizioni a tutti gli utenti di avere a portata di mano uno strumento che rappresenti, sia l'individuo che la comunità ottenendo un cambiamento della città più coerente con la gente che la vive.



## A.2.3 \_ City-Hound: social network per la trasformazione temporanea degli spazi urbani sottoutilizzati \_ Nina Artioli, Alessandra Grialanza, Eliana Saracino \_ TSP00N environment architecture

Questo paper descrive City-Hound, social network per la trasformazione temporanea degli spazi urbani sottoutilizzati. City-Hound mette in comunicazione i proprietari degli spazi (soggetti privati o pubbliche amministrazioni) e i soggetti che hanno bisogno di uno spazio per realizzare un'idea o un progetto. L'obiettivo è quello di verificare le potenzialità dello strumento virtuale "social network" come mezzo di trasformazione reale dello spazio urbano. Inoltre, si tratteggeranno le possibilità offerte dallo sviluppo di comunità ibride, attraverso le quali possono essere sperimentate modalità alternative di costruzione di spazialità pubblica e di comunità.

### ■ City-Hound in breve

#### #1. Che cos'è City-Hound?

È un social network per la trasformazione temporanea degli spazi urbani sottoutilizzati.

City-Hound mette in comunicazione i proprietari degli spazi (soggetti privati o pubbliche amministrazioni) e i soggetti che hanno bisogno di uno spazio per realizzare un'idea o un progetto. L'obiettivo è quello di semplificare le connessioni e gli scambi fra proprietari e cittadini attivi, rendendo possibile in modo semplice la realizzazione di progetti creativi con un'iniziativa bottom-up.

#### #2. A cosa serve City-Hound?

- conoscere le risorse del territorio
- scoprire gli spazi dell'opportunità
- stimolare la riappropriazione degli spazi
- supportare l'avvio di nuove azioni
- riattivare gli spazi sottoutilizzati
- costruire il senso della collettività

#### #3. Dove agisce City-Hound?

City-Hound si fa largo dove c'è disponibilità. Lo spazio della possibilità in cui opera City-Hound è costituito dalla motivazione della cittadinanza attiva e delle reti sociali, entrambe desiderose di riappropriarsi di uno spazio pubblico che non le rappresenta, e dalla grande quantità di spazi sottoutilizzati che ben si prestano a rifunzionalizzazioni leggere, economiche e temporanee.

1 [www.city-hound.com](http://www.city-hound.com). Attualmente è in corso di sperimentazione un beta-test.

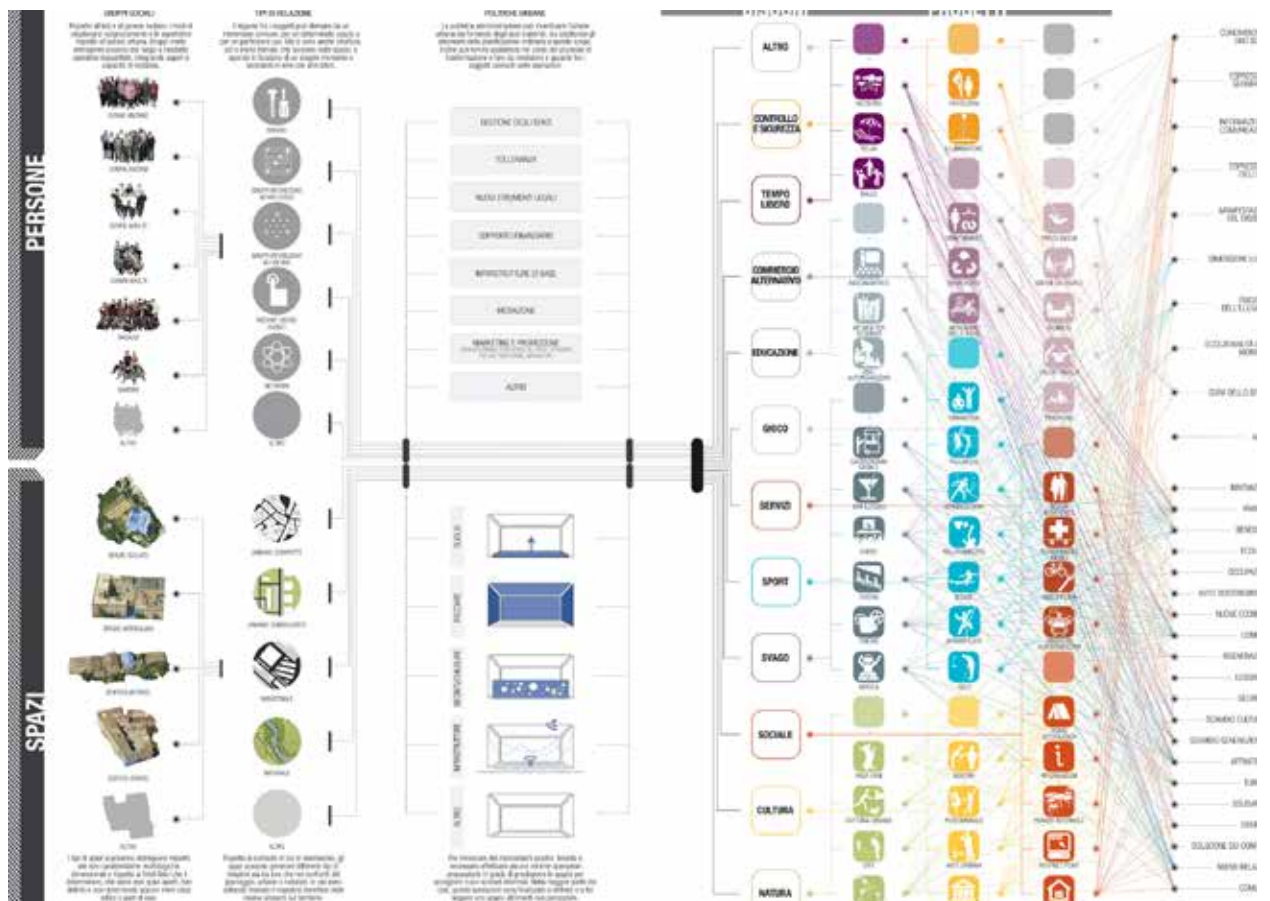


Fig. 1 – Matrice che individua le variabili della trasformazione spaziale

#### #4. A chi serve City-Hound?

City-Hound è per chi ha un'idea o un progetto e necessita di uno spazio in cui realizzarlo e per chi ha uno spazio che, momentaneamente o permanentemente, non utilizza e che vuole rendere disponibile.

City-Hound è uno strumento molto utile sia per le pubbliche amministrazioni che per soggetti privati che vogliono segnalare la disponibilità di spazi ad un pubblico più ampio.

City-Hound risponde a un'esigenza della cittadinanza contemporanea di trovare dei sistemi di trasformazione spaziale alternativi ai grandi interventi urbani, maggiormente rispondenti a reali bisogni e necessità e capaci di riqualificare gli spazi dimenticati della città, sfruttando le risorse (economiche, sociali, creative e spaziali) disponibili sul territorio.

#### #5. Perché è utile City-Hound?

- perché risponde in maniera pratica a necessità reali, mettendo a fuoco problemi esistenti e incentrando gli interventi su questioni calde
- perché migliora l'ambiente urbano, sfruttando le risorse e disponibilità esistenti
- perché favorisce la collaborazione fra i cittadini per la produzione del bene comune
- perché contribuisce alla produzione di una cultura civica più critica e sostenibile
- perché incoraggia l'elaborazione di un nuovo immaginario per l'ambiente urbano

#### ■ La città in rete

City-Hound nasce dall'esigenza di strutturare un sistema integrato, che riesca ad avvicinare lo spazio dei luoghi reali e lo spazio dei flussi virtuali; un sistema capace di amplificare i benefici della riappropriazione fisica dello spazio attraverso un uso comunitario delle tecnologie informatiche per la comunicazione, con l'obiettivo di definire una spazialità ibrida in grado di produrre un aumento del capitale sociale della città e un'identità condivisa, seppur parziale e momentanea<sup>2</sup>.

City-Hound è un social network per la trasformazione temporanea degli spazi urbani sottoutilizzati. Serve a mettere in comunicazione i proprietari degli spazi (soggetti privati o pubbliche amministrazioni) e i soggetti che hanno bisogno di uno spazio per realizzare un'idea o un progetto. Questi diventeranno degli *spacehounds* (segugi urbani), scoprendo gli spazi della possibilità, rendendoli visibili e trasformandoli, proponendo così una visione alternativa di sviluppo urbano. L'obiettivo è quello di semplificare le connessioni e gli scambi fra proprietari e cittadini attivi, rendendo possibile in modo semplice la realizzazione di progetti creativi con un'iniziativa bottom-up.

Difatti City-Hound si configura come una piattaforma aperta e adattabile che ha due chiavi di attivazione principali. Da un lato c'è la motivazione della cittadinanza attiva e delle reti sociali, entrambe desiderose di riappropriarsi di uno spazio pubblico che ad oggi non è più in grado di rappresentare la società attuale; dall'altro lato c'è la grande quantità di spazi residuali ed edifici dismessi, costantemente generati dalla logica riproduttiva della città, che, pur appartenendo al paesaggio quotidiano, rimangono sotto la soglia di visibilità ordinaria e che, in un momento di attenzione al consumo come quello attuale, ben si prestano a rifunzionalizzazioni leggere, economiche (in termini realizzativi, ambientali e gestionali) e temporanee (nel senso di rispondenti ad un momento specifico del ciclo di vita dell'organismo-città). La cittadinanza attiva e gli spazi sottoutilizzati sono lo spazio della possibilità in cui agisce City-Hound.

Il momento di crisi attuale, inoltre, ben si presta a sperimentazioni alternative di trasformazione urbana e di coinvolgimento di altri attori sociali nell'azione sullo spazio concreto. A queste condizioni la trasformazione temporanea è lo strumento più appropriato per agire: permette una continua reversibilità – e quindi la sperimentazione del non previsto –, implica solitamente dei bassi costi di accesso e dei bassi rischi (economici e ambientali), consente la costruzione in modo pratico ed intuitivo di una cultura civica, critica e partecipata, che porta dei benefici a catena su persone e spazi anche non direttamente coinvolti negli interventi. Mettendo in relazione i diversi attori implicati nel processo di trasformazione spaziale, ognuno con le sue capacità e disponibilità (pratiche, finanziarie o spaziali) e sfruttando l'istantaneità e la capillarità di diffusione delle informazioni e dei contenuti offerta dalle reti tecnologiche, sarà possibile moltiplicare le opportunità in una città costituita da nodi locali in una rete globale e permettere una semplificazione delle pratiche di uso temporaneo e di riappropriazione degli spazi urbani sottoutilizzati. Uno dei principali problemi rilevati nella pratica quotidiana rispetto alla riattivazione temporanea degli spazi residuali è la difficoltà di mettere a sistema le risorse disponibili presenti sul territorio, intese in termini di spazi liberi, di utenti disposti ad usarli, di strumenti di supporto offerti dalla pubblica amministrazione, di risorse finanziarie, di buone pratiche e così via. Molto spesso è anche difficile avere ben chiaro l'obiettivo che si vuole ottenere e quali passi è necessario percorrere per raggiungerlo. E magari questo obiettivo non si è i soli a volerlo. City-Hound serve proprio a questo: è lo spazio virtuale in cui combinare gli elementi più importanti della trasformazione spaziale, un catalizzatore di energie e disponibilità capace di attivare un corto circuito. City-Hound è uno strumento per scambiare informazioni sui nostri territori, sugli eventi e sulle azioni che su essi vengono sviluppate, per condividere conoscenze e modalità pratiche, ma

<sup>2</sup> Riguardo le questioni teoriche sul rapporto fra reale e virtuale si veda *Reale e virtuale. Piattaforme ibride per moltiplicare le possibilità* (di Artioli, Glorialanza, Saracino), presente in questo stesso volume.



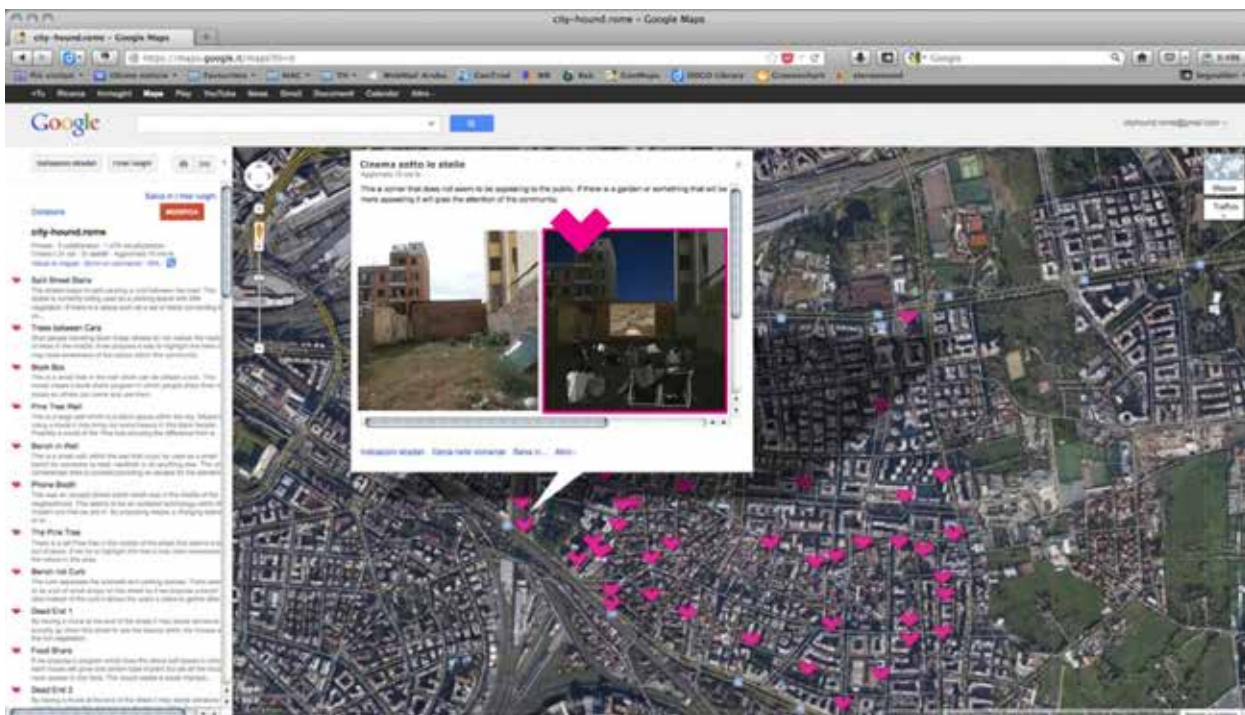


Fig. 2 – Mappatura degli “spazi della possibilità” e ipotesi di trasformazione nella zona del Pigneto a Roma

anche per conservare una memoria storica delle storie, delle azioni, delle persone. La sfida che si pone City-Hound è quella di riuscire a strutturare una sinergia efficace fra risorse disponibili, reti sociali e reti tecnologiche, attraverso la costruzione di forme di comunità ibride, derivanti dall'unione di componenti fisiche e virtuali. Attraverso la comunità ibrida, che agisce virtualmente su un social network<sup>3</sup> tramite lo scambio immediato di informazioni, di immagini, di contenuti multimediali, si può procedere alla costruzione di un terreno di confronto comune attraverso il quale stimolare una riappropriazione fisica dello spazio in cui rappresentare un'identità, seppur temporanea e parziale. Specie nel campo del riuso temporaneo, la costruzione di questa sinergia può portare a dei risultati importanti: da un lato ad una più facile condivisione delle opportunità disponibili, così da stimolare un'iniziativa più ampia, e dall'altro alla produzione di spazi - fisici e virtuali - in grado di favorire l'interazione sociale e di migliorare la qualità urbana mettendo le basi per la costruzione di un'identità condivisa. Anche se i due obiettivi sono indipendenti l'uno dall'altro, la loro realizzazione congiunta può decisamente amplificare i vantaggi. Dunque, questa nuova spazialità ibrida deve fornire la cornice idonea per amplificare i collegamenti tra spazio fisico, membri della comunità e attività online, con l'obiettivo di tradurre

la vita sociale dello spazio virtuale in conseguenze materiali per l'ambiente urbano. Anche se la vita sociale virtuale si manifesta in linguaggi e azioni simili a quelli della vita quotidiana<sup>4</sup>, si possono presentare delle difficoltà nella traduzione in conseguenze materiali per la città. City-Hound svolge un ruolo fondamentale nella mediazione di questa tensione tra la vita virtuale e quella fisica, proponendo il luogo come parte integrante del processo partecipativo e stimolando le comunità ad agire, rappresentare e discutere le proprie aspirazioni e valori, resi pubblici virtualmente, in un determinato spazio fisico.

3 Alcuni esempi di comunità ibride (ad esempio, Meetup, i-neighbors, Front Porch Forum, e peuplade) sono in corso di sperimentazione, specie negli USA, ma operano ad un livello di quartiere e sono finalizzate all'incontro e alla condivisione di informazioni più che a stimolare un'azione fisica di trasformazione dello spazio.

4 È interessante notare come ci siano numerose analogie nel linguaggio e nei comportamenti dello spazio virtuale e dello spazio reale. L'homepage dell'utente, ad esempio, è equivalente alla propria casa, che dispone di aree private e pubbliche, i cui confini differiscono a seconda delle diverse organizzazioni sociali, così come nelle diverse comunità on-line. Nello spazio virtuale ci sono anche gli spazi pubblici dei gruppi di interesse o di attività, che gli utenti regolano e gestiscono sostanzialmente replicando l'organizzazione nello spazio fisico. In una comunità online un utente può compiere virtualmente azioni specifiche (ad esempio, commentare, fare gesti, creare relazioni, ecc.) su spazi comuni diversi. Il modo di rappresentazione dell'utente (la foto del profilo o i siti a cui è legato) corrisponde alla sua apparenza pubblica (al suo modo di vestire o alla sua auto). Gli spazi virtuali che facilitano la comunicazione asincrona tra gli utenti, attraverso l'archiviazione dei contenuti, possono costruire una storia collettiva. L'identità della comunità si esprime attraverso il risultato collettivo (l'interfaccia generale, il tipo di testo, i colori, le immagini, le regole formali e informali), in modo simile a quello in cui negli spazi pubblici si materializza il carattere sociale e culturale di un luogo.



## A.2.4 \_ Vitamina C: manifestazione fisica di una identità virtuale \_ Stefano Piraccini

*Vitamina C è un portale multiservizio che manifesta fisicamente l'accesso allo spazio virtuale dei servizi "smart". La sua disposizione all'interno della città genera una rete di servizi capace di riqualificare e rifunzionalizzare lo spazio urbano creando nuovi spazi di aggregazione. Il suo hardware ospiterà una architettura software progettata al fine di sviluppare 7 ambiti che caratterizzano la città "smart": Beni culturali, Cloud and Crowd, Reti intelligenti, Mobilità sostenibile, Sicurezza, Sanità e welfare, Educazione e istruzione.*

### ■ Progetto vitamina c

La smart city: manifestazione fisica di una identità virtuale

Le priorità strategiche dell' UE, la politica nazionale in ambito ricerca e innovazione, gli orientamenti espressi nel programma Horizon 2020 e nell'Agenda Digitale Europea, le politiche di estensione della banda larga sul territorio nazionale, insieme alle cooperazioni con Università e Ricerca per sostenere innovazione riqualificazione sostenibile urbana, trovano riscontro in un concetto, a tratti evanescente, denominato "smart city".

Le stesse politiche si riflettono sul territorio regionale attraverso i piani telematico/ energetico e l'investimento sulla banda larga "Lepida", così da candidare l'Emilia-Romagna a modello di "Regione Intelligente".

Scendendo di scala, vediamo esplicitare i medesimi obiettivi nel bando "iperbole 2020" che vede Bologna come smart city: città sostenibile e aperta al contributo creativo dei cittadini dove attraverso una rete intelligente si stabiliscano connessioni capaci di rispondere ai bisogni della comunità per promuovere un modello di qualità di vita sostenibile, garantendo i diritti fondamentali della socialità, dell'istruzione, dello sviluppo e della salute. Applicando innovazioni tecnologiche provenienti da diversi settori scientifici, già largamente utilizzate in altre settori di mercato quali elettronica e telecomunicazioni, possono essere realizzati sistemi intelligenti e sostenibili che pianificano coerentemente l'integrazione delle diverse caratteristiche identitarie di un determinato territorio, siano esse di tipo culturale, economico, produttivo o ambientale, prevalentemente attraverso piattaforme open source dove il cittadino investe il duplice ruolo di fruitore e autore.

Il progetto "smart city" viene descritto attraverso un lessico di vocaboli come: social innovation, spazi pubblici virtuali, geo-tag, Crowdsourcing urbano, cloud, banda larga ecc. concetti che sebbene

correlati ad obiettivi specifici ed attuabili, mancano di una percezione concreta e materiale. Le infrastrutture che rendono "smart" una città sono principalmente determinate da una rete dati sulla quale viene progettata un'architettura software capace di connettere cittadini e servizi. Questa struttura abita spazi virtuali che, anche se ha azione sulla vita reale, manca di una concreta manifestazione fisica (c'è ma non si vede) capace di caratterizzare la città come smart. Così come internet si manifesta nella forma fisica di un personal computer o un telefonino, la "smart city" può avere come veicolo di manifestazione fisica il progetto vitamina C .

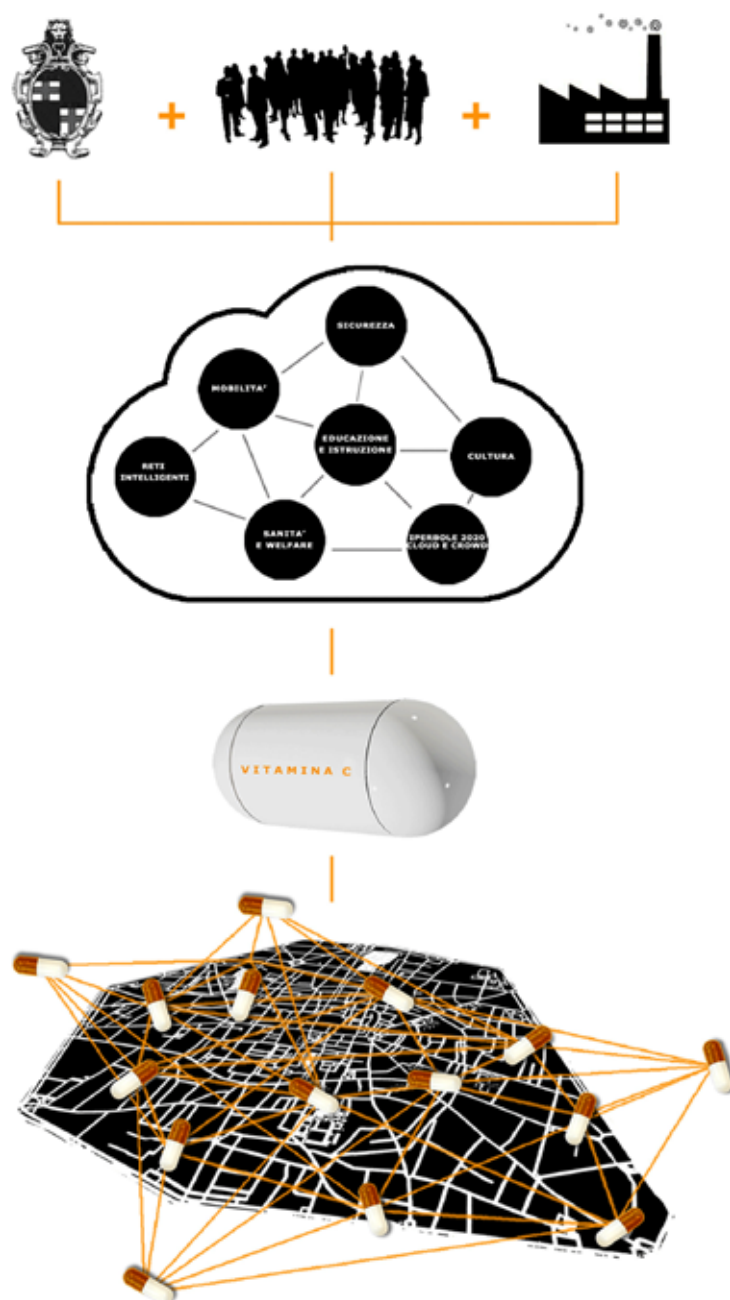
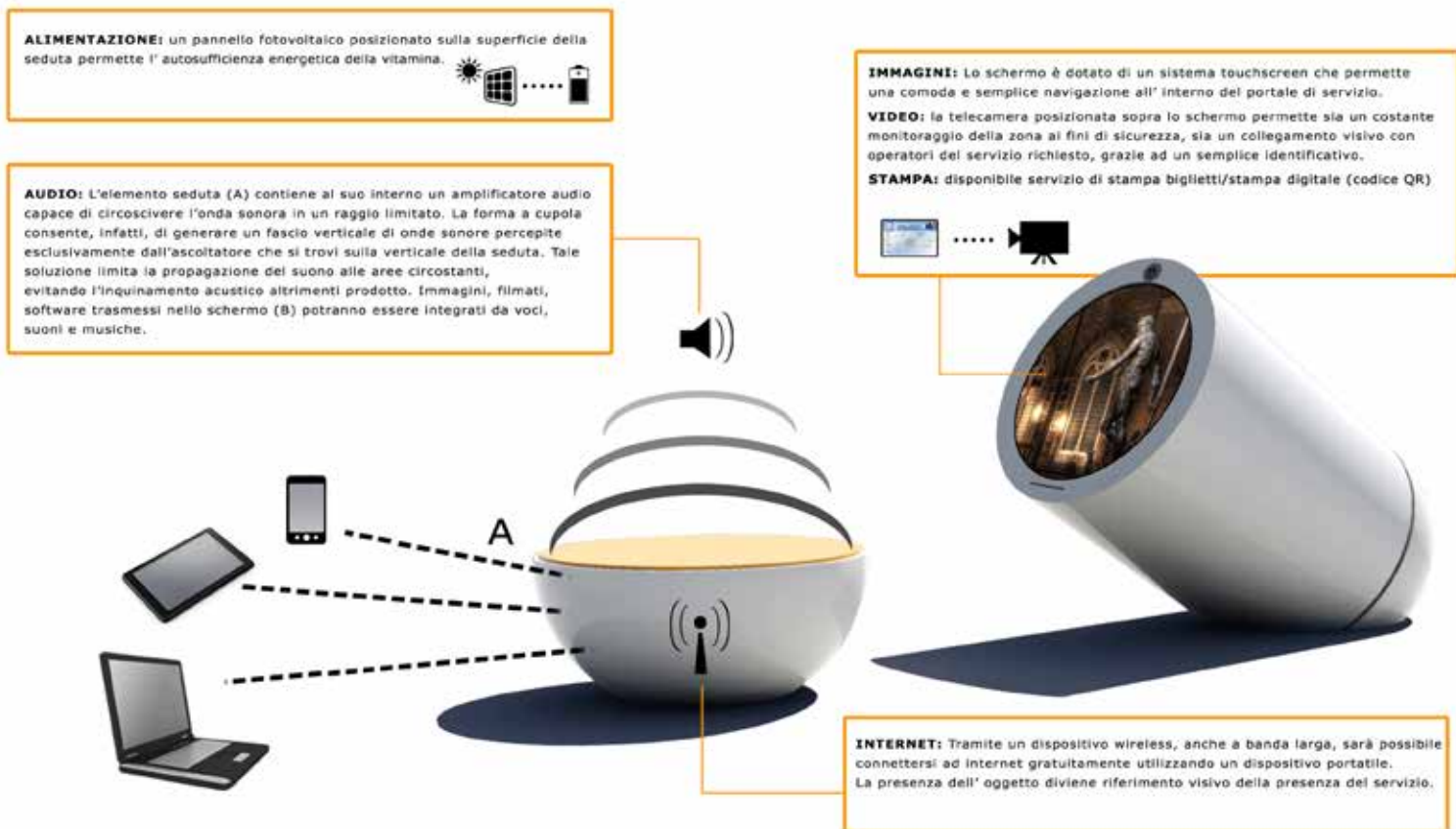


Fig. 1 – Concept del progetto



▲  
Fig. 2 – Dispositivi della Vitamina

Il progetto parte da questo assunto: rende riconoscibile l'infrastruttura manifestandola fisicamente tramite un portale multiservizio integrato in oggetti funzionali dal design accurato, nei quali vengono integrati tutti i servizi smart capaci di caratterizzare ed insieme riqualificare sia con la loro presenza fisica, sia con i servizi offerti, questa nuova evoluzione dello spazio urbano. La sua disposizione all'interno della "Zona ad alta pedonabilità" del centro storico della città crea una "smart grid" di i servizi, capace di riqualificare e rifunzionalizzare lo spazio urbano, creando nuovi spazi di aggregazione.

■ **Funzioni vitali della vitamina**

L'hardware della vitamina è piuttosto semplice: racchiude al suo interno un computer, uno schermo multi touch, una telecamera, un lettore card, un amplificatore monodirezionale capace di circoscrivere la percezione del suono, una antenna WI-FI o a banda larga, una stampante per biglietti, un pannello fotovoltaico integrato nella seduta e batterie di accumulo che lo rende energeticamente autonomo. E' connessa tramite la rete internet a tutte le vitamine e così a tutti i dispositivi fissi e portatili di cittadini ed istituzioni. Il suo hardware ospiterà una architettura software progettata al fine di sviluppare i

7 ambiti individuati della piattaforma "Bologna Smart City".

**Beni culturali:** lo schermo del dispositivo diviene strumento di conoscenza di eventi e luoghi culturali/monumentali della città. Passeggiando per il centro storico si potranno vedere immagini selezionate nei concorsi fotografici, performance teatrali e anteprime di quanto esposto nelle gallerie e nei musei della città, anche in relazione con altre parti del mondo. Il centro storico, pertanto, potrebbe diventare una galleria a cielo aperto anche per dare visibilità alla produzione artistica della città e dei suoi abitanti. Il dispositivo potrebbe essere utilizzato per indicare percorsi di interesse e fornire informazioni sui luoghi come una guida turistica virtuale.

**Cloud and Crowd:** la vitamina può diventare un portale fisico di sistemi SIE (Social interaction Ecosystem) per lo scambio di interazioni tra i cittadini tra attività culturali ed attitudini personali, coinvolgendo le numerose associazioni culturali e sportive presenti nel territorio.

**Reti intelligenti:** il cittadino riceve una informazione chiara e fisica della presenza di un servizio wi-fi gratuito attraverso il quale può collegarsi, anche utilizzando il proprio dispositivo portatile, all'architettura software presente nella vitamina ed accedere alla rete di servizi offerti.

Mobilità sostenibile: dallo schermo del dispositivo sarà possibile visualizzare una mappatura in tempo reale di autobus e taxi presenti in zona ricevendo indicazioni su tempi, mezzi e orari semplicemente toccando il punto della mappa dove si desidera arrivare. incrociando la mappatura gps dei mezzi di trasporto e le richieste degli utenti, un software potrà gestire in mobilità dinamica i percorsi stradali che al momento risulteranno più efficienti. Inoltre può essere utilizzato come base efficiente per Bike-sharing, individuando sulla mappa le stazioni dove sono presenti altri dispositivi e quindi depositare la bicicletta.

Sicurezza: l'utente può identificarsi semplicemente inserendo una tessera magnetica (C.I., C.F.) e connettersi con segnale audio/video alle forze dell'ordine e di soccorso, le quali tramite la telecamera installata nel dispositivo potranno monitorare l'area circostante al valutando l'intervento opportuno.

Sanità e welfare: un operatore fisico connesso audio/video con il dispositivo può fornire un servizio di sportello unico indirizzato al cittadino, distribuendo parte dei servizi oggi concentrati negli uffici comunali negli spazi urbani del centro città. Lo stesso può essere impiegato per servizi di booking: sia per sale comunali a potenziale servizio delle associazioni, sia per servizi sanitari e ospedalieri. Educazione e istruzione: il dispositivo può essere impiegato per comunicare videomessaggi di educazione civica, inoltre, attraverso la condivisione di attitudini e servizi proposti da associazioni o singoli cittadini (corsi, lezioni, collaborazioni, incontri) incrementa autonomamente l'offerta di cultura e istruzione.

#### ■ Architettura software

Il sistema software delle Vitamine può essere implementato in diverse forme dipendentemente dallo sforzo economico, dalla flessibilità d'uso e di configurazione delle Vitamine e dei servizi software che si vogliono erogare tramite di esse. Di seguito daremo perciò una descrizione delle linee guida che si potrebbero seguire per affrontare lo sviluppo del software collegato alle Vitamine.

Il software sarà suddiviso in due parti principali:

i) Software operante sulle Vitamine, ii) Software operante lato server (questo è il software che verrà messo in esecuzione su macchine esterne alle Vitamine e che potrà risiedere anche su un opportuno Cloud).

#### ■ Applicazioni

Tra le applicazioni previste vi sono quelle relative al recupero di informazioni di carattere culturale, all'incentivazione della partecipazione attiva della cittadinanza (Social Interaction Ecosystem), al recupero delle informazioni sulla mobilità (treni, aerei, autobus, ecc.), alla segnalazione di casi di emergenza, alla prenotazione di sale, biglietti per musei, ecc.

Tra tutte le applicazioni, in particolare descriviamo

qui il Social Interaction Ecosystem che si propone come piattaforma in grado di rendere visibili e di favorire le relazioni interpersonali che non prevedono uno scambio economico tra le persone. I cittadini potranno organizzare attività da condividere con altre persone così come potranno offrire attività che potranno svolgere. Allo stesso tempo potranno usufruire delle attività messe a disposizione da altri cittadini il tutto mediante uno scambio di "tempo" sulla falsariga delle esperienze delle Banche del Tempo. Oltre a questo il SIE permetterà di percepire la città in modo orizzontale come piattaforma alla quale si può accedere mediante la catalogazione e la consultazione di tutti i luoghi pubblici attivi e disponibili quali sale, palestre, teatri, cinema, ecc. che potranno essere prenotati ed ovviamente utilizzati per organizzare le proprie attività. Infine, il SIE permetterà di creare gruppi di interesse e guiderà quelli che si dimostreranno più solidi nel tempo verso una loro consolidazione sul territorio attraverso la creazione di strutture sociali più stabili quali gruppi sportivi, associazioni culturali, start-up, ecc.

#### ■ Bibliografia

Berthon B., Guittat P. (2011) "Ascesa della città intelligente", Outlook, n.2

Bertuccio L., (2011) "La mobilità sostenibile in Italia. Indagine sulle principali 50 città", Euromobility

Bhardwaj D., Dodgson M., Gann D. M., (2011) "Physical-digital integration in city infrastructure", IBM Journal of Research & Development, vol. 55, n.1-2

## A.2.5 \_ Share the City! \_ Fabio Mancini

La possibilità di essere connessi con il mondo e con i propri amici restando seduti sul divano di casa ha innescato un meccanismo di isolamento dell'individuo. Lo spazio pubblico urbano ha cessato di essere l'unica occasione di incontro e scambio sociale.

"Le reti sociali hanno sviluppato un nuovo tipo di controllo: un controllo decentralizzato gestito da una pluralità di individui indipendenti che collaborano con distribuita capacità di comunicazione orizzontale. La tecnologia d'informazione e di comunicazione rappresenta un' opportunità per migliorare la nostra gestione del territorio."<sup>1</sup>

La ricerca propone una "alleanza" tra le comunità

virtuali attive nei social network (in particolare nei blog culturali) e spazi urbani in cerca di nuove funzioni e identità. La creazione di una APP che trasferisce nel campo del virtuale lo spazio reale è la chiave della proposta. Con il download della APP gli utenti che entrano in contatto nello spazio virtuale dei blog saranno associati ad uno spazio reale (della propria città di residenza) riprodotto sul proprio pc o palmare, nel quale fare esperienze preliminari di confronto con altri utenti.

L'esperienza virtuale nell'ambito della APP si arricchisce di "contenuti extra", rappresentati dalla possibilità di trasferire le esperienze di scambio sociale nello spazio reale, attraverso occasioni auto-organizzate (flash mob) di incontro e partecipazione attiva nella realtà urbana, riconquistando alla città il suo ruolo di primo e vero luogo di scambio sociale.

La tesi, nata da una esperienza Erasmus ed elaborata nella Facoltà di Architettura di Pescara con i docenti Susanna Ferrini e Massimo Angrilli, sperimenta questo approccio sul distretto di Prenzlauerberg a Berlino.

<sup>1</sup> Ecosistema urbano, Open Source City?, 2012

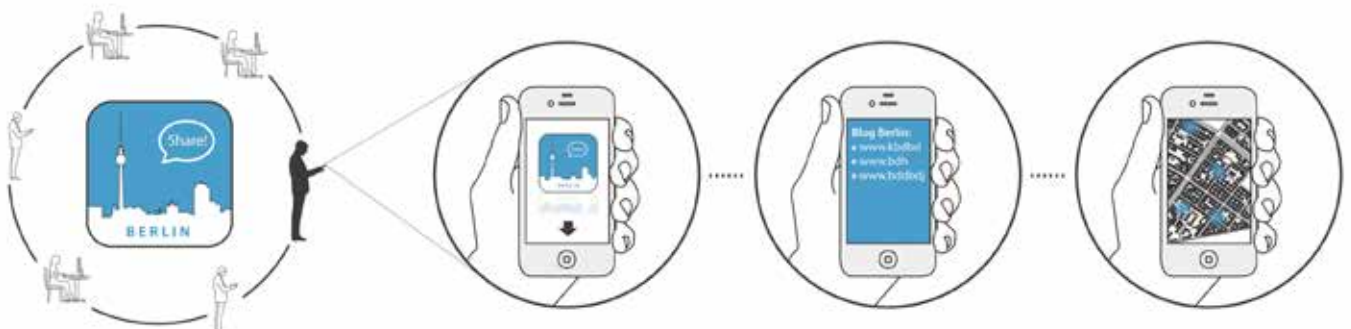
### LA RICERCA DELLA SIMBIOSI TRA REALE E VIRTUALE



Come stabilire una connessione tra cittadinanza, spazio urbano reale e spazio sociale virtuale?



Stipulare una convenzione tra i maggiori blog culturali berlinesi e gli spazi della città in cerca di nuove identità.



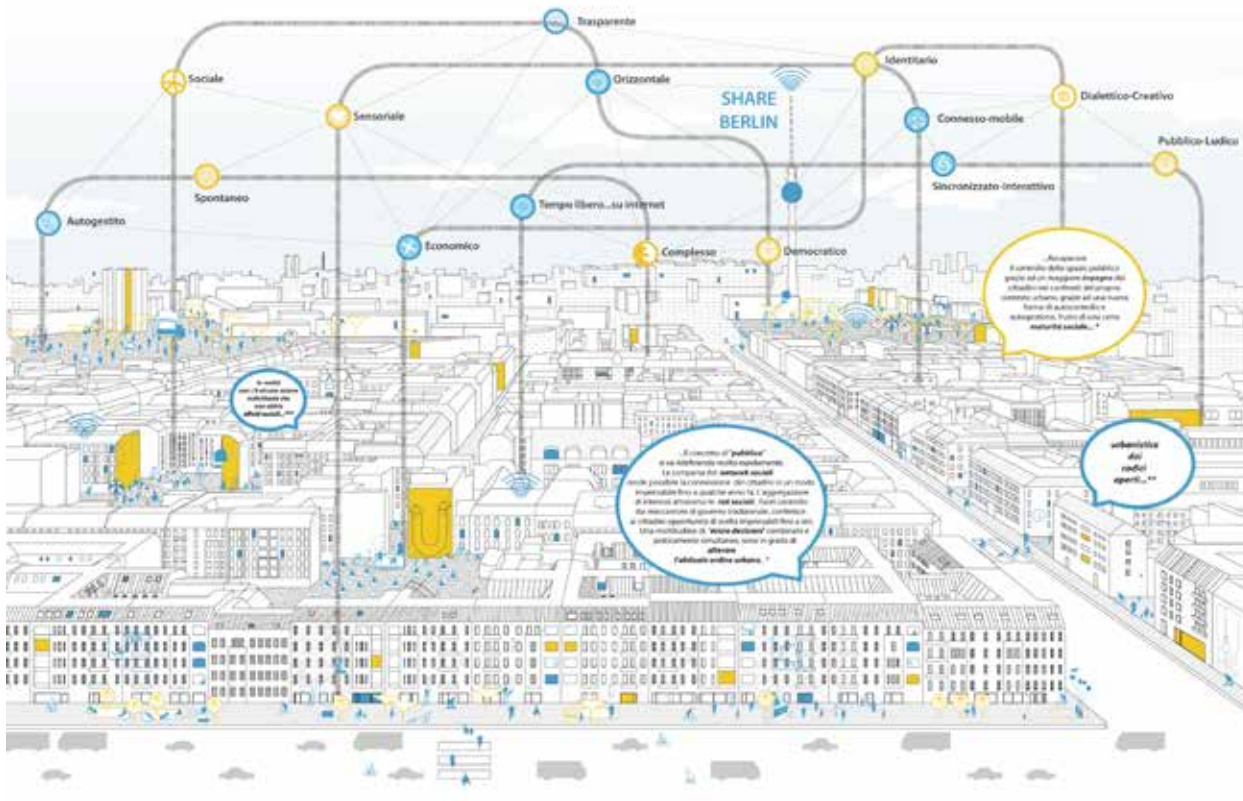
Un' APP potrebbe essere la chiave per la diffusione a larga scala! "SHARE THE CITY!"

1. Scarica l'applicazione "Share the City!"

2. Entra in contatto con i maggiori blog culturali della città.

3. Condividi le tue idee, organizza eventi: ora la città ti offre uno spazio per farlo!





Immediatamente a nord delle mura cittadine, Prenzlauerberg, nasce come area ad uso prevalentemente agricolo per poi svilupparsi con l'approvazione del piano Hobrecht (importante piano di ampliamento della città) tra il 1870 e il 1914. Durante la seconda guerra mondiale, il quartiere non soffrì molti danni: solo il 10% degli edifici fu distrutto; il 72% rimase addirittura intatto. La strategia adottata per il recupero e lo sviluppo del distretto di Prenzlauerberg fu quella del diradamento edilizio. Le aree distrutte vennero sostituite con zone verdi e spazi ad uso pubblico. Dalla riunificazione della Germania nel 1990, completati i lavori di risanamento del patrimonio edilizio, Prenzlauerberg è diventato un importante polo culturale ed uno dei quartieri più vitali all'interno della città; punto di attrazione per giovani ed artisti, zona ideale per famiglie.

I principali scenari della vita pubblica sono il parco di *Mauerpark*, la *Kastanienallee* (viale commerciale) e il *Kulturbräuerei* (centro culturale nato dalla riqualificazione di un'ottocentesca fabbrica di birra).

Nel distretto Prenzlauerberg continuano tuttavia ad esserci importanti occasioni di riqualificazione e rifunzionalizzazione urbana come l'importante fabbrica di birra dismessa (*Bötzw-Brauerei*) e i numerosi vuoti urbani scaturiti dai danni bellici. Le potenzialità dell'area, connesse al clima di sperimentazione berlinese (IBA Berlin 2020) offrono il contesto più favorevole per la ricerca di nuove modalità di abitare la città.

Alcuni "non luoghi" del distretto, connessi ad edifici industriali dismessi, possono diventare i protagonisti di una nuova realtà urbana berlinese semplicemente rimettendo in gioco il ruolo delle grandi polarità, come musei, biblioteche, poli musicali. Estrapolando le loro funzioni e distinguendole in dinamiche e statiche è possibile ridistribuirle all'interno dell'area metropolitana: agli spazi in cerca di nuove identità sono attribuite funzioni dinamiche e agli edifici dismessi funzioni statiche.

I vuoti e le emergenze urbane coniugati con la riqualificazione e la riscoperta delle corti berlinesi si propongono di dare vita ad una sorta di social-network urbano nel quale le persone potranno incontrarsi, discutere, organizzare eventi.

Il terreno fertile del mondo della partecipazione e dell'orizzontalità delle relazioni urbane consente ai progettisti un lavoro in costante comunicazione con i cittadini, "condividendo" con loro il "potere" decisionale. I cittadini acquisiscono consapevolezza del proprio "potere" e si organizzano sulla rete. Gli amministratori sempre di più sono obbligati a confrontarsi con questo nuovo tipo di comunicazione, più orizzontale e democratica, aumentando così le opportunità di partecipazione per l'opinione pubblica a favore della trasparenza dei processi decisionali.

"SHARE THE CITY!" si configura come un possibile campo di ricerca nel più ampio contesto delle ricerche sulla Smart-City.

# Sezione B. Studenti e altre discipline / Categoria 1. La città sociale

## B.1.1 \_ WUNDERKAMMER. Recupero degli ex magazzini fluviali di Ferrara \_ Aps Basso profilo

“Wunderkammer” è un Consorzio costituitosi nel 2011 tra tre associazioni, con l’APS “Basso Profilo” come capofila.

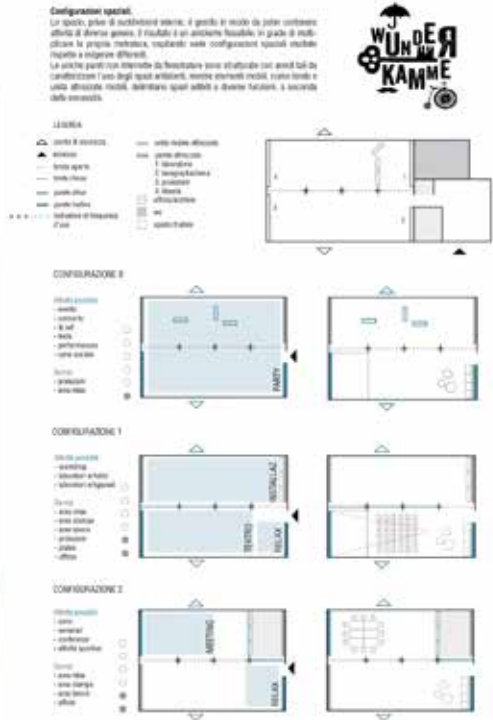
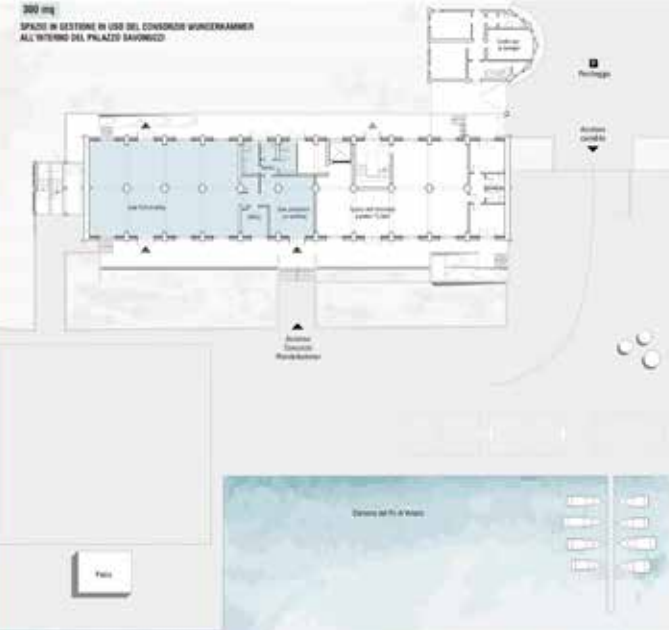
Wunderkammer, in italiano camera delle meraviglie, è un’espressione della lingua tedesca usata per indicare particolari ambienti in cui nel XVI-XVII sec. i collezionisti conservavano raccolte di oggetti straordinari.

Il Consorzio “Wunderkammer” reinterpreta la “camera delle meraviglie” come luogo di fruizione attiva e partecipe, proponendosi come catalizzatore sociale e culturale e assumendo la collaborazione multidisciplinare a fondamento delle proprie attività.

Da alcuni mesi, in seguito alla vincita di un bando indetto dal Comune di Ferrara, la sede operativa del Consorzio “Wunderkammer” è uno spazio composto da una sala performativa e locali annessi per un tot. di 300mq, presso il centro polifunzionale di Palazzo Savonuzzi: ex magazzini fluviali sulla darsena del Po di Volano, costruiti nel 1940 dall’ing. Savonuzzi e restaurati nel 2004.

Il Consorzio “Wunderkammer”, riattivando Palazzo Savonuzzi, intende contribuire ad un processo di

“Wunderkammer” è un Consorzio costituitosi nel 2011 tra tre associazioni, con l’APS “Basso Profilo” come capofila. Wunderkammer, in italiano camera delle meraviglie, è un’espressione della lingua tedesca usata per indicare particolari ambienti in cui nel XVI-XVII sec. i collezionisti conservavano raccolte di oggetti straordinari.



**2004**  
Recupero dell'edificio

**2011**  
La camera delle meraviglie

**Febbraio 2012**  
Progetto di utilizzo della sala performativa

**Dicembre 2012 >>>**  
Inaugurazione centro culturale

**Febbraio 2013 >>>**  
Co-working



**La Magazzini Fluviali della Darsena di Ferrara. Un recente recupero.**

“Wunderkammer” è un Consorzio costituitosi nel 2011 tra tre associazioni, con l’Associazione di Promozione Sociale “Basso Profilo” come capofila. Da alcuni mesi la sede operativa è uno spazio polifunzionale di 300mq, presso il centro polifunzionale “Palazzo Savonuzzi”, sito lungo la darsena del Po di Volano nel centro storico della città. Il Consorzio ha infatti attivato il bando “Palazzo Savonuzzi” e ha selezionato l’APS “Basso Profilo” come capofila. Il Consorzio ha inoltre attivato il bando “Palazzo Savonuzzi” e ha selezionato l’APS “Basso Profilo” come capofila.



rigenerazione urbana “dal basso” del quartiere. La darsena ferrarese infatti, pur essendo un luogo centrale (a 5 min. a piedi dalla stazione ferroviaria e a 15 min. dal centro storico), è considerata un’area marginale dal punto di vista fisico e sociale. L’obiettivo del Consorzio è quello di creare un centro di produzione culturale giovanile che sia in grado di organizzare e raccogliere le capacità culturali, artistiche e produttive del territorio e trasformare l’energia del mondo giovanile e universitario in una risorsa creativa per la città, incoraggiando le pratiche di cittadinanza attiva, l’uso dello spazio pubblico e la fruizione-produzione di cultura. La strategia di “Wunderkammer” si articola in tre linee d’azione: proporre una visione proattiva della cultura in grado di superare la distinzione tra produttori e fruitori, puntando sulla partecipazione diretta e consapevole; investire nell’aspetto sociale della creatività, sviluppando l’attitudine a condividere e collaborare; offrire al quartiere e alla città uno spazio aperto in grado di consentire lo scambio di saperi e la collaborazione tra realtà del territorio o esterne, ampliando l’offerta culturale e professionale di Ferrara.

Tra gli strumenti che “Wunderkammer” sta impiegando per il riuso di Palazzo Savonuzzi alcuni hanno assunto una posizione centrale: una modalità di progettazione e uso degli spazi in cui è l’utente finale a decidere come utilizzare il guscio (“La città come guscio”/ *Die stad als casco*, Eva De Klerk, Ass. “Ki-netisch Noord”, [www.ndsm.nl](http://www.ndsm.nl)); una forma originale di co-working ispirata agli incubatori di impresa, ma con una maggiore attenzione agli aspetti di socialità, collaborazione e informalità; il “Design For All”, inteso come principio guida nella realizzazione di soluzioni progettuali utilizzabili dalla maggior parte degli utenti o facilmente adattabili.

A tal proposito il progetto di utilizzo della sala performativa prevede una flessibilità massima: le uniche pareti non interrotte da finestrate sono attrezzate con arredi in grado di garantire sempre l’uso libero degli spazi antistanti, mentre elementi mobili (tende e unità attrezzate), delimitano di volta in volta nuovi spazi adibiti a diverse funzioni. Il Progetto *Wunderkammer* è uno dei vincitori dell’edizione 2012 del bando “INCREDBOL” del comune di Bologna, finalizzato a selezionare giovani aspiranti imprese nel territorio emiliano romagnolo.

## B.1.2 \_ 1xCoworkerSTORE: la vetrina di maker \_ Mod-o

### ■ Come nasce

1xCoworkerSTORE è un progetto dello studio multidisciplinare mod-o, che dal ‘90 si occupa di interior design e retail all’interno di centri storici di piccole e medie dimensioni. La domanda del cliente viene riformulata con il metaprogetto, per analizzare la complessità e restituire visioni innovative. Lo studio aderisce al Coworking Project e aggrega gruppi di lavoro.

1xCoworkerSTORE è temporaneo e itinerante, rende visibile il lavoro di giovani artisti/designer senza tetto, under 30. Promuove l’attività non professionale attraverso un modo nuovo di vendere il lavoro autoprodotta, all’interno di spazi commerciali smessi o temporaneamente inattivi del centro città, contribuisce a sviluppare nuove forme di micro-economia sostenibile, rivitalizza il centro storico.

### ■ Come si fa

Gli artisti/designer sono intercettati tramite social network e aderiscono al progetto mediante registrazione alla rete del Coworking Project, affittano una postazione nel cowo promotore dell’evento e diventano coworker.

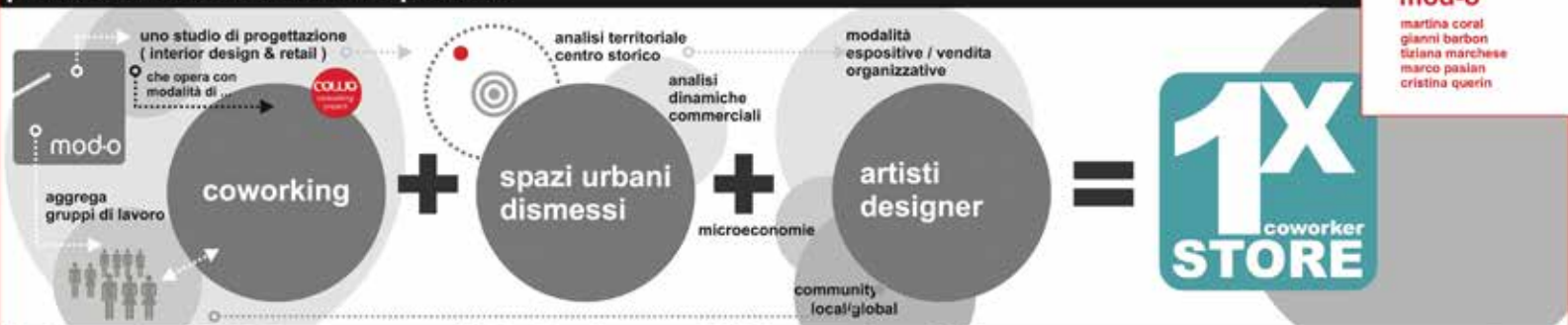
Gli altri attori coinvolti nel progetto sono: commercianti e proprietari di esercizi dismessi, associazioni di categoria, l’organizzazione dei cowo d’insediamento.

Il negozio diventa attivo, la vetrina si trasforma in laboratorio esperienziale e accoglie gli artisti/designer. Catturato dalla nuova realtà, il visitatore si mescola ai giovani maker e partecipa al progetto, e lo spazio vetrina è occupato a rotazione e in modo simultaneo durante le giornate di apertura. I maker si mettono in gioco e realizzano a vista dei passanti/clienti oggetti customizzati a richiesta, esibiscono know-how, sperimentano il lavoro condiviso, alimentano conoscenza e consapevolezza, competono con le dinamiche di mercato e generano acquisti di tipo esperienziale.

Per i giovani creativi che non riescono a dare dignità, visibilità e valore alle loro passioni,



processo ideativo / creative process



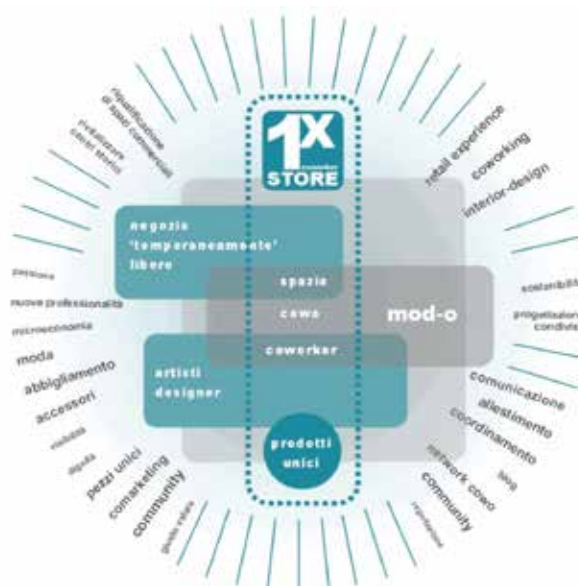
**mod-o**  
 martina coral  
 gianni barbon  
 tiziana marchese  
 marco pasian  
 cristina querin

1xCoworkerSTORE - temporary #01- Pordenone 13/24 settembre 2012



dati statistici / statistical data

1xCoworkerSTORE si propone come format per comunicare le loro storie, attraverso canali tradizionali di vendita. In questo modo i giovani si conoscono fanno rete e contribuiscono a creare un senso di comunità che alimenta la reputazione di tutti. Creare cultura coworking è un modo sostenibile che può contribuire a sviluppare nuove forme di economia, condivisione del lavoro, dello spazio, delle idee. L'idea è di creare una rete di maker dentro la rete coworking nazionale e internazionale, creare un negozio itinerante che ogni volta che si sposta trova artisti/designer del territorio in cui approda, per raccontare storie sempre nuove. L'esperienza di Pordenone è la prima di una serie programmata: 1xCoworkerSTORE funziona se replicato, la temporaneità si stacca dall'idea di precarietà e diventa opportunità!





## B.1.3 \_ Dal Borgo al Carcere. La riappropriazione dei luoghi attraverso la riabilitazione dell'uomo \_ Gionata Rizzolini, Derek Andrea Piemonti

*L'idea proposta nasce da un'indagine che pone l'attenzione sull'attuale situazione delle carceri italiane ed il disagio abitativo che grava sui così detti "Borghi fantasma".*

*Dalla volontà di risolvere queste due problematiche, si è pensato ad una forma di borgo/carcere che propone un ambiente differente, derivato dal recupero di una struttura urbana che offre una migliore riabilitazione del detenuto.*

*Il borgo proposto, Campo di Brenzone, è situato sulle pendici del Monte Baldo, verso il Lago di Garda. Il lavoro svolto però si pone come un intervento architettonico che trova le sue ragioni ad una scala territoriale; non solo attraverso il lavoro del detenuto per il mantenimento del "carcere" e delle sue aree limitrofe; ma anche nella rete di comunicazioni e flussi di altre figure (dottori, educatori, commercianti, turisti, ...) che l'economia del penitenziario sviluppa. Questo processo di urbanizzazione genera effetti positivi anche sull'economia dei borghi vicini.*

■ Campo di Brenzone: Un modello per il futuro dei penitenziari

Un grande fenomeno "non considerato" che interessa il territorio italiano, riguarda il forte spopolamento dei borghi di piccole dimensioni. Si tratta di "paesi fantasma", abbandonati in seguito o a calamità naturali, o a sistemi evolutivi/economici che hanno portato la popolazione a "scendere a valle". Questo processo porta, oltre che ad un abbandono del borgo inteso come luogo di aggregazione, anche ad un abbandono del paesaggio, allontanandosi da tutte quelle attività che portano ad un'evoluzione del territorio, oltre che ad un suo mantenimento.

Dall'altra parte invece le carceri italiane si presentano, in primo luogo, come degli ambienti sovraffollati, dove il singolo individuo è costretto a vivere in celle ed ambienti penitenziari dove difficilmente riesce a "ricostruire" la propria persona.

Dalla nascita delle carceri ad oggi abbiamo assistito ad un'evoluzione della città e della società attorno ad esse che sembra non aver portato al pensiero che anche l'edificio "prigione" debba adeguarsi a nuove esigenze, rimanendo strutturato su tre/quattro impianti che continuano a ripetersi.

Il nuovo sistema Borgo/Carcere potrebbe essere il nuovo modello, che non ha una matrice insediativa definita, ma cambia in base al luogo di intervento ed alla struttura urbana del paese in questione. Il cardo ed il decumano scanditi dalla griglia romana, i borghi medioevali arroccati sui pendii delle montagne, paesi abbandonati nati ai fianchi di strade ormai anch'esse dismesse, ognuno di questi può essere affrontato con interventi diversi ma portano tutti allo stesso risultato: il recupero del territorio e del "patrimonio storico" attraverso la riabilitazione dell'uomo.

La natura introspettiva del carcere può essere mantenuta esaltando caratteri presenti in alcuni borghi quali la presenza di mura o barriere naturali, ma potrebbe anche evolversi attraverso la sperimentazione dei nuovi sistemi di controllo, uno fra tanti che non è ancora in uso in Italia, ma già utilizzato in altri paesi, potrebbe essere il braccialetto elettronico.

Oltre che per il recupero del territorio, il Borgo/Carcere vuole distinguersi come una figura satellite che grazie anche alla predisposizione di orti, stalle, laboratori e officine riesce a crescere e "mantenersi" autonomamente.

Il concept elaborato per Campo di Brenzone, parte dalla presa in considerazione di alcuni limiti fisici presenti sull'area d'intervento, come il torrente a nord del borgo, il terrazzamento e le mura di fortificazione che chiudono lo spazio abitato verso il falsopiano presente a nord del complesso. Lo spazio presente tra questi ultimi forma una sorta di corridoio terrazzato che diventerà successivamente il percorso principale, da intendere quasi come elemento fondativo, degli edifici progettati.

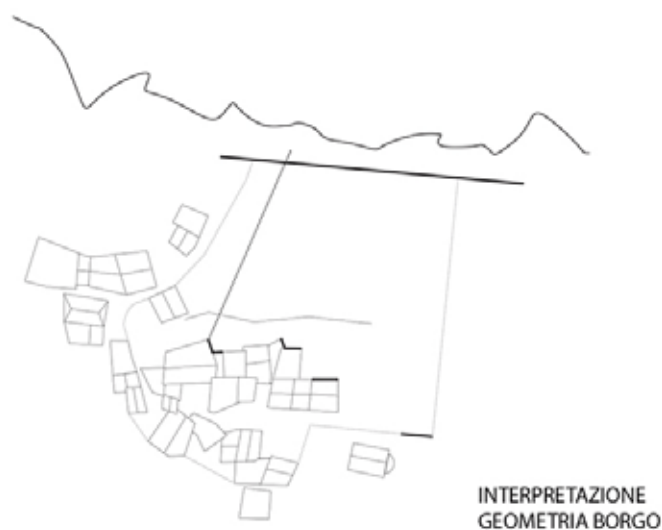
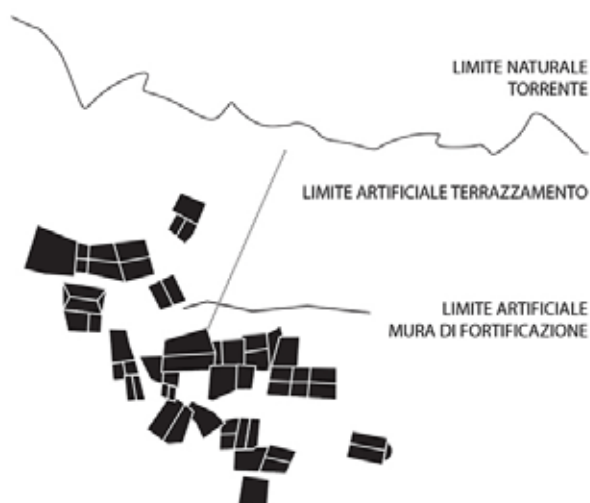
Dalle funzioni necessarie individuate all'interno del programma funzionale di un penitenziario, ci siamo resi conto della necessità di costruire nuovi volumi capaci di assolvere il completamento degli spazi individuati difficilmente collocabili all'interno del borgo.

Il nostro intento è stato quello di mantenere una permeabilità del borgo grazie alla differenziazione dei diversi percorsi, interni ed esterni alla zona detentiva, mediante l'utilizzo di mura e di edifici aventi affaccio sulle due diverse aree.

Nel suo complesso il borgo è composto da quattro diverse aree tematiche così suddivise:

- Pubblica: area esterna al carcere ove sono presenti residenze, aree ricettive, servizi per i visitatori ed i passanti che intendono il paese solo come un luogo da attraversare per continuare una delle molte escursioni che permettono le pendici del Monte Baldo.
- Amministrativa: ove sono presenti gli uffici necessari all'organizzazione del carcere e le funzioni previste dal programma come ad esempio la lavanderia, la stireria, l'accettazione, lo spaccio o le residenze interne per i secondini.

## CONCEPT



- Detentiva: quest'area è a sua volta suddivisa in ulteriori quattro zone differenti, individuate e separate le une dalle altre a seconda della pena da scontare e dal tipo di reato commesso dal detenuto.
- I nuovi edifici: che assolvono le funzioni richieste dal programma che non hanno trovato una collocazione adeguata all'interno del tessuto esistente.

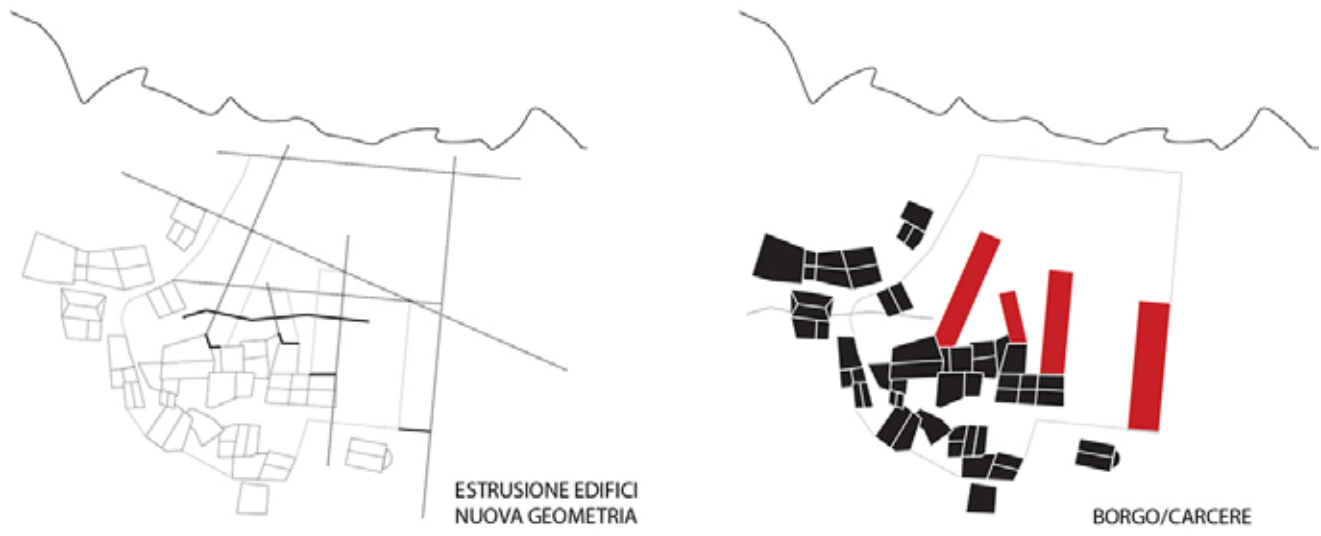
Campo di Brenzone si è rivelato come un borgo capace, grazie alla sua particolare collocazione territoriale e geografica data dall'orografia del terreno, di poter accogliere la sua trasformazione a Borgo/Carcere. Questo nuovo sistema può non essere accettato dai comuni limitrofi per lo stereotipo formatosi nelle nostre menti che la presenza di un carcere porta ad un aumento della criminalità anche intorno ad esso, considerando la maggior parte degli amici/parenti dei detenuti come colpevoli loro stessi di reati altri, ma bisognerebbe superare questi luoghi comuni e vedere lo sviluppo e l'evoluzione/riappropriazione territoriale che questo nuovo sistema può apportare.

### ■ Bibliografia

- L. Scarcella, D. Di Croce, *Gli spazi della pena nei modelli architettonici*, in *Rassegna penitenziaria e criminologica*, fascicolo 1/3, 2001)
- Pellico Silvio, *Le mie prigionie*, Mondadori, Milano, 1986
- Indagine di una realtà, *GRAFICHE P2*, Verona, 1981
- Nietosobejano concrete architecture, Ed. Aedes, Berlin, 2008



INGRESSO PROGETTO



▲  
Fig. 1 – Concept

Fig. 2 – Ingresso principale al penitenziario



## B.1.4 \_ Riqualficazione architettonica ed energetica a basso costo partecipata degli spazi occupati della città: la Casa delle Donne “Lucha y Siesta” \_ Alessandra Marsiglia

*L'idea di elaborare una proposta progettuale per la riqualficazione architettonica ed energetica della ex-sottostazione elettrica che oggi ospita la Casa delle Donne “Lucha y Siesta” rappresenta il tentativo di voler fornire un esempio, in termini pratici, di cosa può significare la collaborazione e l'apertura a contesti informali e apparentemente marginali, che si fanno portavoce delle fragilità di una parte consistente degli abitanti della città.*

*La proposta nasce da una serie di riflessioni maturate esplorando e conoscendo Roma: oltre la città conosciuta, fotografata, pubblicizzata, c'è un'enorme, sconosciuta “altra Roma”; se si prova ad andare più a fondo, si scopre che c'è una realtà sommersa che tenta di fare qualcosa in questo mare d'ombra, di offrire una rete di protezione a chi non ce l'ha. Si viene a contatto con un fermento che parte dal basso, che nulla ha a che fare con le istituzioni, ma che affronta quei problemi che proprio dalle istituzioni dovrebbero essere risolti: l'emergenza abitativa, il disagio sociale, la speculazione.*

### ■ La Casa delle Donne “Lucha y Siesta”

La Casa delle donne “Lucha y Siesta” nasce dalla constatazione di alcune donne del movimento romano di lotta per la casa Action della preoccupante emergenza rappresentata da donne in disagio abitativo, che spesso condividono tale condizione di precarietà con i loro figli. Questa riflessione porta all'occupazione, l'8 marzo del 2008, di una ex sottostazione elettrica della linea tramviaria Roma-Castelli, abbandonata da anni, situata nella zona di

Cinecittà, e alla nascita di “Lucha y Siesta”.

L'intento per cui nasce questo luogo non è solo quello di offrire una risposta all'emergenza abitativa, ma anche di intervenire per colmare il vuoto lasciato dalla scarsità di risorse destinate all'assistenza sociale.

In una città come Roma, la realtà dell'assistenza alle donne in difficoltà è avvilente: i centri anti violenza comunali e provinciali sono solamente quattro, con disponibilità di posti esigua e con rigidi limiti di durata della permanenza, che non consentono alla donna che vi si rivolge di poter tornare a camminare sulle proprie gambe. Lucha Y Siesta vuole essere un'alternativa a questo sistema dalle potenzialità tanto scarse.

Grande attenzione è stata dedicata a tutte quelle iniziative che consentono una apertura alla città, come i cineforum, le rassegne teatrali, mostre e feste, mettendo in pratica una vera e propria riattivazione sociale di un luogo abbandonato ma ricco di potenzialità, che queste donne hanno saputo intuire ed innescare.

A queste si sono affiancate iniziative per la rivendicazione e promozione dei diritti civili, politici, economici e sociali delle donne, perchè sin dall'inizio è stato chiaro che Lucha Y Siesta avrebbe dovuto portare avanti una continua battaglia contro i poteri forti che costantemente cercano di riappropriarsene. Oggi la battaglia continua, perchè l'Atac ha messo in vendita il villino, minacciando di sgombero le abitanti della casa. Non è possibile sapere se e quando questo avverrà, ma quel che è certo è che le donne di Lucha, insieme a tutti coloro che sono venuti a contatto con questo spazio e hanno scoperto cosa racchiude, non si faranno da parte tanto facilmente.

L'area oggetto di intervento è situata in un quartiere romano, il Tuscolano, caratterizzato da un'alta densità abitativa, dalla presenza significativa di verde pubblico e privato, sia in qualità di spazi interstiziali che a scala urbana, e dalla accessibilità garantita dalla linea metropolitana e dalla mobilità su gomma.

Fig. 1 – Vista dell'ingresso dalla strada





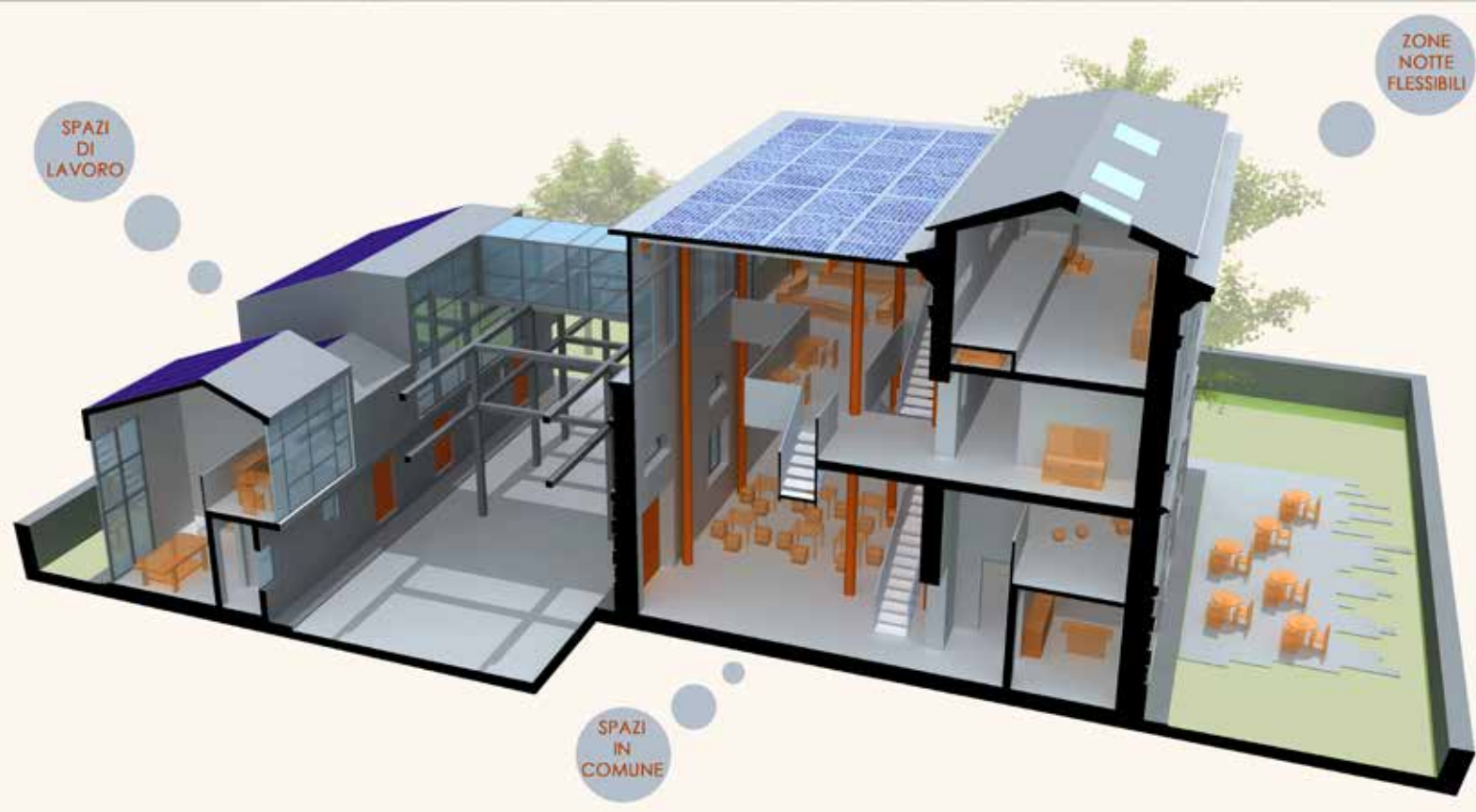


Fig. 2 – Spaccato assonometrico

Nonostante la connotazione geografica periferica, quindi, si tratta di un quartiere che presenta caratteristiche di vivibilità al di sopra della media rispetto ad altre zone residenziali equidistanti dal centro della città.

L'intervento di riqualificazione architettonica ed energetica ha avuto come oggetto un edificio costruito tra il 1929 e il 1931, periodo durante il quale la Società delle Tramvie e Ferrovie Elettriche di Roma (S.T.F.E.R.) entra in possesso di un terreno di proprietà del principe Torlonia e vi realizza la sottostazione elettrica di Cecafumo.

La sottostazione, collocata lungo la tratta tramviaria che collega Roma ai Castelli, rimane in attività sino all'entrata in funzione della linea metropolitana, negli anni Ottanta; da quel momento le linee tramviarie urbane vengono dismesse e la sottostazione elettrica di Cecafumo viene riconvertita in uffici, per poi essere lasciata in stato di abbandono dal 2001 al 2008, anno dell'occupazione.

La prima fase progettuale è stata caratterizzata dalla conoscenza del posto e delle occupanti; entrare in confidenza con loro è stato il momento fondamentale del processo conoscitivo, ed anche quello emotivamente più profondo.

Una volta instaurato il rapporto amicale, è iniziata la fase di ricognizione delle esigenze, attraverso quella che potrebbe definirsi una <<indagine-ascolto>> volta all'elaborazione di un progetto che partisse dalle esigenze di queste donne e dei fruitori esterni di questo luogo.

Partecipare alla vita della casa, prendere parte agli eventi organizzati per aprirsi alla città, sostenere e promuovere la mobilitazione contro lo sgombe-

ro da parte delle autorità, sono state esperienze imprescindibili per l'elaborazione di un progetto che partisse dalle esigenze di queste donne.

La scelta alla base dell'intervento progettuale è stata quella di non snaturare l'edificio attraverso inserimenti troppo invasivi e decontestualizzati, ma di puntare principalmente ad una razionalizzazione funzionale dello spazio e al sostanziale miglioramento delle condizioni abitative sia del villino che degli spazi di servizio esterni, per i quali si è optato per una demolizione e ricostruzione, viste le condizioni di fatiscenza che li caratterizzano.

Nella nuova distribuzione funzionale si è data molta importanza agli spazi collettivi e all'uso comunitario di zone come la cucina e i servizi, nel tentativo di dare anche una valenza educativa all'operazione progettuale. Luoghi come questo sopravvivono proprio grazie alla forza della comunità che li abita, e dunque è importante che lo spazio sia vissuto nel rispetto degli altri, e non con un senso di proprietà e con la volontà di tracciare dei confini.

Le zone notte sono state differenziate tra loro, pensando alla diverse esigenze delle persone che le occuperanno. Al piano terra sono state progettate delle stanze destinate alle persone con disabilità, mentre ai piani superiori troviamo stanze singole, doppie e duplex.

Per potenziare la flessibilità degli spazi, assicurata dalle pareti scorrevoli su binari a soffitto, alcune stanze sono state attrezzate con un angolo cottura, un armadio e un letto d'emergenza contenuti in moduli in legno mobili, che consentono possibili variazioni delle configurazioni spaziali a seconda delle persone che necessitano di accoglienza.

In termini numerici si è passati da venti a ventotto posti letto, ma è significativo sottolineare che, in termini percentuali, prima dell'intervento il 75% della superficie era destinato alla zona notte e solo il 15% agli spazi comuni (area riunioni, spazi aperti al pubblico), mentre dopo l'intervento la zona notte è risultata pari al 38% della superficie, e gli spazi comuni (area relax, area riunioni, zona pranzo, spazi aperti al pubblico, area giochi) pari al 46%. La percentuale restante è dedicata ai servizi igienici e alla cucina.

La progettazione ex novo degli spazi di lavoro esterni all'edificio ha permesso di potenziare l'offerta di servizi già esistente, e anche di caratterizzare maggiormente l'intervento architettonico, grazie alla passerella di collegamento con lo spazio della serra.

Questi spazi sono progettati con una struttura intagliata in legno tamponata con pannelli anch'essi in legno e intonacati. Le funzioni ospitate sono quelle ad oggi esistenti (la falegnameria, la sartoria e lo sportello di accoglienza) con l'aggiunta di un deposito e di un locale tecnico. Gli spazi sono pensati come ambienti unici a doppia altezza, dotati, nel caso della sartoria e della falegnameria, di servizi igienici e spogliatoio e, nel caso dello sportello di accoglienza, di un piccolo ambulatorio e di un ufficio.

In un Paese dove sono quasi inesistenti forme di tutela del diritto alla casa, una possibilità resta quella di riappropriarsene illegalmente.

Osservato sotto un'altra prospettiva, questo fenomeno rappresenta davvero un'alternativa possibile, un segnale forte e chiaro che non può essere equivocato.

La partecipazione delle persone, la solidarietà, il lavoro comune, la consapevolezza, il senso di appartenenza, l'integrazione, l'impegno, sono solo alcuni degli ingredienti di questa strana ricetta che si potrebbe definire "riappropriazione della città".

In essa possono essere convogliate alcune delle questioni stringenti del nostro tempo: l'emergenza abitativa, le mutazioni della società in termini di multietnicità ed integrazione, il consumo di suolo. Sarebbe bello se, invece di cancellare tutto questo con uno sgombero o un qualsiasi atto di forza, le istituzioni riconoscessero i giusti meriti a questa enorme quantità di energia convogliata nella difesa del bene comune. E allora, perchè non partire proprio dalla riqualificazione di questi spazi?

#### ■ Bibliografia

- Caudo, G. (2006), *Case di carta: la nuova questione abitativa*, Carta Etc, numero 5, Roma  
Cottino P. (2003), *La città impreveduta. Il dissenso nell'uso dello spazio urbano*, Elèuthera, Milano  
La Cecla F. (2008), *Contro l'architettura*, Bollati Boringhieri, Torino  
Sclavi M. (2002), *Avventure Urbane. Progettare la città con gli abitanti*, Elèuthera, Milano

## B.1.5 \_ Progetto "Ex Prima Classe" \_ Margherita Belgrano, Mattia Galliano

*Promosso da una cordata di Associazioni attive nella città di Mondovì (CN), enti e cooperative sociali, con il patrocinio del Comune, il Progetto "Ex Prima Classe" nasce con la richiesta inoltrata a RFI (Rete Ferroviaria Italiana) di poter usufruire di alcuni locali della Stazione ferroviaria inutilizzati da anni, per poter trasformare gli stessi in sedi associative e luoghi di aggregazione. Il progetto punta, attraverso un approccio di tipo integrato, a trasformare un luogo a forte rischio sociale in un presidio di sicurezza permanente, poiché spontaneamente sorvegliato dai cittadini. Qui le persone potranno condividere spazi, tempo ed idee dando vita ad un vero e proprio Community Hub, fucina di innovazione, laboratorio di sperimentazione.*

#### ■ Un Community Hub a Mondovì

La Stazione ferroviaria di Mondovì, cittadina di circa ventiduemila abitanti in provincia di Cuneo, oltre ad essere un luogo della mobilità, è uno spazio in cui molte persone percepiscono disagio, insicurezza. La Stazione è infatti da tempo attraversata da inquietudini che rendono difficoltose le relazioni tra abitanti del quartiere, viaggiatori e coloro che hanno eletto quello spazio come luogo di aggregazione informale. Molte di queste persone sono cittadini immigrati, in particolare giovani di seconda generazione spesso vittime di pregiudizi e usati come capri espiatori specialmente in periodi come quello attuale, caratterizzati da crescente insicurezza economica e disagio sociale.

Risale a più di due anni fa una petizione promossa da studenti e lavoratori pendolari che denunciavano una situazione percepita come "sempre più grave", caratterizzata da episodi di violenza, micro-criminalità, risse, spaccio ad opera di giovani, per lo più stranieri ed extra comunitari.

Il Comune di Mondovì decise di rispondere alla richiesta di maggiore sicurezza espressa dai cittadini elaborando un progetto di sicurezza urbana denominato "Mondovì Città sicura", che ottenne un cospicuo finanziamento pubblico; il progetto mise in atto due tipi di azioni, la prima finalizzata a realizzare un percorso sicuro attraverso l'installazione di colonnine s.o.s. anti-rapina e telesoccorso e speciali strisce pedonali retroilluminate, la seconda azione volta a organizzare incontri formativi per conoscere, osservare, intervenire e gestire le situazioni di violenza sulle donne e i minori. Ad oggi, le speciali strisce pedonali sono state rimosse e sostituite dalle classiche strisce dipinte a terra poiché mal funzionanti fin dall'installazione, mentre le colonnine, stando a quanto riferito dal comandante dei vigili urbani,

vengono utilizzate di rado e per lo più per richiedere informazioni sugli orari del trasporto pubblico locale o, peggio, per scherzi ad opera di ragazzini che premono il tasto s.o.s. e scappano; con un alto tasso di partecipazione sono risultati invece gli incontri di prevenzione organizzati sul tema della violenza. In seguito ad un'approfondita analisi del contesto abbiamo ritenuto legittimo, in qualità di architetti ma anche e soprattutto di cittadini consapevoli, interrogarci sull'utilità di determinati strumenti, tanto più se questi vengono finanziati con denaro pubblico quando, a nostro parere, sarebbe più efficace progettare azioni di tipo integrato, finalizzate a ri-portare le persone a vivere tali spazi senza paura e disagio, restituendo loro la necessaria vitalità, elemento imprescindibile, garante primario di sicurezza. Per questo motivo, insieme all'Associazione Onlus MondoQui, da anni impegnata in città sul fronte dell'*inter-azione* tra italiani e stranieri, abbiamo elaborato la nostra proposta, ovvero il progetto "Ex Prima Classe"; l'idea si è concretizzata attraverso un lungo iter procedurale che ha visto coinvolti da una parte l'associazione capofila, sostenuta da un *network estremamente denso e variegato* di associazioni di volontariato (tra cui ANPI, Acli, Associazione Papa Giovanni XXIII, Presidio monregalese di "Libera. Nomi e Numeri contro le Mafie") e soggetti partner (ASL, Comune, Caritas, Consorzio per i servizi socio assistenziali, Scuola Media Unificata, Cooperative sociali) e dall'altra RFI (Rete Ferroviaria Italiana). Quest'ultima, attraverso l'intermediazione

del Comune, ha concesso all'associazione, in comodato d'uso gratuito, due locali interni della Stazione, da anni inutilizzati, per farne spazi di aggregazione sociale: l'ex sala d'attesa della prima classe, uno spazio riccamente ornato con decori parietali di inizio '900 e un locale di servizio che precedentemente fungeva da deposito bagagli.

Significativo è sicuramente il rimando, nel nome del progetto, al luogo fisico della sala d'attesa, che sta ad indicare il superamento simbolico di un sistema basato sulle classi sociali e contemporaneamente un invito a promuovere maggiore solidarietà e condivisione tra le persone.

Il progetto muove da alcune semplici considerazioni, che sono alla base del concetto di *sicurezza integrata*, ovvero: accanto ad un approccio che opera attraverso azioni di controllo, come quello fondamentale messo in atto dal personale delle forze dell'ordine, è necessario affiancarne altri, di natura diversa, che agiscono sul contesto ambientale e, ugualmente, su quello sociale; obiettivo dell'ambizioso progetto è trasformare un luogo a *forte rischio sociale*, come la Stazione di Mondovì, in un presidio di sicurezza permanente, attivando meccanismi positivi ed efficaci di sorveglianza spontanea da parte dei cittadini.

Per poter mettere in atto questa trasformazione abbiamo deciso di confrontarci, discutere e progettare insieme ai futuri fruitori degli spazi del progetto "Ex Prima Classe", associazioni e cittadini monregalesi, dando vita, nell'arco di dieci mesi, ad un interes-



L'ex sala d'aspetto della prima classe sarà una vetrina per le numerose associazioni e realtà attive a Mondovì: secondo la nuova rifunzionalizzazione potrà ospitare, ad esempio, piccole mostre che potranno essere viste dai cittadini, ma ugualmente dai viaggiatori in transito per la stazione e dai turisti in visita della città.





L'ex deposito bagagli diventerà uno spazio per i più giovani, attrezzato con giochi semplici ma fortemente aggregativi, come il calcetto e il ping pong. Lo stesso spazio potrà essere anche usato come luogo di riunione per le associazioni prive di una sede e, flessibilmente, come spazio co-working e aula studio.

sante percorso di *progettazione partecipata*, costituito da eventi, focus group, workshop e interviste a testimoni qualificati. Due gli obiettivi principali di questo iter: da un lato stimolare il dibattito cittadino in merito alla questione stazione, costruendo consapevolezza sui temi della sicurezza integrata, della ri-appropriazione spontanea degli spazi pubblici e dell'elaborazione di nuovi paradigmi di condivisione urbana, dall'altro concordare una ri-funionalizzazione dei locali, restituendo loro *nuovi segmenti di esistenza*, capaci di mutare in positivo la percezione e il significato degli spazi stessi.

Secondo quanto risultato dal laborioso iter progettuale partecipato, sono chiaramente emerse due vocazioni distinte per i due spazi: l'ex deposito bagagli dovrà configurarsi come luogo di aggregazione, flessibile alle esigenze dei diversi gruppi ed accessibile a tutti: mancano infatti in città luoghi di aggregazione giovanile "aperti", dove i ragazzi possano sperimentare stili di divertimento differenti da quelli imposti dal consumismo (es. ritrovo nei centri commerciali); ugualmente si avverte la necessità di istituire una "Casa delle Associazioni" dal momento che molti gruppi organizzati in città sono privi di una sede propria. Inoltre, in tali spazi, sarà interessante sperimentare innovative e stimolanti modalità lavorative, come il co-working oppure imparare un mestiere, la ciclofficina popolare è un esempio; in questo senso, la stazione risulta una location particolarmente strategica, poiché intercetta flussi diversificati (studenti, lavoratori, turisti) durante tutto il corso della giornata.

L'ex sala d'attesa invece diventerà una "vetrina" sulla città della dinamica realtà del volontariato monregalese; un luogo che potrà ospitare serate a tema, laboratori, piccole mostre e conferenze, in modo tale

da animare positivamente questi spazi soprattutto nelle ore più critiche della giornata. L'idea è quella di promuovere l'empowerment delle persone, puntando perciò sullo scambio di saperi, piuttosto che sul contributo di esperti esterni.

Il progetto si configura come una buona pratica per la città, in linea con le direttive europee espresse dall'iniziativa "Smart City", in quanto promuove il "Riuso e la valorizzazione dell'esistente in un rinnovamento che si basa sulla conservazione", investe nella "coesione e nell'inclusione sociale" e si configura come un "laboratorio di nuove idee"; rappresenta pertanto un'occasione per sperimentare visioni e nuove opportunità di crescita collettiva, un vero e proprio Community Hub, generatore di un'innovativa spazialità pubblica e urbana.

#### ■ Bibliografia

- Bottigelli C., Cardia C. (2003), *I "progetti pilota": l'attuazione*, "Quaderni di città sicure", n. 27, pp. 97 – 113
- Davico L. (2004), *Sviluppo sostenibile. Le dimensioni sociali*, Carocci, Roma
- Cardia C. (2006), *Design of new estates and urban safety, can we find better solutions?*, Intervento al Forum per la Sicurezza Urbana, Zaragoza, 2006
- Lombardi P. (a cura di, 2008), *Riuso edilizio e rigenerazione urbana. Innovazione e partecipazione*, Celid, Torino
- AMAPOLA (a cura di, 2008), *Abitare e sicurezza. Riflessioni e proposte per costruire città, piazze, case, più accoglienti e sicure*, Torino
- Davico L., Mela A., Staricco L. (2009), *Città sostenibili: una prospettiva sociologica*, Carocci, Roma.
- Ciaffi D., Mela A. (2009), *La Partecipazione. Dimensioni, spazi, strumenti*, Carocci, Roma.



### B.2.1 \_ FLPP-IL FRONTE DI LIBERAZIONE DEI PIZZINNI PIZZONI: la rivoluzione che arriva dal futuro \_ TaMaLaCà

Il Fronte di Liberazione dei Pizzinni Pizzoni (FLPP) è un progetto promosso dal Comune di Sassari e ideato e coordinato dal gruppo di ricerca e azione TaMaLaCà del Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica dell'Università di Sassari. L'obiettivo del progetto - partito nel 2011 e ancora in azione - è innescare e accompagnare un processo di costruzione di articolati network sociali che, attraverso azioni materiali e immateriali, si facciano promotori e sostenitori attivi della ridefinizione degli spazi pubblici di San Donato, un rione storico di Sassari che, nonostante la centralità geografica, è considerata una delle aree più marginali e problematiche della città.

Per ottenere questo obiettivo il progetto è stato ideato e gestito in stretta collaborazione con la scuola primaria del quartiere, unico vero presidio democratico e punto di riferimento istituzionale per i tanti e diversi (per età, provenienza, condizioni socio-economiche, ecc.) abitanti di San Donato.

Protagonista del progetto è un manipolo di bambini - visionari, monelli ed eversivi rivendicatori del diritto alla città<sup>1</sup> - che ha "invaso"

<sup>1</sup> Il tema del diritto alla città, in particolare in riferimento a quegli abitanti che, non essendo rappresentati dal cittadino-tipo 'dominante' (adulto, maschio, sano, istruito, autonomo, ecc.), vengono spesso mal tollerati, quando non espulsi, dagli spazi pubblici e dalle strade della città; il tema del riequilibrio delle gerarchie e delle funzioni degli spazi pubblici e della strada, con particolare riferimento al conflitto automobile-pedone; il tema della qualità della vita urbana e dei fattori eminentemente urbani che contribuiscono a promuoverla; il tema della sostenibilità, nello specifico in riferimento al contributo effettivo, concreto, quotidiano che ciascuno (modificando le proprie scelte e i propri stili di vita) può dare allo sviluppo urbano sostenibile; il tema della multiculturalità (particolarmente importante in un rione con un'altissima percentuale di abitanti stranieri come San Donato), affrontato in maniera implicita proprio a partire dai conflitti tra le diverse provenienze e le diverse generazioni che si generano intorno agli spazi pubblici, con l'intento di promuovere un processo più ampio di riflessione e cambiamento, finalizzato alla creazione di un nuovo senso di comunità e di un modo diverso di vivere il quartiere, che non si traduca più in una contrapposizione fra 'noi' e 'loro' (Cecchini e Talu,

l'immaginario del quartiere e della città, facendo arrivare dal lontano 2046 una richiesta di aiuto, nella convinzione che il processo di mercificazione degli spazi pubblici e l'occupazione della città da parte delle automobili possano essere fermati solo chiedendo ai loro coetanei del passato di intervenire per cambiare il corso della storia. I destinatari sono infatti i bambini della scuola di San Donato:

S.O.S! Siamo un gruppo di bambini che vivono a Sassari nel 2046 e questa lettera è l'estremo tentativo di cambiare una situazione insopportabile.

Abbiamo infatti scoperto che nel 2011 si discuteva molto di ZTL e di come "rivitalizzare" il centro storico, ma qualcosa poi andò storto e i cittadini di Sassari decisero che tutto sommato non volevano rinunciare alla comodità della macchina e che l'unico modo per contrastare i grandi centri commerciali era quello di trasformare anche il centro storico in un enorme centro commerciale, il più grande della Sardegna! Una cupola di vetro copre ora la parte racchiusa anticamente dalle mura: in questo modo chi deve fare compere nel "Centro Storico" può farlo senza bagnarsi e senza scendere dalla macchina! Le vie infatti continuano ad essere aperte al traffico e, per far posto al numero sempre crescente di clienti, negli ultimi decenni sono state create tante aree parcheggio, trasformando vecchi edifici ormai inutili come il Palazzo della Provincia e... la vostra scuola! E gli abitanti? Ormai in centro storico non vive quasi nessuno. Noi siamo i soli bambini rimasti: il direttore del Centro Storico ha infatti pensato che per far vivere ai clienti l'atmosfera della Sassari di una volta, sarebbe stato utile lasciare una via così com'era. In via San Sisto vivono così 10 famiglie, scelte per rappresentare gli abitanti di una volta... Fin dalla nascita abbiamo sempre creduto di essere fortunati: chi non ha mai sognato di vivere in un supermercato? Ma col tempo ci siamo accorti che ci mancava qualcosa: non c'erano spazi per giocare liberamente, per incontrarsi a chiacchierare, per studiare e imparare nuove cose. Ci siamo sempre chiesti come vivevano i bambini di una volta e inventavamo storie bellissime sui "Pizzinni Pizzoni<sup>2</sup>", i mitici monelli che impersoniamo ogni giorno per la gioia dei clienti. Poi un giorno abbiamo aperto gli occhi: su alcuni vecchi libri abbiamo letto di

2011; Arras et al., 2012a; Viale, 2007; Ward, 1979).

<sup>2</sup> I *pizzinni pizzoni* sono una figura molto conosciuta e amata a Sassari. Con questo nome venivano infatti chiamati i "monelli di strada", assimilabili ai napoletani *scugnizzi*.



strade dove i bambini giocavano a nascondino e ad acchiapparsi. Di panchine con persone intente a chiacchierare. Di case dove viveva gente di tutti i tipi. Di biblioteche, musei, cinema e teatri. E di una scuola, dove ogni giorno molti bambini come noi si ritrovavano per crescere e imparare tante cose nuove. Abbiamo così dato vita al Fronte di Liberazione dei Pizzinni Pizzoni, nella speranza di dare una svolta al nostro presente. Purtroppo però siamo in pochi e gli adulti non ci ascoltano, perché sono contenti di come stanno le cose. Ci eravamo quasi rassegnati quando Amir, l'intelligentone del gruppo, ha avuto un'idea geniale: chiedere aiuto ai bambini del passato quelli che vivono qualche anno prima del 2014 (quando si è deciso di trasformare il quartiere più vecchio della città in centro commerciale). Secondo lui nel posto macchina n° 345 del parcheggio "ex scuola San Donato" c'è un varco extratemporale che può metterci in comunicazione con il passato. Speriamo che abbia ragione! Noi ci proviamo: Bambini del 2012, il FLPP ha bisogno di voi! Come potete aiutarci?

Fate capire agli adulti quello di cui avete bisogno. Parlate con loro, cercate di cambiare le cose che non vi piacciono e soprattutto giocate in strada. Dimostrate che la città è anche vostra... Il fulcro del progetto è una narrazione distopica,

costruita a partire dai problemi che il centro storico di Sassari vive oggi – spopolamento, consumo di suolo pubblico da parte delle auto in sosta, mancanza di spazi per i bambini, crisi del commercio – che nella storia sono stati portati alle estreme conseguenze. Lo stratagemma narrativo ha fatto da cornice all'intero progetto, strutturandolo in due piani distinti ma in costante comunicazione fra loro:

- quello virtuale del futuro, che ha assunto la funzione di innesco, stimolo e verifica dell'utilità delle azioni messe in campo nel presente<sup>3</sup>;
- quello reale del presente che ha portato alla definizione e alla realizzazione di interventi di micro-trasformazione degli spazi pubblici di San Donato, attraverso il progressivo coinvolgimento della comunità-scuola (insegnanti, bambini), degli abitanti (in primo luogo i genitori che, stimolati dal progetto, hanno costituito un comitato per meglio interfacciarsi con gli amministratori), degli amministratori e di tutti gli abitanti di Sassari.

<sup>3</sup> Ai bambini è stata data la possibilità di comunicare con i bambini del futuro (sfruttando il medesimo varco spazio temporale dell'SOS). Lo scambio di lettere e disegni ci ha permesso di far arrivare dal futuro la prove dell'utilità delle loro azioni ai fini dell'obiettivo finale.



Ma la narrazione è stata anche protagonista di una campagna di comunicazione innovativa, virale e inclusiva che - utilizzando strumenti sia on line 2.0 (facebook, youtube, twitter) che off line (affissioni di comunicati, adesivi, articoli sul giornale, spot mandati in onda sulle tv locali e sui monitor degli autobus urbani) - è riuscita a coinvolgere la città, raggiungendo e "conquistando" anche quegli abitanti che hanno poca dimestichezza con gli strumenti della rete e che spesso sono anche quelli più deboli socialmente.

Una prima parte del progetto si è conclusa in concomitanza con l'anno scolastico 2011-2012 con due grandi eventi che hanno visto la partecipazione di tutti gli abitanti di San Donato e di molte associazioni della città.

Durante gli eventi sono stati realizzati alcuni micro-interventi di trasformazione degli spazi pubblici che circondano la scuola (autocostruzione di orti mobili e sedute grazie ai quali gli spazi sono stati "riconfigurati"; colorazione dei grigi paletti dissuasori; gioco in strada). Ma il vero e più importante risultato è stato il coinvolgimento attivo di abitanti che generalmente non vengono coinvolti nei processi decisionali e l'acquisizione di una maggiore fiducia nei confronti della loro capacità di incidere sui processi di trasformazione della città.



## B.2.2 \_ Chipln. Un gioco urbano per sincronizzare la città \_ gruppo Tulup - Emanuela Caponera, Federica Fava, Dorotea Ottaviani, Elena Peruzzi

*La situazione di stallo di cui soffre la città dall'inizio della crisi del 2008 dimostra la necessità di ripensare i principi e gli strumenti sulla quale essa si è finora basata. Trovare un modo per utilizzare gli spazi inattivi della città diventa dunque la sfida dell'architettura contemporanea. Attraverso una rilettura complessiva della città basata sul fattore tempo, Chipln propone la realizzazione di un gioco urbano e di una piattaforma condivisa virtuale con l'obiettivo di costruire relazioni tra soggetti e interessi solitamente distanti. Se il mondo industriale ha già capito da tempo che per massimizzare i suoi guadagni è necessario utilizzare ogni momento disponibile della sua catena produttiva, perché non estendere dunque lo stesso ragionamento alla città? Sincronizzando spazio, tempo e cittadinanza questo progetto intende creare le condizioni per la condivisione delle risorse locali sottoutilizzate. Da questo 'aggiustamento', spazi pubblici e privati si trasformano in beni comuni aprendo la strada a una nuova esperienza collettiva. Frammenti umani, spaziali e temporali sono quindi combinati in un nuovo disegno, traccia minuta ma solida, di un'utopia realizzabile.*

**Ma il tempo lineare è un'invenzione dell'occidente, il tempo non è lineare, è un meraviglioso groviglio in cui, in ogni momento, si possono scegliere punti e inventare soluzioni, senza inizio né fine.**

**Lina Bo Bardi**

■ Cosa c'è in quel groviglio meraviglioso descritto da Lina Bo Bardi?

*Chipln* è un progetto di ricerca che nasce per esprimere le potenzialità implicite nei tempi della città. Come per lo spazio, l'architettura moderna ha sviluppato un'idea di tempo sequenziale e monofunzionale in cui numerosi frammenti restano privi di significato. Recuperare la complessità di tempi e spazi ai margini della città è quindi l'obiettivo del progetto. Dalla crisi economica del 2008 l'aumento degli spazi vacanti ha ulteriormente indebolito i legami urbani che determinano la ricchezza dello spazio collettivo. Il fenomeno dello *shrinkage* sta infatti diventando sempre più acuto. Mancando le risorse economiche, numerosi progetti sono rimasti sulla carta<sup>1</sup>, accre-

<sup>1</sup> Tra i numerosi esempi si ricorda il caso del *masterplan* proposto da OMA per Binckhorst. Nel 2007 l'autorità di Hague



scendo il già noto problema delle case sfitte e delle industrie dismesse. Cittadini e negozianti costretti dalle difficoltà sono oggi obbligati ad abbandonare le loro attività trasformando gli spazi urbani in luoghi sterili e degradati. Trovare soluzioni immediate a questo fenomeno dilagante rappresenta quindi una priorità della città contemporanea, testimoniando l'urgenza di un radicale ripensamento dei principi e degli strumenti operativi sui quali è stata finora costruita. Mentre cresce la domanda di luoghi ibridi e di spazi attivi nelle 24 ore e sette giorni su sette, le città contemporanee sono ancora progettate per funzionare 16 ore al giorno e nel weekend. (Gwiazdzinski, 2013, p. 8)

Davanti a cambiamenti così profondi i mezzi tradizionali di progettazione si stanno dimostrando inefficaci. (Temp.architecture.urbanism, 2012, p. 9) Come è noto, la pianificazione urbana è basata su obiettivi a lungo termine e richiede forti investimenti economici oggi il più delle volte inconcepibili. Per evitare ulteriore degrado, occorre quindi sviluppare mezzi di intervento agili e a basso costo. Piuttosto che prevedere un futuro utopico, la progettazione urbana deve infatti confrontarsi con la necessità di reagire alla stagnazione trovando il modo di utilizzare il tempo presente. Questa ricerca propone quindi una lettura della città volta ad abilitare l'uso e il miglioramento delle risorse immediatamente disponibili incoraggiando la cultura e le capacità creative delle comunità locali.

Oltre a bloccare uno spazio, i luoghi in stallo, 'fermano' una ulteriore risorsa della città: il suo tempo. Secondo Bishop e Williams (2012, p. 25) i vacant spaces sono infatti «a temporal and spatial vacuum between old and new use». Focalizzandosi sull'uso, la città può essere riletta nella sua interezza scoprendo 'momenti' inutilizzati in uffici, negozi e scuole come negli edifici dismessi in attesa di riqualificazione. Se il mondo industriale ha già capito da tempo che per massimizzare i suoi guadagni è necessario utilizzare

ogni momento disponibile della sua catena produttiva, perché non estendere dunque lo stesso ragionamento alla città?

Analizzata da una prospettiva differente, la 'disgiunzione' tra spazio e uso<sup>2</sup> che si concretizza negli luoghi in stallo nasconde in realtà la loro vera ricchezza. Mancando di programma questi spazi e tempi intermedi sono infatti adatti a testare soluzioni urbane alternative. L'obiettivo di *ChipIn* è dunque sfruttare questi momenti di libertà per attivare nuovi processi di coinvolgimento urbano.

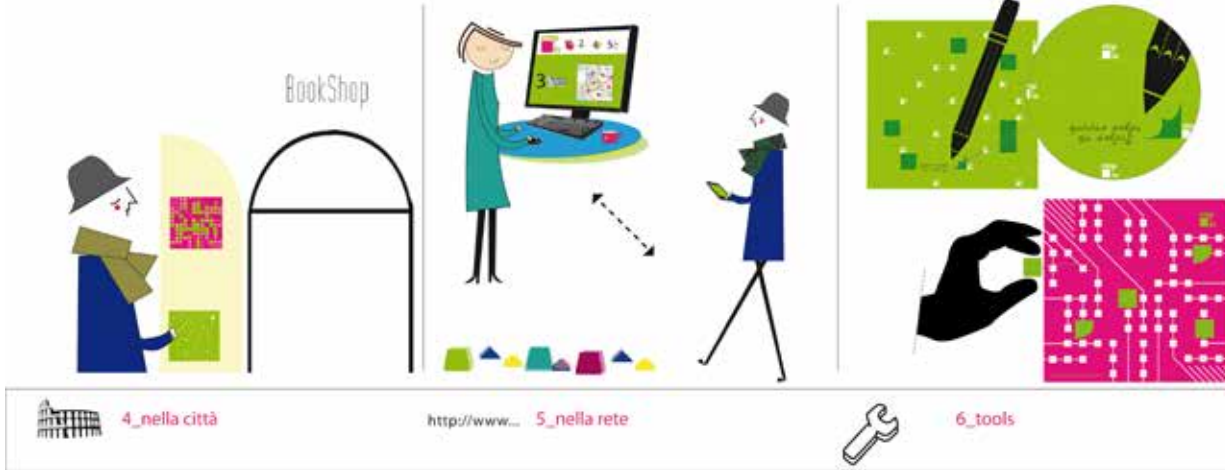
*ChipIn* significa contribuire. Sincronizzando spazio, tempo e cittadinanza si possono creare le condizioni per la condivisione delle risorse locali sottoutilizzate. Da questo 'aggiustamento', spazi pubblici e privati si trasformano in beni comuni aprendo la strada a una nuova esperienza collettiva. Attraverso la costruzione di una piattaforma condivisa *ChipIn* intende stabilire legami tra interlocutori solitamente distanti incoraggiando forme di auto-gestione e auto-organizzazione. Per questo motivo *ChipIn* si trasforma in gioco urbano al quale cittadini, proprietari di immobili, istituzioni pubbliche e culturali – amministrazioni locali, università, scuole, associazioni no-profit- sono chiamati a partecipare. L'obiettivo è quello di 'scovare' gli spazi e i tempi inutilizzati della città permettendo a chi ha progetti imprenditoriali, educativi e culturali di utilizzarli gratuitamente, con affitti low cost o in cambio della manutenzione dello spazio stesso. Incoraggiando la 'natura culturale del quartiere'<sup>3</sup> *ChipIn* vuole abilitare la città al 100% del suo uso inserendo attività sociali che, grazie alla rivitalizzazione del loro ambiente, funzionino da catalizzatori per la riattivazione di aree urbane degradate attirando così altre risorse.

2 Secondo Tschumi (1994, p. 16) la nostra condizione contemporanea si identifica nella disgiunzione tra spazio e uso. In *Architecture and Disjunction* dichiara a questo proposito: «architecture was disjoined, dis-sociated. The disjunction of architecture was its strength and its subversive power».

3 Nella ricerca *Cultivating "Natural" Cultural Districts*, Stern, M. J. e Seifert (2007, p.1) dichiarano: «natural cultural districts we focus on one particular kind of network—the geographically-defined networks created by the presence of a density of cultural assets in particular neighbourhoods. We call these "natural" cultural districts, a term that is both descriptive and analytical. Descriptively, a "natural" cultural district simply identifies a neighbourhood that has spawned a density of assets—organisations, businesses, participants, and artists—that sets it apart from other neighbourhoods.»

decide di intraprendere la riqualificazione di questo quartiere industriale interno alla città; solo dopo un anno, con l'inasprimento della crisi economica, le parti coinvolte non sono state più in grado di sostenere i rischi finanziari che il piano avrebbe comportato. Oltre alle questioni economiche, lo studio Urhahn Urban Design –chiamato per rispondere a questa situazione-individuata come principale responsabile della sua inadeguatezza la totale mancanza di considerazione della realtà sociale e delle numerose attività in essa presenti sulle quali, al contrario, baseranno la loro proposta. (Vrolijk, 2010 pp. 42-47).





Il gioco si svolge in tre steps. La prima fase è organizzata intorno ad un *workshop* sul territorio durante il quale studenti, cittadini, associazioni locali ed esperti collaborano per identificare e raccogliere gli spazi in disuso e le informazioni ad essi relative. La seconda fase mira, con un evento, alla promozione del progetto ad un pubblico più vasto. Nei luoghi particolarmente significativi per la comunità si prevede quindi la realizzazione di installazioni urbane per fornire materiali e istruzioni necessari a partecipare all'iniziativa. Terminando con una lezione aperta, l'obiettivo di questa giornata è quindi incoraggiare un primo scambio di idee e spiegare i concetti alla base del progetto.

*ChipIn* diventa così un 'marchio' urbano. Gli spazi che aderiscono, saranno infatti identificati da un *City Chip* dove i 'giocatori' interessati a quello specifico luogo per un determinato tempo possono lasciare un messaggio personale e segnalare il loro interesse. Il completamento del *City Chip*, oltre ad indicare l'uso totale dello spazio, stabilisce quindi le prime relazioni tra giocatori inizialmente sconosciuti. L'ultimo step comprende una giornata-evento conclusiva per verificare le comunità e le idee nate dai legami stabiliti nell'arco di tempo tra la prima e l'ultima fase. Questa occasione diventa perciò il momento adatto ad avviare concretamente le proposte fatte.

Parallelamente ai processi 'reali' nel quartiere, *ChipIn* è anche un punto d'incontro virtuale. Per tutta la sua durata il gioco viene riportato *on-line* attraverso la geolocalizzazione degli spazi costruendo una prima piattaforma virtuale di scambio che si arricchisce anche grazie all'uso di *social networks* e applicazioni per *tablet* e *smart-phone*. Con questi dispositivi si vuole innescare un processo comunicativo agile per la collaborazione e la condivisione delle informazioni relative non solo alle risorse materiali ma anche di quelle immateriali come idee, legami affettivi e coinvolgimento personale con il luogo, indispensabili per la realizzare una città vitale e resiliente.

*ChipIn* realizza così un sistema di condivisione. Grazie allo scambio delle risorse latenti di un determinato settore urbano, emergono infatti benefici diffusi tra attori della città solitamente in conflitto capaci di indirizzare lo sviluppo nella direzione della qualità e della sostenibilità. E' infatti noto che potenzialità inutilizzate tendono a deteriorarsi. Attivare quindi l'uso dello spazio urbano è un modo per arginare un altrimenti inevitabile degrado spaziale e sociale che,

oltre a definire un disagio nel presente, formerebbe un costo aggiuntivo nel momento in cui si decida un qualsiasi intervento futuro. Un edificio o un luogo pubblico utilizzato migliora inoltre la sicurezza dei luoghi, prevenendone l'occupazione illegale e le relative spese che ne derivano. Inoltre, l'uso anche temporaneo per finalità non commerciali può attrarre soggetti interessati al commercio o ad altre attività redditizie che possono portare un ulteriore beneficio al quartiere. Infine le attività temporanee contribuiscono allo sviluppo di un mix funzionale fungendo da supporto alle politiche che abbiano come obiettivo l'eterogeneità verso la realizzare del 'senso del luogo', indispensabile per uno sviluppo duraturo. (Bishop e Williams, 2012, p. 40)

Per rispondere alla crisi contemporanea, piuttosto che una strategia di 'difesa' e di chiusura dello spazio collettivo questo progetto propone al contrario una città 'aperta' alle possibilità. Lo scopo dei *Chips* è quello di innescare un cortocircuito, che attraverso la condivisione della cultura e di risorse altrimenti invisibili, determini un rifiuto della chiusura fisica e mentale che affligge la nostra epoca. Frammenti umani, spaziali e temporali sono quindi combinati in un nuovo disegno, traccia minuta ma solida, di un'utopia realizzabile.

#### ■ Bibliografia

- Bishop, P., Williams, L. (2012), *The temporary city*. Londra, New York: Routledge.
- Gwiazdzinski, Luc (2013), *Malleable City*. In: THEME EUROPEAN 12, *Adaptable City: Inserting the urban rhythms* [on line] Available at: [http://www.european-europe.eu/media/default/0001/01/e12\\_topic\\_pdf.pdf](http://www.european-europe.eu/media/default/0001/01/e12_topic_pdf.pdf) [accessed: 04/08/2013], p.8.
- Stern, M. J. and Seifert, C. S. (2007), *Cultivating "Natural" Cultural Districts*, [on line] Available at: [http://www.sp2.upenn.edu/siap/docs/cultural\\_and\\_community\\_revitalization/natural\\_cultural\\_districts.pdf](http://www.sp2.upenn.edu/siap/docs/cultural_and_community_revitalization/natural_cultural_districts.pdf) [accessed: 10-08-2013]
- Temp.architecture.urbanism (2012), *Time based intervention*. [on line] Available at: [http://www.tem-parchitecture.nl/files/timebasedinterventions\\_en.pdf](http://www.tem-parchitecture.nl/files/timebasedinterventions_en.pdf) [accessed 06-08-2013]
- Tschumi, B. (1994), *Architecture and Disjunction*. Cambridge-Massachusetts: The MIT Press.
- Vrolijk, D. (2010), *New Ideals in Urban design*. In: URHAHN URBAN DESIGN, *The Spontaneous city*, Amsterdam, Bis Publisher, pp. 42-47.

## B.2.3 \_ PopHub, una piattaforma di mappatura e riattivazione per innovatori urbani \_ Silvia Sivo, Luca Langella

*Le nostre città, organismi in continua evoluzione, dispongono di un grande patrimonio di edifici incompiuti, vuoti, abbandonati e in rovina, paradossalmente sospesi dal naturale processo di metabolizzazione, che formano una città invisibile dal mancato rapporto con il contesto urbano. Residui di attività dismesse abbandonati per avvenuta obsolescenza, fabbricati incompiuti per intervenuti problemi finanziari e burocratici o sfitti per mancanza di acquirenti: qualsiasi significato si voglia attribuire a questi fenomeni, le conseguenze non possono più lasciare indifferenti. Un immobile sottoutilizzato è un patrimonio per la città e la comunità al di là del suo valore economico; ridare vita al manufatto dismesso, risorsa latente e disponibile, portandone in luce le potenzialità virtuali e reali di riutilizzo è un modo per costruire un nuovo senso urbano, sollecitando il coinvolgimento collettivo dei cittadini, innescando sinergie progettuali e attraendo nuovi interessi pubblici e privati.*

### ■ Diamo vita al dismesso

PopHub si occupa di una categoria di edifici senza più vita e valenza urbana, considerati investimenti in perdita, in attesa di un futuro o con una storia sommersa e dimenticata, il cui valore d'uso viene oscurato dal valore di scambio che rappresentano in termini di speculazione immobiliare, a cui si legano altri processi di abbandono e perdita di ricchezza: urbana, sociale, culturale. Allo stesso tempo i fenomeni dello svuotamento dei centri urbani e del consumo di territorio, unitamente alla recente crisi globale, hanno raggiunto dimensioni che non si possono più ignorare (in Italia non si può tracciare un cerchio del diametro di 10 km senza intercettare un nucleo urbano, per un'urbanizzazione pro-capite pari a 230 mq/ ab)<sup>1</sup>. Il quadro attuale porta al ripensamento dello sprawl verso la densificazione degli usi urbani e una gestione del territorio orientata a una dimensione più concentrata, nonché al sorgere di volontà collettive di riappropriazione e restituzione degli spazi.

Il progetto risponde a due istanze: di denuncia di situazioni di abbandono e degrado degli immobili e della loro rivalutazione e rivitalizzazione. L'idea base è la creazione di una rete tra persone e spazi a partire da una mappatura interattiva degli immobili che metta in relazione contenuto e contenitore a porti alla mobilitazione di una comunità di innovatori sociali attraverso attività ed eventi portatori di significato culturale ma anche catalizzatori di possibilità economiche.

Publici o privati che siano, gli edifici sono soggetti a uno stato di degrado quasi sempre proporzionale al periodo di abbandono; il degrado diventa quindi un inevitabile criterio di scelta per la determinazione degli edifici su cui agire, ai fini della sostenibilità economica delle proposte. Dei quattro principali gradi di abbandono individuati (il rudere, difficoltoso per ragioni di pericolo, salubrità e funzionalità; l'edificio abbandonato da medio periodo, da valutare dopo un'attenta indagine conoscitiva; lo scheletro incompiuto, il cui riutilizzo è legato all'ubicazione e al contesto urbano; l'edificio sfitto e in buone condizioni), l'ultima costituisce la categoria di più facile intervento nella fase iniziale.

Il fulcro del lavoro è quindi la mappatura, strumento di conoscenza, attraverso la costruzione dal basso che permette la condivisione di informazioni e idee; di denuncia, a fronte dell'indifferenza e immobilismo di amministratori e proprietari; di network, smart e low cost, per avviare il processo di riutilizzo con attività più o meno temporanee. Oltre alla mappa la piattaforma web racchiude una varietà di dispositivi interconnessi: un'app per iphone e android per la segnalazione; schede informative, aperte e costruite dagli utenti e accessibili attraverso il QR code associato leggibile sull'edificio; un blog di buone pratiche; un'interfaccia dalle modalità social, con l'intento di creare una comunità di soggetti spinti allo scambio di conoscenze e alla promozione di esperienze locali, le cui modalità di interazione faranno da amplificatore fondamentale per raggiungere più ampio respiro e creare una comunità di innovatori sociali urbani. La piattaforma promuove obiettivi su più livelli: supporto tecnico al servizio delle amministrazioni locali per censire, catalogare e monitorare il patrimonio immobiliare, per costruire modalità open data orientate sul modello di smart city; dispositivo di interazione e coordinamento tra le iniziative sul territorio e partecipazione dal basso; database per la raccolta e lo scambio di informazioni, esperienze e proposte da parte degli utenti registrati. Creare un elenco di edifici inutilizzati (come ha fatto il Comune di Bologna)<sup>2</sup> rappresenta tanto per le proprietà pubbliche quanto per quelle private un'opportunità di rivalutazione diversa dall'inerzia decisionale, la vendita o la cessione, perché dalle proposte di nuovi usi scaturisce la possibilità di innescare nuovi processi di gestione e rivitalizzazione che si estende a intere aree sottoutilizzate e prive di un'idea di sviluppo strategica. Promuovere e spingere verso soluzioni e pratiche innovative significa anche "educare" le amministrazioni e i proprietari al cambiamento, e suggerire che la messa a disposizione di luoghi di cui non si hanno idee né risorse di riutilizzo rappresenta nuove opportunità di ricucitura sociale ed economica della comunità, e la possibilità per i cittadini di prenderne parte e co-gestirlo una delle condizioni alla base della civiltà urbana.



Fig. 1 – Fasi del progetto: segnalazione, eventi temporanei, attività a medio termine, laboratori sperimentali

Gli spazi segnalati e mappati potranno essere infatti “adottati” dagli utenti, sia virtualmente- seguendo le attività legate a quello spazio- che individuandovi utilizzi futuri e proponendo iniziative imprenditoriali, innescando processi di riattivazione anche su richiesta (come per esempio attraverso accordi con Università e scuole di formazione, per dare la possibilità agli studenti di utilizzare gli edifici come laboratori sperimentali). La riattivazione degli edifici avverrà attraverso attività tutte improntate alla partecipazione e alla sensibilizzazione della pratica *reduce-reuse-recycle*, a partire da eventi temporanei e un festival annuale incentrato su architettura, arte e design, l’occasione per rivoluzionare la maniera di percepire e interpretare questo patrimonio presente nelle città da parte della cittadinanza e degli interessati a potenziali riattivazioni. In accordo con gli attori istituzionali e i proprietari, si individueranno strategie e istituiranno collaborazioni con enti e associazioni attivatori sui territori al fine di produrre modelli collaborativi temporanei pubblico/ privato che, previa la cessione gratuita iniziale per i primi eventi di ria-

pertura dello spazio e una proposta dalla gestione economica sostenibile, permettano ai proprietari di pubblicizzare e rivalutare gli edifici, ai privati (imprese, attività commerciali o associazioni) condizioni agevolate d’uso, agli enti locali di promuovere processi virtuosi sul territorio e avviare programmi di innovazione sociale e imprenditorialità.

Il team del progetto si pone come mediatore tra i diversi attori e interlocutore tra la domanda e l’offerta, individuando strategie e collaborazioni con gli attivatori sui vari territori, che sono: enti pubblici e privati; la Pubblica Amministrazione, per snellire procedure lente e statiche; le imprese; gli studenti e i giovani professionisti, che hanno la possibilità di operare forme progettuali innovative; le associazioni socio-culturali, per proporre e gestire l’avvio di attività di riattivazione temporanea e low cost; i cittadini, per favorire partecipazione al recupero di spazi lasciati all’incuria.

La ricostruzione dell’ambiente urbano da parte dei cittadini attraverso la colonizzazione temporanea e informale e la capacità auto-organizzativa contro l’iper funzionalizzazione e standardizzazione degli spazi, riporta la vita della città alla cura di un diverso tipo di “normalità”, rappresentando gli ultimi baluardi di socializzazione ed espressione della civiltà urbana nel momento in cui l’economia cerca di sbarazzarsene come costo morto. Questo progetto rappresenta anche la possibilità di utilizzare nuovi mezzi di democrazia urbana per costruire e trasformare l’ambiente e la realtà in cui si vive.

Il progetto si orienta in particolare sull’eliminazione dello scarto accumulato dall’Italia rispetto ad altre realtà europee sulle iniziative d’uso alternativo di spazi inutilizzati- dovuto a rigidità burocratiche e norme protezionistiche sulla proprietà privata- e sulla promozione culturale e imprenditoriale giovanile. Se gli spazi ufficiali per promuovere nuovi talenti (designer, architetti, artisti o makers) si restringono a causa della crisi, allora pensare a



Fig. 2 – Indicatori riassuntivi della mappatura avviata sul territorio pugliese



spazi dismessi è ovvio e necessario al tempo stesso per un duplice motivo: sociale, perché offre nuove possibilità a creativi e innovatori, e urbano perché aiuta a risolvere il problema di che fare del patrimonio dismesso e come riutilizzarlo.

Pop Hub è un progetto di ricerca vincitore del bando "Smart Cities and Social Innovation" nell'ambito dei PON "Ricerca e Competitività" 2007-2013, finanziato dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, per la durata di tre anni. Lo studio in fase di mappatura, sperimentato sulla città di Bari, si sta espandendo in tutta la Puglia fino a comprendere tutte le Regioni dell'Obiettivo "Convergenza" (Puglia, Calabria, Sicilia, Campania); sono state avviate le prime collaborazioni per progetti pilota con realtà attivatrici e con le pubbliche amministrazioni in diversi Comuni pugliesi (tra cui Altamura e Martina Franca), i cui primi risultati saranno resi visibili nel primo festival annuale previsto a dicembre.

Col supporto di Laboratori dal Basso, programma della Regione Puglia per la formazione imprenditoriale, si avvierà a ottobre il percorso di attivazione di modelli sperimentali di riuso, orientati verso attività a basso costo e con nuovi modelli di gestione pubblico-privato.

#### ■ Bibliografia

WWF Italia, Campagna *Riutilizziamo l'Italia*, 2012  
Lynch, K. (1990), *Wasting away*, Sierra Club Books, San Francisco  
studio Albori (2008), *Ecomostro addomesticato*, in *L'Italia cerca casa, La Biennale di Venezia – 11. Mostra Internazionale di Architettura – Padiglione Italiano 2009*, Venezia  
AA.VV., STUDIO® issue #01 [from] CHRISIS [to], RRC studio architetti®, 2011, Milano

## B.2.4 \_ SEETY Milano: strumento di partecipazione all'illuminazione urbana \_ Daria Casciani

### ■ Introduzione

L'illuminazione urbana è un argomento di estrema importanza e soprattutto oggi assume un ruolo fondamentale in relazione al risparmio energetico possibile in un generale periodo di crisi economica europea e globale. Le posizioni politiche rispetto a questo stanno convergendo in differenti nazioni verso lo spegnimento degli impianti di illuminazione o la diminuzione della quantità di luce per ottenere sostanziali risparmi economici. Se è vero che l'efficienza energetica e il risparmio sono problemi reali è pur vero che, basare decisioni solo su questioni economiche rischia di impoverire la qualità della vita delle persone nelle città in termini di accessibilità urbana notturna, convivialità e socialità. La luce in città non può occuparsi soltanto di temi riguardanti il risparmio energetico ma, dal momento che è primariamente intesa per i suoi abitanti, deve necessariamente focalizzarsi sulla specificità dei luoghi e sulla centralità dell'utente: la luce può incentivare fenomeni di comunicazione, ridefinire la bellezza e la piacevolezza di un luogo ed essere un utile strumento di connessione sociale tra gli individui e verso lo spazio città.

■ Il ruolo sociale del progettista della luce  
Il progettista della luce della città è chiamato a reinterpretare la luce urbana attraverso gli occhi del cittadino, ovvero a comprendere la città vissuta e percepita dagli abitanti stessi. Il ruolo sociale [1] del progettista è volto alla comprensione della città modellata dalle persone che vivono gli spazi e non a quella disegnata secondo le direttive delle autorità e dei regolamenti: dal masterplan della luce calato dall'alto, ad un progetto dell'illuminazione partecipata in cui i punti di vista collettivi e individuali possono essere molto più significativi sia per una comprensione della città sia a livello progettuale. Per questo motivo il progettista deve assumere un ruolo sociale prima di vestire i panni di artifex creativo: lo scopo è immedesimarsi nell'abitante della città, scendere in strada osservandone da vicino lo spazio fisico e socio-relazionale, coinvolgere le comunità nel progetto nel ruolo di:

Flaneur osservatore, colui che, vagando attraverso la città, investiga lo spazio urbano e i sistemi di illuminazione attraverso la storia e analizza la relazione tra spazi, funzioni, attività e comportamenti. Si tratta di comprendere l'evoluzione e la correlazione tra la morfologia del contesto e





Fig. 1 – SEETY Milano, strumento digitale on-line per la comprensione dell'atmosfera luminosa notturna di Milano

le attività, le abitudini, i bisogni e le aspettative degli abitanti. [2]

Ingegnere sociale, colui che analizza la componente affettiva, percettiva, cognitiva e comportamentale del rapporto tra persone e luoghi [3] ovvero il grado di conoscenza percepita del luogo e la reazione emotiva suscitata nelle persone che ne determina i comportamenti. Particolarmente interessante, in questa fase di indagine preliminare, è il coinvolgimento diretto delle micro comunità urbane nella diagnostica della luce del proprio spazio: il cittadino viene motivato a recepire l'ambiente in modo più consapevole, è chiamato a diventare più conscio delle proprie percezioni per contribuire in maniera attiva e riflessiva al miglioramento della qualità della vita dello spazio urbano.

Un esperimento di partecipazione all'illuminazione urbana: SEETY

Per sperimentare la partecipazione all'illuminazione urbana, è stato progettato uno strumento che approcci la questione dell'illuminazione pubblica dal basso verso l'alto e che prenda in considerazione anche l'aspetto sociale ovvero le valutazioni e l'esperienza che i cittadini hanno dell'ambiente notturno. SEETY [4] è dunque una prima applicazione pilota, attraverso uno strumento digitale on-line, della città di Milano, al fine di comprendere l'esperienza e le componenti affettive della percezione degli abitanti della città rispetto alla sua atmosfera luminosa notturna.

#### ■ SEETY è

- un esperimento di rilevazione di esperienze, percezioni, sensazioni interne e affettive, impressioni atmosferiche dell'illuminazio-

ne urbana su base partecipativa "mediata" attraverso l'uso di internet;

- un invito collettivo e condiviso ad osservare la città di notte e riflettere sulla sua illuminazione urbana in maniera partecipata;
- uno strumento nato perché il cittadino divenga parte attiva del progetto di fare luce sulla propria città notturna;
- un mezzo educativo per promuovere l'importanza di un'illuminazione di qualità basata sulla dimensione umana;
- un approccio di riqualificazione partecipata dell'illuminazione della propria città partendo da una riflessione consapevole e critica di chi la abita.
- un viaggio esperienziale visivo per esplorare l'atmosfera luminosa della Milano notturna.

Sperimentato su Milano, come progetto pilota, SEETY è stato pensato come uno strumento adattabile ad altre città o porzioni di esse (quartieri, piazze e strade) ma soprattutto come strumento di partecipazione alla riprogettazione in micro-scala della qualità luminosa di un luogo.

SEETY permette una partecipazione virtuale mediata attraverso l'utilizzo di internet: i risultati verranno analizzati sia a livello qualitativo e quantitativo per derivare una mappatura più completa dell'esperienza della luce notturna urbana. In particolare i criteri di valutazione di tale strumento permetteranno di comprendere l'interesse da parte dei cittadini nei confronti dell'illuminazione urbana nonché di approfondire alcune tematiche interessanti per la progettazione dell'illuminazione.



#### ■ Conclusioni

Lo studio pilota effettuato conferma che i cittadini sono interessati al tema dell'illuminazione della propria città, considerato un servizio di cui beneficiare soprattutto per l'effettiva accessibilità all'utilizzo della città stessa. Circa 70 partecipanti hanno viaggiato all'interno di SEETY esprimendo commenti, valutazioni e lasciando la propria opinione sull'atmosfera luminosa della città. In relazione allo strumento utilizzato è importante dire che, nonostante la percentuale degli utilizzatori è davvero bassa rispetto alle aspettative, la piattaforma digitale utilizzata potrebbe efficacemente diventare il mezzo di espressione di una comunità verso una progettazione di illuminazione più inclusiva, soprattutto in termini di piccole aree e di distretti. Nuovi esperimenti pilota in micro aree della città sono in programma per testare lo strumento da un punto di vista più pratico e progettuale.

#### ■ Bibliografia

- [1] Bordonaro, E., Aghemo, C. (2006), An environmental psychology approach to urban lighting, International Conference Proceedings (2006), The Urban Nightscape 2006 International Conference, Atene, Grecia
- [2] Tester, K., (1994) The Flaneur, Routledge, 1994
- [3] Amendola, G. (2009) Il progettista riflessivo, Scienze sociali e progettazione architettonica, Laterza
- [4] SEETY, accesso al sito il 06/09/2013 <http://www.seety.altervista.org>

Fig. 2 – SEETY Milano, viaggio esperienziale visivo nella Milano notturna

## B.2.5 \_ Milano Stòri. Creazione di un hub culturale dove i flussi urbani diventano storia, memoria e azione creativa \_ Eugenia Montagnini, Alice Selene Boni

*Milano Stòri è un'idea progettuale di spazio pubblico metropolitano che nasce con l'intento di riconoscere e valorizzare la molteplicità di storie e di culture che prendono forma nella città grazie ai flussi di popolazione che l'attraversano. Nell'idea progettuale lo spazio assume una dimensione sia virtuale (lo spazio del web 2.0) che fisica (da rintracciare nel tessuto urbano, nei luoghi di attraversamento, di compresenza e di incontro), in esso vengono raccolte e diffuse, tramite un processo partecipato, le tracce, le impronte, i vissuti prodotti dagli attraversamenti (dei city user, dei migranti, dei turisti, di chi vive la città) e viene offerta l'opportunità di progettare nuove creazioni culturali e sociali. Un hub, quindi, nel quale diventa possibile rendere conto del dinamismo culturale metropolitano ma anche e soprattutto, produrre meta narrazioni condivise e plurali che più che imporre visioni, immaginari, identità, culture dall'alto, interrogano dal basso il diritto alla città.*

■ Un progetto di spazio pubblico nella città in movimento

Milano Stòri è un progetto di spazio pubblico metropolitano attraverso il quale si desidera raccogliere e diffondere storie di flussi di persone e di comunità che abitano e attraversano la città, promuovere l'incontro, il riconoscimento e la mescolanza di culture e offrire un'occasione di sviluppo e coesione sociale. L'idea prende forma da uno stimolo esplicitato da alcune donne della comunità salvadoregna di Milano che avevano espresso la necessità e il desiderio di trovare una modalità per raccontare alla città, ma soprattutto alle seconde e oramai terze generazioni, la propria storia di migranti. Un bisogno che è stato percepito fin da subito come espressione diffusa del fenomeno dei flussi (di migranti, di pendolari, di abitanti temporanei, di turisti) che attraversano la regione urbana milanese e che in essa lasciano tracce indelebili, a volte illeggibili, che contribuiscono a definirne la storia complessa ma anche la sua identità culturale plurale. Una città, Milano, che dal dopoguerra a oggi, sempre di più, è stata coinvolta in processi sociali, culturali ed economici che, senza sosta, l'hanno messa al centro di movimenti, soprattutto di popolazione.

Excursus<sup>1</sup> nella primavera del 2011 ha raccol-

to questo stimolo decidendo di dare vita ad un percorso progettuale che ha coinvolto altre realtà (organizzazioni e persone)<sup>2</sup> e che nell'arco di due anni ha portato alla nascita del progetto Milano Stòri. Il nome porta in sé suggestioni che raccontano le diverse anime del progetto: da una parte il riferimento è a *Lisbon Story*, il film del regista Wim Wenders sulla città di Lisbona il cui protagonista è la figura di un tecnico del suono che si pone in ascolto curioso e attento di rumori, battiti, suoni e storie che abitano ogni parte della città; dall'altra l'idea di *hub* culturale, richiama il desiderio di uno spazio intermedio, capace di svolgere all'interno di una città metropolitana come Milano la funzione di raccolta, connessione, diffusione e generazione di storie e progetti legati ai flussi; e infine, un nome Milano Stòri che non fa riferimento a una lingua specifica bensì alla sommatoria di tante lingue, dialetti, comunità, un nome meno connotato e per questo più universale.

Lo spazio che ha preso forma all'interno di questo percorso è più simile ad un'idea progettuale di spazio pubblico che ad uno studio di fattibilità. Essa si compone di alcuni pilastri fondamentali: delle finalità a cui deve rispondere in prima istanza il progetto; un approccio, ovvero le modalità con le quali lo si vorrebbe realizzare; delle dimensioni di analisi che fanno da sfondo a tutto il percorso e, infine, alcune esperienze di riferimento. Questo perché, la definizione di un progetto architettonico, spaziale e partecipato, richiede risorse ma soprattutto la presenza di alcune condizioni economiche, sociali e culturali.

Per quanto riguarda le finalità del progetto, l'idea di *hub* (virtuale e fisico) come modello organizzativo spaziale, è stata scelta perché in grado di accogliere e valorizzare la dinamicità dello spazio pubblico culturale. Esso si propone quindi di essere l'ambito all'interno del quale diventa possibile: raccontare il nomadismo culturale (Deleuze, 1995) cui sono soggette le società urbane postmoderne, facendo venire meno la distinzione tra culture "alte" e "basse", "dominanti" e "minori" o "subculture" a favore di contaminazioni e ibridazioni tra stili di vita, modelli di comportamento, ambienti e contesti fisici diversi e lontani da quelli famigliari e tradizionali, dove la tensione alla riduzione (della complessità, delle differenze) è vista come pratica rischiosa; raccontare quindi la città mondo, i flussi urbani di Milano (storia e impatti), a partire da una ricostruzione storica e da testimonianze dirette delle comunità migranti, includendo coloro che sono immigrati da altre città italiane, da altri paesi stranieri e coloro che sono emigrati dall'Italia verso l'estero; raccogliere la memoria collettiva dei mi-

2 Il comitato delle organizzazioni è composto da: ACLI Milano, Monza e Brianza, COE - Festival Cinema Africano, Asia e America Latina, Excursus, ass. Farespazio, ass. mons. Oscar Romero, Touring Club Italiano, Soleterre, ass. Transiti, Fondazione Culturale Responsabilità Etica. Per approfondimenti si veda [www.milanostori.com/p/chi-siamo.html](http://www.milanostori.com/p/chi-siamo.html)

1 [www.studioexcursus.com](http://www.studioexcursus.com)



Fig. 1 – Milano, Uscita Ferrovie Nord, 1955 (Archivio Fotografico TCI)

granti presenti nell'area metropolitana mettendo a disposizione di ogni comunità (migrante, in movimento) uno spazio in cui raccontare la propria presenza in città attraverso testimonianze, video, foto, lettere, documenti e oggetti; strutturare un archivio documentario, materiale e online, di ricerche, documentari, video, fotografie che raccontino la città di Milano e i suoi cambiamenti, a partire da ciò che gli stessi migranti, del presente e del passato, possiedono (foto, lettere, documenti, oggetti), passando per una mappatura delle relazioni internazionali (economiche, politiche, sociali e culturali) di Milano, fino ad arrivare a ciò che è stato prodotto e sistematizzato nel corso degli anni (ricerche, film, documentari); divenire luogo di incontro di diverse culture e generazioni e di promozione di iniziative culturali (video-installazioni, performance teatrali, mostre, dibattiti, spettacoli musicali e di danza) che riguardano la città; avviare, infine, un processo che sia economicamente sostenibile e che sappia generare opportunità di lavoro.

Il percorso che porterà alla realizzazione dello spazio virtuale e fisico, di cui per adesso vi è solo un blog<sup>3</sup> attraverso il quale viene raccontata l'evoluzione del progetto, dovrà essere necessariamente aperto e condiviso con la città e prevedere la realizzazione di un processo di progettazione

partecipata – in parte già avviato – che avrà come primo intento la creazione dell'*hub* culturale virtuale e successivamente l'individuazione e la nascita dell'*hub* culturale fisico, luogo pubblico che si vuole simbolico e riconosciuto dalle diverse comunità. Per quanto riguarda le dimensioni critiche e riflessive, della complessità del sistema urbano metropolitano milanese, il progetto interseca, innanzi tutto, la dimensione legata al movimento e ai flussi prodotti dai processi di globalizzazione e che rappresentano per la città di Milano un importante fattore di cambiamento. In particolare esso si sofferma sui flussi di popolazione, quelli in uscita, verso i paesi dell'hinterland (famiglie e giovani) e verso l'estero (soprattutto trentenni), e quelli in entrata: i *city user* (Martinotti, 1993; Nuvolati, 2007); i pendolari, studenti e lavoratori; *gli abitanti temporanei*; i turisti; gli utenti di servizi ospedalieri e i loro familiari; i visitatori occasionali provenienti da tutto il mondo attratti dagli eventi culturali e commerciali; e i migranti (italiani e stranieri) provenienti da altri comuni, province, regioni o dall'estero, che approdano in città per lavoro, per ricongiungersi con i familiari, per nuove opportunità di vita.

Un flusso di persone che pone non solo questioni legate al riconoscimento identitario e al dialogo interculturale, ma che, in questa particolare congiuntura economica, interroga il diritto stesso alla città (Lefebvre, 1970; Harvey, 2013), fenomeni come la



vulnerabilità sociale ed economica delle persone, i processi di frammentazione e, come conseguenza, i difficili percorsi di coesione sociale che incidono sulle ragioni che spingono (e in alcuni casi costringono) i protagonisti dei flussi a muoversi sul territorio.

Una seconda dimensione riguarda il tema del radicamento territoriale (negli spazi delle pratiche, della compresenza, dell'intersezione dei flussi). Il progetto vorrebbe porsi sul quel difficile crinale tra resistenza identitaria dei luoghi e sollecitazioni che derivano dai flussi e dalla mobilità della popolazione e che generano "territori di circolazione" (Tarrus, 1993; Crosta 2001): spazi abitati e utilizzati da diversi soggetti sociali mobili, con cadenze temporali diverse (per un giorno, un mese, una settimana, un anno, un'intera esistenza). In terzo luogo l'idea progettuale si confronta con una duplice dimensione: temporale e spaziale. La dimensione temporale (dialogo tra passato, presente e futuro) che aiuta a visualizzare e comprendere i mutamenti continui e profondi della città, collocandoli su un orizzonte cronologico allargato. Ciò ha un valore culturale e pedagogico profondo, aiutando a ridefinire e rendere plurale il concetto stesso di memoria. La dimensione spaziale invece

prende significato nei fili ideali che si possono stabilire con i luoghi di origine attraverso la narrativa, la gastronomia, il cinema, le arti, la ricostruzione delle storie migratorie (sorta di *hardware* del progetto di *hub*); essi possono diventare occasione di scoperta dei mondi che animano la città dal basso e del valore e ricchezza della pluralità.

Le radici dell'idea progettuale traggono linfa da questo complesso e articolato contesto ma anche da alcune esperienze europee e sudamericane che hanno rappresentato degli importanti punti di riferimento: il *Black Cultural Archive*<sup>4</sup> di Londra un centro culturale nel cuore di Brixton che intende fare memoria e valorizzare il contributo apportato da persone di origine africana alla cultura e alla società del Regno Unito; il *CIESAS*<sup>5</sup>, Centro di ricerca e di studi superiori in antropologia sociale che nasce nel 1973 a Città del Messico con l'intento di fare cultura attraverso la ricerca sociale e di creare spazi attraverso i quali le differenti comunità culturali, passate attraverso processi di immigrazione urbana, possono raccontarsi, relazionarsi ed esprimersi attraverso tecniche e strumenti differenti;

4 <http://www.bcaheritage.org.uk>

5 [www.ciesas.edu.mx](http://www.ciesas.edu.mx)



Fig. 2 – Milano, Stazione Centrale, 2007 (Foto di photoheppus)

i *musei comunitari*, spazi attraverso i quali le distinte comunità che abitano alcuni territori messicani, raccolgono la propria memoria con l'intento di creare movimenti e riflessioni capaci di generare prospettive future e modelli di dialogo interculturale (sull'esempio del *Museo de culturas populares* di Città del Messico<sup>6</sup>); e infine il *Museo de la Palabra y de la Imagen*<sup>7</sup>, El Salvador, dedicato alla ricerca, all'archivio e alla preservazione del patrimonio storico e culturale del territorio.

A quasi due anni dall'inizio del percorso, grazie al proseguimento dello stesso, agli studi e ai lavori che il comitato progettuale ha continuato a condurre, il desiderio di realizzare questo progetto è cresciuto e si è rafforzato trovando conferma anche nel confronto con altre realtà. I prossimi mesi saranno cruciali perché la direzione è quella della individuazione delle risorse per lo studio di fattibilità, strumento attraverso il quale mettere a fuoco le criticità e gli strumenti al fine di garantirne una realizzabilità e una sostenibilità nel tempo.

#### ■ Bibliografia

- Crosta, P.L. (2001), "Società delle differenze, pluralizzazione del territorio e il ruolo dell'interazione sociale nella produzione di "pubblico", al plurale", pubblicato in Crosta, P.L. (2010), *Pratiche. Il territorio "è l'uso che se ne fa"*, FrancoAngeli, Milano
- Deleuze, G. (1995), *Felicità nel divenire. Nomadismo, una vita*, Mimesis, Milano
- Harvey, D. (2013), *Il capitalismo contro il diritto alla città. Neoliberalismo, urbanizzazione, resistenze*, Ombre Corte, Verona
- Lefebvre, L. (1970), *Il diritto alla città*, Marsilio, Padova
- Martinotti, G. (1993), *Metropoli. La nuova morfologia sociale della città*, Il Mulino, Bologna
- Nuvolati, G. (2007), *Mobilità quotidiana e complessità urbana*, Firenze University Press, Firenze
- Tarrus, A. (1993), "Territoires circulatoires et espaces urbains", *Annales de la Recherche Urbaine*, n. 59-60

6 <http://www.culturaspopulareseindigenas.gob.mx/dgcp/>

7 <http://museo.com.sv/>

# DOSSIER

urbanistica  
online

Marzo 2014

Editore: INU Edizioni  
Iscr. Tribunale di Roma  
n. 3563/1995;  
Iscr. Cciaa di Roma  
n. 814190

Codirettori:  
LAURA POGLIANI E ANNA PALAZZO

Coordinamento segreteria  
generale:  
MONICA BELLI  
[inued@inuedizioni.it](mailto:inued@inuedizioni.it)

Consiglio di amministrazione  
di INU Edizioni:  
M. FANTIN (presidente)  
D. DI LUDOVICO (consigliere delegato)  
F. CALACE, G. FERINA

Redazione, amministrazione e  
pubblicità:  
INU Edizioni srl  
via Ravenna 9b - 00161 Roma  
tel. 06/68134341, 06/68195562  
fax 06/68214773,  
<http://www.inuedizioni.com>

Comitato scientifico e consiglio  
direttivo nazionale:

CHIARA AGNOLETTI, ENRICO  
AMANTE, CARLO ALBERTO BARB-  
IERI, DOMENICO CECCHINI  
CLAUDIO CENTANNI, ENRICO  
CORTI, GIUEPPE DE LUCA, GIORGIO  
DRI, ROBERTO GERUNDO,  
MAURO GIUDICE. LUCA IMBERTI,  
LA GRECA PAOLO, ROBERTO LO  
GIUDICE, FRANCO MARINI, DANIEL  
MODIGLIANI, FEDERICO OLIVA  
MARIO PICCININI, PIERLUIGI  
PROPERZI, RAFFAELLA RADOCCIA,  
FRANCESCO ROSSI, LORENZO  
ROTA, ANDREA RUMOR, VINCENZO  
RUSSO, NICOLO' SAVARESE,  
SILVIA CAPURRO, STEFANO  
STANGHELLINI, MICHELE STRA-  
MANDINOLI, MICHELE TALIA,  
CARMELO TORRE, CLAUDIA TRILLO,  
GIUSEPPE TROMBINI, GIOVANNA  
ULRICI, SANDRA VECCHIETTI,  
PIERGIORGIO VITILLO, SILVIA  
VIVIANI, COMUNE DI LIVORNO  
(BRUNO PICCHI), PROVINCIA  
DI ANCONA (ROBERTO RENZI),  
REGIONE UMBRIA

Progetto grafico:  
ILARIA GIATTI

INU  
Edizioni

**DOSSIER** **urbanistica**  
**online**