



PLAYGROUNDS E ARTE PER COMUNITÀ IN TRANSIZIONE

PATTO DI CURA PER LE CITTÀ

a cura di Katia Fabbicatti, Maria Rita Pinto

La scuola di Pitagora

6 | **Rehabilitation, Maintenance and Innovation of the Built Environment**
Recupero, manutenzione e innovazione dell'ambiente costruito

The series addresses the issue of rehabilitation and management of the built environment, in relation to the ongoing evolution of the needs of life. The need to develop methodologies and tools for the protection of identity and the control of the quality of use requires the coordination of multiple disciplinary contributions, engaged in the search for a dialectical relationship between conservation and transformation. In the design process, the identification of constraints that the built environment opposes to changes allows to protect the cultural identity, safeguarding the meaning and the role of evidence of the evolution of society and its tangible culture. The project is conceived as a means of governance of the processes of adaptation of the existing heritage to new needs arising from the evolution of the urban settlements, through strategies of protection, organisation, and management of resources. It is an iterative path, in which the decision-making phases are constantly guided by information, aimed at identifying intervention solutions whose outcome can be verified in the subsequent decision-making phases. The books published present the results of research, surveys, and projects, with the aim of promoting the scientific dissemination at national and international level.

The volumes published in the series are subject to double-blind peer review.

SCIENTIFIC COMMITTEE

Stefania De Medici – Struttura Didattica Speciale di Architettura, Dipartimento di Ingegneria Civile e Architettura, Università degli Studi di Catania, Siracusa, Italy (Scientific Committee Chair)

Rogério Amoêda – School of Architecture and Arts, Lusíada University, Porto, Portugal

Roberto Bobbio – Dipartimento di Scienze per l'Architettura, Università degli Studi di Genova, Genova, Italy

Daniela Bosia – Dipartimento di Architettura e Design, Politecnico di Torino, Torino, Italy

María Lourdes Gutiérrez Carrillo – Departamento Construcciones Arquitectónicas Universidad de Granada, Granada, Spain

Gabriella Caterina – Dipartimento di Architettura, Università degli Studi di Napoli "Federico II", Napoli, Italy

Donatella Diano – Dipartimento di Architettura, Università degli Studi di Napoli "Federico II", Napoli, Italy

Pasquale De Toro – Dipartimento di Architettura, Università degli Studi di Napoli "Federico II", Napoli, Italy

Katia Fabbricatti – Dipartimento di Architettura, Università degli Studi di Napoli "Federico II", Napoli, Italy

Vittorio Fiore – Dipartimento di Scienze Umanistiche, Università degli Studi di Catania, Catania, Italy

Maria Cristina Forlani – Dipartimento di Architettura, Università degli Studi "G. d'Annunzio", Chieti-Pescara, Italy

Giovanna Franco – Dipartimento di Scienze per l'Architettura, Università degli Studi di Genova, Genova, Italy

Antonella Mami – Dipartimento di Architettura, Università degli Studi di Palermo, Palermo, Italy

Elvira Nicolini – Dipartimento di Architettura, Università degli Studi di Palermo, Palermo, Italy

Stefania Oppido – CNR, Istituto di Ricerca su Innovazione e Servizi per lo Sviluppo, Napoli, Italy

Maria Rita Pinto – Dipartimento di Architettura, Università degli Studi di Napoli "Federico II", Napoli, Italy

Donatella Radogna – Dipartimento di Architettura, Università degli Studi "G. d'Annunzio", Chieti-Pescara, Italy

Zain ul Abedin – COMSAT Institute of Information Technology, Islamabad, Pakistan

† **Serena Viola** – Dipartimento di Architettura, Università degli Studi di Napoli "Federico II", Napoli, Italy

Maria Rosaria Vitale – Struttura Didattica Speciale di Architettura di Siracusa, Dipartimento di Ingegneria Civile e Architettura, Università degli Studi di Catania, Siracusa, Italy

PLAYGROUNDS E ARTE
PER COMUNITÀ IN TRANSIZIONE
PATTO DI CURA PER LE CITTÀ

a cura di Katia Fabbicatti, Maria Rita Pinto

La scuola di Pitagora editrice

© Copyright 2023 La scuola di Pitagora editrice

Via Monte di Dio, 14

80132 Napoli

Tel.-Fax +39 081 7646814

www.scuoladipitagora.it

info@scuoladipitagora.it

Cover Photograph: Ozge Sahin "La strada per il futuro", dal video di Antimo Campanile, ©DiARC

Reproduction, copy or photocopies, transmission or translation of this publication, in any form and by any means, is prohibited without written permission of the publisher

ISBN 978-88-6542-894-8

This book, available as PDF on website www.scuoladipitagora.it, has been printed on demand
Printed in Italy

*A Serena, ideatrice del progetto,
al suo talento, alla sua creatività, al suo sorriso*

Indice

- 9 Abstracts**
- 13 Patti di cura per le città: produzione artistica e nuovi modelli di comunità per il recupero e la manutenzione dell'ambiente costruito**
Katia Fabbriacci, Maria Rita Pinto
- 21 Il ruolo dell'arte nella rigenerazione dell'ambiente costruito. Le residenze d'artista per i contesti fragili**
Maria Rita Pinto
- 39 *Growin' Up*: il bambino, il gioco, la città. I playground di Isamu Noguchi per New York (1933-1965)**
Giovanni Menna
- 53 *Locus Ludens*. Architettura e spazio urbano come luoghi di gioco**
Gianluigi Freda
- 65 Cultura e creatività per il recupero del patrimonio costruito. Strumenti di *community engagement* a supporto delle residenze d'artista**
Katia Fabbriacci

- 77** **Il progetto Play_ACT.**
Co-creare un *learning landscape* per un “futuro urbano resiliente”
Flavia Santoianni
- 85** **Il ruolo delle comunità nel processo di recupero dello spazio urbano di fruizione collettiva: metodi, strumenti e sperimentazioni**
Francesca Ciampa
- 99** **Spazi di fruizione collettiva ed attività ludiche.**
Esperienze di *Community Custom Playground*
Anna Rita Villano
- 109** **Prospettive per una rigenerazione urbana condivisa: il rione Sanità come modello positivo**
Nicola Flora
- 121** **Periferie nel cuore delle città**
Antonio Lauria
- 135** **Piccoli interventi temporanei nello spazio pubblico della città**
Leonardo Zaffi
- 147** **Arte Pubblica e Politiche Urbane. Contaminazioni e Contese**
Cristina Mattiucci
- 155** **Cura e manutenzione collaborativa dello spazio urbano**
Maria Giovanna Pacifico
- 167** **Patto per la cura della città.**
Base giuridica e profili pubblicistici di un accordo negoziale tra Amministrazione e cittadini attivi
Alfonso Maria Cecere
- 179** **Pratiche di *playground* in contesti fragili**
a cura di Francesca Ciampa e Anna Rita Villano
- 201** **Profilo degli autori/Authors' profile**

Abstracts

The role of art in the regeneration of the built environment. Artist residencies for frail contexts

Maria Rita Pinto

The paper investigates the role of art as a driver of regeneration for frail contexts. Nowadays, the built environment is struck by opposing forces: abandonment and uncontrolled transformation. The artist is acknowledged with the capability of a strongly innovative vision of the future. Art is a regeneration drive for a territory, aimed at rethinking identity conservation processes. By inviting international artists to the dialog between expert knowledge and community, it is possible to imagine new scenarios of regeneration and maintenance, entrusting the built environment with the role of incubating creativity and innovation.

Keywords: artist residency; frail contexts; built environment; urban maintenance; building and urban regeneration.

Growin' Up: the child, the play, the city. Isamu Noguchi's playgrounds for New York (193-1964)

Giovanni Menna

Aldo van Eyck's playground experience in Amsterdam (1947-78) is considered the paradigm of actions aimed at putting together the demand for children's playgrounds with the need for the regeneration of abandoned urban environments or decayed areas of historical centers, with relevant implications in the social, cultural, pedagogic dimensions, and urban planning. However, there have been several relevant previous experiences, both in Europe - Copenhagen, London, Zürich - and the United States, already at the end of the 19th century, especially in New York. The experience in New York is extremely interesting. It comprises several stories:

from the birth of the New York City Playground Association to the pioneering playstreets of the '10s, up to the conflicts started by the incursion of design culture in the project of playgrounds in Manhattan. This paper aims to provide a synthetic historical-critical outline of one of these stories. We refer to the playground projects by Isamu Noguchi (1904-1988), with several actors on the scene – from Louis Kahn to Robert Moses – next to the real protagonists, who have often lost their say: New York children.

Keywords: architectural history; art history; city history; playground; New York.

Locus Ludens. Architecture and urban space as playgrounds

Gianluigi Freda

The 1560 painting Children's Games by Peter Bruegel stages the playing experience in the urban space. The wide unpaved square, delimited by medieval Flemish architecture, is a place that the community uses regardless of its original purpose, as it happens nowadays in any city worldwide. For example, in Naples, any decayed urban space or architecture can be interpreted by residents as a playground. Starting from a 1938 essay by Dutch historian Johan Huizinga, Homo Ludens, which also influenced artist Constant Nieuwenhuys's work, this paper aims to analyze the tool of playing to rewrite the meaning of public space and as a design tool for contemporary architecture works.

Keywords: constant; Huizinga; play; architecture; city.

Culture and creativity for the regeneration of the built environment. Community engagement tools to support artist residencies

Katia Fabbriatti

The contribution of culture and creativity to territories' and communities' resilience and sustainable development is in the spotlight of international policies and research programs. Starting from the interpretation of the built environment as an enabler of creativity and community engagement, and urban regeneration driver at the same time, this paper describes the realization process of cultural and creative practices, with the aim to define tools to support the various stakeholder involved in the shared definition of goals and their fulfillment. Through the case study of the Play_ACT project of the Department of Architecture of the University of Naples Federico II, the research defines, in the programming and planning phases, a collaborative tool to enable interaction between communities, technicians, stakeholders and artists, supporting the creative process.

Keywords: building and urban regeneration; cultural and creative practices; built environment; community-driven heritage engagement; artist residency.

The Play_ACT project. Co-creating a learning landscape for a "resilient urban future"

Flavia Santoianni

The Play_ACT project introduces cultural and artistic production as an element of mediation between community participation and the collective co-creation activity that emerges from the educational potential of art. In a culturalist sense, the concept of community today represents the matrix of shared, distributed and situated knowledge. The community becomes a model of identification for the youngest, who gradually assume responsibility for their own cognitive, cultural, and social heritage. In the Play_ACT project,

formal and informal spaces have been represented by a playground but the artistic spaces have extended to the neighborhood, to the resilient community, to the children themselves who, from students, have turned into creative producers.

Keywords: community; co-creation; co-construction; studio pedagogy; learning environments.

The community role in the regeneration process of collective urban space: methods, tools, and experimentations

Francesca Ciampa

The paper focuses on participatory approaches to orient reuse and maintenance actions on collective spaces for recreational and educational purposes within the regeneration processes of urban voids. Considering art as a transformation driver for the built environment, the goal is to make a *community engagement* tool for the programming, design, and management of the recovery process of playgrounds. The paper defines diversified *survey* modalities according to the goals of each phase of the process and European and sectorial regulations. The result consists of several systems of effective and efficient participatory tools to support the individuation of needs, requirements, and performance for a *community-built custom playground*.

Keywords: rehabilitation; regeneration; built environment; stakeholder engagement; reuse.

Collective spaces and recreational activities: Community Custom Playground experiences

Anna Rita Villano

The research investigates the strategic role that playgrounds assume for the communities well-being, particularly children, and for the

improvement of the settlement qualities regarding public spaces (streets, squares, layby, gardens, parks). Through an analysis of a re-development and reuse of an open space for public use to be used as play areas, which took place in Palazzo Cristallini 73, located in the Rione Sanità, the role of the playground is investigated, as a safeguard of settlement culture and ludic-educational tool capable of generating bonds of affection towards to build environment in children.

Keywords: playground; open spaces; community; children; play.

Perspectives for shared urban regeneration: Rione Sanità as a positive model

Nicola Flora

Architecture is a sensitive heritage, to which each community often demands the possibility to re-mark their identity and communicate it. Figurative arts (sculpture, painting) have always participated in these processes. Still, over history, they have been conceived as *top-down* processes originated by the dominant classes, who mainly tasked artists with creating representations to narrate those identities. However, over the last decades, the process has sometimes changed its course, turning *bottom-up*, thanks to local communities who have often found the strength to express themselves, supported by various forms and modalities of participatory processes. One example now has international visibility: what happens in Rione Sanità in Naples.

Keywords: shared urban regeneration; architecture; Rione Sanità; public art.

Outskirts in the Heart of Cities

Antonio Lauria

This short essay discusses “residual urban spaces”, decayed, inactive spaces scarcely usable due to their positional, dimensional, mor-

phological, and semantic characteristics. For example, a large dismissed industrial area in an urban periphery and an interstitial space in a historical center can be residual. In the framework of such a broad theme, the paper focuses on the residual spaces in the most ancient parts of the cities. After reflecting on the subject, the paper introduces a method for individuating and assessing small residual spaces in historical contexts (Residuality Assessment Process), aiming at their give back to the urban life. Finally, it outlines some guidelines for their regeneration.

Keywords: residual urban spaces; historic centers; urban regeneration strategies; urban design; residuality assessment process.

Small temporary interventions in public urban space

Leonardo Zaffi

Temporary interventions are now a drive of new urban action, to regenerate the city in its environmental, social, and cultural aspects. This transient dimension, rooted in tactical urban planning experiences, nowadays represents a flexible and versatile tool to act on public space with small-scale interventions. Their characteristics are to be open to contaminations, induce interest, create new relationships and participation, educate, make art and culture, and increase attention toward heritage values and people’s and environment’s rights. Moreover, small scale as a new operational dimension is an opportunity to activate places without staking a claim on their future, rediscovering meaningful experimentation opportunities, involvement and education, also for young university students. Sometimes, this is concealed in the most hidden turns of the urban fabric.

Keywords: temporary interventions; tactic urban planning; public space; self-construction; applied education.

Public Art and Urban Policies Contamination and Disputes

Cristina Mattiucci

This paper discusses the relationship between public and urban policies, by a brief outline of selected artists' interventions in public spaces. It aims to let emerge contaminations and disputes of field, responsibility and purposes emerge in order to discuss potential and criticality of artistic action concerning the urban issue.

Selected cases result from more and less formal processes, and they are described to provide critical insights, stimulated by open questions, to acknowledge different domains and the centrality of public administration in guiding artistic actions in urban transformation processes.

Keywords: urban policies; public art; urban conflicts; public space; valorization and commodification

Collaborative care and maintenance of urban space

Maria Giovanna Pacifico

Within European policies for promoting development strategies for citizens' democratic participation and social responsibility, shared maintenance can be an instrument for community dialog and a driver for the activation of citizen empowerment policies. Shared maintenance processes are not recent and have proved their capability of improving maintenance processes' effectiveness, user satisfaction's degree and their affection for places and goods. The contribution focuses on criteria and tools to favor a participatory

approach to grow the effectiveness of maintenance activities, looking at the citizens as stakeholders and guardians of the built environment.

Keywords: planned maintenance; built environment; shared maintenance.

The city care agreement. Legal basis and public aspects of a negotiation agreement between the Administration and active citizens

Alfonso Maria Cecere

The agreement, as a negotiation tool, requires stable and normative references. Hence the need for a city council regulation to regulate the shared administration of common goods, establishing the minimum content of the negotiation agreement, its implementation and verification, both in progress and concerning the results. Even though it is a negotiation tool in which the Administration and citizens build a synallagmatic relationship on a civil plane, the pact must strengthen public powers' centrality in building collaborative relationships with active citizens for the common good. Since it is a horizontal form of subsidiarity, recent and limitedly spread, this paper will attempt to take stock of state of the art concerning the Municipalities that have already used the agreement to grasp their characteristic traits and criticalities, including those emerging during the implementation.

Keywords: city care agreement; active citizens; common goods; public law.

Katia Fabbricatti, Maria Rita Pinto

**Patti di cura per le città:
produzione artistica e nuovi modelli di comunità
per il recupero e la manutenzione dell'ambiente costruito**

A mio parere, la grande popolarità che ha il calcio nel mondo non è dovuta alle farmacie o agli uffici finanziari, bensì al fatto che in ogni piazza in ogni angolo del mondo c'è un bambino che gioca e si diverte con un pallone tra i piedi.

Zdenek Zeman

Il recupero del patrimonio costruito si configura sempre di più quale ambito di intervento privilegiato in cui le comunità danno operatività all'impegno condiviso nei confronti dei propri contesti di vita (Grin et al., 2010). Nel recupero, la centralità che viene riconosciuta alle comunità indirizza la ricerca verso nuovi modelli di intervento e gestione dei sistemi urbani, con un impatto sull'innovazione dei processi e dei prodotti (Griffiths, 1995).

L'approccio incentrato sul coinvolgimento delle comunità nei processi di presidio e di cura

dell'ambiente costruito mira ad estendere il ciclo di vita dei beni senza alterare le concezioni originali e a guidare la transizione verso la prosperità (Shen & Langstom, 2010).

L'impegno internazionale è indirizzato verso la simbiosi tra luoghi e comunità, promuovendo una concezione di patrimonio costruito quale documento dello sviluppo storico e del modo di vivere, capitale di collegamento tra la comunità e il contesto (Council of Europe, 2005). In questo scenario, il patrimonio è risultato delle capacità creative e operative dell'uomo ed attivatore dell'impegno e della crescita della comunità (UNESCO, 2011). Gli spazi urbani di fruizione collettiva rappresentano un luogo speciale di sperimentazione in quanto espressione della diversità culturale del patrimonio e fondamento dell'identità e benessere delle comunità (Council of Europe, 2018). Lo spazio aperto, pubblico, da sempre luogo dell'esperienza crea-

tiva di grandi e bambini è oggi, in diverse parti del mondo, protagonista di azioni di trasformazione dal basso, capaci in alcuni casi di indurre processi di rigenerazione di lungo periodo, con significativi impatti sociali, culturali ed economici.

L'azione culturale 'dentro' il territorio può dunque essere finalizzata ad esaltare il «patrimonio collettivo a disposizione di ogni generazione, che le assicura una straordinaria continuità temporale» (Dematteis, 1997, pp. 18-20). Nell'ultimo decennio sono sempre più numerose le esperienze in cui le pratiche artistiche, attivate prevalentemente in contesti urbani degradati o abbandonati, diventano occasione in cui le comunità sono protagoniste. Piazze e strade degradate, edifici dismessi diventano luogo di sinergia tra artisti, architetti, fondazioni, associazioni culturali e del terzo settore, professionisti, semplici cittadini. Negli anni più recenti, la pratica artistica disegna una geografia del cambiamento nel nostro paese che, investendo l'ambiente costruito, restituisce un ruolo nuovo alle comunità (European Commission, 2019; Fabbri et al., 2020).

L'osservazione degli interventi più recenti che legano la produzione culturale ed artistica con il recupero di aree di fruizione collettiva indica, inoltre, nella funzione educativa dello spazio urbano, un ambito di ricerca e sperimentazione di rilevanza strategica (Viola, 2022; Pinto et al. 2020; Bianco-Valente, 2016).

Il progetto di ricerca Play_ACT, *Playgrounds e arte per comunità in transizione: patto di cura per le città* porta avanti la tesi che la produzione culturale ed artistica è un processo che faci-

lita ed accelera le dinamiche di dialogo, condivisione di valori e collaborazione all'interno della comunità.

Il volume presenta i risultati della ricerca Play_ACT (1), finanziata nell'ambito del Programma per il Finanziamento della Ricerca di Ateneo FRA 2020 – Linea B, dell'Università degli Studi di Napoli Federico II.

La ricerca individua nella produzione artistica e nella co-progettazione di interventi tesi all'integrazione dell'arte all'interno dei sistemi insediativi (Pioselli, 2015) una straordinaria opportunità di presidio dello spazio urbano (Bertacchini & Santagata, 2012). In particolare, il progetto parte dall'assunto che in contesti urbani caratterizzati dall'eccezionalità dei valori patrimoniali, la coesione sociale e la creatività siano fattori abilitanti la custodia e la manutenzione (Fig. 1).

L'arte può divenire un potente driver di sensibilizzazione degli utenti più giovani - bambini e ragazzi - nei confronti della bellezza degli spazi urbani. La visione di una città come *community-built custom playground* rivoluziona l'idea che gli spazi per i bambini siano da progettare come parchi giochi delimitati, separati da altre parti dello spazio pubblico. Luoghi di qualità ecologica e identitaria, i *playground* diventano nella prospettiva di ricerca "un sistema aperto e continuo"; essi svolgono un ruolo di presidio della cultura insediativa, fonte straordinaria di cambiamento nei processi di gestione, a partire dalla riappropriazione, da parte di tutta la società, dei suoi valori.

Nello scenario della transizione verso uno sviluppo umano sostenibile, il *playground* è un

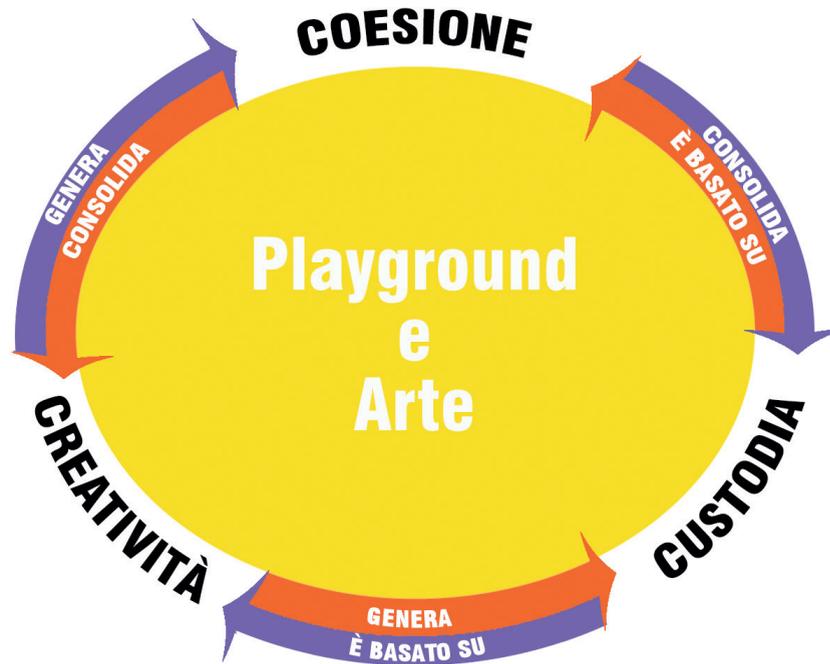


Fig. 1 Il modello concettuale a fondamento della ricerca.

dispositivo a presidio dell'ambiente costruito, in grado di contribuire alla crescita dei bambini attraverso la creazione di legami di affezione e responsabilità verso il territorio in cui crescono e si formano, e in particolare nei confronti dello spazio pubblico, che devono imparare a concepire e a vivere come una casa comune.

Per il progetto di ricerca, il riuso dello spazio aperto di fruizione collettiva, attraverso la progettazione di un sistema verde e continuo di *playground*, costituisce l'occasione per dare

concretezza attuativa ad un "patto di collaborazione per la cura delle città". Strumento innovativo di programmazione locale partecipativa, il "patto" delinea una risposta operativa rispetto alle complessità della relazione tra pubblico e privato, nella gestione dei beni comuni.

Il quartiere Sanità a Napoli è identificato dal gruppo di ricerca come caso studio, anche in virtù di pregresse esperienze attivate dal Dipartimento di Architettura con alcuni dei circa trenta enti no profit attivi e addensati intorno alla Fondazione di Comunità San Gennaro.

Attraverso l'individuazione del sito pilota della Casa di Comunità Cristallini 73, un ex complesso conventuale affidato alle associazioni locali per accogliere i giovani del Rione Sanità, la proposta ha sperimentato la dimensione comunitaria della custodia, con la progettazione partecipata di un *playground*, ideato per uno dei cortili, ancora da recuperare, della struttura.

La sperimentazione ha risposto ai seguenti requisiti:

- piccola scala: non si è investito in una grande trasformazione urbana, piuttosto si è individuato il punto di partenza per una rete di interventi;
- capacità attivatrice: l'area pilota è stata selezionata in modo da essere catalizzatrice per il recupero del quartiere;
- rapidità e incisività della sperimentazione;
- basso costo.

Il piano di lavoro è stato strutturato secondo il modello processuale Living Lab, allo scopo di condurre un esperimento "in vivo", generando un processo di recupero dello spazio pubblico replicabile e iterativo, in cui l'approccio comunitario bottom-up viene ad integrarsi con quello scientifico top-down.

La giovane artista di origini turche, Ozge Sahin, selezionata attraverso una call internazionale di residenza d'artista, assistita da ricercatori e studenti del Dipartimento di Architettura (DiARC), ha lavorato con i bambini, i ragazzi, le famiglie, gli educatori, i quali, al fianco di Serena Viola, dei ricercatori e degli studenti di Architettura hanno contribuito alla determinazione dei vincoli al riuso, alla scelta dei materiali e alla prefigurazione delle opera-

zioni di cura necessarie a prolungare il ciclo di vita del *playground*.

L'opera, intitolata "La strada per il futuro", consiste in teli – metaforicamente la "strada" verso il futuro – cuciti dai bambini e dall'artista, e ricamati con le parole attraverso le quali immaginano ciò che avverrà nel quartiere. Il telo è decorato ulteriormente con le loro fotografie, testimonianza e tassello della co-progettazione dell'opera d'arte e di gioco (Fig. 2).

L'opera è installata nel cortile dell'ex convento dei Cristallini, grazie ad un allestimento, ideato e realizzato dalla rete di architetti, designer LAPS-Laboratorio Permanente di Architettura alla Sanità (Fig. 3). La riappropriazione da parte dei bambini, delle famiglie, dei volontari ed operatori della Casa di Comunità dei Cristallini di questo piccolo spazio aperto, precedentemente abbandonato, è l'indicatore più evidente del successo del processo progettuale. Il caso della Sanità dimostra che i bambini possono intravedere la bellezza tra il degrado del loro quartiere e prendersene cura, a partire da micro interventi come quello realizzato nel cortile dei Cristallini. Sono loro i destinatari della transizione verso un mondo più ecosostenibile e solidale. Sono loro ad indicarci "La strada per il futuro", come recita il titolo del *playground* di Ozge Sahin.

Renzo Piano ci ricorda che «[...] il nostro Paese, così bello e così fragile [...] ha bisogno di un grande rammendo del territorio, sono tanti i problemi che abbiamo: idraulici, geologici, nelle periferie [...]. L'idea è molto semplice: facciamo queste piccole cose che sono come tante gocce, però se queste gocce sono giuste, e



Fig. 2 Opera “La strada per il futuro” di Ozge Sahin portata dai bambini della Sanità, dal video di Antimo Campanile, ©DiARC.

Fig. 3 L'opera installata nel cortile della Casa di Comunità dei Cristallini 73, Napoli, ©DIARC.



se sono tante, con esse si fa un mare [...]». Il senso della parola manutenzione è tenere “in” mano qualcosa per custodirla, ma la parola evoca anche il tenere “per” mano, facendoci pensare ai bambini che teniamo per mano, ma che ci conducono con speranza verso “La strada per il futuro”, il titolo dell’opera dell’artista, che appunto cuce sul tessuto, un’attività la quale, come il rammendo, richiede pazienza, tempo, dedizione.

Nel tempo lungo, risultato atteso è l’avvio di percorsi di partecipazione e di educazione alla responsabilità nei confronti dello spazio pubblico, con il perfezionamento dell’intesa tra privati e pubbliche amministrazioni, attraverso un patto di cura per la città.

Tenendo insieme all’interno del processo progettuale per i *playground* la *super core creativity* degli artisti, la competenza tecnico-scien-

tifica dei ricercatori e la vocazione collaborativa della comunità, il Living Lab ha inteso costruire innovazione a partire dalla acquisizione e condivisione della coscienza del luogo e dalla attivazione di legami tra attori e contesto.

L’arte contribuisce alla bellezza della città ma non come opera di abbellimento dell’esistente ma come processo che attraverso la riacquisizione della creatività, ricostruisce sia la memoria del luogo che il progetto di futuro (Viola, 2022).

Il presente volume sviluppa i temi e le fasi principali dell’attività di ricerca del progetto Play_ACT, attraverso i contributi dell’Unità di ricerca del Dipartimento di Architettura di Napoli e degli esperti coinvolti, durante i due anni di lavoro, nelle numerose e costanti occasioni di approfondimento e dibattito.

Note

(1) L’Unità di Ricerca del Dipartimento di Architettura dell’Università degli Studi di Napoli Federico II è composta da: Serena Viola (responsabile scientifico 2021-2022), Giovanni Menna (responsabile scientifico 2022-2023), Nicola Flora (co-proponente), Alfonso Maria Cecere

(aggregato), Gianluigi Freda (aggregato), Francesca Ciampa (aggregato, assegnista del progetto finanziato), Maria Giovanna Pacifico (aggregato), Katia Fabbicatti e Maria Rita Pinto, componenti del gruppo di ricerca, Flavia Santoianni, consulente scientifica.

Bibliografia

- Bertacchini, E., & Santagata, W. (2012). *Atmosfera creativa: un modello di sviluppo sostenibile per il Piemonte fondato su cultura e creatività*. Il Mulino, Bologna.
- Bianco-Valente, & Campanella, P. (a cura di) (2016). *Per fare un tavolo. Arte e territorio*. Post media books.
- Council of Europe (2005). *Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society* (Faro Convention). European Union printing office.
- Council of Europe (2018). *The Faro Convention Action Plan Handbook for 2018–2019*. <https://www.coe.int/en/web/culture-and-heritage/faro-action-plan>
- Dematteis, G., & Bonaverò, P. (1997). *Il sistema urbano italiano nello spazio unificato europeo*. Il Mulino, Bologna.
- Fabbricatti, K., Boissenin, L., & Citoni, M. (2020). Heritage Community Resilience: towards new approaches for urban resilience and sustainability. *City, Territory and Architecture*, 7(17). <https://doi.org/10.1186/s40410-020-00126-7>
- Griffiths, R. (1995). Cultural strategies and new modes of urban intervention. *Cities*, 12, 253–265. [https://doi.org/10.1016/0264-2751\(95\)00042-K](https://doi.org/10.1016/0264-2751(95)00042-K)
- Pinto, M. R., Viola, S., Onesti, A., & Ciampa, F. (2020). Artists residencies, challenges and opportunities for communities' empowerment and heritage regeneration. *Sustainability*, 12(22). <https://doi.org/10.3390/su12229651>
- Pioselli, A. (2015). *L'Arte Nello Spazio Urbano*. Johan & Levi Editore. Milano.
- Shen, L.Y., & Langston, C. (2010). Adaptive reuse potential: An examination of differences between urban and non-urban projects. *Facilities*, 28, 6–16. <https://doi.org/10.1108/02632771011011369>
- UNESCO (2011). *Recommendation on the Historic Urban Landscape*. <https://whc.unesco.org/uploads/activities/documents/activity-638-98.pdf>
- Viola, S. (2022). Built Heritage Repurposing and Communities Engagement: Symbiosis, Enabling Processes, Key Challenges. *Sustainability*, 14(4). <https://doi.org/10.3390/su14042320>

Maria Rita Pinto

Il ruolo dell'arte nella rigenerazione dell'ambiente costruito. Le Residenze d'artista per i contesti fragili

Premessa

L'ambiente costruito è oggi investito da pressioni di segno opposto, costituite dal degrado e dalle trasformazioni incontrollate. Sono due forme di fragilità entrambe critiche, per affrontare le quali è necessario che la ricerca nel settore della tecnologia del recupero sviluppi scenari e strategie in grado di promuovere interventi compatibili con il costruito, coinvolgendo gli attori presenti sui territori.

Nell'esperienza di residenze d'artista, il Laboratorio di Recupero, Riuso e Manutenzione (LRRM) del Dipartimento di Architettura (DiARC) dell'Università degli Studi di Napoli Federico II ha accompagnato la comunità nell'acquisizione di una coscienza condivisa della cultura materiale quale fattore decisivo per custodire, gestire e sviluppare i sistemi insediativi. Il Laboratorio è stato luogo di elaborazione di scelte

per il progetto di recupero e gestione del costruito e di individuazione di priorità d'intervento, fondate sulla sinergia tra i diversi attori che intervengono nelle azioni. L'obiettivo è attivare processi di sviluppo sociale ed economico duraturi, nel rispetto dell'identità dei patrimoni, ambientali, urbani ed architettonici, non riproducibili. Manutenzione e recupero emergono nell'impegno del Laboratorio come strategie per tramandare la memoria del passato e rigenerare bellezza del paesaggio urbano, facendo di quest'ultimo un'eredità per il futuro.

La pratica delle residenze d'artista è stata sviluppata a partire da una ricerca europea, "Artists in Architecture Re-activating modern European houses" (Pinto et al., 2020), finanziata dalla *call Creative Europe 2018 (1)* (Sciacchitano 2019), ed è proseguita con due *call* di residenza d'artista, che ben rappresentano le condizioni di fragilità citate.

Dal 2010, le residenze d'artista sono identificate come uno strumento chiave nello sviluppo urbano europeo per la coesione sociale e la costruzione di comunità (European Commission, 2010). Il concetto è stato ripreso nel 2018 all'interno dell'Agenda europea per la cultura (European Commission, 2018 a), sottolineando come il dialogo tra culture diverse possa stimolare le relazioni tra i diversi Paesi. In base a questo obiettivo, le Conclusioni del Consiglio d'Europa sul contributo della cultura all'attuazione della Strategia Europa 2020 incoraggiano la mobilità degli artisti come pietra miliare della politica culturale europea (European Commission, 2019). Agli artisti è riconosciuta la capacità di contribuire alla formazione di uno spazio culturale comune, di coltivare il senso di appartenenza e di promuovere la partecipazione e l'integrazione tra luoghi e persone.

Le esperienze più recenti, promosse dal Laboratorio di Recupero, Riuso e Manutenzione, sono: la residenza d'artista svolta alla Sanità, un quartiere definito "periferia urbana", oggi investito da una rinascita dovuta soprattutto al movimento creatosi intorno a padre Loffredo e all'azione di Fondazione San Gennaro, e la residenza d'artista tenutasi in penisola sorrentina, dove una realtà imprenditoriale – l'Associazione Ristoratori Lubrensi – ha finanziato una residenza d'artista, dimostrando che lo sviluppo turistico può risultare non confliggente con i valori del paesaggio.

Territori diversamente fragili

Nel recupero, il tema dei territori fragili riguar-

da la capacità di governare le pressioni di segno opposto che li investono, costruendo azioni tese a creare, in un caso, prospettive di sviluppo che consentano di contrastare il degrado e l'obsolescenza, nell'altro, a direzionare lo sviluppo verso trasformazioni compatibili che non ne ledano le identità.

Quanto queste due forme di fragilità siano strettamente connesse, lo vorrei dimostrare attraverso gli scritti, forse non particolarmente noti, di due personaggi molto noti: Italo Calvino ed Ermanno Rea, che hanno raccontato entrambi Napoli e la penisola sorrentina.

Italo Calvino, in un testo apparso originariamente nel 1949 su "L'Unità", scriveva di Napoli: «Io credevo che a Napoli facesse caldo anche d'inverno. Invece il giorno che arrivammo noi arrivò anche il freddo, un vento marino che faceva battere i denti e gli stipiti degli usci. Io cercavo qualcosa che "facesse Napoli", non riuscivo a capire che colore avesse questa città, che ritmo: mi fermavo a calze rammendate appese fuori dalle case, a lenzuola in aria, "questo fa Napoli", ripetevo ogni volta, ma il cielo grigio, il freddo mi perdevano, e non potevo togliermi Genova dal capo». Comincia così "Freddo a Napoli".

Napoli è un Mezzogiorno atipico: il freddo, il cielo nuvoloso piuttosto che un cielo soleggiato, una bellezza nascosta, piuttosto che mostrata, da ritrovare in frammenti di una realtà che è soprattutto degradata, ferita. Una città "doppia", enigmatica, che Calvino racconta con tratti incisivi: «Lì c'era Toledo, la via bella, coi giovanotti a passeggio, e sopra, sotto, scantonato un angolo, quest'antichissimo alveare. Questa

era Napoli». La città dei bassi gli appare alla fine «una città di vetro, in cui non si poteva posare gli occhi in nessun posto senza violare un segreto». E aggiunge: «Una città ignuda e seria, con muri di mutuo rispetto». Le immagini evocate dallo scrittore sono dissonanti (Ciaramelli, 2019) e ben rappresentano anche i contrasti di un quartiere come la Sanità dove l'idea di bellezza è tutt'altro che assoluta, armonica. Qui la bellezza si coglie per frammenti, è fatta di contrasti: gli edifici più belli, i luoghi urbani più belli, accanto a quelli più brutti ed in abbandono.

In seguito, negli anni '60, Calvino soggiornerà alla marina di Puolo a Massa Lubrense. È un personaggio già molto noto e conteso dalle maggiori testate giornalistiche. Dalla sua dimora, a Palazzo Maldacea, osserva attentamente ed annota le bellezze che lo circondano ed il pericolo che esse corrono.

Sono gli stessi anni che, nel romanzo breve "La speculazione edilizia", Calvino racconta una Liguria che, seppur mai esplicitamente chiamata, si riconosce. Un luogo investito dal fenomeno speculativo che, negli stessi anni, riguarda anche la costiera sorrentina e quella amalfitana. Una speculazione che ha reso questi territori estremamente fragili e soggetti ai rischi legati ai cambiamenti climatici, quando dal mare o dal cielo l'acqua prova a riprendersi i luoghi che il cemento le ha sottratto. Calvino così descrive le attività di quegli anni in un contesto dove la fragilità è data dalla prosperità economica: «Tutti questi nuovi fabbricati che tiravano su, casamenti cittadini di sei otto piani, a biancheggiate massicci come barriere di rincalzo al

franante digradare della costa, affacciando più finestre e balconi che potevano verso mare. La febbre del cemento s'era impadronita della Riviera». La madre del protagonista del racconto di Calvino, Quinto, lo porta sul terrazzo di casa, dicendo: «Adesso ti faccio vedere le novità, [...] – e gli indicava le nuove fabbriche: – Là, i Sampieri sopraelevano, quello è un palazzo nuovo di certi di Novara, e le monache, anche le monache, ti ricordi il giardino coi bambù che si vedeva là sotto? Ora guarda che scavo, chissà quanti piani vogliono fare con quelle fondamenta! E l'araucaria della villa Van Moen, la più bella della Riviera, adesso l'impresa Balduino ha comprato tutta l'area, una pianta che avrebbe dovuto preoccuparsene il Comune, andata in legna da bruciare; del resto, trapiantarla era impossibile, le radici chissà dove arrivavano. Vieni da questa parte, ora; qui a levante, vista da toglierci non ne avevano più, ma guarda quel nuovo tetto che è spuntato: ebbene, adesso il sole alla mattina arriva qui a mezz'ora dopo».

Ermanno Rea racconta la Penisola sorrentina e, nel suo ultimo romanzo, Napoli. Ancora una volta queste due fragilità vengono messe a confronto. Nel 1968 Rea scrive un articolo su Panorama dal titolo "Le mani su Sorrento", in cui denuncia che «[...] dietro il cemento che ha invaso Sorrento non è difficile individuare molte responsabilità». Una denuncia grave e dolente, alla quale seguì l'inascoltato invito di Antonio Cederna a recuperare e rispettare il senso civico e lo spirito pubblico, ammonendo che «[...] quella in atto nella penisola sorrentina è una politica suicida».

L'ultimo romanzo di Rea "Nostalgia" è am-

bientato proprio nel rione Sanità. In questo caso ci viene restituita una fragilità causata soprattutto dal degrado (Fig. 1). «Povera Sanità! Strade strette e tortuose, palazzi fatiscenti, alle spalle una storia lunga più di due millenni, testimoniata da ipogei, sepolcri scolpiti, scale che scendono sottoterra come volessero raggiungere le viscere del pianeta». Per cui Rea si chiede se davvero Napoli sia città ascensionale: «Ma la città è davvero tutta un tendere verso l'alto? Oppure la tensione è inversa, nel senso che si svolge dall'alto verso il basso? La meta è il mare oppure la collina? Chi può dirlo in una città così appassionata alle proprie irregolarità e contraddizioni».

Le residenze d'artista come strategie per il recupero e la manutenzione dell'ambiente costruito

Nell'ultimo decennio sono sempre più numerose le esperienze in cui le pratiche artistiche, spesso attivate in contesti urbani degradati o abbandonati (Pinto & Viola, 2019), sono capaci di promuovere impatti sociali, economici, e culturali significativi per le comunità (Carnwath & Brown, 2014; Santagata, 2009). I luoghi dimenticati della città, piazze o edifici in disuso, diventano luoghi in cui sperimentare le sinergie tra artisti, architetti, fondazioni, associazioni culturali e del terzo settore, professionisti, cittadini, per restituire alla città luoghi nuovamente inseriti in normali circuiti di fruizione (Onesti, 2016).

In riferimento ai contesti fragili, il tema del-

le residenze d'artista (European Union, 2014; Elfing et al., 2019; Vargas de Freitas, 2019) costituisce una significativa innovazione nello sviluppare le strategie di recupero per l'ambiente costruito (Lehman, 2017), garantendo trasformazioni compatibili con le identità dei sistemi insediativi sedimentati ed intercettando i bisogni dei cittadini e la creatività degli artisti per metterli in sinergia all'interno di azioni di recupero co-progettate (McCarthy, 2016; Nevens et al., 2013).

Allargando il dialogo tra sapere esperto e comunità, attraverso gli artisti della scena internazionale (European Commission, 2021; Henchoz et al., 2019) è possibile prefigurare nuovi scenari di valorizzazione e recupero. Infatti, l'artista è un soggetto capace di avere una visione fortemente innovativa di futuro e l'arte può essere uno stimolo rigenerativo per contesti tesi a ripensare i processi di custodia delle identità, riconoscendo all'ambiente costruito il ruolo di incubatore di creatività e innovazione (Florida, 2002). Il territorio in cui tali pratiche si esplicano diviene luogo in cui si sperimenta la trasferibilità della ricerca nel settore della tecnologia del recupero ed essa viene a sua volta rigenerata dalle domande che emergono dal territorio.

La *call* residenza d'artista a Massa Lubrense (ottobre 2022) è stata finanziata da una convenzione tra il DiARC e l'Associazione Ristoratori Lubrensi (ARL), sostenuta dal Comune di Massa Lubrense. Il progetto è intitolato "Massa Lubrense arte, paesaggio e cultura del cibo". La sperimentazione si è svolta in un contesto dove creatività e bellezza rappresentano tratti fonda-



Fig. 1 Rione Sanità, foto di Jorge Castro, 2012.



Fig. 2 Vista da Monte San Costanzo, foto di Maria Rita Pinto, 2022.

tivi della tradizione insediativa; è qui che la produzione artistica può reinterpretare i luoghi del Grand Tour per custodirne i valori (Fig. 2).

La costiera è un sistema ad elevata complessità, formato da componenti naturali e costruite in stretta relazione tra loro, per cui alto è il rischio che azioni non controllate possano produrre la modifica di un elemento del sistema e così la perdita del suo carattere identitario. Sistemi complessi di questo tipo richiedono costanti azioni di custodia, soprattutto un approccio innovativo delle politiche di gestione del territorio, alla ricerca di nuovi equilibri dinamici tra azioni di tutela e di sviluppo. Il DiARC ha bandito una call internazionale (2) per affidare alla creatività degli artisti la riqualificazione di un percorso ambientale che attraversa Monte San Costanzo. È questo un luogo straordinario, che si affaccia sul golfo di Napoli e sul golfo di Salerno, ispiratore di un dialogo silenzioso e di un doppio sguardo sulla bellezza, dove l'incontro e la cooperazione tra comunità, architetti e artisti sono stati i motori per la reinterpretazione dei valori del paesaggio.

La call ha selezionato l'artista iraniana Marjan Fahimi, che ha realizzato un'opera d'arte intitolata "La Finestra", costituita da una lastra, con inglobati inerti e verniciata con pittura e pigmenti fluorescenti, capace di sprigionare la luce assorbita durante il giorno per generare un effetto luminescente al buio, che ricorda quello delle stelle (Fig. 3).

Al fotografo francese, Virgile Legavre-Jérôme, è stata riconosciuta una menzione speciale. L'opera, intitolata "Villa nostalgica", consiste in scatti del paesaggio di Massa Lubrense, trattati con inchiostro di china, pastello e carboncino. Questo intervento manuale sulla foto è un modo per unire la tecnologia



Fig. 3 "La Finestra", opera di Marjan Fahimi, foto di Annalisa Mazzarella, 2022.



Fig. 4 Opera di Virgile Levavre-Jérôme ispirata al paesaggio della costiera sorrentina, foto di Maria Rita Pinto, 2022.

dell'argento e della Polaroid con il gesto della mano. A questi diversi materiali si aggiungono pigmenti e polveri trovati sul posto – terra, corteccia, carbone – con l'obiettivo di produrre opere in cui la materia stessa del paesaggio possa essere pienamente inscritta (Figg. 4 e 5).

Gli artisti sono stati assistiti dai ricercatori e dagli studenti del DiARC e dagli allievi del Liceo Artistico F. Grandi di Sorrento nelle fasi di esplorazione del contesto, elaborazione e realizzazione dell'opera.

Nel caso del Rione Sanità, la call internazionale di Residenza d'artista (ottobre 2022) è stata finanziata nell'ambito del progetto Play_ACT, *Playgrounds* e arte per comunità in transizione: patto di cura per le città, di durata biennale (responsabile scientifico: Serena Viola, Programma per il Finanziamento della Ricerca di Ateneo FRA 2020 – Linea B, dell'Università degli Studi di Napoli Federico II). La call (3) mirava alla realizzazione di un *playground* urbano, in grado di promuovere la formazione dei più giovani ai valori dell'ambiente costruito e ai processi di custodia delle qualità insediative (Pinto et al., 2021). L'artista turca Ozge Sahin è risultata vincitrice della selezione ed ha realizzato l'opera presso la Casa di Comunità Cristallini 73, dal titolo "La strada per il futuro", in memoria di Serena Viola (Fig. 6).

Entrambe le esperienze di ricerca, sperimentate alla Sanità e a Massa Lubrense, hanno a riferimento le strategie di recupero e manutenzione dell'ambiente costruito e sono fondate su una visione dinamica del paesaggio, definito come *Historic Urban Landscape* (UNESCO, 2011). L'identità di un paesaggio si evolve, infatti, in funzione delle interazioni tra attività umane e luoghi che le accolgono. Il progetto di recupero per i contesti fragili deve utilizzare un doppio sguardo: uno rivolto in avanti e uno rivolto indietro; non può essere nostalgico e riproporre un passato perduto, ma

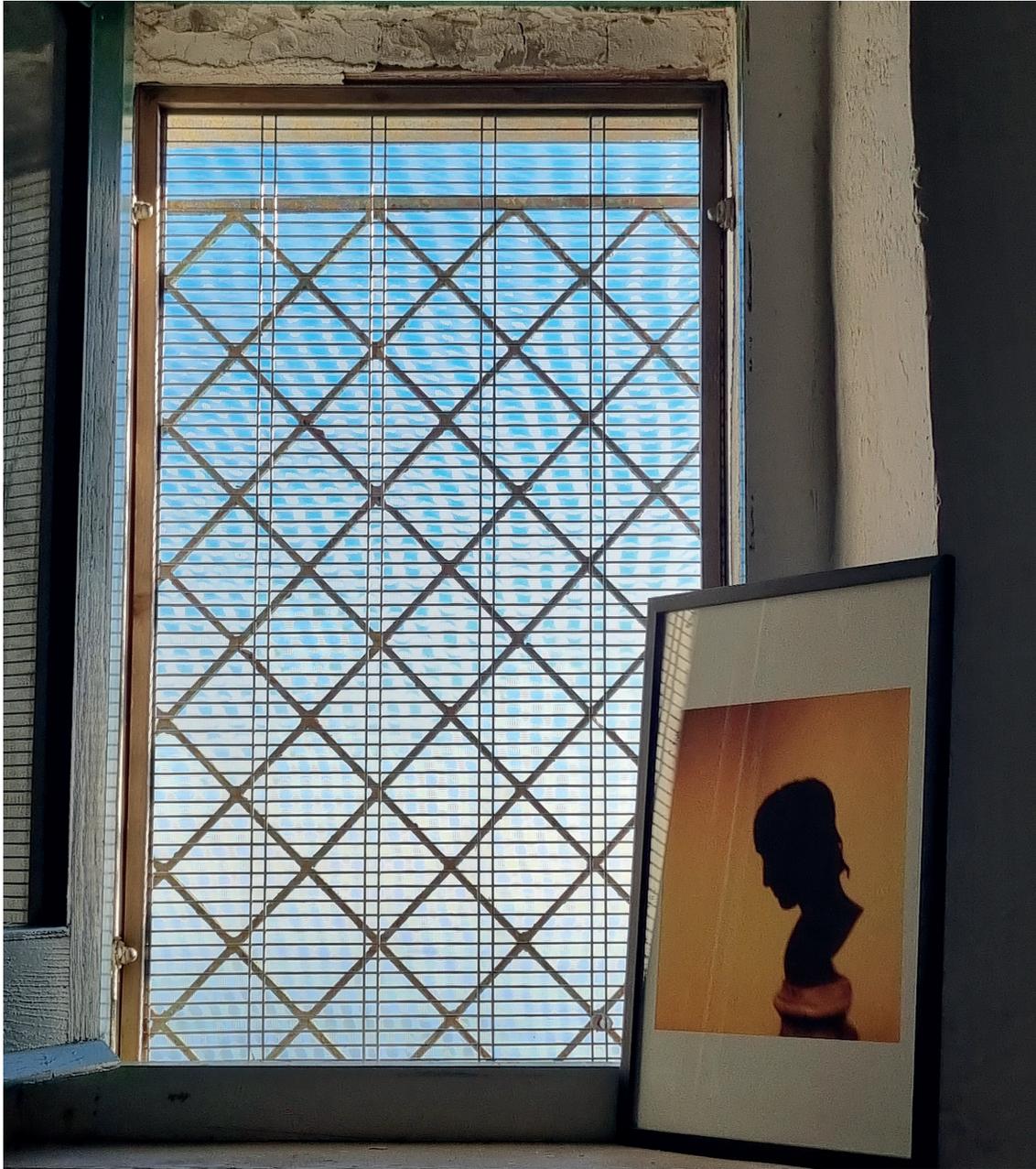


Fig. 5 Opera di Virgile Legavre-Jérôme ispirata alla scultura di Socrate del Museo Archeologico di Napoli, foto di Maria Rita Pinto, 2022.

Fig. 6 Mostra "Play_ACT Arte per comunità in transizione: patto di cura per le città", presso il Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi di Napoli Federico II, foto di Francesca Ciampa, 2023.



piuttosto deve raccogliere l'eredità di qualcosa che va ridetta. In questo scenario, tradizione ed innovazione, anche se sembrano talvolta, contrapposte, sono in realtà unite da una solidarietà originaria e profonda. È in virtù di atti di innovazione che le tradizioni non solo nascono, ma si mantengono. Progettare il recupero è una continua opera di trasformazione in cui l'azione è inserita nell'esistente, il passato è continuamente accolto e rinnovato nel presente: non costituisce un fattore di inattiva conservazione, ma un'eredità generante ciò che segue, quindi da prendere in considerazione ed arricchire ulteriormente (Benvenuto, 1984). Il progetto di recupero si muove tra rinnovamento e continuità (Caterina, 2016), tracciando un cammino in cui viene raccolta l'esemplarità di quanto ci precede. In questo quadro, l'ambiente costruito è interpretato come sistema insediativo (4) che offre prestazioni, risultato di un processo attivato da reciproche influenze tra sistema fisico, sistema sociale e sistema economico (Di Battista, 2006). Questi sistemi sono da connettere in un processo di circolarizzazione, per incrementare gli effetti positivi derivanti da azioni di conservazione e trasformazione sapientemente dosate (Viola et al., 2021). Tale ambizioso obiettivo richiede un approccio al patrimonio capace di prendere in esame sistemi complessi attraverso connessioni e interdipendenze, di decodificare la realtà in una prospettiva olistica, integrando fattori economici, aspetti estetici, equità e valori (Baycan et al., 2012; Fusco Girard, 2017). Infatti, il recupero e la manutenzione dell'ambiente costruito costituiscono strategie orien-

tate a preservare equilibri sostenibili nelle relazioni tra ambiente costruito e comunità insediate, contrastando processi di globalizzazione nella trasformazione delle risorse esistenti (European Commission, 2019). In questa politica l'artista riveste un ruolo significativo nella costruzione di spazi di libertà rispetto alla globalizzazione (De Finis, 2015; Lym, 2019)

Nel caso della manutenzione, il coinvolgimento delle comunità è indispensabile. Manteniamo, e quindi curiamo, gli oggetti perché hanno una funzione, ma spesso ciò avviene anche perché sviluppiamo nei loro confronti un sentimento di affezione. Per impedire che i luoghi spariscano è necessario che siano presidiati, accuditi, curati, mantenuti. Questo obiettivo richiede di affidare alle comunità un nuovo ruolo, a partire dalla considerazione che le popolazioni sembrano oggi maggiormente consapevoli della sottrazione ai paesaggi di valori non riproducibili, causata dal degrado o da trasformazioni incompatibili. La manutenzione dei contesti fragili, suscitata da un sentimento di cura verso il bene che esprime bellezza, può produrre effetti positivi sull'utilizzo dello stesso bene ed il rafforzamento del rapporto tra cura dei luoghi e cittadinanza attiva, disegnando nuovi ruoli per i soggetti che vivono e producono nel territorio. La loro capacità di identificare valori chiave del paesaggio in cui vivono, così come indicato anche dalla Convenzione Faro del 2005 (European Commission, 2018b), costituiscono punti di forza per sviluppare visioni che riflettano le loro aspirazioni, accordandosi su obiettivi e azioni di sviluppo che incontrino i loro bisogni senza confliggere con

la tutela del loro patrimonio (Prior, 2012; Sacco & Segre, 2006).

Il ruolo delle comunità locali nella cura del paesaggio delinea un nuovo scenario che prevede politiche di intervento sul territorio concretamente efficaci e sostenibili. Tuttavia, il coinvolgimento delle comunità nelle azioni di co-progettazione e co-gestione del recupero richiede strumenti adeguati per affidare ad esse nuove responsabilità (Viola, 2022). Il loro coinvolgimento esige un miglioramento degli strumenti di dialogo/cooperazione affinché partecipino, in sinergia con gli altri attori, alle scelte di recupero e manutenzione dei sistemi insediativi, attivando canali di comunicazione più efficaci e potenti. Ciò allo scopo di governare i conflitti e di comporre i diversi interessi, coniugando sviluppo economico e sociale e tutela dell'identità. È opportuno che anche la ricerca nel settore del recupero impari ad ascoltare una voce – quella delle comunità – che a volte appare flebile e in definitiva trascurabile nelle scelte delle strategie di intervento (De Medici, 2022), generando frequentemente conflitti in ambito locale. La pianificazione delle azioni locali e l'attivazione di strumenti di facilitazione ed incentivo per innescare processi efficaci di recupero e gestione del patrimonio costruito deve partire dalla costruzione di obiettivi prioritari condivisi. La sensibilizzazione e la partecipazione attiva dei soggetti che operano nel territorio richiede il loro coinvolgimento in tutte le fasi del processo decisionale, superando dinamiche di tipo top-down o bottom-up. Nelle esperienze di residenza d'artista, il Laboratorio di Recupero, Riuso e Ma-

nutenzione è stato attivatore di reti di conoscenza degli scenari locali per restituire la complessità ed il sistema dei valori di cui i territori sono portatori e delle dinamiche di trasformazione che investono l'ambiente costruito. Tale base conoscitiva è indispensabile per comporre i conflitti locali e per definire politiche di recupero e manutenzione efficaci, condivise dai soggetti coinvolti. Questo approccio ha l'obiettivo di dare vita ad un progetto creativo per i sistemi insediativi, riorganizzando in maniera innovativa le variabili in gioco, con lo scopo di fornire risposte che tutelino le qualità percettive, morfologiche e costruttive di cui essi sono espressione e, al contempo, garantiscano la qualità di vita desiderata dagli abitanti.

Conclusioni

Il recupero e la manutenzione sono assunti come strategie interdipendenti, da inquadrare in un unico processo decisionale che valuta nella sua globalità l'intervento sull'ambiente costruito e combina le attività di natura manutentiva/conservativa e quelle di natura riqualificativa/trasformativa (Pinto et al., 2017).

Il paesaggio storico urbano, definito come bene collettivo, è allo stesso tempo un sistema di oggetti fisici e di persone, costantemente attraversato da flussi di materia, di energia e di informazioni, che ha bisogno di essere rigenerato attraverso la creazione di sinergie con nuovi soggetti coinvolti – gli artisti – per perseguire obiettivi condivisi.

Le strategie di recupero e manutenzione devono essere costruite attraverso tavoli multi-attoriali, dove i diversi soggetti coinvolti nel processo di recupero portano le loro competenze ed abilità e, nel condividerle, accrescono la capacità di elaborare progetti che rispettino i valori espressi dai contesti fragili, dove maggiore è il rischio che vadano perduti. Lo scopo è quello di far dialogare: gli artisti come soggetti che, attraverso le loro opere, interpretano i luoghi e li arricchiscono di bellezza; i cittadini, come soggetti che esprimono bisogni e sono depositari dei valori culturali, sociali, economici del sistema insediativo; gli enti pubblici e le amministrazioni locali, garanti delle regole; il settore terzo come soggetti che favoriscono la sostenibilità sociale; gli imprenditori come protagonisti dello sviluppo economico dei territori; i ricercatori, come produttori di conoscenza ed innovazione e le piccole e medie imprese nel settore dell'edilizia, come intermediari in grado di declinare l'innovazione in riferimento al sistema locale. I diversi attori coinvolti nelle strategie di recupero dell'ambiente costruito, portatori di competenze, sono in grado di potenziare queste competenze nel fare insieme: è nella condivisione dei saperi che si rigenera la creatività delle comunità. L'obiettivo è progettare scenari di futuro compatibili con i valori espressi

dai territori, avviando processi di coinvolgimento, collaborazione e condivisione delle responsabilità (Pinto et al., 2020).

Le residenze d'artista rappresentano un metodo per promuovere processi di sensibilizzazione, innescando una dimensione collettiva di responsabilità. I programmi di residenza d'artista emergono, quindi, come opportunità creative di breve durata e di grande impatto, capaci di restituire competitività ai contesti. La sensibilità e la visione creativa dell'artista risvegliano il bisogno di incontro e cooperazione dei cittadini: l'artista condivide le memorie della comunità, dando concretezza con la produzione artistica alle relazioni che attraversano la comunità. La bellezza degli spazi urbani è per la comunità insediata un rimando costante ai valori sedimentati, opportunità di appartenenza e condivisione, ma soprattutto motore di impatti positivi sulle dinamiche di sviluppo sostenibile, non confliggenti con le identità dei territori (Viola & Zain, 2021). Di fronte alle sfide della sostenibilità che oggi sono messe in campo con riferimento alle città europee, costrette tra abbandono, obsolescenza e trasformazioni incontrollate, la comunità diviene un attore strategico su cui puntare, per la capacità di recuperare memorie e acquisire competenze, azioni indispensabili alla rigenerazione dell'ambiente costruito.

Note

- (1) Call for Proposals EACEA 32/2017 and EACEA 35/2017; Principal Investigator: Maria Rita Pinto, Scientific Project Manager: Serena Viola), Lead Partner: Bozar Museum Brussels, Partner: Mies Van Der Rohe Foundation Barcelona.
- (2) Giuria: Maria Rita Pinto, responsabile scientifico del progetto e presidente, Cristiano Leone, direttore artistico e linguistico dello Château de Villers-Cotterêts - futura Cité Internationale de la langue française, Rossella Savarese, coordinatrice artistica di SyART Sorrento Festival, Francesco Gargiulo, presidente dell'ARL e Alfonso Caputo, direttivo dell'ARL.
- (3) Giuria: Serena Viola, responsabile scientifico del progetto e presidente; Nicola Flora, co-proponente della ricerca, DiARC; Giovanni Menna, co-proponente della ricerca, DiARC; Jago, artista; Susy Galeone, Cooperativa Sociale La Paranza – Fondazione di Comunità San Genaro.
- (4) La Convenzione Europea del Paesaggio (Firenze, 2020) indica nel sistema il concetto che contraddistingue l'idea di paesaggio, derivante «[...] dall'azione di fattori naturali e/o umani e dalle loro interrelazioni», art. 1. Il paesaggio è definito dall'insieme di elementi culturali, artificiali e naturali e dalle «relazioni esistenti tra loro», relazione esplicativa, art. 26.

Bibliografia

- Baycan, T., Fusco Girard, L., & Nijkamp, P. (2012). Creative and Sustainable Cities: A New Perspective. In L. Fusco Girard, T. Baycan, & P. Nijkamp (Eds.), *Sustainable City and Creativity: Promoting Creative Urban Initiatives* (pp. 3-12). Ashgate, London.
- Benvenuto, E. (1984). Del recupero: La parola e la cosa. *Recuperare*, 11, 206–209.
- Brem, A., & Puente-Diaz, R. (2020). Creativity, Innovation, Sustainability: A Conceptual Model for Future Research Efforts. *Sustainability*, 12(8). <https://doi.org/10.3390/su12083139>
- Carnwath, J.D., & Brown, A.S. (2014). *Understanding the Value and Impacts of Cultural Experiences. A literature review. Arts Council of England*. <https://culturecounts.cc/marketing-uploads/resources/Understanding-the-Value-and-Impacts-of-Cultural-Experiences-John-Carnwath-and-Alan-Brown-2014.pdf>
- Caterina, G. (2016). Innovative strategies for the recovering of historical cities. *TECHNE*, 12, 33–35. <https://doi.org/10.13128/Techne-19330>
- Ciaramelli, F. (2019). La città perturbante: Calvino tra i vicoli di Napoli. *ENDOXA*, 4, 45–48.
- De Finis, G., Benincasa, F., & Facchi A. (a cura di), (2015). *Exploit. Come rovesciare il mondo ad arte*. D-istruzioni, Bordeaux Edizioni, Roma.
- De Medici, S. (2022). *Building the commons? Feasibility and effectiveness in the shared management of the built heritage*. La scuola di Pitagora Editrice, Napoli.
- Di Battista, V. (2006). *Ambiente costruito*. Alinea, Firenze.
- Elfing, T., Kokko, I., & Gielen, P. (2019). *Contemporary Artists Residencies. Reclaiming Time and Space*. Antennae Arts in Society, Amsterdam.
- European Commission (2010). *Green Paper—Unlocking the Potential of Cultural and Creative Industries*. COM 2010. <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/1cb6f484-074b-4913-87b3-344ccf020eef/language-en>
- European Commission (2021). *Artist Mobility in Cultural-Creative Industries*. http://ec.europa.eu/culture/policy/cultural-creativeindustries/documents/artist-mobility_en.pdf
- European Commission (2019). *Council Conclusions on the Contribution of Culture to the Implementation of the Europe 2020 Strategy*. Available online: http://www.consilium.europa.eu/uedocs/cms_data/docs/pressdata/en/educ/122102.pdf.
- European Commission (2018 a). A new European Agenda for Culture. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:52018DC0267&from=EN>
- European Commission (2018 b). *The Council of Europe Secretariat in Consultation with the Faro Convention Network (FCN) Members—The Faro Convention Action Plan Handbook for 2018–2019*. <https://rm.coe.int/faro-convention-action-plan-handbook-2018-2019/168079029c>
- European Union (2014). *Policy handbook on*

- Artists Residencies, Open Method of Coordination (OMC). Working Group of EU Member States Experts on Artists' Residencies 2014.* https://ec.europa.eu/assets/eac/culture/policy/cultural-creative-industries/documents/artists-residencies_en.pdf
- Florida, R. (2002). *The Rise of the Creative Class: And How it's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life*, Basic Books, New York.
- Fusco Girard, L. (2016). Verso una 'nuova economia': il contributo del patrimonio/paesaggio culturale. In R. Bobbio (a cura di), *Bellezza ed economia dei paesaggi costieri* (pp. 43-53). Donzelli Editore, Roma.
- Henchoz, N., Puissant, P.X., Leal, A.S., Moreira, T., & Vinet, H. (2019). *Artist Residencies for Innovation: Development of a Global Framework*. SIGGRAPH.
- ICOMOS (2011). *The Paris Declaration on Heritage as a Driver of Development*. https://www.icomos.org/Paris2011/GA2011_Declaration_de_Paris_EN_20120109.pdf
- Lehman, K. (2017). Conceptualizing the Value of Artist Residencies: A Research Agenda. *Cult. Manag. Sci. Edu.*, 1, 9–18.
- Lim, Y., Im, D.-U., & Lee, J. (2019). Promoting the Sustainability of City Communities through 'Voluntary Arts Activities' at Regenerated Cultural Arts Spaces: A Focus on the Combination of the 'Democratization of Culture' and 'Cultural Democracy' Perspectives. *Sustainability*, 11(16). <https://doi.org/10.3390/su11164400>
- McCarthy, J. (2016). *Partnership, Collaborative Planning and Urban Regeneration*. Taylor & Francis, London.
- Nevens, F., Frantzeskaki, N., Gorissen, L., & Loorbach, D. (2013). Urban Transition Labs: co-creating transformative action for sustainable cities. *Journal of Cleaner Production*, 50, 111-122. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2012.12.001>
- Onesti, A. (2016). *Ambiente Costruito, Creatività, Arte Sociale. Il Recupero dello Spazio Pubblico Nell'approccio del Paesaggio Storico Urbano*. PhD Thesis, University of Naples "Federico II", Napoli. <http://www.fedoa.unina.it/10999/>
- Pinto, M.R., De Medici, S., Senia, C., Fabbri-catti, K., & De Toro, P. (2017). Building reuse: Multi-criteria assessment for compatible design. *Int. J. Des. Sci. Technol.*, 22, 165–193.
- Pinto, M.R., & Viola, S. (2019). Cultura materiale e produzione artistica per la rigenerazione dell'ambiente costruito. La strategia di sviluppo promossa dal progetto "Artists in architecture" Creative EU. In L. Fusco Girard, C. Trillo, & M. Bosone (a cura di), *Matera, città del sistema ecologico uomo/società/ natura il ruolo della cultura per la rigenerazione del sistema urbano/territoriale* (pp. 243-256). Giannini, Napoli.
- Pinto, M.R., Viola, S., Onesti, A., & Ciampa, F. (2020). Artists Residencies, Challenges and Opportunities for Communities' Empowerment and Heritage Regeneration, *Sustainability*, 12(22). <https://doi.org/10.3390/su12229651>

- Pinto, M.R., Viola, S., De Medici, S., Ciampa, F., & Adad, G. (2020). Cultural heritage between social cohesion and creativity: new challenges for urban prosperity. *ABITARE LA TERRA*, 52(8).
- Pinto, M.R., Viola, S., & De Medici, S. (2021). Empowering younger generation through cultural heritage. Adaptive reuse strategies for the Sanità district in Naples. In *World Heritage and Design for Health* (pp. 768-777). Le Vie dei Mercanti XIX International Forum.
- Polveroni, A. (2019). Arte e paesaggio. In E. Giammattei (a cura di), *Paesaggi. Una Storia Contemporanea* (pp. 149-191). Istituto dell'Enciclopedia Italiana Fondata da Giovanni Treccani, Milano.
- Prior, J., & Tavano Blessi, G. (2012). Social Capital, Local Communities and Culture-led Urban Regeneration Processes: The Sydney Olympic Park Experience. *Cosmop. Civ. Soc. J.*, 3, 78-96.
- Sacco, P.L., & Segre, G. (2006). Creativity, Cultural Investment and Local Development: A New Theoretical Framework for Endogenous Growth. In U. Fratesi, & L. Senn (Eds.), *Growth and Innovation of Competitive Regions. The Role of Internal and External Connections* (pp. 1-51). Springer, Wien.
- Santagata, W. (2009). *Libro bianco sulla creatività: Per un modello italiano di sviluppo*. Università Bocconi Editore, Milano, Italia.
- Sciacchitano, E. (2019). European year of Cultural-Heritage. A laboratory for heritage-based innovation. *SCIRES-IT*, 9(1). <http://dx.doi.org/10.2423/i22394303v9n1p1>
- UNESCO (2011). *Recommendation on the Historic Urban Landscape*, UNESCO World Heritage Centre, Resolution 36C/23, Paris.
- Vargas de Freitas, M.R. (2016). *International Artists-in-Residence 1990-2010: Mobility, Technology and Identity in Everyday Art Practices*. Jyväskylä University, Jyväskylä.
- Viola, S., De Medici, S., & Riganti, P. (2021). The circular economy and built environment. Maintenance, rehabilitation and adaptive reuse: challenging strategies for closing loops. In P. Morganti, & M.B. Coltelli (Eds.), *An Introduction to the Circular Economy* (pp. 165-181). Nova Science Publishers, Hauppauge.
- Viola, S., & Zain, U.A. (2021). *Cultural and Creative Industries. Technological Innovation for the Built Environment*. La Scuola di Pitagora, Napoli.
- Viola, S. (2022). Built Heritage Repurposing and Communities Engagement: Symbiosis, Enabling Processes, Key Challenges. *Sustainability*, 14(4). <https://doi.org/10.3390/su14042320>

Giovanni Menna

**Growin' Up: il bambino, il gioco, la città.
I *playground* di Isamu Noguchi per New York (1933-1965)**

1933: *The Play Mountain*

A New York già a partire dagli anni Venti la cultura non solo architettonica inizia a interrogarsi sulla tipologia dei *playground* da realizzare nelle strade della città poiché quella dimensione pedagogica e sociale che aveva connotato la pionieristica istituzione delle *playstreets* degli anni Dieci con il tempo era andata via via spegnendosi. Se molti di essi ormai non sono altro che campi da basket, gli impianti che si realizzano somigliano sempre più a delle “riserve” che, lungi dal rigenerare lo spazio pubblico, sono spazi recintati di fatto sottratti alla vita sociale, e anche “normalizzati” poiché le attrezzature da gioco sono prodotti industriali molto convenzionali che disattivano l'improvvisazione creativa dei bambini.

Tra coloro che si mostrano più sensibili alla necessità di ripensare radicalmente ai *playground*,

un ruolo di primissimo piano sarà svolto da un indiscusso protagonista dell'arte non solo americana del XX secolo: Isamu Noguchi (1904-1988), scultore da sempre interessato da un lato a concepire l'opera nella sua spazialità e nel segno dell'interazione, dall'altra a misurarsi con un ampio ventaglio di mondi, dalla scenografia teatrale al disegno dei giardini, e quindi promotore di una relazione più stretta tra creazione artistica e progetto di architettura.

Nel 1933 Noguchi presenta così “Play Mountain”, un progetto di un parco giochi assolutamente innovativo che per la prima volta prova a tenere assieme istanze socio-urbanistiche, pedagogiche e culturali. L'obiettivo è quello di estrarre dalla *grid* di Manhattan un frammento meramente residuale rispetto al sistema della circolazione veicolare e privo di identità, e di trasformarlo in un'area da destinare a un uso collettivo, un luogo consegnato ai bisogni dei



Fig. 1 I. Noguchi, *The Play Mountain*, New York 1933, foto del modello, The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum/ Artists Rights Society ARS, NY.

bambini e, in questo modo, anche ad attività di sosta e incontro per coloro che li accompagnano. Si tratta di un'aperta e consapevole messa in discussione delle logiche urbanistiche del tempo, che a New York hanno come massimo esponente di riferimento il *chief planning officer* Robert Moses (1), «il *master builder* che ha quasi distrutto la città che stava cercando di salvare» per usare le parole di Robert Caro (Caro, 1974) e il custode dell'ortodossia di un'urbanistica che aveva desunto da un funzionalismo svuotato delle sue componenti sociali e progressiste la sua strumentazione tecnica (*zoning*, circolazione automobilistica e massima ottimizzazione delle superfici) per metterla al servizio della città capitalista.

Sul piano più specificamente legato alle problematiche dei *playground* la *Play Mountain* non prevede né recinzioni né le tradizionali attrezzature prodotte in serie, come scivoli o altalene. Le possibilità di gioco sono invece offerte dalla modellazione del suolo attraverso forme per lo più geometriche, la cui ispirazione è rintracciabile nelle antiche convenzioni formali connesse alle strutture sacre che Noguchi aveva frequentato nell'infanzia in Giappone e poi di nuovo studiate nei soggiorni successivi, che sembrano organicamente emergere o affondare nel terreno in forma di gradoni, scivoli, depressioni e rialzi. Il disegno non risponde naturalmente solo a istanze espressive, poiché l'obiettivo primario è quello di consentire ai bambini di giocare liberamente *nello e con* lo spazio, correndo, saltando, rotolando, scivolando e arrampicandosi, dando loro modo di prendere consapevolezza del proprio corpo e

di metterlo in relazione allo spazio fisico, a sua volta percepito come un paesaggio naturale, fisico, reale, ma allo stesso tempo evocativo, altamente espressivo, e in ogni caso liberamente interpretabile all'infinito, un ambiente immaginario, ovvero surreale, astratto. Concepito in questo modo esso diventa davvero lo spazio ideale per ogni bambino per costruire il gioco come avventura del pensiero creativo, e di farlo "insieme" agli altri, attraverso lo straordinario potere che ha l'immaginazione nella formazione dell'identità. Uno spazio vissuto dinamicamente e socialmente, polisemico, libero da recinzioni e plasticamente modellato: gradonate di diversa forma, orientamento e dimensione si disponevano come a formare una *ziqqurat* centrale, affiancata nella parte posteriore da un lungo scivolo semicircolare, che curvava circoscrivendo una depressione del suolo utilizzabile anche come anfiteatro. Oltre al trattamento del suolo, protagonista indiscusso, il progetto include anche altri elementi naturali come la roccia e l'acqua, così che lo scivolo che d'estate consente di scivolare in uno specchio d'acqua, d'inverno si trasforma in una pista per slittini; alla base della "ziqqurat", in fondo alla gradonata principale, è infine una vasca rettangolare poco profonda, che funge da piscina, e perfino un palco per la musica. Secondo Noguchi al bambino dovrebbe essere messa a disposizione un'esperienza di gioco radicalmente diversa, che metta intelligentemente a frutto gli avanzamenti della pedagogia contemporanea, soprattutto per quanto riguarda la relazione tra la propria dimensione interiore e il proprio corpo, e quest'ultimo con

l'ambiente esterno, quell'habitat urbano che può così acquisire ai suoi occhi e nella sua considerazione un nuovo significato, poiché da esso il bambino non si sentirà più escluso; una relazione, quella, che ha tanto più significato poiché si realizza nel contesto della vita quotidiana e in una dimensione sociale.

In modo del tutto ingiustificato il progetto è stato totalmente ignorato dalla storiografia. Questa esperienza pionieristica e senza precedenti – e non solo negli States – faceva del *playground* il campo ideale nel quale architettura, urbanistica ed *environmental design* potevano incontrarsi *attraverso* l'arte pubblica, quest'ultima da considerarsi come il motore propulsore di quelle relazioni, considerato che il *playground* era modellato come una *land sculpture*. La materia dell'opera d'arte non viene “estratta” dalla natura e da quest'ultima sganciata, ma è il suolo stesso, secondo un approccio che preannunciava quella *land art* che proprio a partire da New York – ma più di trent'anni dopo – farà irruzione nella scena internazionale dell'arte. L'artista non è più chiamato a “decorare”, ovvero a installare oggetti più o meno “a reazione poetica” all'interno di impianti precedentemente progettati da architetti o urbanisti. Al contrario, è l'artista che, ripensando al ruolo dell'arte nel suo rapporto, più in generale, con la vita degli uomini, agisce nello spazio coinvolgendo funzioni specifiche umane e sociali, muovendosi così alla scala dell'architettura. Ce n'è abbastanza per considerare questo progetto fuori dal suo tempo, perché oggettivamente “troppo avanti” e, in tal senso, nel clima pesante della Grande Depressione, il destino della

Play Mountain è segnato. Nel 1934, ovvero proprio quando Noguchi presenta alle autorità il plastico, Robert Moses è nominato Commissario dei Parchi di New York, e non mancherà di dimostrare subito indifferenza e anzi ostilità nei confronti di una proposta troppo radicale, innovativa e sperimentale – se non rivoluzionaria – per essere compatibile con l'ambizioso programma di espansione dei parchi di New York con i loro *playground* recintati e standardizzati. Nonostante il progetto sia sostenuto da Murdock Pemberton, critico dell'autorevole “New Yorker”, Noguchi e i suoi sostenitori saranno invece «accolti con sarcasmo» e la proposta sarà bocciata (2).

1941: *The Contoured Playground*

Se nel *Mountain Playground* Noguchi aveva apertamente ricercato un dialogo tra arte, architettura e spazio urbano, il successivo progetto per il *Contoured Playground* giunge a valle di un percorso che lo aveva visto impegnato in opere nelle quali quel confronto con l'architettura era in qualche modo “imposto” dalla committenza, come *History as Seen from Mexico*, il murale “politico” per Città del Messico (1936), o *News*, la scultura per l'*Associated Press Building* al Rockefeller Center, installata nel 1940 a sostegno della libertà di stampa; o ancora il progetto proposto a Lester McCoy, Commissario dei Parchi di Honolulu, per un set di attrezzature da gioco per l'Ala Moana Park della capitale delle Hawaii (1939), dove era stato invitato dalla Dole Company per un pos-

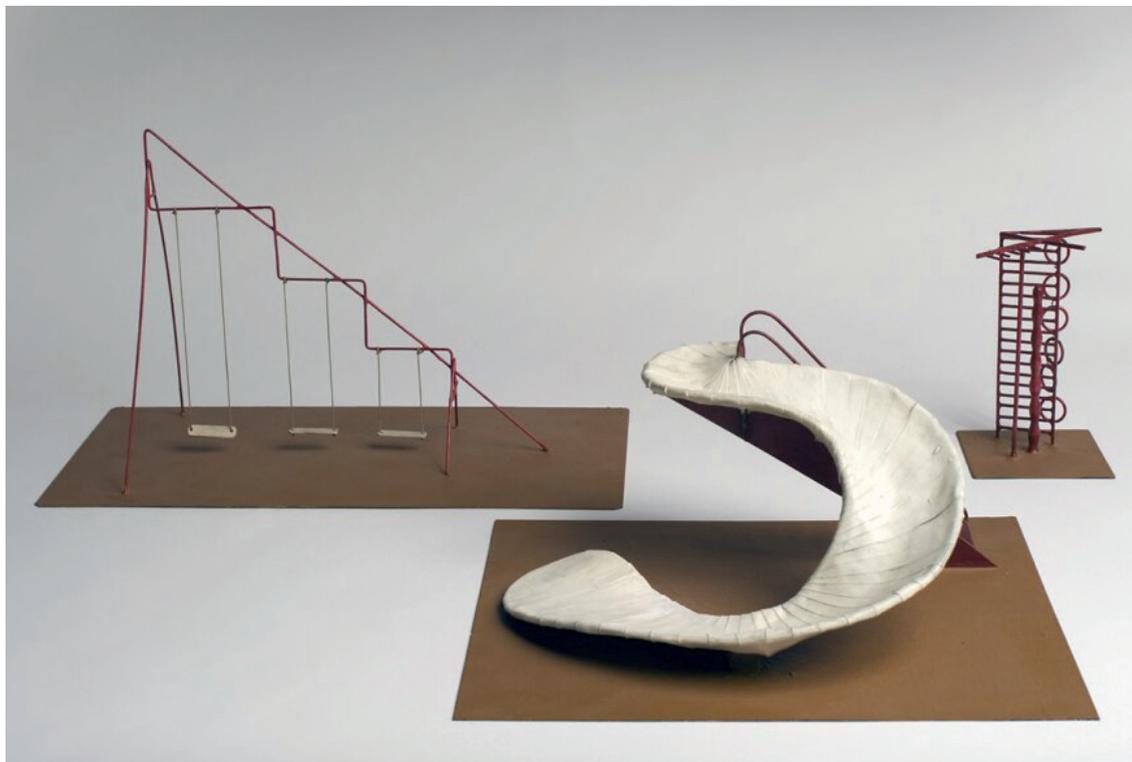
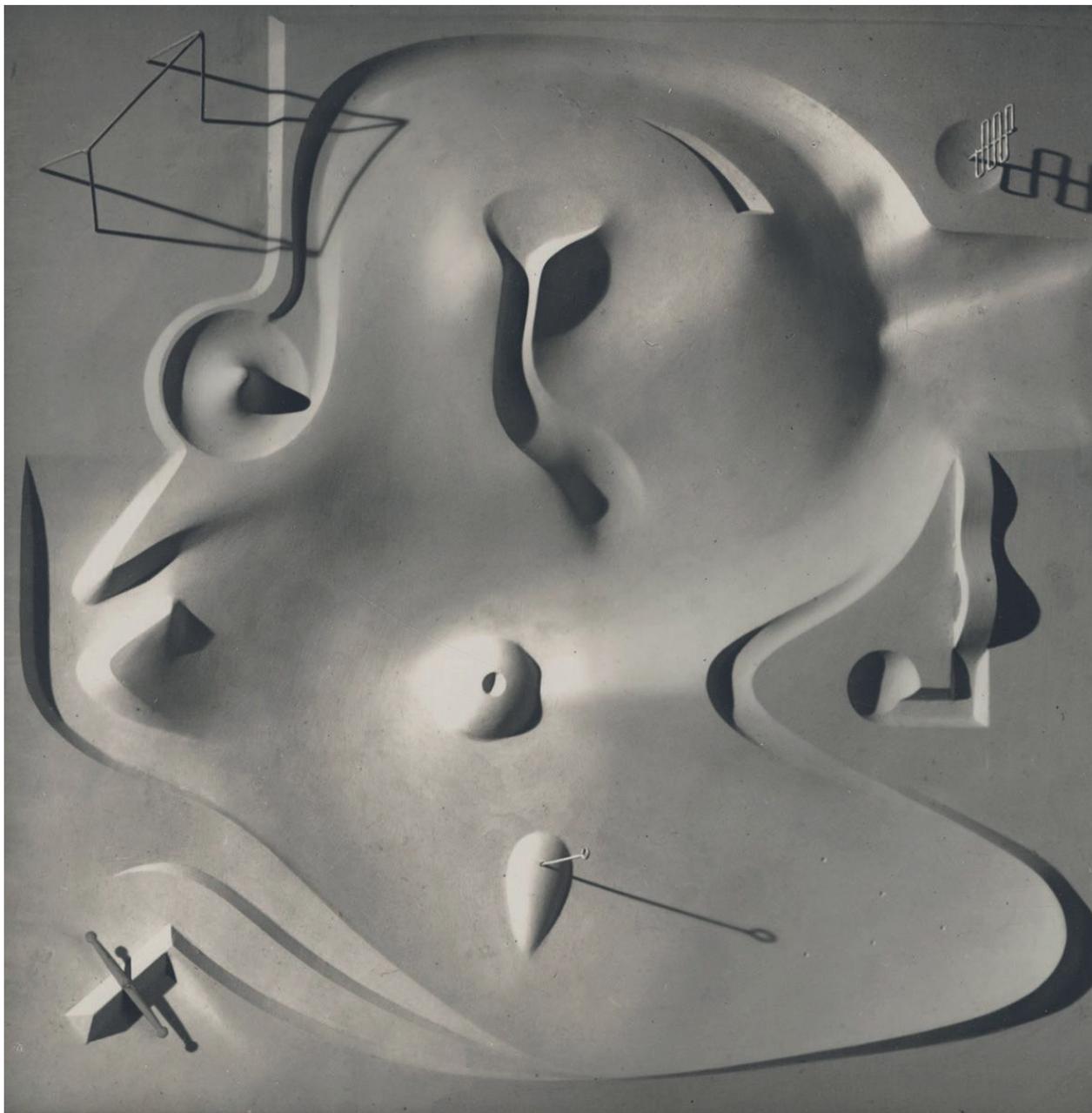


Fig. 2 I. Noguchi, *Playground Equipment*, Honolulu-New York 1939-40, foto del modello, The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum/ Artists Rights Society ARS, NY.

sibile *restyling* della sala ricevimenti aziendale. A quest'ultima proposta, accettata da McCoy, Noguchi lavorerà a New York con grande impegno. Nasce così il *Playground Equipment*, un set di modelli scultorei che ripensano le tradizionali attrezzature di gioco, che non sarà possibile, tuttavia, installare per la sopraggiunta morte di McCoy e il conseguenziale mutamento della scena politica locale. A quel punto Noguchi si rivolge di nuovo a Moses – siamo gli inizi del 1941 – per l'acquisizione da parte della municipalità di New York della proposta, ma

senza esito, e il *Playground Equipment* rimane sulla carta.

Noguchi, tuttavia, non è certo un artista disposto ad arrendersi facilmente e pochi mesi dopo presenta un nuovo progetto per Manhattan, il *Contoured Playground*, che un po' a sorpresa riceve un certo interesse proprio da parte del Dipartimento dei Parchi. Le novità rispetto al precedente *Play Mountain* sono superiori agli elementi di continuità. Se anche in questo caso il *playground* è privo di attrezzature prefabbricate e Noguchi privilegia una



conformazione che permette ai bambini di scivolare, strisciare o esplorare (e magari d'estate divertirsi con l'acqua), qui il suolo viene trattato con maggiore sensibilità, e quegli elementi di monumentalità ancora presenti del *Play Mountain* sembrano svanire a fronte di un impianto certamente meno "architettonico". Nessuna linea dritta – e tantomeno angolo retto – è presente, poiché il disegno è impostato su una serie sincopata di cerchi "generatori" di piccolo diametro che sembrano evocare i *Several Circles* di Kandinsky (1926) e le superfici vengono modellate con una serie di cavità, con curve che si dividono, si ramificano, scompaiono. Lavorando sulla possibilità di legare topografia e tipologia, Noguchi crea un ambiente straniante, quasi onirico, allusivo dei paesaggi di un Tanguy o un Dalì, che da lontano finisce per acquisire tratti visionari persino fisionomici, con fossette, sopracciglia e rughe. Anche questo *playground* resterà tuttavia inattuato. L'entrata in guerra dopo Pearl Harbour impone un nuovo stop agli investimenti pubblici in capo edilizio e urbano e il blocco totale dei programmi del Dipartimento. Il progetto, così, sarà conosciuto solo a fine guerra grazie a Dorothy C. Miller, curatrice di *Fourteen Americans*, mostra collettiva tenutasi al Museum of Modern Art nell'autunno del 1946, che sceglierà di esporre il modello insieme ad altre 13 opere di Noguchi (3).

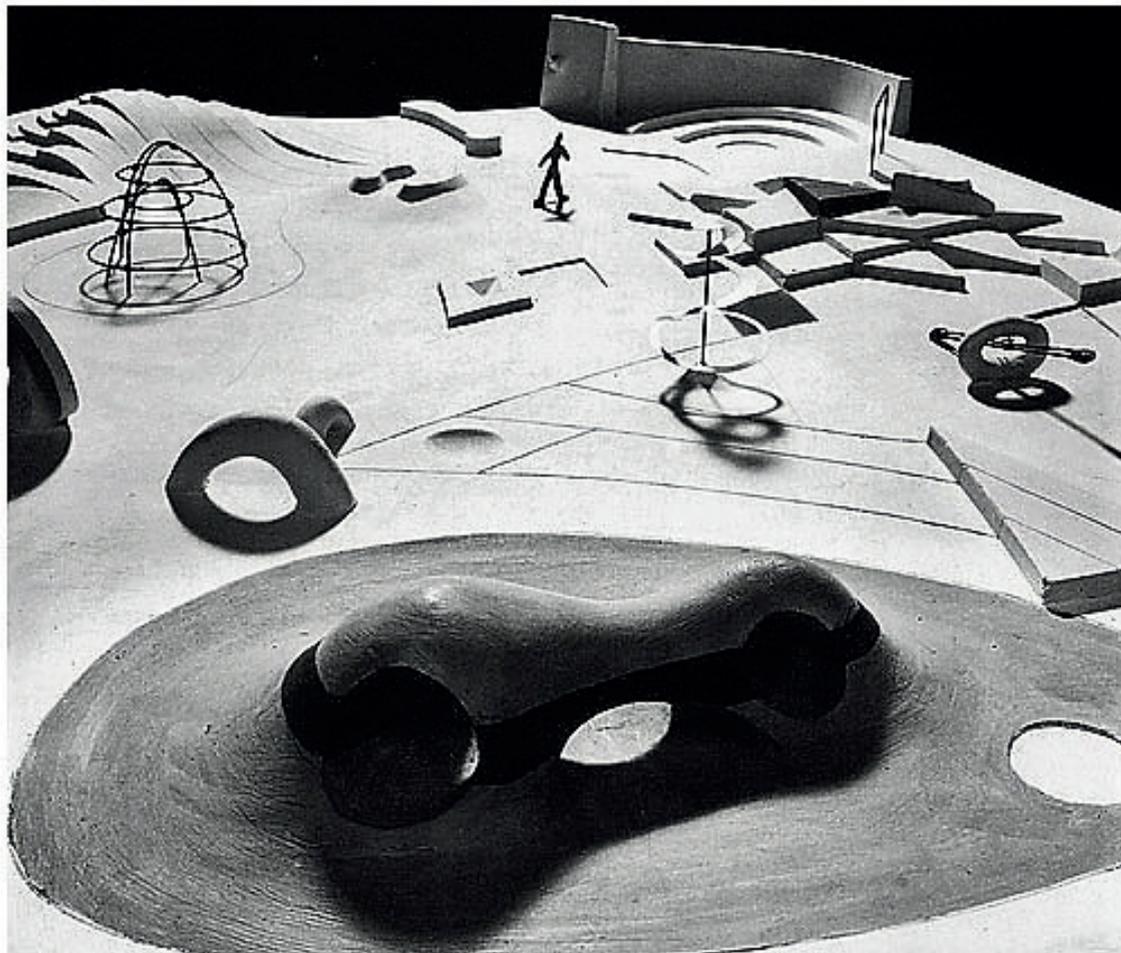
1951: *The United Nations Playground*

Alla fine degli anni Quaranta nessun artista, a

esclusione di Noguchi, aveva mostrato interesse – e non solo negli Stati Uniti – nei confronti dei *playground* e, del resto, né i Dipartimenti dei Parchi, né altre istituzioni private o pubbliche più interessate all'arte pubblica, si erano attivate per promuovere un incontro tra l'architettura dei *playground* e ricerca artistica. All'inizio del decennio successivo Audrey Hess, moglie dell'editor del periodico "ARTNews" Thomas B. Hess e membro di una famiglia di filantropi assai attiva nella raccolta di fondi sia per la promozione delle arti che in favore enti di beneficenza per bambini, individua Noguchi come il progettista ideale di un parco giochi innovativo, contando sul fatto che l'Organizzazione delle Nazioni Unite aveva annunciato di aver messo a disposizione un acro per un parco da destinare ai bambini. Per la Hess questa è l'occasione irripetibile per creare ambienti di gioco tali da promuovere l'immaginazione dei piccoli attraverso l'arte e l'architettura, ritenendo peraltro che «un parco giochi che soddisfa questi obiettivi si addice alle Nazioni Unite e agli standard lungimiranti che essa stabilisce», e avrebbe mostrato al meglio «ai bambini ciò che le Nazioni Unite rappresentano». L'aspetto più importante, tuttavia, era la possibilità di intervenire su un suolo non municipale, il che avrebbe permesso di smarcarsi dal rigido protocollo per la progettazione dei *playground* pubblici stabilito da Moses per il Dipartimento, incompatibile con le idee sperimentali di Noguchi e il modello formativo all'interno del quale esse si collocavano. Per questa ragione la Hess, consapevole delle passate frizioni tra Noguchi e Moses, cerca una

Fig. 3 I. Noguchi, *The Contoured Playground*, New York 1941, foto del modello, The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum/Artists Rights Society ARS, NY.

Fig. 4 I. Noguchi, *The United Nations Playground*, New York 1952, foto del modello, The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum/Artists Rights Society ARS, NY.



conferma ufficiale da parte dei responsabili delle Nazioni Unite che Moses non sia coinvolto nel processo decisionale, senza tuttavia essere a conoscenza del fatto, tuttavia, che l'idea di un parco giochi era stata invece suggerita alle Nazioni Unite proprio da Moses. Per que-

sta ragione quando Hess scriverà al Segretario Generale per sollecitare l'approvazione del progetto, da tempo è stato contattato dal Dipartimento dei Parchi l'autorevole architetto paesaggista Gilmore Clarke, insignito nel 1931 con Gold Medal per la sua attività a New York e da

venti anni consulente del NYC Park Department, il quale aveva già sviluppato un progetto per il sito.

L'offerta di Hess di accollarsi responsabilità (e costi) di progettazione e di costruzione viene rifiutata da Moses, per il quale il progetto sarebbe stato «inappropriato e avrebbe teso a enfatizzare eccessivamente il suolo», ma questa volta il conflitto avrà una certa eco sulla stampa. Moses qualche giorno dopo dichiara al New York Times: «se vogliono costruirlo, sono liberi di farlo, ma non mi interessa quel tipo di parco giochi. Se vogliono che siamo noi a gestirlo, deve essere costruito seguendo i nostri *standard*. Sappiamo noi cosa funziona». La Hess reagisce mettendo a frutto le sue conoscenze nel sistema dell'arte: sei mesi più tardi, nel marzo 1952, il progetto di Noguchi viene esposto al MoMA in una mostra che riscuote un notevole successo e contribuirà a creare nel pubblico la consapevolezza che il “rifiuto” al modello di Noguchi fosse pretestuoso e fondato su concezioni ormai superate nella totale indifferenza alla relazione tra le esigenze dei bambini e lo spazio pubblico.

Lo *United Nations Playground* riprende elementi dei precedenti parchi giochi di Noguchi ma li combina in modo originale. Come mostrano le foto del modello in gesso, sulla superficie del *playground* sono disseminate senza un ordine apparente oggetti plastici di varia conformazione e dimensione concepiti per arrampicate libere e favorire lo sviluppo immaginativo, con una sorta di collina pensata per far scivolare i bambini e una piramide decostruita

con gradini triangolari, elemento che sarà presente anche nei parchi disegnati in seguito da Noguchi. Il *playground* suggerisce plurime forme di uso e introduce nuove “attrezzature”, puntando a creare uno spazio contraddistinto da un significativo gradiente di *mixité*: in parte giardino urbano, in parte scultura surrealistica e in parte intervento a scala architettonica, e ciò spiega quel senso di eterogeneità e la mancanza di un segno forte e unitario. In ogni caso se da un lato il *playground* si rivolge ai bambini non per imporgli un gioco meccanico e ripetitivo, spesso assai poco interattivo, ma per offrire loro un luogo di infinite esplorazioni, di infinite opportunità, dall'altro è stato concepito anche come un dono alla città, un piccolo parco sottratto al vuoto o alle possibili future speculazioni sempre in agguato e offerto alla sosta o alla vita di relazione anche dei grandi.

Per Noguchi l'esposizione del modello dello *United Nations Playground* costituirà il più grande riconoscimento pubblico ricevuto fino ad allora, nonché il segno tangibile di un crescente sostegno alle sue idee da parte non solo degli ambienti intellettuali più avvertiti, ma anche dell'opinione pubblica. Il citato Thomas Hess giunge a sostenere pubblicamente che la proposta di Noguchi «avrebbe potuto essere una delle più importanti integrazioni di arte moderna con la vita quotidiana negli ultimi anni» (4). Il clima era decisamente cambiato, tranne che per il Dipartimento dei Parchi, che rimase invece fermo sulle sue vecchie posizioni del 1934 e anche questo *playground* non venne realizzato.

1960-65: *The Riverside Park Playground*. Con Louis Kahn

Nel 1960 Noguchi, rimasto in contatto con la Hess, viene incaricato del recupero di un'area abbandonata a Riverside Park, tra la West Side Highway e la 103^a. Dopo una iniziale riluttanza, assai comprensibile visti i precedenti, egli decide infine di accettare l'incarico, incoraggiato sia dal ritiro di Moses, sostituito nella carica di Commissario per i Parchi da Newbold Morris (5), sia dall'ottimismo della Hess che dà per certa l'approvazione del progetto, soprattutto se fosse stato coinvolto un architetto. Così, nel 1961, pochi mesi dopo l'incarico, Noguchi decide di rivolgersi a un grande maestro dell'architettura mondiale, Louis Kahn (1901-1974) il quale accetterà di avviare una collaborazione che durò alla fine ben cinque anni e produrrà più di una dozzina di modelli.

Le cose, tuttavia, non andranno esattamente come auspicato poiché, nonostante i nuovi approcci alla progettazione dei *playground* stessero riscuotendo grande attenzione e la crescente approvazione da parte del pubblico, il Dipartimento dei Parchi anche dopo il ritiro di Moses continua a opporsi, adducendo motivazioni questa volta legate ai costi ritenuti troppo alti. Il desiderio della Hess di veder realizzato il *playground* è tuttavia troppo forte tanto che giunge alla decisione di accollarsi personalmente metà dei fondi necessari, richiedendo come unica contropartita quella di intitolare il *playground* alla memoria di una zia, Adele Rosenwald Levy, nota filantropa, da poco scomparsa. L'offerta di co-finanziamento verrà accettata, ma il Dipartimento continuerà

a ostacolare il progetto imponendo arbitrarie scadenze ed esigendo numerose modifiche. La situazione si complica ulteriormente nel 1963 proprio quando Noguchi e Kahn stanno per presentare una nuova proposta, in una fase nella quale ormai i ruoli erano giunti a una reciproca e più chiara definizione che vedeva Kahn occuparsi prevalentemente del centro comunitario ipogeo, e Noguchi concentrarsi sulla sistemazione esterna in superficie e sulle sculture ludiche. I nuovi impedimenti vengono ora da un gruppo di residenti che, temendo l'occupazione di tutto il parco con strutture di cemento, si sono costituiti nel *Riverside Parks and Playgrounds Committee*, avviando azioni legali per bloccare il progetto. Da questo momento la proposta subisce ulteriori modifiche e una riduzione della sua estensione: i tre lotti iniziali sono ridotti a uno e tutte le attrezzature da gioco previste passano di nuovo al vaglio di severe verifiche in termini di sicurezza. Il progetto definitivo è così presentato solo nel 1964 e riscuote un notevole successo per la qualità architettonica e l'interpretazione innovativa e non convenzionale. Oltre a costituire un polo per la vita sociale del quartiere, il complesso prevede anche una scuola materna, considerata da Noguchi il cuore del progetto, con una fontana e uno specchio d'acqua per i giochi d'estate. La scuola avrebbe avuto pianta circolare ed essere parzialmente interrata, con servizi e spazi di gioco previsti al di sotto della rampa, e ambienti interni penetrati dalla luce naturale dall'alto. Dopo nuove modifiche richieste del Dipartimento per non sfiorare il tetto di budget, dopo cinque anni, e dopo cinque piani presentati, Noguchi e Kahn presentano



Fig. 5 L. Kahn, I. Noguchi, *The Riverside Park Playground*, New York 1960-65, foto del modello, The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum/Artists Rights Society ARS, NY.

il progetto definitivo nel 1965 e poco dopo il sindaco democratico R. F. Wagner firma la definitiva autorizzazione. Sarà ancora una volta un mutamento della scena politica a impedirne la realizzazione, per effetto dell'elezione a sindaco, nel 1966, del repubblicano John Lindsay il quale riterrà al contrario inopportuno investire risorse pubbliche per coprire anche la metà del costo di un parco del quale egli si mostrava totalmente incapace di comprenderne la rilevanza. La Hess e tutti coloro che avevano sostenuto il progetto accuseranno apertamente l'amministrazione di aver ostacolato deliberatamente la realizzazione

del parco e, ritirando l'offerta di finanziamento, determineranno l'accantonamento definitivo del progetto. È stata una grande occasione persa, per New York e più in generale per la relazione tra arte e architettura, ma ciò non impedirà al progetto, sia pur irrealizzato, di esercitare una notevole influenza sulla progettazione dei numerosi parchi giochi cittadini realizzati negli anni successivi a New York, e non senza ragione la storica Susan Solomon definirà il lavoro di Noguchi e Kahn una vera e propria «svolta per lo sviluppo di parchi giochi» (6).

Note

- (1) Robert Moses (1888-1981) è stato il responsabile quasi unico delle politiche urbanistiche di New York tra il 1930 e il 1970. Nel 1934 fu nominato commissario per i Parchi di New York e mantenne l'incarico per ventisei anni, insieme a una dozzina di altre cariche nei suoi cinquant'anni di servizio pubblico. Fino alla fine degli anni '50 aprì più di 400 parchi giochi, acquisendo nuovi terreni e collaborando con numerose scuole della città.
- (2) Witcher, D. (2013). Isamu Noguchi's utopian landscapes, *Journal of Student Research*, XI.
- (3) Si veda il catalogo del MoMA: Miller, D. C. (1946). *Fourteen Americans. With statements by the artists and others*.
- (4) Cfr. Larrivee, S. D. (2011). Playscapes: Isamu Noguchi's Designs for Play. *Public Art Dialogue*, 3, 53-80.
- (5) Newbold Morris (1902-1966) è stato presidente del New York City Council e due volte candidato a sindaco di New York City, nonché membro della Commissione Urbanistica della città.
- (6) Cfr. S. D. Larrivee, *op. cit.*

Bibliografia

- Noguchi, I. (1940). Playground equipment. *Architectural Forum*, 73.
- Miller, D. C. (1946). *Fourteen Americans*. The Museum of Modern Art.
- Noguchi, I. (1960). Towards a Reintegration of the Arts. *College Art Journal*, 9, 59-60.
- Dore, A. (1963). Art: Isamu Noguchi, Arts and Architecture. 80, 11-12.
- Noguchi, I. (1968). The Sculptor and the Architect. *Studio International*, 176, 18-20.
- Caro, R. (1974). *The Power Broker. Robert Moses and the Fall of New York*, Knopf Doubleday.
- Noguchi, I. (1975). On Louis Kahn. *Architecture and Urbanism Publishing*, 244-245.
- Dean, A. (1976). Bunshaft and Noguchi: An Uneasy but Highly Productive Architect-Artist Collaboration. *ALA Journal*, 65, 52-55.
- Friedman, M. L. (1978). *Noguchi's Imaginary Landscapes*. The Center.
- Noguchi, I. (1980). *Isamu Noguchi: The Sculpture of Spaces*. Whitney Museum of American Art.
- Johnson, J. (1985). The masques of Noguchi (landscape projects from 1951 to 1982). *Landscape Architecture*, 75.
- Walker, P. (1990). The landscapes of Noguchi. *Landscape Architecture*, 80, 35-63.
- Weilacher, U. (1996). *Isamu Noguchi: Space as Sculpture, Between Landscape Architecture and Land Art*. Birkhauser Publ.
- Torres, A. M. (1999). *Isamu Noguchi: Urban Spaces, Landscape Design, and Public Sculptures: Urban Spaces, Landscape Designs, and Public Sculptures*. John Wiley & Sons Inc.
- Goldberg, D. A. (2000). *Isamu Noguchi: The Artist as Engineer and Visionary Designer, 1918-1939*. New York University.
- Lawson, B. (2001). *The language of space*. Architectural Press.
- Noguchi, I., & Kahn, L. (1997). *Play Mountain. Tokyo*. Watari Museum of Contemporary Art.
- Hladik, M. (2002). Isamu Noguchi, sculptural design. *Architecture d'Aujourd'hui*, 342, 16-18.
- Harrisson, F. (2003). Not nothing: Shades of public space. *Journal of Australian Studies*, 27(76), 35-43.
- Treib, M. (2004). Landscape and Modernism: Space and Ideology. *Landscape Journal*, 48, 76-78.
- Cele, S. (2005). On foot in the city of children. Nordisk Arkitekturforskning. *Nordic Journal of Architectural Research*, 1, 85-98.
- Kozlovsky, R. (2007). *Designing modern childhoods: History, space, and the material culture of children*. Rutgers University Press.
- Larrivee, S. D. (2011). Playscapes: Isamu Noguchi's Designs for Play. *Public Art Dialogue*, 53-80. 10.1080/21502552.2011.536711
- Lyford, A. (2018). *Isamu Noguchi's Modernism: Negotiating Race, Labor, and Nation 1930-1950*. University of California Press.

Gianluigi Freda

Locus Ludens.

Architettura e spazio urbano come luoghi di gioco

Nel saggio del 2014, dal titolo *Urbe Ludens*, Angélique Trachana individua nello spazio pubblico della città un luogo dove sviluppare la fantasia e la creatività attraverso il gioco. Per la ricercatrice di origine greca e di formazione spagnola, questo stesso spazio urbano è anche il luogo dove prende forma il progetto utopico ed è, infine, un'opportunità per costruire il sistema di relazioni che, in maniera spontanea e informale, dà vita al progetto partecipativo.

La città è un grande tabellone di gioco dove si libera la fantasia e la creatività degli artisti, architetti, gruppi interdisciplinari e cittadini e dove la visione dell'architetto deve coincidere con la visione del cittadino (Trachana, 2014, p. 14).

Lo spazio urbano così interpretato si presta a modalità del progetto di architettura che individuano obiettivi simbolici ed esiti formali molto diversi da quelli tradizionalmente rico-

nosciuti come il prodotto di una cultura progettuale di stampo deterministico. E questo accade perché il progetto di architettura non può opporsi allo spirito solido, benché effimero, dell'uso spontaneo della città da parte degli abitanti.

L'imprescindibile attività del gioco determina il primo, e il più pluriforme, tra gli usi spontanei attraverso i quali la comunità si appropria dello spazio pubblico.

Nel celebre dipinto di Peter Breughel, *Giochi di bambini*, del 1560, il pittore olandese, oltre a fornire un'attenta descrizione dei giochi a quel tempo più in uso, restituendo così un'analisi dei costumi della sua epoca, celebra anche l'uso del grande spazio pubblico, ovvero una piazza sterzata, perimetrata dalle architetture medievali e dal paesaggio fiammingo, come luogo ludico. Benché il volto di ogni fanciullo sia rappresentato dal viso stanco e forse anche annoiato dell'a-

dulto, il dipinto del pittore fiammingo è una narrazione visiva che consolida la relazione indissolubile tra città e gioco. Il luogo in cui si sviluppa l'intrigo narrativo del quadro, però, non è uno spazio pubblico progettato al fine di renderlo ciò che vediamo, è, al contrario, un luogo di cui la comunità si appropria, trasformandone il carattere funzionale: il significato dello spazio pubblico della città viene, dunque, riscritto ad uso della volontà degli abitanti, indipendentemente dal suo fine originario. È un'attitudine, questa, che attraversa i secoli e la storia delle società, che non tiene conto delle condizioni geografiche, culturali e sociali in cui essa ha origine e che si risolve in dinamiche tutto sommato sempre simili tra loro.

Il desiderio del gioco e la ricerca di uno spazio per esercitarlo sono attributi essenziali della crescita e dello sviluppo della struttura sociale, a prescindere dalle condizioni storico-culturali al margine. Non deve sorprendere, a questo proposito, che il saggio dello storico olandese Johan Huizinga, *Homo Ludens*, sia stato completato in un contesto segnato dalla preoccupazione dell'imminente conflitto mondiale, dal dilagare del nazionalsocialismo tedesco, dalla militarizzazione dell'Europa. In un contesto simile, nel 1938, Huizinga raccoglie e modella le sue riflessioni attorno al gioco, trattato, come egli stesso ammette nell'introduzione al libro scritta a Leida, «come un fenomeno culturale e non come funzione biologica» (Huizinga, ed. 2002). Se tale distinzione migrasse verso il campo dell'architettura e degli studi urbani, scopriremmo le ragioni che hanno spinto autori notevoli del Moderno ad interessarsi

e a dare corpo ad opere il cui intento fosse ludico, senza che l'architettura perdesse di autorevolezza linguistica e formale.

Questo contributo, però, non intende esaminare i mirabili esempi progettuali ispirati ai principi della cultura modernista novecentesca, che si sostanziano, ad esempio, in opere riconducibili al tema del *playground* progettati da maestri dell'architettura moderna, ma indagare le forme di una differente modalità di appropriazione, o di invenzione, dello spazio pubblico con scopi ludici, in grado di veicolare l'ineluttabile spontaneità con cui la comunità cittadina interpreta l'esigenza del gioco. In questo senso, lo spazio, che sia domestico o urbano, pubblico o privato, è uno strumento per l'*homo ludens*, così come la pinza, l'incudine o la penna, lo sono per l'*homo faber*.

Affronteremo, innanzitutto, l'interpretazione del gioco come un espediente per proiettare in una dimensione utopistica lo spazio pubblico in funzione di esigenze istintive che ogni comunità coltiva.

In questo senso, l'arte e l'architettura hanno avuto un ruolo significativo, proponendo la visione di un'urbanità capace di andare oltre i limiti di una funzione specifica. L'architettura e l'arte hanno costruito luoghi per giocare, lasciando intatta quella condizione di imprevedibilità tipica dell'attività ludica ed elevando il gioco a strumento di modellazione sociale e dunque spaziale. Se esaminiamo la manipolazione dello spazio pubblico che viene trasformato in un luogo ludico si intravede la volontà di armonizzare l'arte o l'architettura con l'animo libertario, assecondando la pulsione più

autentica e determinante la natura stessa del gioco, ovvero il desiderio di superare i limiti delle regole e dello spazio.

Un'attitudine visibile non solo nel dipinto di Breughel, ma in ogni città, in particolar modo nel bacino sociale mediterraneo, nel quale strade, piazze e muri diventato interlocutori inconsapevoli di chi gioca.

A Napoli, ad esempio, ogni spazio urbano o architettura vengono trasformati in scena ludica, come accade al sagrato della Basilica di San Francesco di Paola di Piazza Plebiscito, che gli artisti francesi Beka & Lemoine ben raccontano nei fotogrammi del loro documentario *Homo Urbanus Neapolitanus*. Le immagini dei bambini che scivolano lungo i gradoni, gareggiando tra di loro, evocano quell'idea di città che la cultura progettuale prodotta dalla rivolta anti-capitalistica degli anni '60 in Europa andava costruendo grazie all'opera di artisti come Constant Nieuwenhuys, autore della *New Babylon*, la città dell'*homo ludens*.

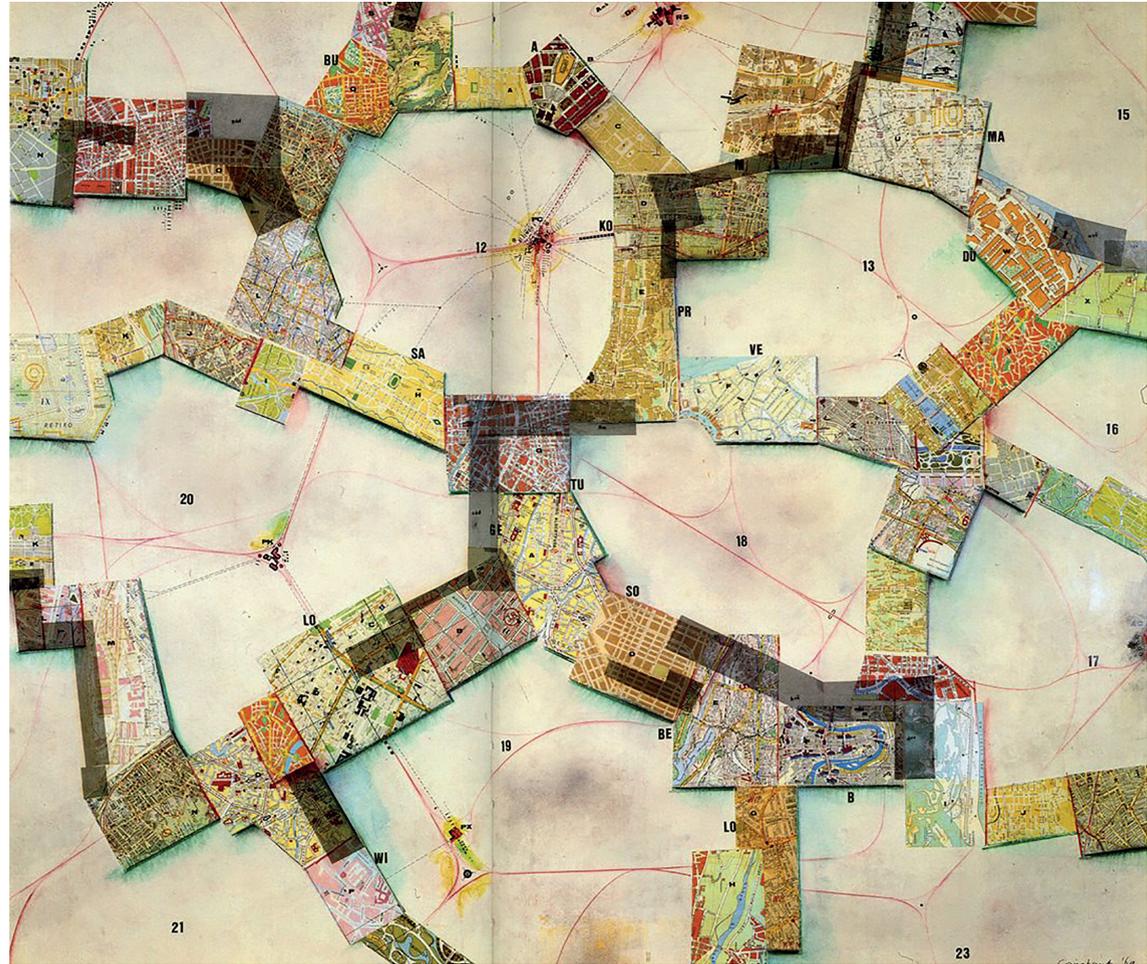
L'utopia dell'artista olandese è un atto di accusa contro la città moderna, colpevole di aver sostituito ogni altro modello urbano, influenzando lo stile di vita dei suoi abitanti ed esasperando il carattere produttivo insito nell'ideale di progresso di quegli anni. In quegli anni, Constant scriveva:

L'architettura e l'urbanistica avranno molta più influenza sulle libertà che le nuove tecnologie consentiranno, rispetto alle singole arti come la pittura o la poesia. Il fatto che queste arti in questo secolo siano in declino – un declino che probabilmente porterà alla loro completa scompar-

sa – ha certamente una relazione con i cambiamenti nella società dovuti alla meccanizzazione. In realtà, il ruolo dell'architetto non si discosta molto quella di altri artisti. Anche se la sua professione offre migliori condizioni per il lavoro di squadra, e sebbene sia interessato ai problemi sociologici della cultura di massa, la sua influenza individuale diminuisce indubbiamente. Il carattere speciale dell'architettura e dell'urbanistica, tuttavia, permettono a queste arti di occupare una posizione centrale nei problemi di questo periodo di transizione (Wigley, 1998, p. 142).

Al contrario della società utilitarista, invece, quella che abita New Babylon (Fig. 1) è la società ludica teorizzata da Johan Huizinga e sviluppata dai situazionisti, in cui l'uomo, liberato dall'automatizzazione del lavoro produttivo, diviene capace di sviluppare la propria crescita attraverso il gioco e lo sviluppo creativo. Il modello di città auspicato da Constant, e formalizzato nel suo progetto di una città sospesa, trae la sua origine nelle forme di appropriazione spontanea dello spazio, come racconta l'immagine *Provoos in New Babylon* del 1965, nella quale si vedono bambini inerparsi tra i tubi innocenti di un'impalcatura dismessa. Un'immagine che rimanda anche ad esperienze simili avvenute in quegli stessi anni in diverse città europee, anche a Napoli, e che avevano lo scopo di ripensare la città attraverso la creatività e il libero gioco, grazie ad un'idea di architettura che favorisse l'avventura, l'incontro e lo scambio creativo. L'immaginario visivo e spaziale della città di Constant si definisce all'interno di una

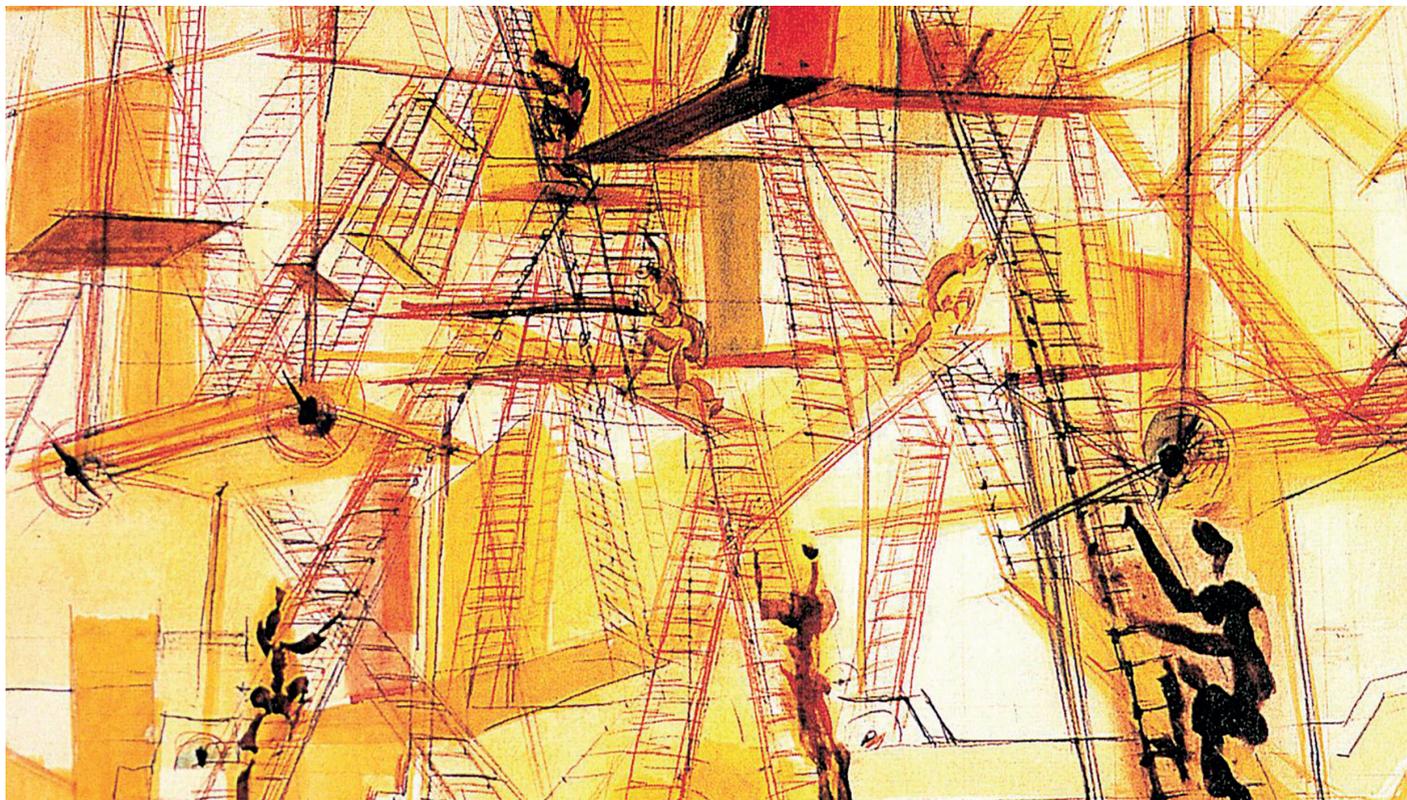
Fig. 1 Symbolic Representation of New Babylon, Constant, 1969, © Gemeentemuseum Den Haag, in Wigley, M. (1998), p. 203.



poetica che interpreta lo spazio urbano a servizio del gioco e del superamento dei limiti di una comunità capitalistica. L'intreccio spaziale di piani sfalsati, scale, reticoli, che definiscono i diversi settori che formano la *New Babylon*, sono unità di costruzione autonome, ma intercomu-

nicanti e in grado di esasperare l'idea di luogo pubblico, rendendolo infinito.

«New Babylon (Fig. 2) non finisce da nessuna parte (dato che la terra è rotonda); non conosce frontiere (poiché non ci sono più economie nazionali) né collettività (poiché l'umanità



è fluttuante). Ogni luogo è accessibile a tutti. La vita è un viaggio senza fine attraverso un mondo che sta cambiando così rapidamente da sembrare per sempre altro» (Careri, 2001, p. 84).

Il cambiamento al quale si riferisce l'artista olandese va letto come la conseguenza di una crisi, l'effetto della rottura di un equilibrio virtuoso ad opera di forze che modificano l'armonia tra la città e i suoi abitanti. Il gioco, dunque, è la controffensiva rivoluzionaria ad un mondo e ad una società vittima di una condizione di

crisi che, seppur in perenne mutamento, comporta un crescente aggravarsi delle condizioni di vita degli abitanti della città moderna e contemporanea. La cultura architettonica e urbanistica non sono state in grado di fermare questo processo involutivo, anzi, lo hanno aggravato, rendendosi responsabili dell'inasprirsi della crisi.

La costruzione di nuovi quartieri e il recupero dei vecchi contrastano in maniera evidente con i modelli di comportamento consolidati,

Fig. 2 New Babylon, Mobile Ladder labyrinth, Constant, 1967, in Wigley, M. (1998), p. 186.

e ancor di più con i nuovi modi di vivere. Ciò che ci circonda oggi è un'atmosfera cupa e sterile. Le vie dei quartieri storici sono degenerate in strade per le automobili, il tempo libero degli abitanti è sotto la dittatura del commercio e del turismo. Le relazioni sociali sono diventate impossibili. I nuovi quartieri sono progettati per soddisfare due sole esigenze: spostarsi in auto e il comfort domestico. Sono l'espressione più povera dell'ideale di felicità borghese, e la cura dell'aspetto ludico della vita è assente (Constant, 1959, p.37).

Come l'*Homo ludens* di Huizinga, anche l'utopia nomade di Constant nasce dunque in un contesto di crisi e ad essa reagisce attraverso l'idea di uno spazio pubblico modellato sulle esigenze del gioco, che non è più soltanto un atto liberatorio, ma anche una difesa dal progressivo abbruttimento sociale e dall'irrefrenabile spinta verso obiettivi produttivi alienanti.

Sebbene dal punto di vista formale, la visione di Constant sembri avere radici nel costruttivismo russo, e sia alleata delle sperimentazioni radicali di Yona Friedman, Peter Cook, Cedric Price, il fondamento poetico che l'ha determinata appare, ancora oggi, molto più forte rispetto ad altri esperimenti di architettura visionaria più indagati dalla storia e dalla critica architettonica. Le ragioni di questo posizionamento in un secondo piano potrebbero essere ricercate nella condizione intermedia tra l'arte e l'architettura che definisce l'intera opera di Nieuwenhuys; nella esasperazione del tema ludico che condiziona totalmente la produzione formale della *New Babylon*; nella perdita, per molti decenni, dell'interesse nei confronti di un'architettura

che sembra effimera, che si alimenta del gioco, che si sottrae a logiche costruttive tradizionali.

Tornato il tempo della crisi – è forse mai passato? – dal finire degli anni '90 ad oggi sembra essere riemerso l'interesse da parte di architetti e artisti nei confronti del gioco e di come esso condizioni lo spazio della città e la natura formale dell'architettura.

È il caso di alcune opere contemporanee che condividono con la visione di Constant non soltanto l'approccio, per così dire, ideologico, ma anche gli stessi ideali spaziali. La nuova *Babilonia* è un intrigo di elementi sottili, di piani sospesi e sostegni leggeri, di reti e scale che si arrampicano improvvisamente in uno spazio apparentemente indefinito. Qui l'abitante cammina disorientato, quasi fluttua all'interno di una dimensione surreale, nel quale gioca ad inventare lo spazio che lo circonda.

Nel 2013, l'artista e architetto argentino Tomas Saraceno costruisce in Germania un'opera – che potrebbe definirsi una rilettura e un'interpretazione della *New Babylon* di Constant ad una scala diversa – all'interno di un edificio ottocentesco, generando uno spazio inedito, sospeso, di gioco e di interazione, esasperando la definizione di spazio pubblico: qui siamo dentro all'architettura, anzi sospesi in una dimensione impropria in grado di provocare la propensione all'interazione e al gioco.

In Orbit (Fig. 3) di Saraceno è un'installazione sospesa ad un'altezza di oltre 25 metri al di sopra dell'atrio museo d'arte moderna e contemporanea internazionale Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen di Düsseldorf. L'opera, al pari di quella di Constant, è paesaggio surreale co-



Fig. 3 In Orbit, Tomás Saraceno, 2013, foto Studio Saraceno, © Kunstsammlung NRW.

struito con una rete d'acciaio quasi trasparente che intreccia tre livelli diversi tra loro, sui quali i visitatori si spostano strisciando, arrampicandosi, negoziando uno spazio che deve necessariamente essere un luogo comune, poiché ogni partecipante è ugualmente influente all'interno di questo sistema estraneo alle tipiche dinamiche urbane o di un tradizionale spazio architettonico. È il luogo generato dalla visione dell'artista argentino che consente una socialità interdependente, che genera nuove regole del gioco, grazie agli incontri che avvengono al suo interno e che si adattano alle mutevoli condizioni di questo spazio fluttuante.

L'opera dell'artista argentino si inserisce nella stessa tradizione che lega Constant alle sperimentazioni moderniste più avveniristiche risalenti agli inizi Novecento e che perdurano lungo tutto il corso del secolo. «In Orbit di Saraceno fa parte dell'indagine dell'artista sul progetto di una città volante, una ricerca orientata verso concetti artistici e architettonici dagli anni '50» (Wattolik, 2019, p.13). Questa lettura critica permette di affermare l'esigenza, che attraversa il secolo incrociando gli ideali e le esperienze di artisti e architetti, di costruire un luogo alternativo allo spazio urbano esistente che la città offre, per permettere agli abitanti di ritrovare uno spirito comunitario nello spirito della scoperta e dell'avventura.

Verso questa stessa direzione si muove l'esperimento progettuale di costruzione di uno spazio urbano inedito progettato dal collettivo di design austro-croato Numen/ For use, composto da Sven Jonke, Christoph Katzler e Nikola Radeljković, attivi nel settore della scenogra-

fia, del design industriale, del design spaziale e dell'arte concettuale.

String (Fig. 4) è il nome dell'installazione che gli autori definiscono scultura sociale abitabile autoportante. Proposta e installata a Vienna nel 2014 e a Bratislava nel 2019, essa consiste in uno spazio del tutto nuovo rispetto a ciò che lo circonda, ovvero un intreccio di corde chiuso all'interno di un parallelepipedo gonfiabile, che si traduce in un telaio spaziale nel quale i corpi navigano esasperando l'esperienza della gravità: «Corpi intrappolati in una griglia 3D, che volano in posizioni innaturali in uno spazio bianco, come un collage dadaista. L'impossibilità di percezione della scala e della direzione si traduce in una sensazione simultanea di immensità e assenza di spazio» (Numen/For Use, 2014).

Questo spazio è nella città, pur essendone estraneo. In questo senso è uno spazio assimilabile a qualunque luogo, a disposizione di una qualunque collettività pronta ad immergersi in una condizione surreale e provocatoria, estremizzando l'idea stessa di gioco e del luogo in cui prende esso prende forma.

Le esperienze di progetto finora descritte hanno in comune l'interpretazione del luogo inteso come *locus ludens*, non solo interpretato nell'accezione del gioco ma anche di quella meno utilizzata nel modo di intendere il verbo latino *ludo*, ovvero di vagare, fluttuare. Sia l'opera di Constant, che quelle di Tomas Saraceno e del collettivo Numen/For Use, generano uno spazio in cui i corpi si muovono, fluttuano, si incontrano, si scambiano di posizione scrivendo di continuo le regole del gioco e la forma del campo.

Benché la città nomade per l'*homo ludens* di Constant sia un'utopia e le installazioni artistiche siano fuggevoli ed effimere, queste esperienze, insieme a tante altre che la storia delle per-

formance artistiche e del progetto di architettura hanno maturato fino ad oggi, sono in grado di alimentare nuovi modi di intendere lo spazio pubblico urbano. La città esistente, infatti, è

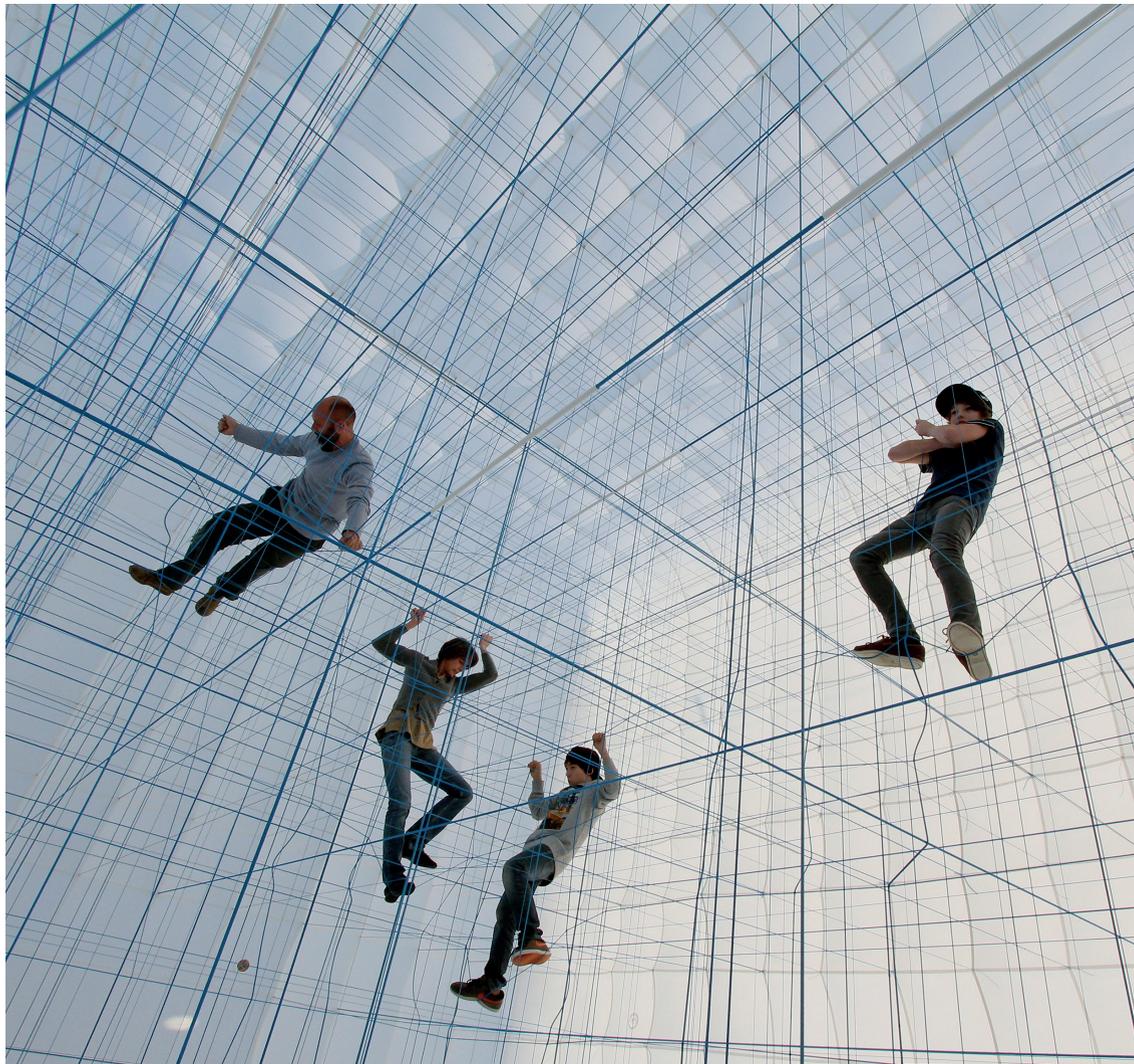


Fig. 4 String, Numen/For Use, 2014, foto Studio Numen/For Use.

ancora capace di riscrivere il significato urbano dei suoi luoghi residuali, dimenticati, dismessi o parzialmente utilizzati, affinché si prestino a nuove interpretazioni da parte degli abitanti,

che, affiancati da artisti o architetti possano far risuonare all'interno del loro perimetro la poetica del gioco.

Bibliografia

- Constant (1959), Une autre ville pour une autre vie. *Internationale Situationniste*, 3, 37-40.
- Wigley, M. (1998), *Constant's New Babylon. The Hyper architecture of desire*. Witte de With Center for Contemporary Art.
- Careri, F. (2001), *Constant. New Babylon, una città nomade*. Testo&Immagine.
- Huizinga, J. (ed. 2002). *Homo Ludens*. Giulio Einaudi Editore.
- Trachana, A. (2014). *Urbe Ludens*. Ediciones Trea.
- Wattolik, E. (2019). Tomás Saraceno's Art Work "In Orbit" (2013) against the Backdrop of Space Architecture. *Arts*, 8(1), 13. <https://doi.org/10.3390/arts8010013>

Katia Fabbri

Cultura e creatività per il recupero del patrimonio costruito. Strumenti di *community engagement* a supporto delle residenze d'artista

Il contributo della cultura – intesa nelle sue componenti materiali ma anche in relazione alle pratiche, tradizioni, credenze sedimentate nei luoghi (UNESCO, 2011) – per la resilienza e lo sviluppo sostenibile dei territori e delle comunità è al centro delle politiche internazionali.

Nella Dichiarazione di Hangzhou, *Placing Culture at the Heart of Sustainable Development Policies*, «la conservazione appropriata dell'ambiente storico, compresi i paesaggi culturali, e la salvaguardia delle conoscenze, dei valori e delle pratiche tradizionali pertinenti, in sinergia con altre conoscenze scientifiche, aumenta la resilienza delle comunità [...]» (UNESCO, 2013, azione 6). All'interno dell'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile (UNESCO, 2015) e della Nuova Agenda Urbana (UN, 2016), la cultura emerge come driver trasversale, sia come capitale di conoscenza e fonte di creatività e innovazione, sia come risorsa per affrontare le sfide

e trovare soluzioni adeguate. «La cultura è ciò che siamo, e ciò che forma la nostra identità. Porre la cultura al centro delle politiche di sviluppo è l'unico modo per garantire uno sviluppo umano, inclusivo ed equo» (Hosagrahar et al. 2016).

Il cluster 2 Cultura, Creatività e Società inclusiva del Programma di Ricerca europea Horizon 2021-2027 rivolto alle Sfide Globali e al rafforzamento della competitività industriale europea promuove un modello di crescita inclusivo e sostenibile, traendo beneficio dai progressi tecnologici, sostenendo la diversità culturale e il patrimonio culturale europeo ed emancipando i cittadini attraverso l'innovazione sociale.

In linea con i programmi internazionali, il presente studio affronta il tema del recupero del patrimonio costruito considerando quest'ultimo documento dell'evoluzione dell'uomo, capitale

di collegamento tra la comunità ed il suo contesto di vita, rappresentativo delle capacità creative e del lavoro dell'umanità (Pinto & Viola, 2016; Viola, 2022). In questa accezione, il patrimonio costruito è allo stesso tempo *enabler* di creatività e di *community engagement* e driver di sviluppo sostenibile.

La stretta relazione tra patrimonio costruito e comunità è sancita dalla Convenzione quadro sul valore del patrimonio culturale per la società (Consiglio d'Europa, 2005), meglio conosciuta come Convenzione di Faro. Essa determina una rivoluzione nel concetto di patrimonio, spostando l'attenzione dagli oggetti e dai luoghi alle persone: «Il patrimonio culturale è un insieme di risorse ereditate dal passato che le persone identificano, indipendentemente dalla proprietà, come riflesso ed espressione dei loro valori, credenze, conoscenze e tradizioni in costante evoluzione. Esso comprende tutti gli aspetti dell'ambiente risultanti dall'interazione tra persone e luoghi nel corso del tempo» (art. 2a). La Convenzione segna quindi un passaggio definitivo dal “diritto del patrimonio culturale” al “diritto al patrimonio culturale”, passando da un'idea statica del “valore in sé” del patrimonio culturale verso una proposta di valore relazionale, che collega in modo interattivo, dinamico e complesso persone e luoghi nel tempo (art. 2b).

Questo nuovo modo di guardare al patrimonio pone le basi per ridisegnare le relazioni tra tutti i soggetti coinvolti nei processi sull'ambiente costruito, sottolineando il ruolo cruciale degli abitanti e, come suggerito dalla Convenzione, di una vera e propria “Comunità di patrimonio” (art. 2b). L'approccio della Convenzione di Faro

consente alle comunità di assumere un ruolo operativo nel processo decisionale, verso una democrazia diretta, e di contribuire alla definizione di politiche e strategie relative alle loro risorse locali.

Le Comunità di patrimonio sono la testimonianza e il veicolo dei valori dell'identità locale da preservare e trasmettere alle generazioni future, sono anche laboratori culturali, promotori di azioni inclusive guidate dal patrimonio, di collaborazione a tutti i livelli, di responsabilità civica condivisa verso il patrimonio culturale.

A scala internazionale, si rilevano numerose pratiche culturali e creative soprattutto nei contesti fragili, guidate dal patrimonio e mirate al coinvolgimento sociale e alla rigenerazione urbana: eventi, festival, promossi per lo più dal basso, da una mente creativa o da un gruppo attivo, con il coinvolgimento degli amministratori pubblici; pratiche cosiddette di “urbanistica tattica”, promosse per lo più da esperti con il coinvolgimento della cittadinanza e delle amministrazioni locali; residenze d'artista, anche queste promosse per lo più da gruppi attivi, da amministrazioni pubbliche o anche da privati (Fabbricatti et al., 2020; Pioselli, 2015). Queste esperienze, diverse tra di loro per metodi ed obiettivi, per lo più temporanee o stagionali, rappresentano occasioni di dialogo e confronto, capaci in qualche caso di indurre impatti duraturi nei sistemi insediativi.

La promozione di una cultura del presidio, che vede nella comunità il protagonista della custodia del patrimonio, richiede un impegno di lungo termine, fondato su sinergie tra ammi-

nistrazione comunale, enti e istituzioni che hanno cura di interessi settoriali.

Il presente contributo indaga il processo di realizzazione di pratiche culturali e creative soffermandosi sulle fasi di programmazione e di pianificazione che precedono l'evento in sé e ne supportano l'azione. In particolare, è analizzata la pratica della residenza d'artista, intesa quale opportunità per stimolare la consapevolezza e la creatività della comunità (Lehman, 2017; Pinto et al., 2020) ma anche quale presidio di cultura, creatività e innovazione capace di prefigurare scenari di rigenerazione dei sistemi insediativi (Caterina, 2016). Nel contrastare le criticità dell'ambiente urbano, nel caso studio analizzato sapere esperto e saperi context aware acquistano competenza nel fare insieme, promuovendo processi di rigenerazione di lungo periodo e la nascita di imprese culturali e creative (Sacco & Segre, 2009; Viola & Zain, 2021).

Il progetto Play_ACT e le residenze d'artista

Caso studio è il progetto Play_ACT *Playgrounds* e arte per comunità in transizione: patto di cura per le città, di durata biennale, finanziato nel 2021 nell'ambito del Programma per il Finanziamento della Ricerca di Ateneo FRA – Linea B, dell'Università degli Studi di Napoli Federico II. Il progetto, proposto da un'Unità di ricerca multidisciplinare del Dipartimento di Architettura DiARC, parte dall'assunto che le sinergie tra produzione artistica e partecipazione possano determinare un'accelerazione dei processi di rigenerazione attenti alle identità

passate e future (Pinto et al., 2020). In questo senso, il patrimonio costruito è interpretato quale incubatore di creatività, un contesto in cui gli artisti, come interpreti e intermediari della bellezza dei luoghi, possano supportare tecnici e comunità nell'acquisizione di consapevolezza sulla necessità di preservare il passato e promuovere un futuro sostenibile.

Il progetto Play_ACT, nell'obiettivo di prefigurare nuovi usi e modelli di gestione cooperativa dei piccoli vuoti urbani, propone di esplorare attraverso lo strumento della residenza d'artista il potenziale di interazione tra recupero del patrimonio costruito, produzione artistica ed empowerment della comunità (Viola, 2022).

Nel sito pilota del Rione Sanità a Napoli, un contesto fragile all'interno del centro storico, bambini, ragazzi, famiglie, insieme a ricercatori, studenti, operatori del quartiere, partecipano attivamente alla definizione del progetto di un *playground*, contribuendo al fianco di un'artista alla scoperta dei valori dell'ambiente costruito, alla determinazione dei requisiti, alla scelta dei materiali e delle tecnologie, alla prefigurazione del ciclo di vita di questa piccola attrezzatura urbana.

Strumenti di conoscenza collaborativi a supporto degli artisti in residenza

Le residenze d'artista non sono un fenomeno nuovo, tuttavia, negli ultimi anni c'è stata una rapida crescita delle opportunità e dell'importanza che gli viene riconosciuta, a scala internazionale, sia per la carriera degli artisti sia per i numerosi impatti positivi che esse hanno per le città: dal rafforzamento dell'offerta culturale per cittadini e turisti alla rigenerazione e cam-

biamento sociale in aree degradate, sottoutilizzate o dismesse, dal coinvolgimento attivo delle comunità al dialogo interculturale (Pinto et al., 2020).

Al fine di garantire la coesione sociale e il dialogo tra le diverse comunità di cui è composta, l'Unione Europea promuove l'arte e la cultura come elemento vitale nelle relazioni internazionali dell'Unione (TFEU, art. 167; Commissione delle Comunità Europee, 2007). In tale scenario, la mobilità degli artisti è incoraggiata nella strategia Europa 2020 quale pietra angolare della politica culturale europea (Council of the European Union, 2012).

Il gruppo di lavoro Open Method Coordination OMC sulla cultura, costituito nel 2008 da esperti degli Stati membri dell'UE, contribuisce alla costruzione di una politica culturale comune, attraverso studi e ricerche indirizzati a facilitare la mobilità intra-UE e internazionale e a ridurre i relativi ostacoli.

L'analisi di esperienze europee, condotta dal OMC e restituita tra i risultati del WorkPlan 2011-2014 (Commissione Europea, 2016), ha evidenziato alcuni fattori di successo delle residenze d'artista in relazione ai diversi attori coinvolti. Dallo studio emerge in primo luogo l'importanza di fissare obiettivi chiari da parte del committente e di ciascun partner, evidenziando i bisogni, le condizioni e le aspettative in relazione alla residenza per ciascuno degli attori direttamente ed indirettamente coinvolti. Ciò risulta particolarmente importante nel caso di residenze "tematiche", mirate a generare relazioni tra lo spazio pubblico e la comunità e a favorire la consapevolezza ed il rafforzamento dell'i-

dentità culturale. In questi casi, fattore chiave per il successo delle residenze d'artista riguarda la "preparazione" della comunità, coinvolta o meno in processi di co-creazione. Dagli studi effettuati, infatti, emerge l'importanza di informare la comunità ed i diversi gruppi che la costituiscono circa il processo creativo, i suoi scopi e le modalità di sviluppo, ma anche circa le aspettative che si hanno rispetto alla comunità stessa ed ai partecipanti coinvolti, ciò al fine di creare un ambiente favorevole all'interazione, basato sulla comprensione, il rispetto e la fiducia reciproca (Commissione Europea, 2016).

Alcuni artisti evidenziano come in alcuni casi la residenza d'artista da *Socially Engaged Art* sia intesa erroneamente dalle amministrazioni pubbliche quale strumento di *problem solving* «attribuendo all'intervento artistico un potere taumaturgico e risolutivo in un immaginario eroico e salvifico dell'artista, capace di porre rimedio a voragini socio-economiche proprio attraverso un intervento» (Bianco-Valente & Campanella, 2016, p. 73).

Emerge, pertanto, l'importanza delle fasi di programmazione e di pianificazione della residenza e di strumenti che possano supportare i diversi attori coinvolti nella concertazione degli obiettivi e nel loro soddisfacimento.

La residenza del progetto Play_ACT è realizzata a partire da una call for artists, che ha selezionato una giovane artista di origini turche sotto i quarant'anni con l'obiettivo di vivere lo spazio pubblico e accompagnare la creatività collettiva nella progettazione di micro-interventi per un playground urbano. Il confronto interculturale con l'artista ha evidenziato l'importan-

za della fase di negoziazione degli obiettivi, delle condizioni e aspettative della residenza, per facilitare il dialogo tra l'artista ed i partner del progetto, ma anche tra l'artista e la comunità. Anche se l'arte è considerata un linguaggio universale, la cultura influenza il modo in cui l'arte è recepita (Working Group of Member States' Experts, 2014).

A sostegno del delicato processo di relazione tra l'artista, i luoghi, la comunità – un processo complesso che precede la residenza fino alla creazione dell'opera, per poi proseguire proprio a partire dall'opera stessa – l'Unità di ricerca del progetto Play_ACT collabora attivamente con la comunità e gli stakeholders all'elaborazione di uno strumento di “facilitazione”, dinamico, che supporta lo sviluppo delle diverse fasi della residenza.

Il Welcome Book, o Diario di Benvenuto, che descrive e documenta il processo collaborativo, ha tra i principali obiettivi di:

- supportare l'artista nella conoscenza dei luoghi di svolgimento della residenza, evidenziando i bisogni, le condizioni e le aspettative da parte di ciascun attore coinvolto;
- facilitare le relazioni tra l'artista, la comunità, il committente e gli stakeholders;
- sensibilizzare la comunità verso il processo creativo dell'artista;
- monitorare il processo di residenza, documentandone le diverse fasi;
- diffondere i risultati di breve periodo, prefigurando visioni di futuro.

A tale scopo, il welcome book è elaborato in sinergia tra sapere esperto, dei ricercatori del Dipartimento di Architettura di Napoli che esprimono le risorse e i valori del contesto e le aspet-

tative della pratica culturale e creativa, e sapere comune, attraverso i desideri espressi dalla comunità dei bambini della Sanità, i bisogni individuati dagli stakeholders e le priorità ipotizzate dagli studenti di architettura (Figg. 1-4).

Dallo studio del gruppo dell'OMC emerge l'importante ruolo svolto dagli intermediari che gestiscono le relazioni e le partnership. Negli ultimi anni, anche a causa della scarsa presenza di funzionari delle amministrazioni pubbliche soprattutto a scala locale, l'Università e l'Accademia svolgono spesso questo ruolo di intermediazione.

Nel caso del progetto Play_ACT, il Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi di Napoli Federico II è soggetto proponente della residenza d'artista, all'interno del ruolo più ampio di coordinamento della ricerca scientifica, ed allo stesso tempo è intermediario tra artisti, istituzioni, stakeholders, la comunità locale. Nelle diverse e numerose esperienze di pratiche culturali e creative portate avanti dal Dipartimento di Architettura di Napoli, il ruolo di promozione e intermediazione svolto dall'Università ha garantito il successo delle esperienze, in termini di prefigurazione di scenari di futuro possibili e soprattutto di empowerment ed engagement della comunità, con la nascita di imprese culturali e creative.

Ulteriore elemento di successo per le residenze d'artista riguarda la valutazione dei risultati, la raccolta dei feedback, la comunicazione e diffusione degli esiti, in primo luogo tra i partecipanti al processo creativo, ed il loro monitoraggio durante e dopo la residenza. Ciò in particolare al fine di sedimentare negli attori coinvolti i benefici sviluppati attraverso la pra-

Fig. 1 Copertina del Welcome book per il progetto Play-ACT, ©DiARC.



tica. Nel caso del progetto Play_ACT, il welcome book diventa strumento di monitoraggio del processo di residenza e di documentazione, anche al fine di diffondere i risultati di breve

periodo ad un pubblico diversificato di artisti, esperti, comunità scientifica, studenti di architettura, Terzo Settore, comunità locale.

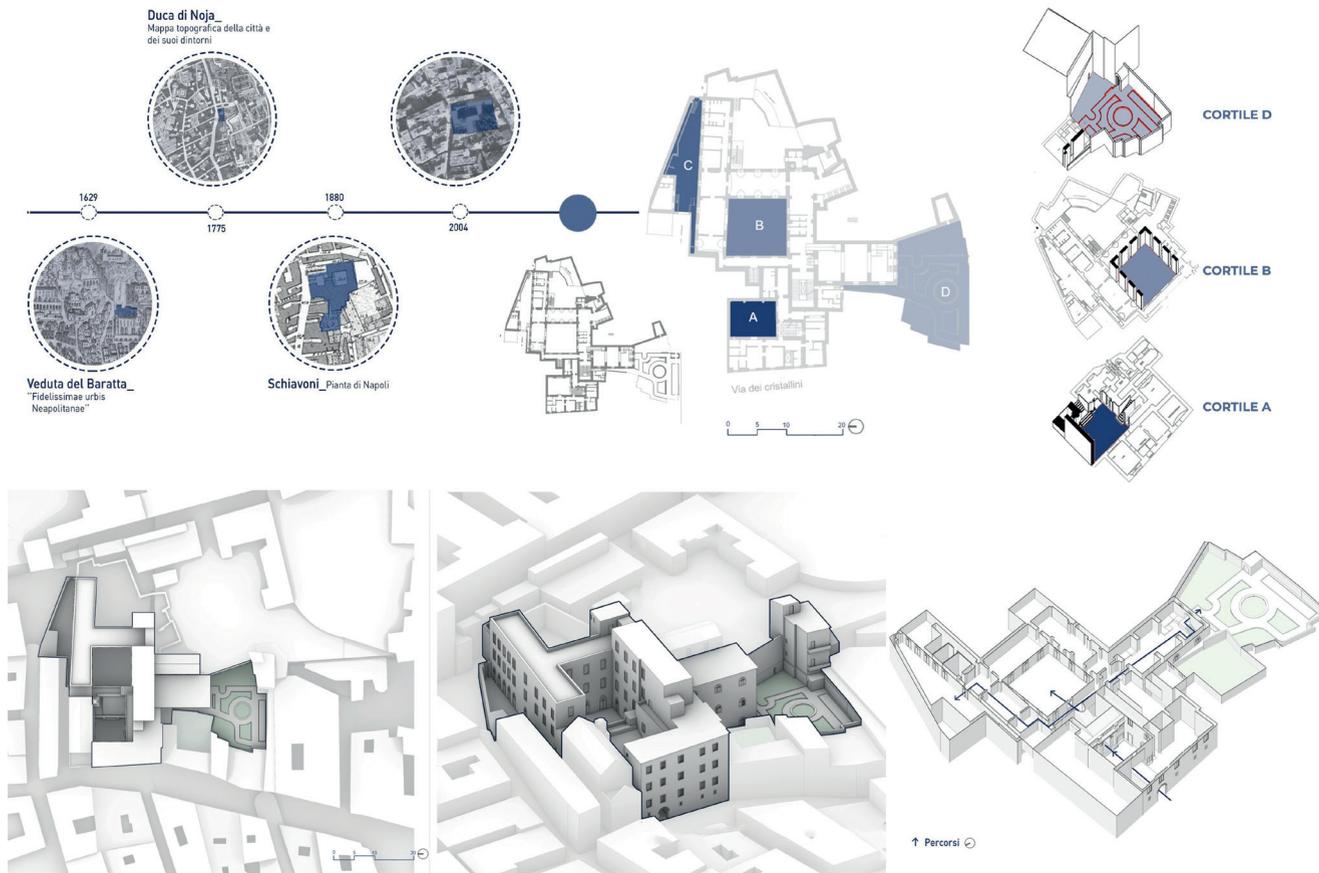


Fig. 2 Rappresentazione grafica dei cortili del sito pilota, Casa dei Cristallini 73 nel Rione Sanità di Napoli, ©DIARC.

Fig. 3 I valori e i vincoli alla trasformazione del sito pilota nel Rione Sanità di Napoli, ©DiARC.



L'attività sportiva



La produzione artistica



La ricerca del colore

Vincolo percettivo-culturale è determinato dall'esigenza di conservazione dei valori artistici e storico-documentali dell'ambiente costruito e dei valori psicologici e percettivi che gli utenti riconoscono in esso



La configurazione dello spazio aperto



Il rapporto con gli edifici



Gli elementi di delimitazione

Vincolo morfologico-dimensionale è relativo ai caratteri di configurazione geometrica, garantendo la tutela di forme, dimensioni e proporzioni dell'ambiente costruito e dei suoi elementi ai quali si riconoscono valori culturali



La concezione strutturale



Le trutture tufacee



Le edicole votive



La commistione di materiali

Vincolo materico costruttivo è determinato dall'obiettivo di rispettare i materiali e le tecnologie impiegate, che documentano le istanze culturali relative all'ambiente costruito



Fig. 4 Il processo di co-creazione del *play-ground*, ©DIARC.

Conclusioni

Soprattutto in contesti fragili, per caratteristiche socioeconomiche e per l'eccezionalità del patrimonio costruito, la produzione artistica può rappresentare un driver in grado di interrompere, attraverso la creatività e le tendenze internazionali, le condizioni di esclusività e isolamento che spesso e a lungo caratterizzano tali contesti (Viola, 2022). La negoziazione e condi-

visione delle scelte, laddove visioni e interessi multipli incrociano le priorità del patrimonio, è un processo indispensabile.

Nel caso studio del progetto *Play_ACT*, le autorità locali, gli artigiani, imprenditori, l'Università e i cittadini partecipano a un processo di coevoluzione in cui ogni stakeholder motiva e rafforza l'altro (Caliandro & Sacco, 2011). Lo strumento del Diario di Benvenuto, frutto del processo collaborativo tra gli attori, sostiene il

delicato percorso relazionale tra l'artista, i luoghi, la comunità, diventando esso stesso procedura di condivisione e diffusione delle scelte.

Il patrimonio emerge come un sistema aperto e reattivo in cui diversi attori – come sottosistemi – agiscono in parallelo e in modi impreveduti, non lineari e spontanei. Riattivando la creatività delle comunità, il patrimonio edilizio diventa un intermediario di un'identità passata che rivive nel presente attraverso la progettazione architettonica e il design (Viola, 2022).

Allo scopo di indurre processi di lungo pe-

riodo, diventa necessario il passaggio da un coinvolgimento occasionale e discontinuo degli stakeholder a processi di rigenerazione replicabili, attivati dalla costruzione di capacità nelle comunità e da procedure di condivisione. La cultura del presidio, il patto tra interessi pubblici e privati, definisce nuove condizioni d'uso e di valorizzazione del patrimonio costruito in cui la comunità estrae valore economico e benefici sociali dai luoghi diventando custode responsabile dei valori incorporati (Perkin, 2010).

Bibliografia

- Bianco-Valente, & Campanella, P. (Eds.). (2016). *Per fare un tavolo. Arte e territorio*. Post media books.
- Caliandro, C., & Sacco, P.L. (2011). *Italia Reloaded. Ripartire con la Cultura*. Società Editrice il Mulino, Bologna.
- Commissione europea (2016). Direzione generale dell'Istruzione, della gioventù, dello sport e della cultura. *Policy handbook on artists' residencies: European agenda for culture: work plan for culture 2011-2014*, Publications Office.
- Caterina, G. (2016). Innovative strategies for the recovering of historical cities. *TECHNE*, 12, 33-35. <https://doi.org/10.13128/Techne-19330>.
- Commissione delle Comunità Europee (2007). *Comunicazione su un'Agenda Europea per la cultura in un mondo in via di globalizzazione* <https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2007:0242:FIN:IT:PDF>
- Consiglio d'Europa (2005). *Convenzione quadro sul valore del patrimonio culturale per la società* (Convenzione di Faro). Faro, Portogallo.
- Council of the European Union (2012). *Council Conclusions on the contribution of culture to the implementation of the Europe 2020 strategy*. [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52011XG0615\(02\)&from=GA](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52011XG0615(02)&from=GA)
- Fabbricatti, K., Boissenin, L., & Citoni, M. (2020). Heritage Community Resilience: towards new approaches for urban resilience and sustainability. *City, Territory and Architecture*, 7(17). <https://doi.org/10.1186/s40410-020-00126-7>
- Hosagrahar J, Soule J, Fusco Girard L, & Potts A. (2016). Cultural Heritage, the UN sustainable development goals, and the new urban agenda. Concept note, ICOMOS. <https://www.usicomos.org/wp-content/uploads/2016/05/Final-Concept-Note.pdf/>
- Lehman, K. (2017). Conceptualising the value of artist residencies: a research agenda. *Cultural Management: Science and Education*, 1(1). <https://doi.org/10.30819/cmse.1-1.01>
- Perkin, C. (2010). Beyond the rhetoric: Negotiating the politics and realising the potential of community-driven heritage engagement. *International Journal of Heritage Studies*, 16(1-2). <https://doi.org/10.1080/13527250903441812>
- Pinto, M. R., Viola, S., Onesti, A., & Ciampa, F. (2020). Artists residencies, challenges and opportunities for communities' empowerment and heritage regeneration. *Sustainability*, 12(22). <https://doi.org/10.3390/su12229651>
- Pioselli, A. (2015). *L'Arte Nello Spazio Urbano*. Johan e Levi Editore, Milano.
- Sacco, P. L., & Segre, G. (2009). Creativity, cultural investment and local development: A new theoretical framework for endogenous growth. In U. Fratesi, L. Senn, (Eds.), *Growth and Innovation of Competitive Regions. Advances in Spatial Science*. Springer, Berlin, Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-540-70924-4_13
- TFEU Treaty on the Functioning of the European Union – PART THREE: UNION POLICIES AND INTERNAL ACTIONS – TITLE

- XIII: CULTURE – Art.167 (ex Art.151 TEC)
<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:12008E167>
- UNESCO (2011). *Recommendation on the Historic Urban Landscape*. <https://whc.unesco.org/uploads/activities/documents/activity-638-98.pdf>
- UNESCO (2013). *The Hangzhou Declaration Placing Culture at the Heart of Sustainable Development Policies*, Hangzhou, China. <https://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/images/FinalHangzhouDeclaration20130517.pdf>
- UNESCO (2015). *Transforming Our World: The 2030 Agenda for Sustainable Development*. <https://sustainabledevelopment.un.org/>
- UN (2016). *New Urban Agenda, United Nations Conference on Housing and Sustainable Urban Development* (Habitat III), Quito, Ecuador. <https://habitat3.org/wp-content/uploads/NUA-English.pdf>
- Viola, S., & Zain, U.A. (2021). *Cultural and Creative Industries. Technological Innovation for the Built Environment*. La Scuola di Pitagora, Napoli.
- Viola, S. (2022). Built Heritage Repurposing and Communities Engagement: Symbiosis, Enabling Processes, Key Challenges. *Sustainability*, 14(4). <https://doi.org/10.3390/su14042320>
- Working Group of Member States' Experts (2014). *Participatory Governance of Cultural Heritage. The Open Method of Coordination (OMC)*. <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/b8837a15-437c-11e8-a9f4-01aa75ed71a1/language-en>

Flavia Santoianni

Il progetto Play_ACT Co-creare un *learning landscape* per un “futuro urbano resiliente”

Il progetto Play_ACT introduce la produzione culturale e artistica come elemento di mediazione tra la partecipazione comunitaria al proprio vissuto, instaurando processi collaborativi e di co-costruzione, di custodia e conservazione nel tempo, e l'attività di co-creazione collettiva che emerge dal potenziale educativo dell'arte, intesa come laboratorio continuato e situato all'interno della comunità stessa.

L'ambiente di apprendimento diventa un paesaggio creativo, dove interagiscono più aspetti e più persone, in un *entanglement* di relazioni sociali, di esperienze contingenti e di attività individuali e collettive volte a definire l'ambiente come *learning landscape*, un paesaggio formale e informale che accoglie la comunità nello spazio condiviso. Uno spazio inteso come luogo reale e utopico al tempo stesso, dove si profilano le atmosfere di apprendimento, le *learning atmospheres* (Sequeiros, 2011), intera-

zioni da gestire in modo continuativo in quanto al loro interno variano costantemente le dinamiche intersoggettive, di progettazione dinamica e di fruizione condivisa.

Il progetto Play_ACT promuove dunque l'attivazione di processi che ineriscono le attività comunitarie ma anche soggettive, con il fine ultimo di educare alla responsabilità verso lo spazio condiviso, sempre in trasformazione, e quindi educare alla cura di questo spazio in quanto luogo di appartenenza. Uno spazio per i bambini, un *playground* dove – in senso deweyano, già dagli anni '50 – si fa esperienza insieme, si gioca e ci si relaziona in una stretta connessione tra scuola e società, cioè tra ambiente di apprendimento e la sua comunità di riferimento.

Il *playground* è infatti uno spazio sociale che potenzia la comunità che lo vive ma è anche uno spazio creativo, di co-creazione. Nel corso del-

la storia del pensiero la creatività è stata considerata una qualità di artisti, musicisti, scrittori, scienziati e ingegneri che immaginavano nuove idee a partire da fonti esterne di ispirazione. Gradualmente, tra la fine dell'Ottocento e l'inizio del Novecento, si è pensato che il processo di creazione partisse dallo studio consapevole di un problema e quindi le fonti di ispirazione sono divenute interne, relative alla motivazione individuale.

Dopo un periodo di lavoro mentale non consapevole, che oggi si definirebbe implicito (Santoianni, 2014), si può avere una improvvisa illuminazione, un *insight*, caratterizzato da brevità, immediatezza e certezza. Il focus di attenzione si è spostato dunque verso l'esperienza creativa come evento nel quale le nuove idee possono emergere inaspettatamente, in qualunque momento, senza che ci sia una specifica intenzione (Lubart, 2018) (1). Ma creatività non significa solo questo.

Una delle più recenti interpretazioni dei fattori che concorrono alla creatività include le 5A (Glaveanu, 2013): gli attori, le azioni, gli artefatti, l'*audience* e le *affordances*. Gli attori sono gli individui che, individualmente o in gruppo, collaborano per creare insieme. Nel progetto Play_ACT gli attori sono i bambini che, con l'artista ma anche da soli, scrivono, disegnano, ritagliano, incollano, cuciono, ricamano e si danno da fare per costruire una realtà diversa, colorata, ripulita dallo stato di degrado, emergente nella sua singolarità.

Le azioni rappresentano il processo: perché questi livelli di co-creazione, che hanno investito anche la comunità intorno, sono avvenuti

gradualmente e sono stati documentati fotograficamente in modo da riprendere il singolo momento applicativo di ciascun bambino ma anche il loro modo di relazionarsi.

L'artefatto è un concetto complesso: non include soltanto il prodotto delle azioni creative, in questo caso installazioni in legno, corredate da un racconto esperienziale delle attività della comunità, che fungono da base per la progettazione presente e futura di idee da realizzare per e dai bambini. Il concetto di artefatto include anche il contesto socioculturale in cui il prodotto è stato creato, dove i fattori sociali e culturali si combinano appunto insieme per una produzione nuova.

L'aspetto sociale si esprime anche nell'*audience* che non è rappresentata, come si sarebbe portati a pensare, dal pubblico dei bambini che guarda alla creatività dell'artista ma significa invece il coinvolgimento della scuola, della famiglia, del quartiere riunito intorno ai bambini che co-creano con l'artista. Così i bambini passano per le strade e mostrano, orgogliosi, il risultato della loro attività, un'opera che per il quartiere ha il sapore del riscatto, di quello che Serena Viola, ideatrice del progetto, definiva come sviluppo verso un "futuro urbano resiliente", un futuro che resiste, trasforma e conserva attraverso la comunità educante.

Le *affordances*, le ricadute di questo atto creativo, sono molteplici, perché la creatività qui diventa utile, conveniente; l'espressione artistica non è più soltanto qualcosa da guardare, da ammirare, da fare proprio; l'arte diventa "da esperienza estetica, esperienza etica", per riprendere le parole di Serena Viola, un processo tra-

sformativo e catartico, che porta verso l'altro da sé, la socialità e il contesto.

Così anche nel più recente paradigma interpretativo delle 7C della creatività (Lubart & Thornhill-Miller, 2019) dove figurano i creativi, cioè gli attori del processo, le azioni creative, ma soprattutto le dinamiche di collaborazione, quando le persone co-creano insieme, nel contesto; cioè l'ambiente fisico, sociale e culturale nel quale avviene la produzione creativa. Le creazioni, i prodotti del lavoro creativo, vengono adottati per farne consumo; tuttavia, non è necessariamente un consumo pratico, può trattarsi invece di un consumo socioculturale, che rappresenta la relazione tra creatività e innovazione: un consumo che produce futuro.

Infine, il passaggio verso il curriculum, perché la creatività sia inglobata nel processo educativo e non sia più un elemento che distrae dalle materie basilari curricolari per divergerne; diventa, ora, strumento di formazione sociale, un modo di "imparare giocando", come il nucleo del progetto Play_ACT, che sviluppa forza rigenerativa dal contesto di riferimento e dal suo tessuto sociale.

La creatività è oggi riconosciuta come una delle competenze del ventunesimo secolo e si associa ai processi di collaborazione e di comunicazione (Kelly, 2017), diventando co-creazione sociale e progettazione condivisa. La creatività è una competenza che interagisce con altre competenze, come il pensiero critico e la risoluzione di problemi, in questo senso producendo soluzioni innovative in contesti anche complessi per la loro natura sociale, politica e culturale (Lambert, 2017).

Se fino agli anni '80 il concetto di creatività era declinato in modo singolare, a partire dagli anni '80 la creatività si è aperta ai contesti sociali e rappresenta un veicolo per comprendere le mediazioni dinamiche tra esperienza e ambiente (Ryhammar & Brolin, 1999). Di conseguenza, la formazione al pensiero creativo è un concetto non più legato soltanto all'espressione artistica, ma investe anche l'architettura e le altre scienze.

Gli ambienti di apprendimento, per essere creativi, per incoraggiare la creatività, devono nutrirsi di una progettazione ricca di stimoli, motivante, aperta alle esperienze e al pensiero divergente. Una progettazione inventiva, trasversale alle diverse discipline; innovativa, cioè sempre pronta al cambiamento e interpretativa dello stato dell'arte, che segue la naturale evoluzione dinamica e sinergica di ogni contesto.

La produzione di pratiche creative e il sostegno al loro sviluppo passa attraverso azioni di collaborazione e di co-costruzione volte a introiettare la motivazione, a farla diventare intrinseca, sino a motivare i giovani verso un senso di appartenenza verso l'ambiente, di partecipazione condivisa alle pratiche creative e sperimentali che fanno comunità.

In senso culturalista, il concetto di comunità rappresenta oggi la matrice della conoscenza condivisa, distribuita e situata: condivisa in senso intersoggettivo, socializzata e negoziata; distribuita non solo tra più individui ma anche nei molteplici artefatti cognitivi attraverso i quali si esprime la conoscenza e nelle tecnologie intese come congegni periferici (Bruner, 1996;

Dennet, 1997); situata nei diversi contesti nei quali si implementa.

La comunità diventa comunità di apprendimento e comunità di pratica, radicata nei contesti di riferimento e negli ambienti che la circondano. Radicata nella cultura di appartenenza, spazio-temporalmente definita da specifiche relazioni interpersonali. Acquista dunque significato, nel progetto Play_ACT, l'idea che, attraverso la produzione artistica e culturale, vengano implementate le dinamiche di dialogo all'interno di una comunità collaborativa che condivide un modo di pensare e nello stesso tempo lo fa diventare il *proprio* modo di pensare, relativo a quella specifica comunità di apprendimento e di pratica.

La comunità diventa un modello di identificazione per i più giovani, che assumono gradualmente la responsabilità del proprio patrimonio cognitivo, culturale e sociale.

I bambini, in questo progetto, comprendono di essere dentro una comunità che condivide, in questo caso una espressione artistica, e acquisiscono la consapevolezza della propria identità cognitiva; passaggio che non avviene in un altrove ma appunto invece "dentro". Si impara, così, a rispettare il costruito, l'intorno, ciò che abbiamo fatto tutti insieme, perché ci appartiene. Perché è nostro, in quanto *community-built*, co-costruito insieme da tutti noi, nella contingenza storica e sociale della comunità di riferimento e nella sua cultura.

Ma il costruito è *anche customized*, fatto su misura, personalizzato perché i bambini hanno potuto interagire con l'artista e con la sua produzione; apprendendo che una espressione ar-

tistica può essere facilmente fruibile e condivisa ma, soprattutto, può essere sentita come propria in quanto la sua produzione ha incluso momenti di partecipazione e di interscambio delle esperienze. L'ambiente di cui si fa esperienza è quello del quale si diventa responsabili, attraverso un processo di iniziazione alle pratiche culturali della propria comunità, favorendo così l'identificazione con le persone e i loro ruoli e l'interiorizzazione degli atti formativi che portano avanti.

Comunità viene a significare appartenenza, appartenere promuove la partecipazione e partecipare implica la responsabilità di ciò che si sta costruendo insieme, ciascuno con il proprio ruolo. L'identità cognitiva e culturale si forma in questo processo, in cui avviene un effettivo passaggio del testimone tra gli adulti e i bambini, perché i bambini nel progetto sono stati coinvolti e hanno lavorato come apprendisti con la guida degli adulti incoraggiando processi di *scaffolding*, una impalcatura culturale destinata a sostenerli nel loro sviluppo e nelle scelte future.

Il processo di apprendistato è avvenuto attraverso una produzione artistica e l'artista stesso ha svolto il ruolo di punto di riferimento rispetto al quale confrontarsi. La comunità del progetto Play_ACT ha contribuito alla formazione individuale e sociale della mente di ciascun bambino e alla condivisione comunitaria di sistemi di credenze attraverso l'uso del linguaggio – ma anche di linguaggi, perché vi è una pluralità di stimoli espressivi – e la promozione di possibili scambi interpretativi.

Dalle parole di Serena Viola, gli scambi in-

interpretativi avvenuti nel progetto Play_ACT hanno voluto rappresentare, per i bambini così come per le figure adulte di riferimento, “un modello di gestione cooperativa che parte dai loro interessi, dal loro mondo... dal loro corpo... e va verso invece la città, lo spazio costruito”. Il punto di focalizzazione ricade qui anche sul corpo, sull'*embodiment*.

L'apprendimento che avviene nelle comunità di pratica si avvale del concetto di *embodiment*, di conoscenza incarnata. *L'embodiment* si focalizza sulla azione corporea (Sundvall & Bratta, 2019), risponde alla domanda su come si agisce, qual è il ruolo del corpo di un agente (Gibbs, 2005), e si sviluppa nella intersezione tra conoscenza situata e distribuita (Santoianni, 2007). La conoscenza è infatti influenzata dalla corporeità, dai sistemi senso-motori e dalle routine applicative, dalle potenzialità a livello corporeo, dalla interazione tra i processi cognitivi e la dimensione emozionale (Dove, 2015).

L'esperienza sensoriale, l'interazione corporea con l'ambiente, concorre alla formazione della conoscenza concettuale e alle sue rappresentazioni (Wellsbyand & Pexman, 2014; Cox, 2018). Corpo e conoscenza sono un tutt'uno, un accoppiamento strutturale che investe anche l'*embodiment* sociale, cioè le trasformazioni che investono gli ambienti sociali in cui c'è una

continua reciproca modificabilità (Anderson, 2007) (2).

Le pratiche sociali, in particolare quelle creative, necessitano di ambienti fisici specifici ma anche di dialogo, di interazione, di concretezza e di presenza fisica (Bresler, 2013). Quando l'*embodiment* incontra l'arte, come nel progetto Play_ACT, gli studenti apprendono in modo esplicito e implicito, vivendo l'artefatto artistico come un qualcosa attraverso la quale si può veicolare l'azione, in quanto estensione del proprio corpo. In questo senso, l'arte appartiene a chi concorre a crearla e quindi contribuisce al sentimento di partecipazione condivisa che contraddistingue il senso di comunità.

La *studio pedagogy* si occupa di progettare spazi peculiari dal punto di vista visivo e strumentale, spazi nei quali si realizzi la *art e design education* (Santoianni, 2022). Gli spazi, formali e informali, dove si insegna e si apprende. Nel progetto Play_ACT questi spazi sono stati rappresentati dal cortile di una scuola, da un *playground* ma, a ben guardare, gli spazi artistici si sono estesi al quartiere, alla comunità resiliente, ai bambini stessi che, da studenti, si sono trasformati in produttori creativi, loro stessi materia viva e costituente del progetto di rinnovamento sociale e culturale di Serena Viola.

Note

(1) All'inizio del Novecento, il processo creativo viene interpretato attraverso un modello a quattro stadi che prevede: *preparazione*, cioè la esplora-

zione del problema e la sua definizione, la fase consapevole probabilmente anche di lunga durata; *incubazione*, al confine tra la consapevo-

lezza e la non consapevolezza, dove lavora il pensiero associativo; *illuminazione*, la sensazione di conoscere, di avere compreso qualcosa che sta affiorando alla consapevolezza; *verifica*, quando l'idea viene sviluppata, dettagliata e forma-

lizzata. È un processo sequenziale, ma si può ripetere in modo ciclico (Wallas, 1926).

- (2) D'altra parte, la portata evolutiva della cognizione incorporata è stata protagonista dei meccanismi di sopravvivenza in ambienti specifici.

Bibliografia

- Anderson, M.L. (2007). How to Study the Mind: An Introduction to Embodied Cognition. In F. Santoianni, C. Sabatano (Eds.), *Brain Development in Learning Environments. Embodied and Perceptual Advancements*, (pp. 65-82). Cambridge Scholars Publishing, Cambridge.
- Bresler, L. (2013). *Knowing Bodies, Moving Minds: Towards Embodied Teaching and Learning*. Kluwer, London.
- Bruner, J. (1996). *La cultura dell'educazione*. Feltrinelli, Milano.
- Cox, A.M. (2018). Space and Embodiment in Informal Learning. *Higher Education* 75: 1077-1090.
- Dennett, D.C. (1997). *La mente e le menti*. Sansoni, Milano.
- Dewey, J. (1954). *Il mio credo pedagogico*. La Nuova Italia, Firenze.
- Dove, G. (2015). How to Go Beyond the Body: An Introduction. *Frontiers in Psychology* 6(660), 5-7. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.00660>
- Gibbs, R. (2005). *Embodiment and Cognitive Science*. Cambridge University Press, Cambridge.
- Glaveanu, V. (2013). Rewriting the Language of Creativity: The 5A's Framework. *Review of General Psychology*, 17, 69-81. <https://doi.org/10.1037/a0029528>
- Kelly R. (2017). Creative Development in Teacher Education. In J.B. Cummings & M.L. Blatherwick (Eds.), *Creative Dimensions of Teaching and Learning in the 21st Century* (pp. 59-68).
- Lambert, P.A. (2017). Understanding Creativity. In J.B. Cummings & M.L. Blatherwick (Eds.), *Creative Dimensions of Teaching and Learning in the 21st Century* (pp. 1-121).
- Lubart, T. (2018). Introduction. In T. Lubart (Ed.), *The Creative Process. Perspectives from Multiple Domains* (pp. 1-18), Palgrave Macmillan, London.
- Lubart, T.I., & Thornhill-Miller, B. (2019). Creativity: An Overview of the 7C's of Creative Thought. In R.J. Sternberg, & J. Funke (Eds.), *The Psychology of Human Thought* (pp. 277-305), Heidelberg University press, Heidelberg.
- Ryhammar, L., & Brolin, C. (1999). Creativity Research: Historical Considerations and Main Lines of Development. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 43(3), 259-273. <https://doi.org/10.1080/0031383990430303>
- Santoianni, F. (2007). Bioeducational Perspectives on Adaptive Learning Environments. In F. Santoianni, C. Sabatano (Eds.), *Brain Development in Learning Environments. Embodied and Perceptual Advancements* (pp. 83-96). Cambridge Scholars Publishing, Cambridge.
- Santoianni, F. (2014). *Modelli di studio. Apprendere con la teoria delle logiche elementari*. Erickson, Trento.
- Santoianni, F. (2022). Embodiment, Arte e Tecnologia. L'approccio Technology Enhanced Learning and Teaching (TELT) alla Studio Pedagogy. *RTH Research Trends in Humanities*, 9, 1-5.
- Sequeiros, P. (2011). The Social Weaving of a

- Reading Atmosphere. *Journal of Librarianship and Information Science* 43(4): 261-270.
- Sundvall, S., & Bratta, P. (2019). Introduction to the Special Issue: Digital Technologies, Bodies, and Embodiments. *Computers and Composition* 53, 1-8. <https://doi.org/10.1016/j.compcom.2019.102526>
- Wallas, G. (1926). *The Art of Thought*. Harcourt Brace, New York.
- Wellsbyand, M., & Pexman, P.M. (2014). Developing Embodied Cognition: Insights from Children's Concepts and Language Processing. *Frontiers in Psychology*, 5(506): 33-42. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00506>

Il ruolo delle comunità nel processo di recupero dello spazio urbano di fruizione collettiva: approcci, strumenti e sperimentazioni

L'arte come strumento di trasformazione dei sistemi di spazi aperti di fruizione collettiva

Il sistema degli spazi aperti di fruizione collettiva costituisce un elemento chiave per lo sviluppo dell'identità dei territori e della diversità culturale delle comunità (Fairclough et al., 2014). Questi vuoti urbani rappresentano un tessuto connettivo tra gli abitanti, i quali mediante azioni di cooperazione e coinvolgimento sono capaci di innescare la costruzione di patti di cura dello spazio pubblico (European Commission, 2018). Quando tali spazi sedimentano valori urbani, legandosi all'identità dei fruitori, essi possono trasformarsi in luoghi in cui si manifesta e si costituisce l'*heritage community* (Council of Europe, 2020).

Questo legame tra patrimonio costruito e spazio pubblico costituisce uno dei cardini dell'identità europea perché in grado di esprimere

un'attitudine a supportare i mutamenti sociali, culturali, ambientali, tecnologici ed economici delle comunità nel tempo. Essendo il patrimonio europeo costituito sia da edifici storici che dai vuoti urbani tra essi stabiliti (European Commission, 2018), il contributo interpreta questi ultimi come *baukultur* (UNESCO, 2018), cioè spazi di fruizione collettiva – *booster* di crescita inclusiva, coesione sociale ed equità. Pertanto, il degrado e l'abbandono di questi luoghi possono diventare occasione di sperimentazioni attente agli impatti di rilevanza collettiva e comunitaria (Viola et al., 2022). Le pratiche di recupero di questi spazi, infatti, possono assumere una valenza formativa per le nuove generazioni in quanto motore dell'attivazione dei legami tra spazi di vita concreta. È possibile interpretare il riuso come processo iterativo di negoziazione ciclica tra le risorse esistenti e l'agire delle comunità, finalizzato a

restituire e conservare le stratificazioni dei luoghi in trasformazione dell'abitare (Throsby, 2001). Il riuso di questi spazi a scopo ludico-educativo può stimolare la creatività, l'impegno civico e le azioni di cura volontaria delle comunità verso gli spazi di fruizione collettiva (Hess, 2008). Il gioco ha la capacità di risvegliare la responsabilità delle nuove generazioni nei confronti delle trasformazioni dei luoghi in cui crescono, sperimentando nei contesti vulnerabili azioni di *empowerment* e custodia delle qualità dell'ambiente costruito (Viola et al., 2022). In tale visione i *playground* rappresentano la potenziale manifestazione della responsabilizzazione dei singoli e delle comunità nella gestione delle risorse culturali. Tali operazioni segnano un cambio di paradigma nell'impegno delle comunità chiamate a esprimersi sia sui valori sedimentati che sulle potenzialità in divenire di questi luoghi (Cirugeda, 2007). L'obiettivo è restituire significato ad un patrimonio collettivo che, a sua volta, può diventare motore di emancipazione e costruzione di una nuova cultura materiale (Pinto & Viola, 2016). Gli esiti restituiscono le modalità in cui tali comunità possono confrontarsi con l'ambiente costruito sotto la guida di un sapere esperto e attraverso strumenti che accelerino le dinamiche di dialogo, condivisione di valori e collaborazione tra le parti. Questo scambio può essere facilitato attraverso il fare creativo delle comunità, stimulate dall'azione artistica in qualità di volano di trasformazione dell'ambiente costruito, volto alla produzione di uno spazio comune (Viola, 2022). Le persone, assumendo la responsabilità di alcune scelte trasformative per mezzo

della coesione attivata dagli strumenti di partecipazione determinano lo sviluppo dei luoghi di comunità (Pinto et al., 2021).

A partire dagli esiti scientifici del lavoro svolto nell'ambito di un assegno di ricerca, finanziato dal progetto "Play_ACT *Playgrounds* e Arte per Comunità in Transizione: patto di cura per le città" (1), i *playground* sono interpretati come sistemi di presidio dell'ambiente costruito, in cui l'arte diviene un catalizzatore di sensibilizzazione degli utenti nei confronti degli spazi di fruizione collettiva (Santagata et al., 2011). Con riferimento alla sperimentazione legata al processo di coinvolgimento e partecipazione della comunità del Rione Sanità a Napoli nelle fasi di recupero di un Cortile della Casa di Comunità Cristallini 73 per la co-realizzazione di uno spazio di fruizione collettiva, il risultato consta in più strumenti partecipativi, distinti in relazione alle fasi del processo di recupero, agli attori in esso coinvolti e alle modalità di *survey* relazionate agli obiettivi delle normative europee e di settore. Tali strumenti sono utili ad orientare gli interventi di riuso e manutenzione degli spazi di fruizione collettiva a scopo ludico-educativo ed a supportare l'individuazione di esigenze, requisiti e prestazioni per un *community-built custom playground*.

La metodologia per il coinvolgimento e la partecipazione degli attori nelle fasi del processo di recupero

La metodologia sperimenta un percorso, iterativo e circolare, di costruzione di strumenti di

community engagement per le fasi di programmazione, progettazione e realizzazione, gestione e manutenzione del processo di recupero per gli spazi di fruizione collettiva. Il sapere esperto può avvalersi degli strumenti in base al momento d'uso (*ex ante*, *in itinere* ed *ex post* realizzazione del progetto di recupero), essendo la partecipazione dettagliata in base alla tipologia di approccio, di attore coinvolto e di tecnica utilizzata.

Nel caso del coinvolgimento *ex ante* gli strumenti di partecipazione sono somministrati ai singoli fruitori attraverso una *desk research survey*, cioè mediante questionari indiretti e ad ampia scala rivolti agli *stakeholder* di pratiche virtuose realizzate con il medesimo scopo trasformativo. Questo strumento è utilizzato nella fase di programmazione del processo di recupero e, mediante l'approccio esigenziale-prestazionale (Pinto et al. 2022), consente di individuare le prestazioni attese nella sperimentazione che si intenderà realizzare.

Nel caso del coinvolgimento *in itinere* gli strumenti di partecipazione sono somministrati a gruppi di *stakeholder* che, fruendo collettivamente del sito, rappresentano la potenziale comunità del patrimonio costruito trasformato (Ciampa, 2021). Attraverso una *field survey*, cioè questionari diretti e ad ampia scala rivolti agli *stakeholder* del sito di sperimentazione, è possibile verificare il soddisfacimento delle loro esigenze per la co-progettazione e co-realizzazione del processo di recupero rispetto a quanto consentito dalle normative europee (European Agenda, 2020) e di settore (UNI 10838).

Nel caso del coinvolgimento *ex post* gli stru-

menti di partecipazione sono somministrati a valle della sperimentazione alla comunità del patrimonio costruito attraverso una *radar survey* (Eden & Simpson, 1989), cioè questionari diretti e ad ampia scala elaborati tramite *Strategic Options Development and Analysis* (SODA) al fine di verificare i requisiti per un'appropriate progettazione partecipata di un *playground* di comunità (Fig.1).

Stakeholder involvement nella fase di programmazione del processo di recupero

Nella fase di programmazione del processo di recupero, il contributo intende definire le prestazioni attese attraverso il coinvolgimento dei singoli fruitori relativi ad una selezione su scala europea di 40 buone pratiche di parco giochi realizzate negli ultimi 100 anni (1920-2020); spazi di fruizione collettiva recuperati a scopo ludico-educativo mediante l'uso dell'elemento artistico (2). Considerando il parco giochi come attrezzatura urbana, è stato possibile valutare le prestazioni degli elementi ricorrenti attraverso la rispondenza ai livelli previsti dalle norme di settore (EN 1176-1:2017). Le prestazioni disattese sono relative al controllo della temperatura delle superfici (17%), alla tenuta all'acqua (16%) e all'adeguata protezione in situazione di pericolo (13%). La risposta prestazionale di maggiore efficacia è risultata nella resistenza meccanica alle azioni statiche e dinamiche (14%), comodità di uso e di manovra (11%), facilità di intervento (9%) e adeguatezza allo spazio di caduta.

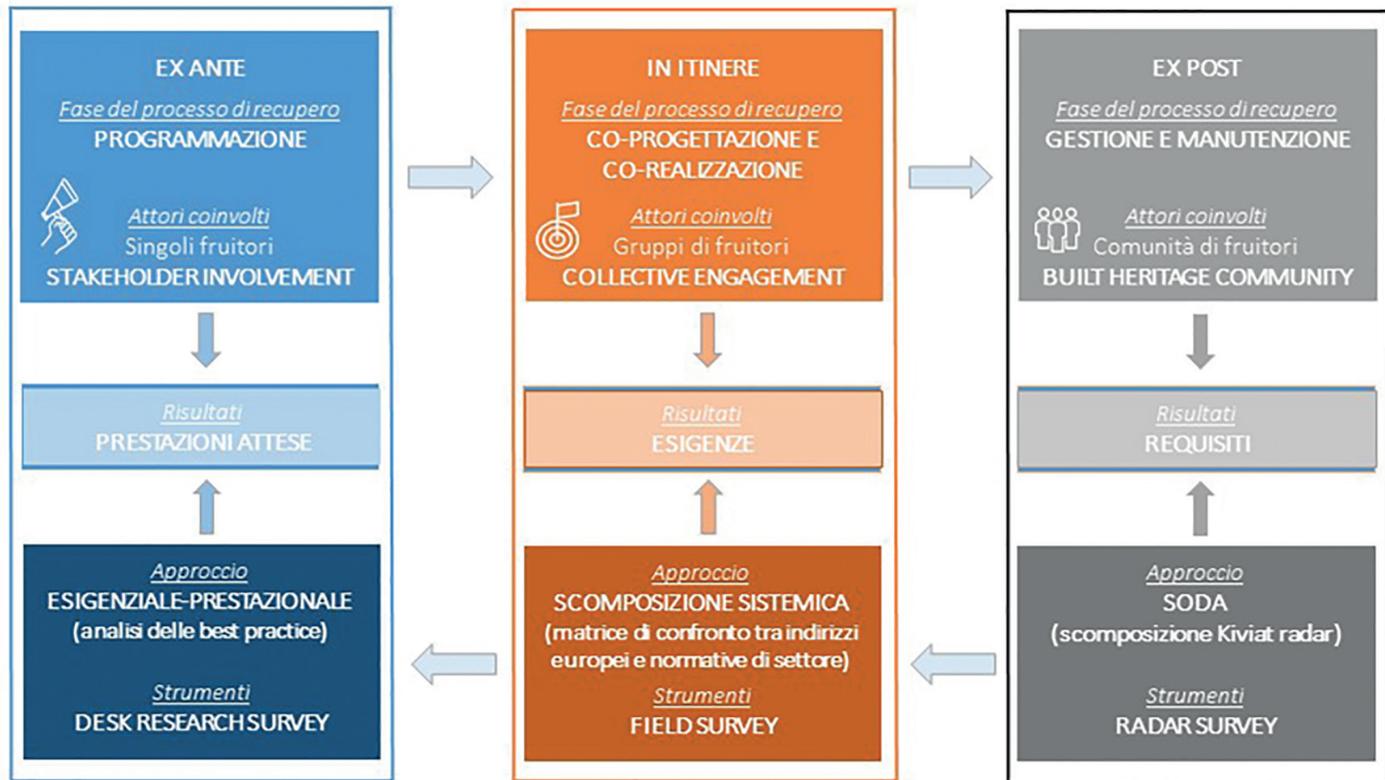


Fig. 1 Un nuovo approccio metodologico per la partecipazione delle comunità nei processi di recupero.

L'individuazione delle prestazioni mantenute nel tempo comparata alla percezione che i singoli *stakeholder* hanno in base alla fruizione quotidiana, consente di verificarne l'allineamento alle esigenze nel tempo. I quesiti sono stati strutturati al fine di verificare le scelte materiche e costruttive, il grado di accoglienza e di accettazione dell'opera e le eventuali cause di criticità dovute ad errori di progettazione piuttosto che di organizzazione e gestione degli spazi. Il campione è composto da 33 *stakeholder* per ogni pratica esaminata. Ciò restituisce un quadro di

fruizione in cui i principali *stakeholder* non solo sono bambini e ragazzi (12,1%) ma anche, e soprattutto, giovani genitori perlopiù (75,8%) studenti (63,3%) e impiegati (18,2%). Gli *stakeholder* coinvolti dichiarano di avere una conoscenza media del proprio *playground* artistico di quartiere (51,5%) e che ad esso sono legate le prime amicizie (39,4% capacità interpersonali) e i ricordi con i propri genitori (21,2% capacità emozionali). In particolare, il campione di *stakeholder* dichiara che il proprio *playground* artistico per le suddette motivazioni è in buone condi-

zioni (36,4%) e che gli elementi più danneggiati sono i percorsi da corsa (33,3%) e la pavimentazione (27,3%), mentre quelli nelle migliori condizioni sono lo spazio verde contiguo all'attrezzatura di quartiere e l'accesso (27,3%).

Il campione rivela che vorrebbe che il proprio *playground* artistico avesse più spazi aperti di fruizione collettiva (45,5%) e più giochi attrattivi (36,4%), dichiarando di credere di poter affidarsi all'arte come motore di rigenerazione del quartiere, mirato al soddisfacimento di queste mancanze (60,6%). In particolare, gli *stakeholder* coinvolti credono che l'arte possa determinare benefici, trasformando il quartiere in un polo culturale di coesione sociale e sviluppo identitario collettivo (45,5%), rappresentando un nuovo modo di riusare il territorio con trasformazioni più attente ai valori del sito (33,3%), rafforzando la città attraverso la riattivazione di percorsi e siti più vulnerabili (30,3%) e portando benefici a se stessi e al proprio lavoro (42,4%).

Questa predisposizione ai processi che prevedono la produzione artistica è espressa dalla maggior parte del campione (33,3%), il quale è mediamente disposto (30,3%) a compiere operazioni di manutenzione spontanea se coinvolto nei processi di trasformazione artistica dell'ambiente costruito dedicato al gioco. Ciò al patto che il tema artistico sia di matrice contemporanea e che consenta ai fruitori del sito di riconoscersi nei suoi valori (30,3%) come manifestazione dell'identità collettiva. Gli esiti del primo approccio partecipativo restituiscono un quadro di prestazioni, utili ad indirizzare *ex ante* le scelte nella fase di programmazione.

Collective engagement nella fase di co-progettazione e co-realizzazione del processo di recupero

Nella fase di progettazione e realizzazione del *playground*, affinché si possa parlare di “co-azioni” (Ciampa, 2021), il contributo restituisce il coinvolgimento della collettività di fruitori testando una nuova tecnica di costruzione dello strumento partecipativo. La *field survey* ad ampia scala ha tenuto insieme due dimensioni della sostenibilità: quella ambientale e quella sociale (Beauregard, 2015). Pertanto, i quesiti sottoposti alla collettività del Rione Sanità a Napoli sono collocati nel quadro più generale dell'Agenda 2030, ponendosi come strumento per allineare gli obiettivi delle strategie del recupero e della manutenzione ai requisiti della norma UNI 1176-1:2018 ed ai *target* del *Goal 11* sul rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, durevoli e sostenibili (European Agenda, 2020). La comparazione definisce un sistema di domande strutturate, utili alla verifica della qualità degli spazi di fruizione collettiva da riutilizzare a scopo ludico-educativo. In un'ottica di *life-long learning* la metodologia si avvale, quindi, della costruzione di una matrice sistemica finalizzata a valutare *in itinere* le operazioni di “educazione, sensibilizzazione, comunicazione” a supporto di una “cultura della sostenibilità” (European Agenda, 2020). L'elaborazione del *Goal 11* sul rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, durevoli e sostenibili, prevede che esso possa essere discretizzato in specifici *target* che, influenzano e, sono influenzati dalle azioni di

riuso degli spazi aperti di fruizione collettiva. Il contributo ne seleziona 7 al fine di indagare gli aspetti più significativi di sostenibilità ambientale, culturale e sociale da dover considerare negli interventi di riuso dell'ambiente costruito. Tali *target*, in un'ottica partecipativa, possono essere associati a dei "vettori di sostenibilità", cioè ad obiettivi capaci di direzionare ambiti trasversali di azione, da considerare come leve fondamentali per avviare, guidare, gestire e monitorare l'integrazione della sostenibilità nelle politiche, piani e progetti (European Agenda, 2020). Tra le cinque categorie di vettori presenti in letteratura, il contributo lavora su quello più significativo per gli interventi di riuso degli spazi aperti di fruizione collettiva, cioè sul vettore "Conoscenza Comune" (Fig. 2).

La UNI EN 1176-1:2018, denominata "Attrezzature e superfici per aree da gioco – Requisiti generali di sicurezza e metodi di prova", è una norma che specifica i requisiti generali di sicurezza per attrezzature e superfici per aree da gioco pubbliche installate in modo permanente (parchi gioco, aree ludiche attrezzate per scuole, spazi pubblici, ecc.). La norma, varata dalla Commissione Tecnica dedicata agli "Impianti ed attrezzi sportivi e ricreativi, Giochi per parchi", descrive i requisiti di sicurezza aggiuntivi per le attrezzature per aree da gioco per tutti i bambini allo scopo di contribuirne all'appropriato uso e gestione con un significativo apporto educativo. Individuare le criticità esistenti legate ai temi della sicurezza utilizzando gli approcci partecipativi consente di verificare, al contempo, la capacità di affrontare un rischio, la quale dipende dal livello di abilità dei singo-

li utilizzatori e non dall'età. Pertanto, i quesiti sono stati sottoposti ad un campione significativo di 100 *stakeholder* del Rione Sanità coinvolti nell'ambito di progetto Play_ACT. La scelta del campione restituisce simultaneamente l'espressione di un'esigenza in base alla prestazione attesa o al requisito richiesto dovuto alla propria esperienza di gioco nel quartiere (Fig. 3).

Gli esiti rivelano un elevato grado di insoddisfazione delle attrezzature esistenti nel quartiere (81%), la necessità di rigenerarle (69%) e renderle sicure (85%) al fine di restituire spazi utili al tempo libero dei bambini e degli anziani (85%). La necessità di intervento si rivela anche dalla predisposizione degli *stakeholder* alla partecipazione nella pianificazione (96%) e nella gestione (59%) dello spazio rigenerato. Il campione, infatti, sarebbe disposto a monitorare l'integrità del *playground* qualora fosse realizzato artigianalmente (88%), preferendo giochi assemblabili (81%) su cui poter intervenire in caso di guasto (80%) con personale non specializzato (53%). Ciò deriva dal considerare l'operazione di rigenerazione un potenziale strumento di tutela del patrimonio costruito dal degrado (76%) e dagli impatti ambientali (63%), migliorando la gestione dei rifiuti (64%), offrendo un miglioramento della qualità della vita del quartiere (68%) e dell'aria (51%), nonché un'occasione di integrazione per i residenti più vulnerabili (67%). Il *playground* è concepito come una *facility* accessibile (86%) e utilizzabile (77%) da tutti. In base alle esperienze vissute, il campione ritiene che il *playground* debba connotarsi di alcune caratteristiche prioritarie rispetto

Educazione, sensibilizzazione, comunicazione (Sistema Ambientale e Sociale)			
Requisiti			Esigenze
Goal 11	Target	Vettore "Conoscenza Comune".	Field Survey
Rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, durevoli e sostenibili	Target 11.1 (Entro il 2030, garantire a tutti l'accesso ad alloggi adeguati, sicuri e convenienti e ai servizi di base e riqualificare i quartieri poveri)	Conoscenza dei bisogni della comunità (uguaglianza e dignità delle persone, immigrazione, inclusione sociale, legalità).	È soddisfatto delle strutture ricreative presenti nel suo quartiere?
	Target 11.2 (Entro il 2030, garantire a tutti l'accesso a un sistema di trasporti sicuro, conveniente, accessibile e sostenibile, migliorando la sicurezza delle strade, con particolare attenzione ai bisogni di coloro che sono più vulnerabili, donne, bambini, persone con invalidità e anziani)		Pensa che il riutilizzo degli spazi verdi interstiziali del suo quartiere con strutture ricreative possa avere un impatto e alleviare la povertà della zona?
	11.3 (Entro il 2030, potenziare un'urbanizzazione inclusiva e sostenibile e la capacità di pianificare e gestire in tutti i paesi un insediamento umano che sia partecipativo, integrato e sostenibile)		Pensa che il riutilizzo degli spazi verdi interstiziali del suo quartiere con strutture ricreative possa aumentare la sicurezza dell'area in cui vive?
	11.4 (Potenziare gli sforzi per proteggere e salvaguardare il patrimonio culturale e naturale del mondo)	Conoscenza ambientale e culturale (ecosistemi naturali e relativi servizi, stato e usi delle risorse naturali, culturali e dei paesaggi)	Pensa che il riutilizzo degli spazi verdi interstiziali nel suo quartiere con strutture ricreative possa fornire uno spazio di svago utile a bambini, donne e anziani?
	11.5 (Entro il 2030, ridurre in modo significativo il numero di decessi e il numero di persone colpite e diminuire in modo sostanziale le perdite economiche dirette rispetto al prodotto interno lordo globale causate da calamità, comprese quelle legate all'acqua, con particolare riguardo alla protezione dei poveri e delle persone più vulnerabili)		Parteciperebbe alla pianificazione del riutilizzo degli spazi verdi interstiziali nel suo quartiere?
	11.6 (Entro il 2030, ridurre l'impatto ambientale negativo pro-capite delle città, prestando particolare attenzione alla qualità dell'aria e alla gestione dei rifiuti urbani e di altri rifiuti)		Parteciperebbe alla gestione degli spazi verdi interstiziali del suo quartiere dopo che sono stati riutilizzati come luoghi di creatività?
	11.7 (Entro il 2030, fornire accesso universale a spazi aperti di fruizione collettiva e pubblici sicuri, inclusivi e accessibili, in particolare per donne, bambini, anziani e disabili)		Pensa che il riutilizzo degli spazi verdi interstiziali del suo quartiere con strutture ricreative possa contribuire a proteggere l'ambiente costruito e il patrimonio culturale dal degrado?
			Pensa che il riutilizzo degli spazi verdi interstiziali nel suo quartiere con strutture ricreative possa contribuire a ridurre l'impatto ambientale attraverso funzioni educative all'aperto?

Fig. 2 Matrice di elaborazione di strumenti partecipativi di sostenibilità ambientale.

Fig. 3 Matrice di elaborazione di strumenti partecipativi di sostenibilità sociale.

Educazione, sensibilizzazione, comunicazione (Sistema Tecnologico e Ambientale)			
UNI EN	Requisiti	Classe di Esigenza	Esigenze
	Rischio controllato		Field survey
UNI EN 1176 -1: 2018 Attrezzature e superfici per aree da gioco - Requisiti generali di sicurezza e metodi di prova (derivante dall'UNI EN 1176 -1: 2017 Impianti ed attrezzi sportivi e ricreativi, Giochi per parchi)	Resistenza meccanica alle azioni statiche e dinamiche	Sicurezza	Ritiene che il parco giochi debba essere resistente al peso e agli urti delle azioni dei bambini?
	Adeguatezza dello spazio di caduta		Ritiene che il parco giochi debba essere dotato di uno spazio per le cadute dei bambini?
	Assenza di emissioni di odori e sostanze dannose		Nella sua esperienza ha notato che il parco giochi può aver rilasciato nel tempo sostanze e/o odori anomali?
	Sicurezza nella seduta, nella salita e nella discesa		Ritiene che il parco giochi debba garantire l'interazione tra il bambino e l'opera di creazione attraverso la seduta, l'arrampicata e la discesa?
	Limitazione della propagazione di incendio		Ritiene importante che il materiale utilizzato per realizzare il parco giochi non sia bruciabile? Escluderebbe materiali come legno, cartone e/o plastica?
	Adeguate protezione da situazioni di pericolo		Ritiene che il parco giochi debba essere progettato tenendo conto di ipotetiche situazioni di pericolo?
	Integrità per uso individuale o collettivo di giochi di fabbricazione artigianale		Sarebbe disposto a controllare l'integrità del parco giochi nel caso in cui fosse realizzato artigianalmente?
	Controllo della temperatura delle superfici	Benessere	In base alla sua esperienza, si è mai scottato o un bambino si è scottato a causa di una superficie calda del parco giochi (ad esempio il sedile dello scivolo)?
	Controllo delle alterazioni cromatiche da irraggiamento		Secondo la sua esperienza, lo scolorimento del parco giochi fa perdere interesse al bambino nel giocare?
	Comodità d'uso e di manovra	Fruibilità	Ritieni che sia importante poter spostare il parco giochi nel tempo e non ancorarlo al terreno?
	Tenuta all'acqua e impermeabilità ai liquidi		Nella sua esperienza, è mai capitato di non poter utilizzare un parco giochi perché non era impermeabile e non poteva resistere all'acqua o ad altri liquidi?
	Non creare condizioni di intralcio e di inciampo		Pensa che il parco giochi debba essere collocato in uno spazio in cui non ci sia passaggio di persone?
	Resistenza agli attacchi biologici		Pensa che il parco giochi debba essere realizzato con materiali che inibiscano la crescita di muffe e muschi?
	Facilità d'intervento	Gestione	Ritiene che il parco giochi debba essere costruito in modo tale che anche personale non specializzato possa lavorarci nel tempo?
Sostituibilità	Pensate che il parco giochi debba essere costruito assemblando diverse parti eventualmente sostituibili?		
Resistenza all'usura	Pensate che il parco giochi debba essere costruito per resistere a lungo all'uso e agli agenti atmosferici?		
Pulibilità	Se il parco giochi fosse facile da pulire, sarebbe disposto a prendersene cura, se necessario, insieme alla comunità?		
Riparabilità	Se il parco giochi fosse facilmente riparabile, sarebbe disposto a prendersene cura, se necessario, insieme alla comunità?		
Controllo della scabrosità delle superfici	Aspetto	Sarebbe disposto a segnalare eventuali problemi della superficie del parco giochi se fossero facilmente riconoscibili?	

alle altre. In particolare, resistere al peso, agli urti dei bambini (91%), agli agenti atmosferici (74%), nonché essere dotato di uno spazio di seduta, di salita, di discesa (75%), di caduta (90%) garantendo sia il controllo della temperatura della superficie (85%) che la capacità materica di inibire la crescita di muffe (77%).

Le risposte più significative rivelano come gli strumenti di partecipazione possano servire a costruire un ordine di priorità nelle strategie di *governance* e nelle operazioni di trasformazione dell'ambiente costruito, definite in base ad esperienze e bisogni. Queste informazioni restituiscono delle direttive e degli indirizzi di realizzazione dell'opera d'arte in base a necessità e aspettative pregresse e disattese. Questo aspetto ha una doppia valenza: la prima è innovare le modalità di trasferimento dei requisiti, attraverso uno strumento partecipativo codificato, ad un sapere comune come quello dell'artista. La seconda riguarda la possibilità, mediante queste informazioni, di supportare il sapere tecnico e l'artista nella realizzazione di un'attrezzatura funzionale al soddisfacimento delle esigenze dell'utenza.

Costruire una comunità di quartiere nella fase di gestione e manutenzione del processo di recupero

Nella fase di gestione e manutenzione del *playground* sono stati costruiti degli strumenti partecipativi di valutazione *ex post* della sperimentazione, distribuiti al numero di presenze attive di fruitori in tutte le occasioni di utilizzo del

sito di sperimentazione: l'inaugurazione del sito pilota Play_ACT, la conferenza internazionale di presentazione della sperimentazione e le Feste di quartiere di Autunno e Halloween organizzate dalla comunità del Rione Sanità nel sito recuperato (Fig. 4).

All'obiettivo di indagare l'impatto del progetto ogni quesito ha investigato il grado di apertura, il grado di ricettività, il livello di beneficio, la tipologia di percezione, il livello di aspettative, il livello di cura e affezione alla produzione artistica.

Fig. 4 La Casa di Comunità Cristallini 73, Rione Sanità, Napoli, ©DiARC.



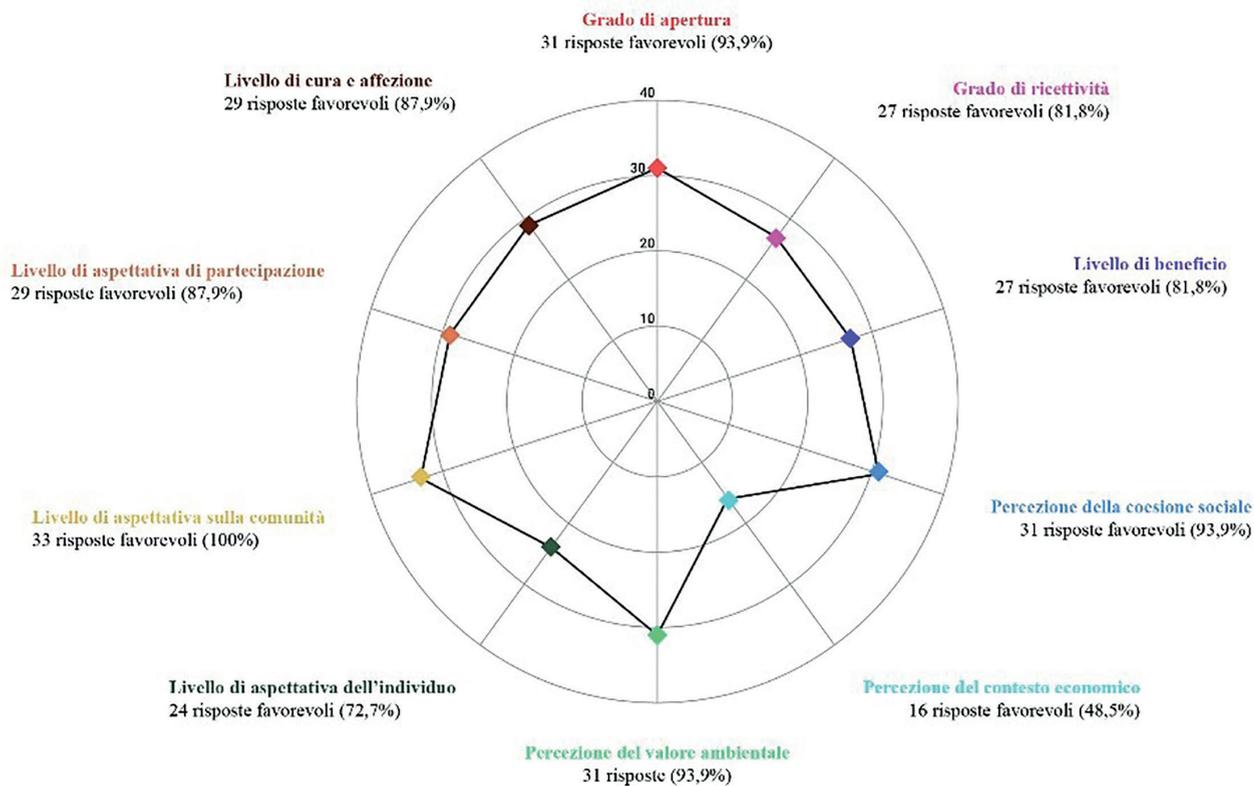
L'analisi rivela che la quasi totalità del campione (il 93,9%) crede che l'arte, applicata ai processi di trasformazione dell'ambiente costruito, possa migliorare la città e l'81,8% vorrebbe essere coinvolto in queste dinamiche su base creativa. La stessa percentuale crede che, data l'esperienza di progetto, l'arte possa efficacemente determinare beneficio al contesto urbano. In particolare, quasi la totalità del campione, il 93,9%, crede che l'arte possa incrementare sia la coesione sociale che il valore ambientale del sito in cui si verifica. Diversamente, meno della metà, circa il 48,5% crede che questo tipo di progetti possano determinare opportunità economiche. Infatti, solo il 72,7% dei rispondenti crede di poter trarre benefici diretti o indiretti dal progetto sebbene l'interno campione, immagina che da esso non deriveranno impatti negativi su se stessi o sulla comunità. Ciò che colpisce in maniera significativa tra gli impatti sono i dati provenienti dagli ultimi quesiti che rivelano che l'87,9% suggerirebbe ad altri membri della comunità la partecipazione a questo tipo di progetti. .

Ad ogni categoria di risposte è stato associato un valore mediante la rappresentazione *radar*, cioè un metodo di rappresentazione che tiene insieme le tre variabili significative del questionario (domanda, risposta, impatto). Pertanto, è possibile individuare sull'asse delle ascisse il numero del campione rispondente, e quindi le relative percentuali di risposta, e sul raggio di circonferenza la tipologia di impatto verificata dalla comunità. Si evince che, a valle di un tempo di maturazione della sperimentazione di 3 mesi, la popolazione coinvolta ha aumentato il

proprio grado di apertura, la propria coesione sociale, la propria attenzione al valore ambientale, riconoscendo la piena rispondenza del progetto alle proprie aspettative. Analogamente il grado di ricettività, il livello di beneficio e di aspettativa sul singolo nonché la partecipazione e il livello di responsabilizzazione e cura dell'ambiente costruito si sono evoluti (Fig. 5).

Verso la costruzione di nuovi strumenti partecipativi nelle fasi del processo di recupero

Nell'ambito dei processi di recupero dei vuoti urbani, il contributo concerne la sperimentazione di approcci partecipativi utili ad orientare gli interventi di riuso di tali spazi nella duplice accezione di essere sia luoghi di fruizione collettiva che di gioco per le comunità. Interpretando lo spazio pubblico come incubatore di creatività e innovazione, il contributo costruisce, attraverso la sperimentazione di diverse tipologie di *survey* ad ampia scala, molteplici strumenti di partecipazione che possano supportare il sapere esperto nel coinvolgimento della comunità nelle varie fasi del processo di produzione culturale e di recupero dello spazio urbano. In questo modo, la ricerca restituisce strumenti efficaci ed efficienti per il coinvolgimento *ex ante*, *in itinere* ed *ex post* degli *stakeholder*. A prescindere dalla sequenza dell'iteratività, la ricerca restituisce un preciso percorso metodologico validato dall'applicazione empirica di strumenti partecipativi determinanti allo sviluppo delle operazioni di custodia condivisa e partecipata dell'ambiente costruito.



Il monitoraggio degli esiti di breve periodo, in particolare, evidenzia la riattivazione della creatività locale, la promozione della coesione sociale, l'impegno verso la rigenerazione dell'ambiente costruito. La trasferibilità degli strumenti

in altri contesti fragili può offrire agli *stakeholder* coinvolti la possibilità di imparare ad essere custodi di qualità sedimentate, rappresentando, inoltre, una strategia di *empowerment* delle comunità residenti.

Fig. 5 Il valore degli impatti di progetto.

Note

- (1) Il progetto, proposto da un'Unità di ricerca multidisciplinare del Dipartimento di Architettura DiARC, è stato finanziato nel 2021 nell'ambito del Programma per il Finanziamento della Ricerca di Ateneo FRA – Linea B, dell'Università degli Studi di Napoli Federico II.
- (2) Le pratiche analizzate sono approfondite nella sezione “Pratiche di playground in contesti fragili” del presente volume.

Bibliografia

- Beauregard, R. (2015). We Blame the Building: The Architecture of Distributed Responsibility. *International Journal of Urban and Regional Research*, 39, 31-41. <https://doi.org/10.1111/1468-2427.12232>
- Ciampa, F. (2021). Processi ibridi: l'integrazione tecnologica come attante del progetto d'architettura. *TECHNE*, 21, p. 249-255, ISSN: 2240-7391. . <https://doi.org/10.36253/techne-9844>
- Cirugeda, S. (2007). *Situaciones Urbanas*. Editorial Tenov, Barcelona.
- Council of Europe (2005). *Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society* (Faro Convention). European Union printing office.
- Eden, C., & Simpson, P. (1989). SODA and cognitive mapping in practice. In J. Rosenhead (Ed.), *Rational analysis for a problematic world* (pp. 43-70). John Wiley and Sons, Chichester.
- European Commission (2018). *Una nuova agenda Europea per la cultura* (SWD 167 final). European Union printing office.
- Fairclough, G., Dragičević – Šešić, M., Rogáč – Mijatović, L., Auclair, E., & Soin, K. (2014). The Faro Convention, A New Paradigm For Socially – And Culturally – Sustainable Heritage Action?. *Култура/Culture*, 8, 9-19.
- Hess, C. (2008). *Mapping the New Commons*. SSRN Electron.
- UNESCO (2018). *Recommendation on the Historic Urban Landscape, Including a Glossary of Definitions*. UNESCO printing office.
- Pinto, M.R., & Viola, S. (2016). Material culture and planning commitment to recovery: Living Lab in the Parco del Cilento. *TECHNE*, 12, 223-229. <https://doi.org/10.13128/Techne-19356>
- Pinto, M.R., Viola, S., De Medici, S., & Ciampa F. (2021). The built environment adaptive reuse: architectural protection and younger generations' empowerment. A research commitment for the Sanità district (Naples). *Abitare la Terra – Dwelling on Earth*, 52(5), 60-61.
- Santagata, W., Bertacchini, E., Bravo, G., & Marrelli, M. (2011). Cultural Commons and Cultural Communities. In *Proceedings of the 13th Biennial Conference of the International Association for the Study of the Commons* (pp. 10-14). Hyderabad, India.
- Throsby, D. (2001). *Economics and Culture*. Cambridge University Press, Cambridge, UK.
- United Nations (2020). *SDG Indicators: Global indicator framework for the Sustainable Development Goals and targets of the 2030 Agenda for Sustainable Development*. UN printed office
- Viola, S., Villano, A.R., & Ciampa, F. (2022). Towards long-term sustainability: design priorities for outdoor green spaces. *Abitare la Terra – Dwelling on Earth*, 58.
- Viola, S. (2022). Built Heritage Repurposing

and Communities Engagement: Symbiosis,
Enabling Processes, Key Challenges. *Sus-*

tainability 14(4). <https://doi.org/10.3390/su14042320>

Anna Rita Villano

Spazi di fruizione collettiva ed attività ludiche: esperienze di *Community Custom Playground*

I *playground* come strumento di presidio della cultura insediativa

Verso uno sviluppo umano sostenibile (U.E., 2020), il *playground* è un dispositivo a presidio della cultura insediativa (Viola, 2022) in grado di contribuire alla crescita dei bambini attraverso la creazione di legami di affezione e responsabilità nel territorio in cui crescono e si formano. Nei confronti dello spazio pubblico, che devono imparare a concepire e a vivere davvero come una casa comune, i bambini, e la loro capacità di imparare giocando (Pereira Roders et al., 2011) sono al centro delle sperimentazioni europee. Tale visione mira alla realizzazione di *playground* urbani in grado di promuovere la formazione dei più giovani ai valori dell'ambiente costruito e ai processi di custodia delle

qualità insediative. Il contributo indaga il ruolo strategico che tali attrezzature urbane, come presidi ludico-ricreativi, assumono per il miglioramento degli spazi aperti (strade, piazze, slarghi, giardini, parchi, ecc.) di pubblica fruizione e i benefici che attraverso il gioco apportano alla comunità. Assumendo Casa dei Cristallini 73, nel Rione Sanità della città di Napoli, come caso pilota, il contributo descrive un modello di innovazione territoriale sperimentato nell'ambito di una ricerca finanziata dall'Ateneo Federico II di Napoli. Il progetto, basato su strumenti ludico-ricreativi e sull'engagement dei più piccoli della comunità, ha lo scopo di rafforzarne il senso di appartenenza per generare attività di presidio e cura del bene comune attraverso nuove competenze e professionalità.

Il gioco: strumento pedagogico e strategia di riqualificazione urbana

Con l'art. 31 della Convenzione Internazionale dei Diritti dell'Infanzia, approvato nel 1989 dall'Assemblea Generale dell'ONU, il gioco viene riconosciuto come un "diritto inalienabile", non solo per la crescita fisica, ma anche per lo sviluppo sociale, emotivo ed intellettuale del bambino (Assemblea Generale dell'Onu, 1989, Convenzione Internazionale dei diritti dell'infanzia, art.31). Diverse ricerche hanno dimostrato come i bambini, ai quali il diritto al gioco sia stato negato, manifestino comportamenti atipici socialmente aggressivi ed emozionalmente repressi (Hughes, 2000; Webb & Brow, 2003; Webb & Brow, 2005; Brow & Vaughan, 2009). Secondo Rousseau, filosofo, scrittore, musicista e pedagogista svizzero attraverso il gioco il bambino acquisisce conoscenze di sé stesso e del mondo che lo circonda.

Il concetto di parco giochi è stato preso in considerazione per la prima volta in Germania. Lo psicologo Friedrich Frobel raccomandava i parchi giochi per i bambini come strumenti di supporto allo sviluppo psico-fisico e all'insegnamento delle buone maniere (Hendricks, 2001). Si deve a Frobel la realizzazione in Germania dei primi spazi gioco, *kindergartens*. Tali parchi giochi erano per lo più annessi alle scuole. Nel 1859, fu inaugurato il primo spazio giochi accessibile al pubblico in un parco di Manchester. Qualche anno dopo, precisamente nel 1886, i parchi giochi iniziarono a comparire negli Stati Uniti. Tuttavia, fino all'inizio del XX secolo, non era frequente trovare all'interno delle città

aree per il gioco destinate ai bambini che trascorrevano il loro tempo libero per strada (Burkhalter et. al., 2018).

Negli anni del secondo dopoguerra, gli spazi residuali delle città iniziano ad essere riutilizzati come luoghi da destinare ai bambini per le attività di intrattenimento e di svago. I *playground* sorsero, quindi, in contesti difficili come tentativo di risposta alle problematiche sociali acute dai conflitti e dall'occupazione nemica.

Nel Nord Europa, Carl Theodor Sorensen, architetto paesaggista danese, Lady Allen di Hurtwood, pacifista e educatrice britannica e Jacoba Mulder, urbanista olandese (Di Biagi, 2021), sperimentano una nuova tipologia di area gioco, ispirata da alcuni bambini che giocavano nell'area di un cantiere, l'*adventure playground* (Bengtsson, 1975). In quest'ultimo il bambino aveva a disposizione materiali per l'autocostruzione di capanne e l'invenzione di giochi manipolando anche gli elementi naturali, allevando piccoli animali, coltivando piante. Tali progetti erano volti al riuso e alla riqualificazione degli spazi interstiziali delle città per renderli più sicuri e abitabili. I primi *playground* sorsero negli spazi residuali delle città devastate dalla guerra. Tra il 1947 e il 1948, significativo è il contributo di Aldo Van Eyck che nel realizzare il suo primo *playground* a Bertelmann Plein, Amsterdam, in maniera sperimentale riceve un grande consenso da parte della comunità e negli anni successivi realizzandone oltre 700, costituiti da pochi elementi attraverso i quali i bambini erano liberi di giocare senza seguire modelli e logiche prestabilite (Ligtelijn & Strauven, 2008).

Il *playground* nel corso del '900 si configura come uno spazio creativo, in cui designer, scultori, pittori e architetti cercano di creare un nuovo mondo di colore, texture e forme. Gli spazi gioco, infatti, hanno avuto forme e dimensioni varie e sono stati creati con materiali e tecniche costruttive differenti, a seconda delle inclinazioni artistiche dei loro progettisti i quali a volte hanno realizzato sculture astratte e scalabili (ricordiamo ad esempio l'opera scultore "Agget", di Egon Möller-Nielsen, realizzata a Göteborg in Svezia, nel 1951), altre volte paesaggi di vette e tunnel (ricordiamo l'opera *Le dame du lac*, di Pierre Székely, realizzata nel Parc du lac à Évry-Courcouronnes a Parigi nel 1975).

Attraverso la realizzazione di aree gioco, lavorando sui vuoti urbani e sui piccoli spazi di transizione, in quelle esperienze l'accessibilità fu tradotta in una forma ludica (Di Biagi, 2021). Rivolgendo la loro attenzione all'abitare quotidiano dei piccoli, nelle città appena uscite dalla guerra, questi progettisti interpretano gli spazi per il gioco come componente di una più generale ricostruzione fisica e sociale della città, rendendo così visibili sulla scena pubblica questi cittadini minori, che fino ad allora non venivano inclusi come portatori di bisogni nelle pratiche di pianificazione delle città (Burkhalter et al., 2018). Oggi, grazie alla crescente attenzione per i diritti, l'educazione ed il benessere dei bambini (Lauria, 2015) le aree di gioco si diffondono nelle nostre città. Numerosi spazi aperti vengono riqualificati e riusati per divenire specifici luoghi per i bambini. Talvolta

spazi aperti abbandonati, apparentemente insignificanti, diventano improvvisamente luoghi di riappropriazione e di autogestione cittadina attraverso modalità anche molto diverse fra loro (Lauria, 2017).

Gli studi sul comportamento e sulla percezione dei bambini nello spazio urbano di Lynch, Hart, Moore (Pecoriello, 2007) ed altri dimostrano che i bambini tendono ad utilizzare tutto lo spazio della città come occasione di gioco e di apprendimento. Nel rapporto con lo spazio mostrano una grande sensibilità "topografica", approfittando ad esempio dei minimi dislivelli o di anfratti e sporgenze.

Attraverso il gioco, i bambini praticano la loro relazione con il mondo e quindi con la città; utilizzano il gioco come mezzo per lo sviluppo delle competenze fisiche e ambientali e dell'orientamento geografico, (Pecoriello, 2007) così come per accrescere l'indipendenza e creare situazioni simboliche nelle quali imparano a conoscere se stessi in relazione agli altri ed al sistema insediativo che li circonda. Questo avviene solo se l'attività del gioco si esprime in uno spazio non rigidamente pre-determinato ma modificabile, pubblico, accessibile, che permette l'incontro spontaneo con compagni casuali, di qualunque estrazione sociale, possibilmente all'aperto e a contatto con elementi naturali (Bozzo, 1995; 1998). Nei nuovi orientamenti pedagogici l'ambiente stesso si configura come risorsa educativa, e molti spazi della città e dei suoi dintorni si trasformano per assolvere a questa funzione ludico-educativa.

Gli spazi aperti, da scarto a risorsa della comunità (arena dei *playground*)

Gli spazi aperti sono i luoghi di proprietà pubblica o di uso comunitario accessibili e fruibili a tutti, presentano caratteristiche morfologiche, dimensionali, materiche, costruttive, storiche, ambientali, sociali, economiche proprie. Sono i luoghi della vita collettiva delle comunità, espressione della diversità del patrimonio culturale e naturale e sono fondamento della loro identità e benessere (Council of Europe 2005; 2009). Agli spazi aperti viene riconosciuto un ruolo sempre più importante all'interno del tessuto urbano sia per i loro caratteri identitari e sia per i benefici psicofisici che trasmettono alle comunità che ne fruiscono (UNESCO, 2011). Questi spazi sono da considerare come elementi strutturanti della città, dalla forte attitudine equilibratrice anche di tipo sociale (Caterina, 2013). Riconoscendo ad essi un ruolo determinante nello sviluppo economico, culturale e sociale delle città, in quanto luoghi dove si tenevano assemblee da cui sortivano decisioni che per lo più riguardavano la difesa e la cura dei luoghi, gli spazi aperti sono quindi contemporaneamente centri di produzione e riproduzione della comunità (Castelnuovi, 2015). Tali luoghi rivestono importanti ruoli non solo perché spazi di sosta nel fitto tessuto costruito, ma attualmente perché spesso spazi riusati e riqualificati per attività ricreative, culturali e sportive del tempo libero, funzionalmente integrati in un tessuto unitario e continuo (Guccione & Paolinelli, 2001). Gli spazi aperti urbani sono stati oggetto e lo sono sempre di più, in diverse

parti del mondo, di numerose azioni spontanee di trasformazione, attraverso il coinvolgimento delle comunità *dall'activity by design, alla street art, placemaking, urban farming* (Lauria, 2017).

In questo contesto, i *playground* trovano il luogo di sperimentazione più adatto. Lo spazio aperto, pubblico, costituisce un luogo speciale in quanto si concentrano i valori sociali della comunità, uno spazio multifunzionale in cui avviene un flusso continuo di risorse (Pinto & Viola, 2019). I *playground* diventano una strategia di riuso dello spazio pubblico che attraverso il gioco ha il potenziale di stimolare la dimensione comunitaria di custodia sulla base del coinvolgimento e dell'educazione alla responsabilizzazione dello spazio pubblico (Patróni Griffi, 2017). Attraverso il gioco si riscopre l'identità culturale e si rafforza il senso di appartenenza della comunità ai luoghi fruiti e diviene così un'opportunità di presidio del sistema insediativo (Santagata et al., 2011). I *playground* si attestano, quindi, come strumento per l'attuazione di strategie di riuso e di riqualificazione di spazi aperti di pubblica fruizione: occasione per mettere insieme persone diverse facendole interagire e collaborare (Azzolini, 2015).

Cristallini 73: una piattaforma di sperimentazione collaborativa tra gioco e arte

Il progetto "*Playgrounds e arte per le comunità in transizione: patto di cura per le città*" dell'Unità di ricerca del Dipartimento di Architettura, finanziato dall'Università degli Studi di

Napoli Federico II (Bando FRA 2020 – Linea B), nasce con lo scopo di preservare i valori e adattare gli spazi a nuovi usi trasversali agli impegni della comunità, in particolare modo, alle attività di gioco per i bambini (Viola, 2022).

Il caso studio è la Casa dei Cristallini 73, sito nel rione Sanità di Napoli. Nel centro storico del capoluogo campano, il rione Sanità fa parte della Municipalità 3 Stella-San Carlo all’Arena e si estende per circa 2 chilometri quadrati, contando circa 32.000 abitanti. Il quartiere è percepito come una periferia a causa di eventi urbanistici che ne hanno determinato l’isolamento, come la costruzione del ponte della Sanità che per facilitare l’accesso a Capodimonte ne causò definitivamente l’isolamento. Nonostante il suo valore storico-culturale in quanto luogo di sepoltura in epoca romana ed ellenistica come testimoniano i ritrovamenti degli ipogei ellenistici e delle catacombe paleocristiane di San Gennaro e San Gaudioso (Salomone, 2013), e residenza di molti nobili e borghesi dopo la costruzione della Basilica di Santa Maria della Sanità (De Seta & Forte, 2020) il quartiere presenta criticità di carattere fisico, sociale, economico e culturale, determinate dalla disoccupazione, dalla criminalità, dalla dispersione scolastica e dalla povertà educativa.

La ricerca, in seno al progetto su citato, ha sperimentato la sostenibilità del riuso guidato dalla comunità, osservando ricadute durature sui sottosistemi fisici, economici, culturali e sociali. L’innovazione che la ricerca ha inteso sviluppare risiede nel coinvolgimento limitato e circoscritto nel tempo degli *stakeholder* per una strategia di riuso, riqualificazione e gestio-

ne partecipata nel lungo periodo che renda applicabile il processo di riappropriazione di spazi aperti di pubblica fruizione non utilizzati. Il coinvolgimento della comunità è dunque il presupposto primario per promuovere processi di sviluppo locale sostenibile volti all’attivazione di patti di cura sul costruito (Viola, 2022).

Casa dei Cristallini, assunto come caso pilota, fin dalla sua costruzione nel 1700 aveva una vocazione all’accoglienza delle fasce sociali più fragili che abitavano il rione, infatti ospitava donne traviate. Il complesso, oggi ribattezzato Cristallini 73, fu ceduto allo Stato intorno al 1885 e, non essendo adatto a diventare un carcere, fu assegnato alla città. Alla fine degli anni Ottanta, l’edificio ritorna di proprietà dell’amministrazione comunale e dal 2015 è stato oggetto di un intervento di riuso che prevede la sua destinazione alle politiche sociali del territorio.

La sperimentazione condotta su Cristallini 73 si è basata su strategie di riuso e riqualificazione di uno degli spazi aperti di pubblica fruizione, ovvero di un cortile ad esso connesso inutilizzato per accogliere un *playground*. La sperimentazione si è sviluppata secondo il modello del Living Lab, basato sulla governance della comunità e sull’economia sociale. Attraverso un approccio di co-creazione sistematica e di processi di innovazione e ricerca integrati, le comunità di utenti sono state coinvolte, non solamente come soggetti osservanti ma anche come fonti di idee ed interessi. Il sapere esperto interagisce e collabora con la comunità di utenti-fruitori.

Attraverso questo approccio partecipativo,

il processo di ricerca si sviluppa a partire dall'acquisizione e condivisione della conoscenza dei luoghi. La residenza d'artista ha costituito lo strumento per l'attivazione del processo di riutilizzo, riqualificazione e gestione partecipata del cortile.

Nel settembre 2022, la comunità locale rappresentata dalle Fondazioni "Alessandro Pavesi" e "Riva" che svolgono diverse attività ludico-educative, tra cui attività didattiche pomeridiane per il potenziamento dell'offerta formativa, per i bambini e gli adolescenti del rione, in sinergia con il sapere esperto costituito da docenti e ricercatori del Dipartimento di Architettura di Napoli hanno accolto, per un periodo di 15 giorni, una giovane artista turca Ozge Sahin.

L'attività artistica di Ozge Sahin si compone di foto, scattate da lei o da fotografi, che ritraggono persone e luoghi sulle quali, attraverso l'uso di fili colorati, vengono cucite emozioni e sensazioni esplicitate attraverso parole e simboli.

Per la realizzazione del *playground*, l'artista ha lavorato in sinergia sia con il sapere esperto, rappresentato dai professori e ricercatori ma anche da professionisti locali, sia con la comunità, bambini e educatori delle fondazioni. La sperimentazione si è composta di tre fasi principali per la realizzazione del *playground*. Nella prima fase l'artista ha lavorato con il supporto dei ricercatori e di associazioni di professionisti del quartiere alla progettazione della struttura in legno, base di supporto sulla quale posizionare le opere pro-

dotte durante il soggiorno nel rione Sanità. Nella seconda fase, Ozge Sahin, supportata dagli educatori delle fondazioni che operano in Cristallini 73, ha iniziato a creare le sue opere relazionandosi con i bambini che sono divenuti fotografi, ricamatori e turisti del rione. Ozge ed i bambini passeggiando per il rione Sanità hanno catturato gli spazi e gli attimi attraverso la macchina fotografica, supportati anche da un fotografo professionista, e successivamente hanno ricamato parole e simboli sulle stampe delle foto e su dei tessuti, attraverso l'uso di ago e cotone. Nella terza fase, le foto ed i tessuti che l'artista e i bambini hanno ricamato sono stati montati sulla struttura in legno (Figg. 1, 2).

L'esperienza artistica, e l'intero processo creativo di realizzazione del *playground*, è stata accolta con consensi positivi dai bambini e dai genitori che hanno partecipato con entusiasmo alle attività proposte dall'artista. Il *playground* una volta ultimato è stato posizionato nel cortile di Cristallini 73. Il 22 ottobre 2022 si è tenuta una conferenza internazionale, evento inaugurale del sito *Play_ACT*, alla quale hanno partecipato i rappresentanti della comunità locale entusiasti della sperimentazione.

Dalle fasi di monitoraggio successive all'inserimento del *playground* nel cortile, è emerso che altri eventi si sono tenuti nel sito riqualificato, come ad esempio le Feste di quartiere di Autunno e Halloween. Il cortile fino ad allora poco frequentato sta così conservando e sviluppando la funzione che il *playground* ha determinato.



Fig. 1 Fase di realizzazione dell'opera di Ozge Sahin, foto di Antimo Campanile.



Fig. 2 Particolare dell'opera, ©DiARC.

L'educazione alla cura della città attraverso il gioco: una possibile strategia

Sulla base di quanto emerso, è possibile pensare a strategie di riuso e riqualificazione collaborativa dei *playground* aventi il duplice scopo di cura dell'ambiente costruito e strumento pedagogico affinché i bambini siano educati alla cura della città. Sia le riflessioni teoriche sia le loro applicazioni nella pratica hanno contribuito a mettere in luce le potenzialità legate ai *playground* rispetto alla coesione sociale, specialmente in aree depresse

e critiche sotto il profilo sociale, e quindi fortemente bisognose di una rigenerazione non solo economica, ma anche culturale (Viola, 2022).

La città stessa e la riscoperta del suo patrimonio storico artistico e ambientale possono diventare oggetto di campagne educative che, attraverso il coinvolgimento dei bambini delle scuole e facendo leva sulle loro naturali curiosità "esplorative", hanno riaperto monumenti abbandonati da decenni e dato avvio, come nel caso di Napoli, a un profondo processo di rinascita degli spazi aperti non usati.

Bibliografia

- Azzolini, A.M. (2014). *Imparare dai playground. Luoghi collettivi diffusi per la città contemporanea* [Tesi di Dottorato]. Politecnico di Milano.
- Bozzo, L. (1995). Il gioco e la città. *Paesaggio Urbano*, 2, 30–33.
- Bozzo, L. (1998). *Pollicino e il grattacielo: la difficile impresa di crescere nella metropoli contemporanea*. Seam, Roma.
- Brown, F. C. (2013). *Play deprivation: impact, consequences and the potential of playwork*. Play Wales Online.
- Brown, S. L. (2009). *Play: How it shapes the brain, opens the imagination, and invigorates the soul*. Penguin.
- Brown Sophie, F., & W. (2005). Children without play. *Journal of Education*, 35(1), 139–158.
- Burkhalter, G., Baumann, D., De la Salle, X., Romagny, V., Roy, S., & Wolfs, R. (2018). *The playground project*. JRP Ringier Kunstverlag Zurich.
- Castelnovi, P. (2015). Multi-scalar and Inter-sectorial Strategies for Environment and Landscape. *Nature Policies and Landscape Policies: Towards an Alliance*, 291–298.
- Caterina, G. (2013). *Conservazione, manutenzione e gestione degli spazi pubblici e dei beni architettonici*. In AA.VV. *Recupero Valorizzazione Manutenzione Nei Centri Storici. Un Tavolo Di Confronto Interdisciplinare* (pp. 14-17). Letteraventidue, Siracusa.
- Concilio, G. (2013). *Innovazione territoriale e living lab. Esperienze e visioni*, Cilento Landscape, Working Paper, Napoli 11 luglio 2013.
- Council of Europe (2005). *Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society (Faro Convention)*. European Union printing office.
- Council of Europe (2009). *Heritage and Beyond*. Council of Europe Publishing, Strasbourg, France.
- Di Biagi, P. (2021). *Il ruolo delle donne nella cultura dell'abitare. Spazi urbani in gioco nei progetti di Jacoba Mulder e Marjory Allen of Hurtwood*. EUT Edizioni Università di Trieste.
- EU Ministers Responsible for Urban Development (2010), Toledo Informal Ministerial Meeting on Urban Development Declaration; EU Ministers: Toledo, Spain.
- Fusco Girard, L., Trillo, Cla., & Bosone, M. (2019). *Matera, città del sistema ecologico uomo/società/natura*. Giannini Editore, Napoli.
- Guccione, B., & Paolinelli, G. (2001). *Piani del verde & piani del paesaggio: elementi di evoluzione metodologica nell'ambito del dibattito sui nuovi piani comunali per il governo del territorio* (Vol. 6). Alinea Editrice, Firenze.
- Hendricks, B. (2001). *E. Design for Play*. Ashgate Publishing Company, Burlington.
- Hughes, B. (2000). *A dark and evil cul-de-sac: Has children's play in urban Belfast been adulterated by the troubles* [Unpublished MA Dissertation]. Anglia Polytechnic university, Cambridge.
- Lauria, A. (a cura di). (2017). *Piccoli Spazi Urbani. Valorizzazione degli spazi residuali e qualità sociale*. Liguori, Napoli.
- Lauria, A., & Montalti, M. (2015). *Il Playground*

- come laboratorio di creatività e inclusione. *Ri-Vista. Research for Landscape Architecture*, 13(1), 112–128. <https://doi.org/10.13128/RV-16734>
- Ligtelijn, V., & Strauven, F. (2008). Introduction to Chapter 9. In *Aldo van Eyck Writings. Collected Articles and Other Writings 1947-1998* (pp. 346–349). SUN Publishers.
- Palestino, M. F. (2022). *La forma dell'invisibile: per un'ecologia politica dei territori fragili*. Clean Edizioni, Napoli.
- Patroni Griffi, F. (2017). Autonomie locali e nuove forme di democrazia: ovvero, del recupero della partecipazione. *Diritto e società*, 157–175.
- Pecoriello, A. L. (2007). Spazi di gioco e auto-costruzione. Στο D. Poli (Επιμ.), In D. Poli (a cura di). *Il bambino educatore. Progettare con i bambini per migliorare la qualità urbana*. Alinea, Firenze.
- Pereira Roders, A., & Van Oers, R. (2011). Bridging cultural heritage and sustainable development. *Journal of Cultural Heritage Management and Sustainable Development*, 1(1), 5–14. <https://doi.org/10.1108/2044126111129898>
- Pinto, M. R., & Viola, S. (2019). Cultura materiale e produzione artistica per la rigenerazione dell'ambiente costruito. La strategia di sviluppo promossa dal progetto “Artist in Architecture” Creative EU. In *Matera, città del sistema ecologico uomo/società/natura. Il ruolo della cultura per la rigenerazione del sistema urbano/territoriale* (pp. 243–256). Giannini Editore.
- Pinto, M. R., Viola, S., Onesti, A., & Ciampa, F. (2020). Artists residencies, challenges and opportunities for communities' empowerment and heritage regeneration. *Sustainability*, 12(22), <https://doi.org/10.3390/su12229651>.
- Salomone, C. (2013). Patrimoine et valorisation touristique au cœur d'une tentative de requalification d'un quartier: le cas de la Sanità à Naples. *Colloque ASRDLE, Culture, Patrimoine et Savoirs*.
- Santagata, W., Bertacchini, E., Bravo, G., & Marrelli, M. (2011). Cultural commons and cultural communities. *Proc. 13th Biennial Conf. Int. Assoc Study Commons*, 1–14.
- Sgambelluri, R. (2015). Il gioco come strumento di cura educativa: cenni storici e codici pedagogici a confronto. *Formazione & Insegnamento*, 13(2), 73–80.
- UNESCO (2011). Recommendation on the Historic Urban Landscape; UNESCO: Paris, France. UN General Assembly. Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development; 21 October 2015, A/RES/70/1.
- UN (2016). *New Urban Agenda, United Nations Conference on Housing and Sustainable Urban Development (Habitat III)*, Quito, Ecuador.
- Viola, S. (2022). Built Heritage Repurposing and Communities Engagement: Symbiosis, Enabling Processes, Key Challenges. *Sustainability*, 14(4), <https://doi.org/10.3390/su14042320>.
- Webb, S., & Brown, F. (2003). Playwork in adversity: Working with abandoned children. In *Playwork, theory and practice*. Open University Press: Buckingham, UK.

Nicola Flora

Prospettive per una rigenerazione urbana condivisa: il rione Sanità come modello positivo

Premessa

Agire, pur in forma di ricerca e sperimentazione accademica, su territori fragili è sempre una azione che lascia traccia e che interagisce con storie individuali e/o collettive. Un processo che attiva cambiamenti, a volte concreti e fisici nello spazio urbano, a volte solo nella consapevolezza di chi partecipa a tali esperienze. Questo è di certo successo in quasi dieci anni di condivisione di processi di riflessione sulla rigenerazione di beni culturali o piccole parti di territorio urbano sviluppati con diverse componenti della articolata comunità di uno dei rioni più fragili della città consolidata di Napoli centro: il rione Sanità.

Terra trasformata sin dall'arrivo dei Greci (provenienti da Ischia e Cuma) intorno al VI-V secolo a.C. in luogo di escavazione della materia con cui si costruì il nucleo fondativo di Neapo-

lis – il tufo – e successivamente trasformata in area cimiteriale che riadattava le cave in luoghi di sepoltura. Sarà forse anche questa origine (generatrice di luoghi di forte contrasto tra luce ed ombra, tra profondità oscure e superfici fertili e lussureggianti) ad aver contribuito a formare l'animo del popolo napoletano, così pronto alla felice e sensibile espressione del corpo come all'abbandono all'oscurità dell'inconscio e del trascendente, al culto della gioia mondana come del perenne rimando, se non fisico *contatto*, con il mondo dei morti.

Come ha brillantemente scritto Erri De Luca – tra i più sensibili scrittori del contemporaneo partenopeo – nel suo libro *Tufo*, sarà anche la diffusa presenza del fuoco sotto la crosta terrestre che fa sì che il napoletano sia come “tarancolato” esistenzialmente da questa energia che surriscalda la terra e lo spinge a muovere incessantemente i piedi e il corpo tutto. Questa im-

magine, sul piano simbolico, riesce a narrare la forza di un luogo che fondativamente sembra essere costretto, per questa natura carica di energia rigenerante ma anche distruttiva, al costante rimodellarsi del suolo e di tutti gli artefatti su di esso poggiati. Non solo terremoti, rivolte sociali, o deterioramento dei materiali – durevoli ma comunque in perenne trasformazione – su un territorio intrinsecamente instabile, ma anche l'attitudine del popolo napoletano a riusare ogni cosa in mille e diversi modi rispetto al suo uso originario fa sì che tutto – per quanto di antica costruzione – appaia precario, provvisorio, e dunque modificabile.

Precarietà, urgenza, diffidenza verso l'ordine costituito coniugate con la scarsità di mezzi materiali e spesso culturali: nell'imbattermi nelle parti così frammentate e stratificate di questa parte della città di Napoli tali erano le parole che mi saltavano alla mente. Credo che siano stati in molti a tentare di comprendere cosa avesse determinato quel carattere profondo del popolo napoletano in base al quale si mescola sempre caos a folclore, cosa che a me appare essere manifestazione di tenerissima e umana fragilità che è altro rispetto a quella che normalmente viene letta come supponenza di fare quel che serve a dispetto di ogni norma, compresa quella del buon senso e della sicurezza personale. Ciò che a molti sembra folclore e colore partenopeo a me sembra più che altro perenne ricorso al provvisorio e all'incerto, in ogni caso manifestazione di una attitudine che è frutto anche dell'atavico disinteresse di chi amministra e guarda dall'alto in basso questa parte pur generativa della sua città. Ma dobbia-

mo ammettere che da qualche anno le cose sembrano cambiare a tale riguardo. Peraltro, personalmente ho sempre ritenuto che nel sorriso di Totò (figlio illustre di questa terra) non ci fosse nulla di divertente che non affondasse nel bisogno e nella mancanza: per questo Totò qui non sarà mai dimenticato, perché “solo chi è sazio non crede a chi è digiuno”, per parafrasare un detto di queste terre. Alle battute, ai motti di Totò penso si reagisca sempre con un sorriso, non con una risata: in fondo quello che lo muove è sarcasmo che attinge sempre alla miseria e alla mancanza; e su queste c'è poco da ridere, molto da pensare. Anche con un sorriso sulle labbra che spesso ha un sapore amaro.

Gli inizi di una ricerca applicata

L'esperienza di ricerca applicata che come docente del Dipartimento di Architettura dell'Università di Napoli Federico II sto conducendo, con un gran bel gruppo di giovani colleghi, studenti e dottorandi (1), in questo territorio prende avvio da un incontro personale con padre Antonio Loffredo, vera anima e motore originario della rinascita di un processo di riscatto socio-economico divenuto contagioso e che oggi vede un pullulare di cooperative sociali e fondazioni radunate sotto il mantello di Fondazione San Gennaro, una fondazione di comunità il cui mandato statutario è la valorizzazione e crescita del territorio in cui opera.

La richiesta iniziale era semplice da parte di padre Antonio: fare incontrare la scuola di architettura, i suoi giovani in formazione, con i

giovani del rione. Rammagliare rapporti che duecento anni di isolamento del rione – a causa del cosiddetto ponte della Sanità, di muratiana memoria – aveva determinato con la *città di sopra* (2). Ridare continuità tra le parti sociali di città che per secoli erano state fisiologicamente connesse, sin dalla fondazione greca, ma che la esclusione dai flussi vitali aveva distrutto negli ultimi decenni generando un ghetto, escluso e separato. Una vera periferia nel cuore del centro storico.

A questo paradosso – mi spiegava Loffredo – si sarebbe potuto ovviare soltanto ridando a quei giovani storicamente esclusi la certezza di essere portatori di valori e cultura specifica, di cui andare fieri ed essere orgogliosi, consapevoli anche che la valorizzazione di beni culturali fino ad allora sottoutilizzati sarebbe stata fonte di occupazione, quindi di opportunità di restare nella propria terra con dignità derivante da lavoro riconosciuto e qualificato. In sintesi, questo era il fine cui aspirava Antonio Loffredo: uno dei mezzi, il più potente, sarebbe stato il *bello*. Le catacombe di San Gaudioso e San Gennaro in primis, ma poi la chiesa di Santa Maria della Sanità, e poi la chiesa di Sant'Aspreno e anche il complesso dei Cristallini.

Ma meglio di me è certo padre Loffredo capace di raccontare quel passaggio dall'isolamento al rinascere della speranza attraverso la visione di futuro che un gruppo ristretto di giovani seppero accendere credendo ai sogni di adulti visionari:

Questo itinerario (di mobilità tra il centro antico e Capodimonte, nuova residenza reale, attra-

verso la Sanità, N.d.A.) fu tranciato dolorosamente, nel Decennio Francese, dalla costruzione di un tremendo ponte che rese il Rione Sanità un luogo da evitare e un tappeto da sormontare sotto le ruote delle carrozze che andavano da reggia a reggia. Resistette nel ghetto solo una pregevole tradizione artigianale degna di nota. La dissoluzione inevitabile, dopo il terremoto del 1980, delle piccole fabbriche di guanti, scarpe e borse, quasi sempre nascoste all'interno di case e cortili, accelerò il declino economico e sociale del quartiere, aprendo un vuoto profondo riempito in larga misura dalla criminalità che avrebbe trasformato la Sanità in una roccaforte della camorra. Sul finire del secolo scorso il Rione sarebbe diventato uno dei principali teatri della guerra dei clan, per espugnare il controllo del traffico di droga che, dalla periferia della città, trova qui un corridoio privilegiato di accesso. Ed è in questo contesto che La Paranza, un piccolo gruppo di ragazze e ragazzi, comincia a dare forma al proprio progetto di impresa. Un terreno fertile per intraprendere un sentiero innovativo di valorizzazione di un bene culturale poco conosciuto, ubicato proprio lì, sotto i loro piedi, sotto la basilica di Santa Maria della Sanità: le Catacombe di San Gaudioso. Si rimettono a studiare, ricostruiscono la storia del sito e insieme a un gruppo di professionisti ne allestiscono un suggestivo percorso di visita. La cooperativa viene costituita formalmente nel 2006 sull'onda di questo primo piccolo successo (Loffredo, 2023, p. 17).

Insomma, la visione era già tutta in nuce in quei primi incontri che allora mi parvero visio-



Fig. 1 Nuova biglietteria di accesso alle catacombe di san Gaudioso nel complesso di Santa Maria della Sanità; progetto del gruppo DiARC (Nicola Flora) con Domenico Rapuano e Francesca Iaruso, realizzato dalla ditta Biagio Giugliano per la cooperativa La Paranza, 2021, foto di Nicola Flora.

nari, ma in realtà – avrei capito col tempo – avevano la potenza di prefigurare una realtà *possibile*, non solo sognata. Quindi era chiaramente una occasione imperdibile per saldare le esperienze di una scuola di architettura che a me pareva tante volte chiusa alla città (che guardava troppo spesso come qualcosa su cui arrivare dall'alto con processi dai più sentiti come incomprensibili, opera di una casta molte volte autoreferenziale e che non aveva interesse a farsi conoscere e comprendere da chi ne fosse escluso).

Troppe volte ci si lamentava della vandalizzazione che l'abbandono, l'abuso generavano, e di come queste cose si intrecciassero con la vita della gente che quella città abitava, e spesso maltrattava. Ma il tempo ci ha dimostrato che accadeva anche perché non aveva strumenti per leggere e comprendere di che valori fosse portatrice.

In tal modo, lentamente, si sono gettate le basi per un rapporto divenuto sempre più fruttuoso che ha coinvolto docenti e studenti, tanto che ad un certo punto l'allora Rettore della no-

stra Università nel 2019 ha accolto la richiesta del Dipartimento di Architettura di attribuire la laurea *honoris causa* a padre Antonio Loffredo, vero *placemaker* del contemporaneo partenopeo (3).

Una persona che comprende che l'architettura è un bene culturale, quindi anche economico, capace di portare vantaggio psicologico ma anche benessere materiale, è una persona che ha compreso nell'essenza la potenza comunicativa dell'architettura che se ben usata è un vantaggio per la comunità, non un fardello: «Insomma, un patrimonio culturale ecclesiastico che diventa parte integrante della sfida di un cambiamento: non solo perché al Rione Sanità tutto è cominciato valorizzando un bene culturale abbandonato – le catacombe – ma perché siamo convinti che il sociale non possa evolversi senza un continuo arricchimento culturale, senza coltivare lo stupore per la bellezza, senza valorizzare le tradizioni dei luoghi. Convinti che senza investire al contempo nel sociale e nella cultura non si potranno, realisticamente, perseguire obiettivi di sviluppo» (Loffredo, 2023, p. 19).

Come poteva una scuola di architettura non prendere parte ad un processo che si incentrava sulla valorizzazione dell'architettura stessa? Non era possibile, ed infatti le cose hanno dimostrato che quella intuizione era feconda di opportunità. Da allora, un sacerdote e pochi ragazzi di un ghetto sono diventati un caso studio di livello internazionale. Molti processi si sono attivati, e molti di questi hanno visto la partecipazione di studenti e docenti del nostro DiARC in quella che accademicamente definiamo *terza*

missione, ma io credo essere piuttosto la prima per importanza: portare il sapere dell'architettura, della sua arte, nei territori tra la gente, a vantaggio della gente. Perché sono convinto che l'architettura sia un mezzo, le persone non *un fine*, ma *il fine*.

L'arte come scommessa e opportunità

In questo lungo ma frenetico processo l'arte ha avuto grande parte. Non solo, come detto, quella dell'architettura antica e storica, ma anche la pittura e la scultura sono entrate prepotentemente in questo processo. Attività di prestigiosi muralisti come Mono Gonzalez, Tono Cruz, Francisco Bosoletti hanno avuto grande parte nel ridefinire la visibilità del rione nei confronti del resto della città di Napoli, in primo luogo, e poi nei confronti dei turisti. Ma grande ruolo ha avuto l'arrivo e la lunga permanenza, che ancora continua mentre scriviamo, dello scultore Jago. La comunità ha intuito le enormi potenzialità comunicative di un artista assolutamente originale e in fortissima crescita di visibilità e notorietà internazionale come è questo giovanissimo scultore romano impostosi all'attenzione internazionale con opere sempre intense, con fortissima carica di pensiero e stupefacente meraviglia formale e materica. Questo artista è divenuto un figlio della Sanità, avendo qui non solo posizionato opere intense come "Il Figlio Velato" nel complesso di San Severo a piazzetta San Severo a Capodimonte – già interessata da un potente murales di Tono Cruz



Fig. 2 Una fase del seminario di progettazione e autocostruzione del dottorato di ricerca de La Sapienza di Roma (prof. Nicola Flora) finalizzato ad allestire espositori per la mostra retrospettiva degli artisti e presepiisti F.lli Scutto nella Sacrestia, Chiostro e Sala del Tesoro del complesso di Santa Maria della Sanità, 2021, foto di Nicola Flora.

– o un enigmatico busto/autoritratto nel cortile della Casa dei Cristallini (4), ma specialmente per aver accettato la proposta di usare in maniera impensata una chiesa abbandonata come Sant’Aspreno ai Vergini quale laboratorio per produrre, tra il 2019 e il 2022, una serie di opere in uno spazio che grazie a questa azione è stato messo di nuovo in funzione, ed ora oltre a essere investito da importanti lavori di recupero e messa in sicurezza diverrà sede di un info-point de *La Paranza*, con

la finalità di accogliere, per chi entri da piazza Cavour, turisti e napoletani e dare informazioni sulle tante azioni e opere visitabili nei Vergini-Sanità.

La presenza di artisti di questo calibro ha messo in moto molti processi, magari più contenuti sul piano dimensionale, ma certo non minori sul piano del valore culturale. Importante l’azione dei presepiisti fratelli Scutto, originari della Sanità e presenti nel centro storico con la loro attività di sperimentazione artistica

e di ricerca nel solco della tradizione presepiale, ma indagata con forte senso di scavo in profondità e contaminazione con temi del contemporaneo, i quali hanno donato nel 2021 un presepe composto di oltre cento pezzi alla chiesa di Santa Maria della Sanità, montati in una fantastica scenografia opera di un altro figlio di questa terra, lo scenografo Biagio Roscigno. Questa è una di quelle azioni che ha visto partecipare il nostro gruppo del DiARC in maniera diretta tramite il progetto e la esecuzione della grande teca che contiene questo presepe (5), operazione peraltro realizzata grazie ad importanti donazioni di aziende e persone del territorio. Questa cosa non è secondaria a mio giudizio: tutti oggi sentono che è il momento per mettere in moto le proprie forze, di diverse nature, per dare un contributo ad un riscatto che è credibile, forte, radicato, e che ha fatto che l'arte in generale sia sentita come qualcosa che porta beneficio a tutti. Non è vero che la bellezza non porta economie, come in maniera infuata qualche politico nazionale ripeteva anni fa. La bellezza muove economie, smuove animi, coinvolge persone con cerchi che si allargano sempre di più. Se un tempo nessuno si sarebbe arrischiato a “scendere giù alla Sanità”, oggi, come ha scritto padre Loffredo:

Il flusso dei visitatori è attirato non solo dalla bellezza unica del sito e dal suo valore simbolico ma anche per la presenza dei ragazzi del La Paranza come guide, quali testimoni del percorso di rinascita che coinvolge in modo trascendente luoghi e abitanti della Sanità. La “rivoluzione dolce”. [...] Oggi le persone che lavorano per la



cooperativa sono oltre cinquanta. Nel 2018, come mostra uno studio di due dipartimenti universitari (quello di Economia dell'Università Vanvitelli e quello di Scienze sociali dell'Università Federico II) la presenza nel quartiere di 130 mila visitatori ha generato per la città di Napoli un impatto economico superiore ai 32 milioni di euro all'anno (Consiglio et al, 2021). Sono rifiorite nel quartiere attività economiche collegate

Fig. 3 Il Presepe Favoloso, opera dei presepisti F.lli Scutto e dello scenografo Biagio Roscigno, allestiti nella teca in acciaio corten progettata dal gruppo DiARC (Nicola Flora) con Domenico Rapuano e Francesca Iaruso, realizzata dalla ditta Faraone di Montesarchio (BN), 2021, foto di Nicola Flora.

Fig. 4 Struttura espositiva dell'opera dell'artista Ozge Sahin, vincitrice del bando Play_Act finanziato dalla ricerca di ateneo fra dell'Università Federico II al DiARC, donata alla educativa sociale di Fondazione san Gennaro ne La Casa dei Cristallini, dedicata alla collega Serena Viola che di quel progetto era coordinatrice e capofila, mancata troppo presto all'affetto di famiglia e amici nel mentre questa opera prendeva compimento; progetto del gruppo LAPS (Laboratorio di Architettura Permanente per la Sanità) del DiARC, 2022, foto di Nicola Flora.



al turismo e alla cultura, si sono moltiplicate le opportunità di lavoro, sono nate moltissime nuove imprese, le quotazioni immobiliari hanno avuto un'impennata. Ma a contare è l'impatto sociale, percepibile in modo visibile dal rafforzamento sia del senso di appartenenza, mostra-

to ogni volta che il Rione Sanità ha dovuto affrontare i giorni difficili che in questi anni non sono mancati, sia della rete invisibile di relazioni che sostiene innumerevoli iniziative per i più fragili, i più deboli. Scrollandosi di dosso l'etichetta del pregiudizio, il Rione si è trasformato in una meta obbligata del turismo a Napoli, un ricercatissimo set cinematografico, un teatro naturale per eventi culturali e spettacoli dal vivo. La storia della Paranza è stata raccontata dai giornali e dalle televisioni di tutto il mondo, ha ispirato libri, documentari, film, "riabilitando" il nome della Sanità e invertendo il segno del suo capitale reputazionale. L'esperienza della cooperativa è stata presentata a papa Francesco e alle giornate di Assisi per The Economy of Francesco come modello di economia civile. Le Catacombe sono state visitate da Capi di Stato, non solo italiani, e dal segretario generale delle Nazioni Unite, ma soprattutto da migliaia e migliaia di persone che si sono appassionate a una storia di rigenerazione urbana che si è compiuta attraverso il "ricongiungimento familiare" di una comunità con il suo patrimonio storico, artistico e religioso (Loffredo, 2023, p. 17-18).

Prospettive di partecipazione alla rigenerazione urbana condivisa: le persone come fine

In conclusione, si vuole qui testimoniare che i processi determinati dall'uso educativo e partecipativo dell'arte al rione Sanità è la prova certa di come l'arte sia, nelle sue diverse forme, uno straordinario strumento di costruzione di una identità condivisa, con inaspettate ricadu-

te sulla crescita culturale, sociale ed economica di quelle comunità dove tali esperienze diventano strutturali e non casuali ed episodiche.

La cosa fondamentale, per quanto ci riguarda, è che queste azioni vengano costruite per generare contatto fisico tra le persone. Chi si muove dal proprio privato per uscire, andare ad una mostra, partecipare ad un concerto (nel caso della Sanità i tanti organizzati dalla orchestra giovanile della Sanitaensemble, per esempio) finisce sempre per fare esperienza di incontro e condivisione, e questo rinforza in chi accoglie e riceve la consapevolezza della propria forza, il valore della propria storia. Oggi molti cittadini residenti in questo rione ne sono più orgogliosi rispetto a una ventina di anni fa. Sanno di essere portatori di un riscatto e crescita di autostima che molti, di altri parti di Napoli, gli invidiano. Sapere di avere persone che si muovono per vedere luoghi fino a poco fa ritenuti (e spesso lo erano davvero) pericolosi ha costruito un senso di appartenenza che sembrava destinato a perdersi per sempre.

I diversi interventi di arredo urbano – realizzati dalla cooperativa sociale Officina dei Talenti sempre sotto il coordinamento progettuale e operativo del gruppo DiARC – che hanno riconquistato spazi prima dominio delle auto alla vita delle persone, hanno accentuato il senso gioioso di accoglienza che oggi questa comunità prospetta a chiunque si muova e perda con curiosità nei suoi luoghi,

nei suoi spazi: per attendere di accedere alle Catacombe, per mangiare una pizza o anche solo per vedere le pitture murali che lo punteggiano. Luoghi di incontro e di scambio, condizione imprescindibile perché una svolta radicata diventi non transitoria, non occasionale, ma strutturale. Come ha scritto bene Ezio Manzini «perché ciò possa avvenire, si devono anche creare le condizioni pratiche che rendano questi incontri possibili. Che permettano di comunicare con la voce, ma anche con gli sguardi e con il corpo. Ci devono essere insomma dei luoghi adatti: il pianerottolo per il vicino, il tavolo di un bar per un amico, la strada per lo sconosciuto. In definitiva, l'incontrarsi per scambiare idee, per fare qualcosa insieme o per il semplice piacere di chiacchierare richiede che ci siano dei luoghi dove due o più persone abbiano la possibilità di avvicinarsi e stare l'una accanto all'altra, a una distanza che permetta loro di sentirsi, di vedersi e in alcuni casi di toccarsi» (Manzini, 2021).

Sempre per parafrasare Manzini *non c'è cura senza contatto*. Alla Sanità questo lo fanno da sempre, ma oggi hanno la possibilità – anche grazie a quanto sta accadendo ad opera dei più giovani di questo “cuore del cuore” di Napoli – di sperimentare la speranza, non più come una chimera, ma come reale e concreto obiettivo di azioni che propongono con evidenza le *persone come fine, le azioni come mezzo*.

Note

- (1) Molte sono le persone che qui dovrei citare, molti gli studenti e diversi i dottorandi che collaborano da anni nelle esperienze condotte alla Sanità: ma voglio ricordare Luigi Maisto, e Francesca Iarrusso che per primi mi hanno affiancato, e poi Ciro, Martina, Francesca, Annamaria, Orazio, Domenico, Francesca e da un anno anche Marino, Giuseppe e Davide del gruppo G124 Napoli che con me e Daniela Buonanno stanno lavorando sotto il coordinamento del senatore Renzo Piano alla rigenerazione di una parte importantissima e dimenticata da tempo della Sanità quale gli spazi antistanti il cimitero delle Fontanelle.
- (2) Cfr. Izzo, F. (2015). *Come luce nelle tenebre. I primi dieci anni della Paranza per le catacombe di San Gennaro*. In S. Consiglio, N. Flora, & F. Izzo (a cura di), *Cultura e sociale muovono il sud. Il modello Catacombe di Napoli* (pp. 9-34). Edizioni San Gennaro, Napoli.
- (3) Elena Granata, nel suo bel testo *Placemaker, gli inventori dei luoghi che abiteremo*, ha dedicato un capitolo intenso e documentato a padre Loffredo e alle esperienze della Sanità; cfr. *Unisce immaginazione e capacità di impresa*, in E. Granata (2021). *Placemaker, gli inventori dei luoghi che abiteremo* (pp. 85-89). Einaudi, Torino.
- (4) La Casa dei Cristallini è una delle tante azioni di riuso di beni architettonici a vantaggio del territorio operati da Fondazione san Gennaro: una casa per anziani, recuperata dopo il terremoto del 1980, ma rimasta chiusa e non utilizzata, è stata data dal comune di Napoli, sotto la amministrazione del sindaco De Magistris con Carmine Piscopo come assessore all'Urbanistica e poi vicesindaco, in affidamento alla Guardia di Finanza e fondazione san Gennaro per attivare una palestra di boxe che per lungo tempo era stata attrezzata dentro la seicentesca sacrestia della chiesa di Santa Maria della Sanità, oltre a vedere la presenza di diverse associazioni benefiche ed educative sociali che si prendono cura di bambini e ragazzi in età scolare, facendoli crescere nella conoscenza e nel rispetto reciproco e delle regole del vivere civile.
- (5) Il progetto, coordinato dal nostro gruppo DiARC, vede anche la firma di due bravissimi architetti di formazione napoletana come Francesca Iarrusso, oggi anche docente della nostra scuola, e Domenico Rapuano che hanno guidato l'azienda Faraone in un lavoro di grande equilibrio e raffinatezza esecutiva.

Bibliografia

- Consiglio, S., Flora, N., & Izzo F. (a cura di). (2021). *Cultura e Sociale muovono il Sud. Il modello Catacombe di Napoli*. Edizioni San Gennaro, Napoli.
- De Carlo, G. (2008). *La piramide rovesciata*. De Donato, Bari.
- Flora, N. (a cura di). (2021). Dialuoghi, una porta per la Sanità. In S. Consiglio, N. Flora, & F. Izzo (a cura di). *Cultura e sociale muovono il sud. Il modello Catacombe di Napoli*. Edizioni San Gennaro, Napoli.
- Flora, N., & Iarrusso, F. (a cura di). (2017). *Progetti mobili*. Letteraventidue, Siracusa.
- Granata, E. (2019). *Biodiversity. Città aperte, creative e sostenibili che cambiano il mondo*. Giunti, Firenze.
- Granata, E. (2021). *Placemaker, gli inventori dei luoghi che abiteremo*. Einaudi, Torino.
- Loffredo, A. (2013). *Noi del rione Sanità. La scommessa di un parroco e dei suoi ragazzi*. Mondadori, Milano.
- Loffredo, A. (2023). *I sogni degli anziani e le visioni dei giovani al rione Sanità*. In N. Flora, *Pensieri e progetti dal rione Sanità* (pp. 16-23). Letteraventidue, Siracusa.
- Manzini, E. (2021). *Abitare la prossimità. Idee per la città dei 15 minuti*. Egea, Milano.
- Pellizzari, S. (a cura di). (2020). *Diario delle periferie 2019. G124, Renzo Piano al Senato*. Letteraventidue, Siracusa.

Antonio Laurià

Periferie nel cuore delle città (1)

They're the places you think about going to let your dog run, the places you stay away from if you know what's good for you, the places you have to go to roll a drunk or meet what passes in these days for hobos.

Denis Wood, 1978

Premessa

Da studente ho sempre avuto un forte interesse per la dimensione sociale dell'architettura ed è stato per me 'inevitabile', ad un certo punto, occuparmi di accessibilità e di inclusione sociale così come approdare allo studio degli *spazi residuali*. Gli spazi residuali sono luoghi dimenticati, abbandonati e spesso degradati delle città perché considerati privi di qualità

specifiche e di valore economico; luoghi che talvolta sono espressione di una crisi più grande che investe lo spazio pubblico e la città in generale (Loukaitou-Sideris, 1996). Se ci pensiamo, ci sono forti analogie tra le persone deboli e disabili e gli spazi residuali. Sono 'entità' accomunate da limiti funzionali e da una condizione di isolamento e di marginalità. L'aggettivo "residuale" identifica la parte restante di un insieme non solo in termini quantitativi, ma anche in senso qualitativo, designandola come un frammento minoritario e subordinato di ciò di cui in origine era parte: in pratica, uno scarto. Di «cultura dello scarto» parla spesso Papa Francesco, come mentalità che 'normalizza' la povertà, l'esclusione e la sofferenza delle persone più indifese della società, delle «periferie esistenziali» (Papa Francesco, 2013).

Piccoli spazi dimenticati

Come sappiamo, sono tanti gli studi e le ricerche sugli spazi residuali nelle periferie, dove la città finisce e dove vive la maggior parte degli abitanti: aree industriali dismesse, siti contaminati, lotti non edificati, ciò che rimane ai bordi e sotto le grandi infrastrutture viarie, fasce di rispetto dei fiumi (per dissipare la loro energia, quando necessario), e così via. Io ho cercato di occuparmi di un tema meno indagato: degli spazi residuali nel cuore delle città. Anche nei centri storici più pregiati, accanto ai luoghi iconici battuti e ‘consumati’ dal turismo di massa, ci sono tanti spazi dimenticati. Spesso svolgono un ruolo sacrificale per consentire alla città da cartolina di continuare ad esercitare il proprio fascino sugli abitanti, siano essi residenti, visitatori consapevoli o turisti frettolosi; sono i tappeti dove si nasconde la polvere prodotta dalla città. Qualche volta sono luoghi inospitali, «vortici urbani» che è prudente evitare (Debord, 1956) (Figg. 1a, 1b).

Riflettendo su questo argomento ho capito che la *residualità* di uno spazio pubblico è una condizione che non dipende tanto dalla ubicazione di un luogo nel tessuto urbano quanto dal ruolo debole che esso svolge nella vita della città, dalla scarsità di significato che gli abitanti gli attribuiscono, dalla carenza di interazioni simboliche, funzionali e senso-percettive con gli altri elementi urbani. Di conseguenza, il concetto di periferia non sembra esaurirsi in una dimensione geografica, topologica o spazio-temporale, ma include una forte compo-

nente emotiva, relazionale e semantica: i centri antichi delle nostre città custodiscono tante periferie che chiamiamo “spazi residuali”.

Certo, tra uno spazio residuale lontano dal cuore della città e uno che ne fa parte ci sono delle differenze. Gilles Clement scrive che nelle periferie urbane gli spazi residuali sono «grandi e rari» mentre nei centri storici sono «piccoli e frequenti» (Clement, 2004). Credo, tuttavia, che a tutti gli spazi residuali possa adattarsi la formidabile definizione di Ignasi de Solà Morales secondo cui gli spazi residuali sono dei «terrain vagues» (de Solà Morales, 1995), spazi dell’incertezza sospesi tra un presente fatto di marginalità, di occasioni perdute o sprecate, di contrasti irrisolti e un futuro possibile tutto da immaginare, da creare. Nella stessa etimologia del termine “residuale” possiamo trovare una conferma di questo senso di indeterminatezza: l’aggettivo “residuale” deriva da *residuus* che, a sua volta, discende dal verbo *residère* che ha anche il significato di “state seduti”, restituendo, così, un senso di sospensione, di attesa che qualcosa, prima o poi, accada (IEI, 1986-1994).

Dagli spazi residuali al concetto di residualità

Col tempo ho pensato che per penetrare nel mistero degli spazi residuali, per poterli capire, occorreva spostare l’attenzione dal “significante” (gli spazi residuali) al “significato” (la residualità), come direbbero i semiologi. Mi sono trovato di fronte ad un costrutto complesso,



Fig. 1a e 1b Spazi residui nel centro antico di Firenze, archivio A. Lauria.

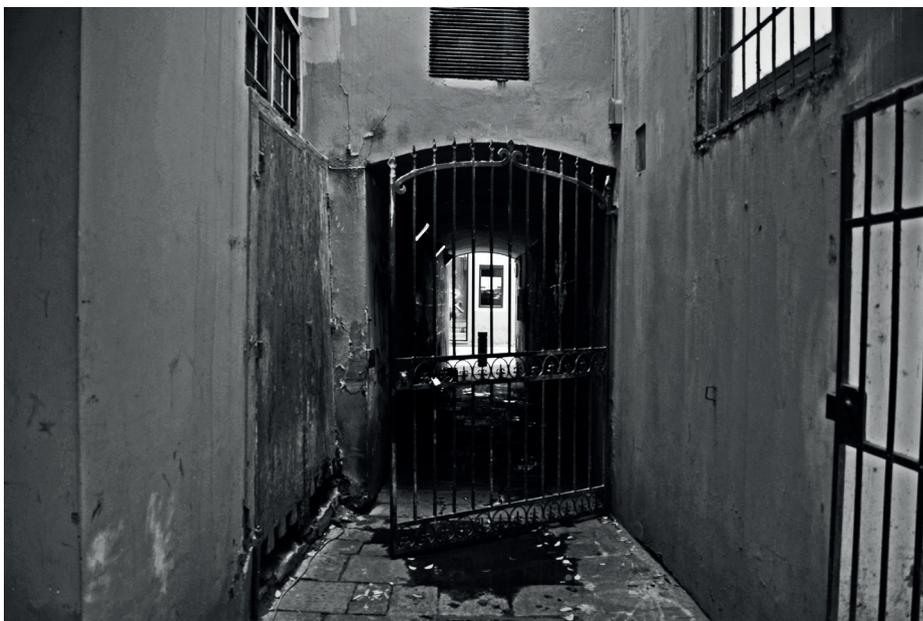
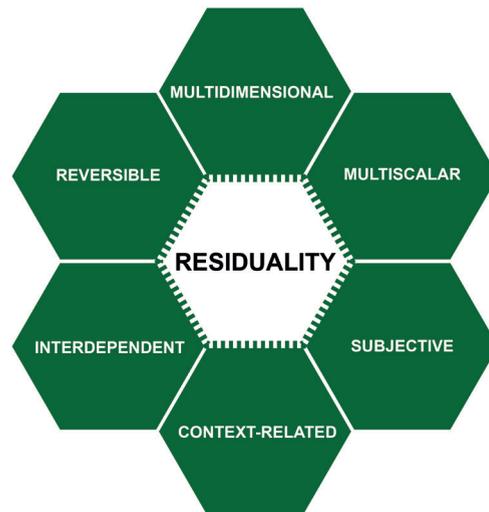


Fig. 2 I sei aspetti del concetto di "residualità", archivio A. Lauria.

connotato da una pluralità di aspetti e di significati (Fig. 2).

Intanto, come si è detto, si tratta di un concetto "multiscalare" e "multidimensionale". Può essere residuale tanto una grande area ai confini della città che un piccolissimo spazio interstiziale nascosto tra i palazzi di un centro antico. La residualità di uno spazio, inoltre, non si limita ad una dimensione 'fisica', come potrebbe sembrare in prima analisi. Uno spazio può essere residuale per la sua posizione, forma e dimensione, ma anche per ragioni semantiche, funzionali, economiche, relazionali, ecc. Ad esempio, uno spazio a cui gli abitanti attribuiscono poco o punto significato e che ha deboli relazioni con gli spazi circostanti può facilmente rimanere inutilizzato e declinare gradualmente verso una condizione di degrado e di abbandono.



La residualità, ancora, non sempre è una caratteristica intrinseca di un dato spazio urbano, è, spesso, una 'condizione' dovuta a circostanze contingenti. A causa dell'uso che ne viene fatto o di altre cause volontariamente o involontariamente determinate, uno spazio *può diventare* residuale, ma può anche, grazie ad un efficace intervento di rigenerazione, ritornare a svolgere un ruolo 'attivo' nella vita di una città. La residualità è, entro certi limiti, un concetto "reversibile".

La residualità è anche una nozione "contestuale", perché ciò che è/sembra essere residuale in un dato luogo, potrebbe non esserlo in un altro. Ad esempio, la soglia oltre la quale un certo spazio urbano è considerato "degradato" varia non solo da città e città, ma anche tra le diverse zone di una stessa città. Questo significa che i fattori che determinano la residualità di uno spazio urbano non hanno lo stesso peso dappertutto, ma, al contrario, sono fortemente condizionati dallo specifico contesto spaziale e sociale esaminato, dalle caratteristiche distintive di ogni struttura urbana e dai modi di utilizzo dello spazio pubblico.

Si tratta anche di un concetto "interdipendente", perché ogni persona percepisce uno spazio come residuale dalla magnitudo delle differenze – cioè, dal contrasto – tra parti di un medesimo contesto spaziale: così come la quiete di un luogo è apprezzata più chiaramente se si proviene da un luogo rumoroso, così la residualità di uno spazio è più leggibile se si proviene da uno spazio non residuale (Lynch, 1960; Cullen, 1971).

Il significato attribuito ad uno spazio residuale urbano, infine, è "soggettivo" perché è

influenzato dall'esperienza pregressa, dalla cultura, dalle sensibilità e dell'emotività così come dalle esigenze, strutturali e contingenti, di chi lo osserva, lo usa, lo giudica. Anche lo spazio più degradato, in un dato momento della giornata, può essere importante per qualcuno: per due innamorati che si rubano un bacio, per chi non sa dove andare e trova proprio lì un rifugio, per chi lo usa per traffici poco leciti... Per queste persone, in quel momento, quello spazio non ha alcuna connotazione negativa. La fig. 3 mostra una piazzetta poco distante da una strada brulicante di vita. Mostra dei camerieri di un ristorante in una pausa di lavoro; due fumano una sigaretta in santa pace. Per queste persone, questo spazio è una risorsa, non è uno scarto. Occorre chiedersi cosa potrebbe diventare uno spazio simile se venisse immesso nel circuito turistico. Oggi se qualcuno, sbagliando strada, ci arriva per caso trova un'isola di pace che ci ricorda la bellezza che può esserci nel silenzio. Questo per dire che non tutti gli spazi residuali sono degli scarti da bonificare, certe volte sono luoghi da preservare così come sono, da trattare con la stessa delicatezza con la quale si tutela la biodiversità di un paesaggio.

Un metodo per la lettura e la valutazione della residualità di uno spazio urbano

Inoltrandomi nello studio, ho pensato agli spazi residuali come ad una tipologia di spazio urbano che andrebbe analizzata con la stessa attenzione, con la stessa cura che dedichiamo

agli altri spazi di relazione della città: percorsi pedonali, piazze, giardini, parchi urbani, ecc. Mi sono persuaso, inoltre, che la residualità non è una condizione che riguarda solo i luoghi degradati. Ho capito che tutti gli spazi urbani, anche quelli più celebrati, sono caratterizzati da un certo *grado di residualità*. Così, ho messo a

Fig. 3 Una piccola piazza nel cuore di un centro antico, archivio A. Lauria.



punto, con un giovane collega, una metodologia di lettura, di interpretazione (cognitiva ed emozionale insieme) e valutazione dei piccoli spazi pubblici nei contesti storici che abbiamo chiamato “Residuality Assessment Process” e che descriverò molto velocemente (Lauria & Vessella, 2021) (Fig. 4).

Il *Residuality Assessment Process*_RAP, attraverso la raccolta e l’osservazione critica di dati e fenomeni prevalentemente qualitativi, mira ad attribuire ad ogni spazio pubblico un giudizio sintetico: il *grado di residualità*, appunto.

Si basa sull’integrazione delle pratiche sperimentali di percezione ambientale tipiche della “Scienza della passeggiata” (o *Promenadologie*, come la definì il sociologo svizzero Lucius Burckhardt negli anni Ottanta del secolo scorso) (Burckhardt, 2015; Debord, 1956) con un metodo di analisi e valutazione della residualità degli spazi pubblici, detto “delle Manifestazioni e delle Cause”, che mettemmo a punto qualche anno fa nell’ambito di una ricerca sui *pocket parks* (Lauria, 2017).

Grazie alle informazioni e alle suggestioni acquisite nel corso della ‘passeggiata’ si individuano gli spazi residuali da analizzare e si osservano gli elementi significativi in rapporto alla loro successione dinamica. Nel corso del lavoro di esplorazione del paesaggio urbano, la ‘passeggiata’ svolge la duplice funzione di selezionatrice di casi e di produttrice di conoscenze e percezioni ambientali, soprattutto di tipo relazionale.

Ad ogni spazio urbano individuato mediante la ‘passeggiata’, si applica il metodo delle

Manifestazioni e delle Cause. La scelta di risalire alle cause partendo dagli effetti che esse producono deriva dalla natura complessa della residualità, che mal si presta a classificazioni rigide, e offre l’opportunità di leggere con maggiore chiarezza le diverse sfumature che gli spazi residuali possono presentare.

Il metodo delle Manifestazioni e delle Cause si articola in quattro livelli di conoscenza:

1. Manifestazioni di residualità
2. Cause di Residualità
3. Fattori di residualità
4. Criticità spaziali.

Le manifestazioni di residualità sono il risultato e l’espressione concreta di specifiche condizioni di carattere percettivo, funzionale, simbolico e sociale. In particolare, abbiamo posto l’attenzione sulle seguenti manifestazioni di residualità: (a) degrado, (b) uso improprio, e (c) assenza di persone.

Abbiamo distinto le cause di residualità in tre categorie: (a) cause intrinseche, (b) cause legate all’uso, e (c) cause semantiche.

Ciascuna “causa” può essere messa in relazione con “manifestazioni” distinte e viceversa. Ad esempio, la manifestazione di residualità “assenza di persone”, potrà avere sia cause intrinseche che cause legate all’uso; allo stesso modo, le “cause intrinseche” potranno essere relazionate tanto alla manifestazione di degrado che a quella di uso improprio. Con il passaggio dalle manifestazioni alle cause, si può dire, l’approccio basato sulle similitudini – si indagano i segni per cercare di scoprirne le motivazioni – si salda all’approccio basato sulle differenze – si ricercano le leggi di concate-

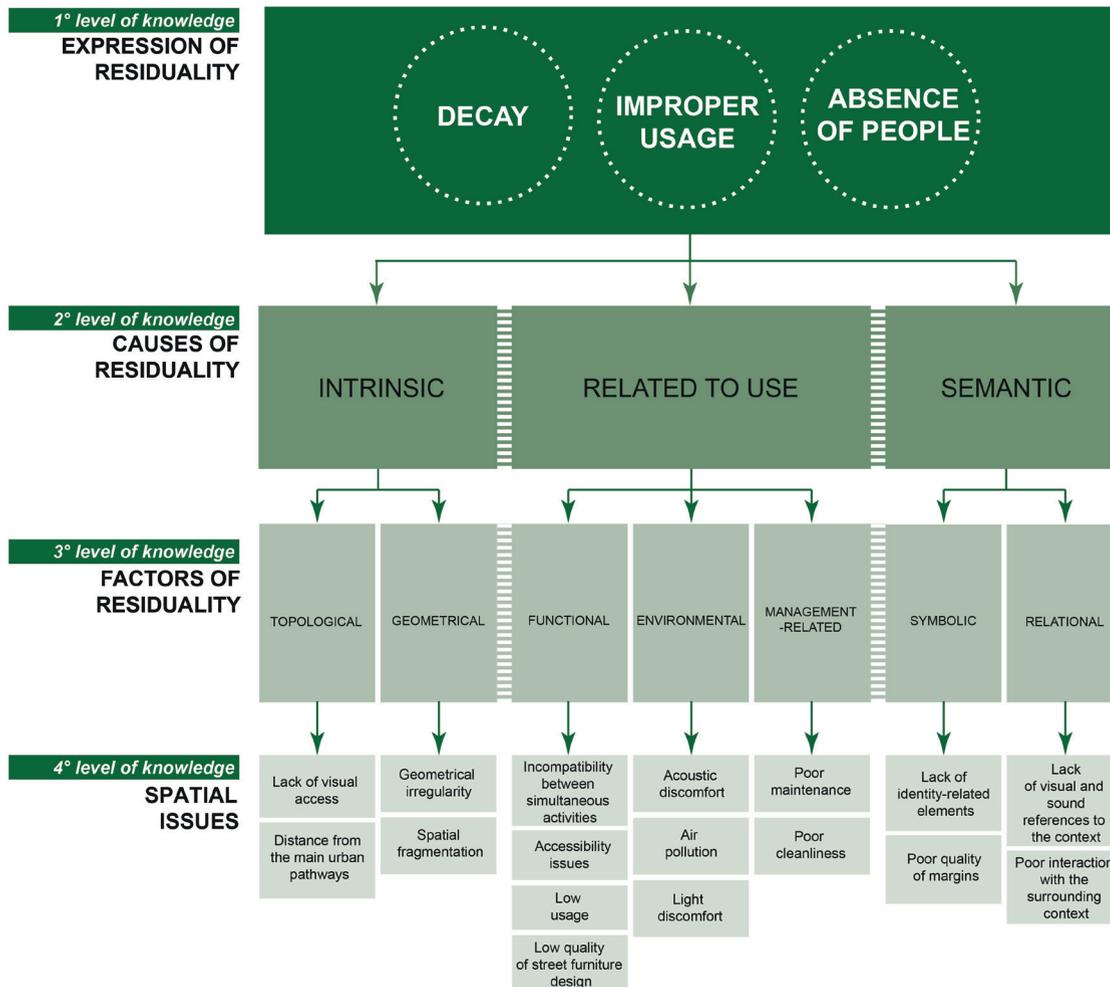


Fig. 4 Il Metodo delle Manifestazioni e delle Cause. I quattro livelli di conoscenza, archivio A. Lauria.

nazione dei segni e si creano le basi per costruire una grammatica degli spazi residuali (Foucault, 1966).

Nel terzo livello di conoscenza si compie un ulteriore passo in avanti. Qui vengono identificati i “fattori” inerenti alle diverse cause di re-

sidualità precedentemente identificate. Con riferimento alle cause intrinseche, sono analizzati i fattori topologici e quelli geometrici; con riferimento alle cause legate all’uso, sono analizzati i fattori funzionali, quelli ambientali e quelli gestionali; con riferimento alle cause

semantiche, sono analizzati i fattori simbolici e quelli relazionali.

Infine, si traducono i fattori di residualità in componenti essenziali, concisi e più facilmente valutabili: le “criticità spaziali”. Per ciascuno degli spazi analizzati, le criticità spaziali rilevate sono descritte mediante un breve testo.

Il RAP impiega una serie di strumenti di indagine coerenti con le condizioni al contorno e con gli obiettivi da conseguire. In particolare: (a) tecniche di studio dello spazio urbano quali l’analisi cartografica, il rilievo fotografico, ideogrammi, schizzi e altre rappresentazioni grafiche; (b) lettura del paesaggio sensoriale dello spazio urbano analizzato mediante riprese video e registrazioni audio; (c) osservazione delle attività e dei comportamenti degli abitanti così come delle “tracce” che essi lasciano nello spazio urbano (Zeisel, 1978); (d) tabelle di comparazione e di valutazione che ‘convertono’ informazioni essenzialmente qualitative in un giudizio quantitativo (*grado di residualità*) che consente il confronto tra gli spazi analizzati e l’evidenziazione di quelli più problematici. Limitatamente agli spazi ‘attivi’ e frequentati, le opinioni degli abitanti sono raccolte mediante interviste in profondità.

Le informazioni acquisite mediante la ‘passeggiata’ sono restituite mediante una descrizione narrativa; quelle raccolte mediante l’applicazione del metodo delle Manifestazioni e delle Cause sono riportate su schede di analisi multimediali (una per ogni spazio urbano studiato) e, poi, danno vita ad una descrizione di sintesi detta “Mappa dei gradi di residualità”.

Il “Residuality Assessment Process”, con

tutti i suoi limiti di cui sono ben consapevole, fornisce una lettura fisica, percettiva ed emozionale della residualità degli spazi pubblici in un contesto storico, fornendo informazioni e suggestioni utili per avviare, con maggiore consapevolezza, l’intervento di rigenerazione.

Strategie di rigenerazione

Aver compreso che la residualità di uno spazio urbano spesso è la conseguenza delle sue connessioni flebili con il resto della città e con la vita che tutti i giorni ne bagna gli spazi comuni, mi ha spinto ad analizzare il tema della rigenerazione degli spazi residuali in un’ottica ampia, sistemica, superando, così, i limiti di interventi puntuali. Mentre la rigenerazione di uno spazio residuale isolato si riflette su un ambito territoriale circoscritto, la rigenerazione degli spazi residuali di un frammento coerente di città, se pensata in una logica di sistema, può diventare qualcosa di più. Può diventare una vera e propria “strategia di rigenerazione urbana”.

La saldatura dei singoli episodi ha bisogno di una narrazione tematica, di un racconto capace di riflettere i caratteri del luogo d’intervento, le memorie e le aspirazioni della comunità, di creare nuovi immaginari che valorizzino l’identità dei luoghi e le loro relazioni con il contesto (Lauria et al., 2020). La fig. 5 mostra una tavola di un progetto di riqualificazione degli spazi residuali che si trovano lungo il tracciato delle antiche mura di Prato. Il concept progettuale si basa su una suggestiva

analogia tra due processi: il recupero degli stracci tessili, tipico della tradizione industriale pratese, e la rigenerazione di ‘scarti’ urbani. Tutte le sedici fasi della lavorazione degli stracci (raccolta, imballaggio, cernita, carbonizzazione, ecc.) sono state tradotte in altrettante suggestioni progettuali al fine di poter caratterizzare ogni singolo spazio come il nodo di un sistema, come una parte di una narrazione coerente e interconnessa. In questo modo si definisce un circuito tematico che si sviluppa lungo il perimetro esterno delle mura urbane e che ha il suo punto di partenza e quello di arrivo nel Museo del Tessuto di Prato. La tematizzazione diviene un atto prettamente concettuale e creativo che definisce l’ideazione, il contenuto e l’espressione artistica del progetto (Ungers, 1982).

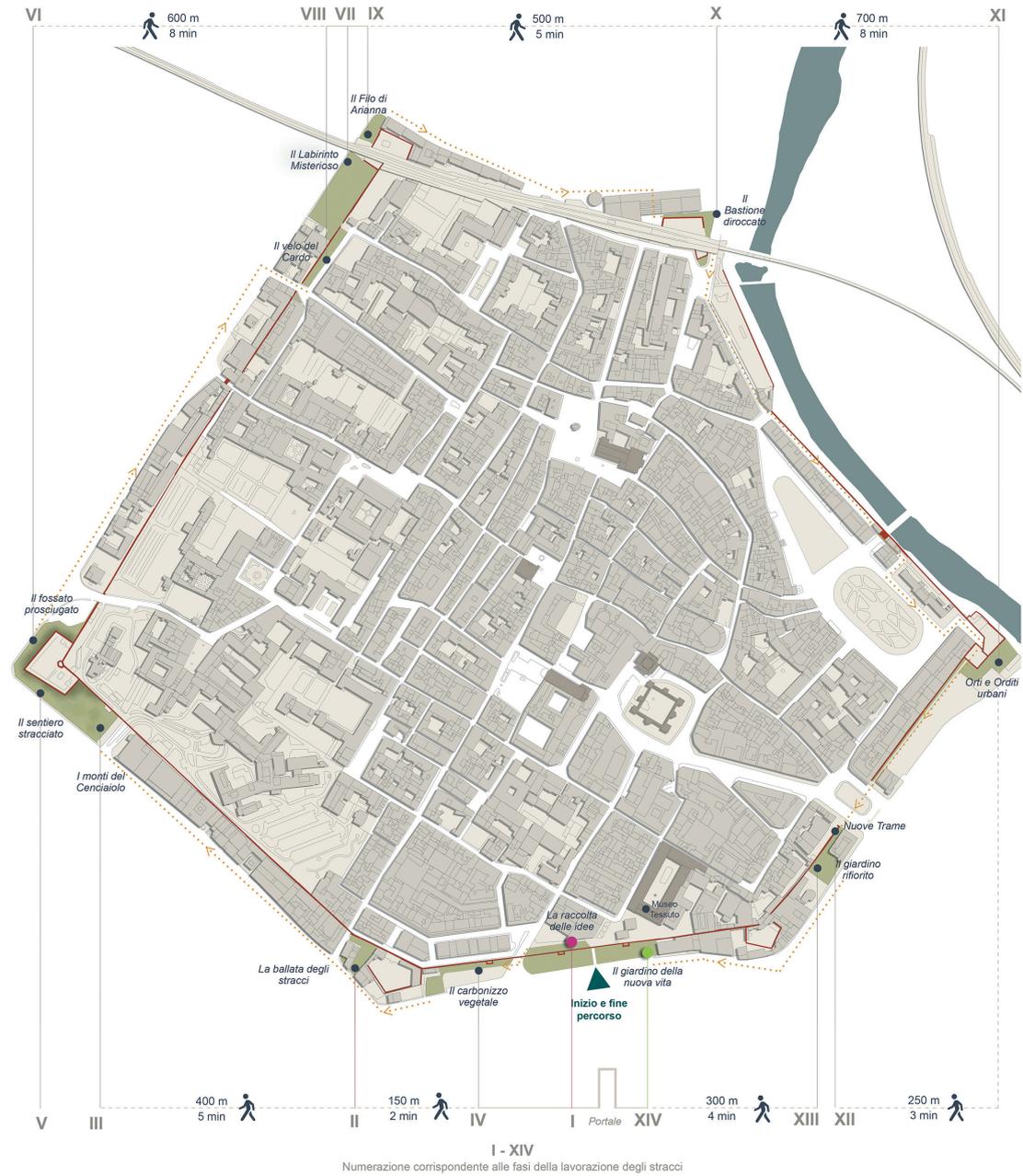
Il progetto di rigenerazione dovrebbe essere guidato dalla consapevolezza che gli spazi residuali di un centro antico, per quanto compromessi, appartengono ad ambiti estremamente delicati. Pensando alla natura dei luoghi e ai vincoli che li caratterizzano, è inevitabile privilegiare interventi connotati da reversibilità, adattabilità, minimo impatto ambientale. La “contestualizzazione”, peraltro, non può essere intesa solo come tensione all’armonizzazione delle soluzioni da esperire nello scenario culturale che le ospita, ma anche come esigenza di comprendere e interpretare i bisogni, le aspettative e i desideri degli abitanti. Questo atteggiamento comprensivo richiede processi di trasformazione socialmente condivisi: dall’analisi delle criticità alla valutazione delle ipotesi progettuali, dalla realizzazione degli interventi alla loro gestione nel tempo; consente, peraltro, di orientare le scel-

te verso un reale ampliamento delle opportunità per la vita in città vulnerando il rischio di interventi tesi al mero decoro.

Occorrerebbe, inoltre, pensare l’intervento di recupero degli spazi residuali in chiave di “processo” oltre che di “prodotto”. La ricerca delle soluzioni progettuali dovrebbe discendere da una accurata esplorazione e condivisione delle alternative. Sperimentare, secondo i dettami del *tactical urbanism*, soluzioni effimere di basso costo, osservare e valutare, insieme agli abitanti, il loro impatto per poi agire con soluzioni con maggiore gradiente di permanenza, rappresenta, a mio parere, una pratica coerente con la complessità, la fragilità e il valore di un centro antico e, forse, il modo più leale di porsi nei confronti dei suoi abitanti.

Penso, infine, che l’arte e il verde possano svolgere un ruolo importante nelle strategie d’intervento. La prima come mezzo per la ricerca di nuovo valore urbano e stimolo per la sperimentazione creativa; il secondo come fattore chiave del benessere della persona. Installazioni artistiche *site-specific* espressione della cultura del luogo di intervento (a partire dalla cultura materiale) possono rappresentare uno strumento congeniale per la creazione di *nuove centralità simboliche* che interrogano sui significati che ogni spazio urbano, anche se di piccole o di piccolissime dimensioni, esprime. Il verde, per l’immanente capacità di attrazione che esercita sugli esseri umani e per gli effetti che produce sulla salute mentale e fisica delle persone e, sovente, anche per il significato sottilmente svolto nella costruzione del paesaggio urbano, può avere un ruolo pri-

Fig. 5 Recupero degli spazi sottoutilizzati o abbandonati lungo le mura di Prato. La narrazione che lega i diversi episodi è ispirata alle 16 fase del riciclo degli scarti tessili, disegno di Eleonora Bravi.





vilegiato per la creazione di *nuove centralità sociali* (Figg. 6a e 6b).

Conclusioni

Nelle città, all'interno dello spazio pubblico, ci sono degli spazi trascurati eppure degni della

massima attenzione: gli *spazi residuali*. Si tratta di luoghi spesso degradati perché scarsamente utilizzabili a causa delle loro caratteristiche localizzative, dimensionali, morfologiche o semantiche.

Sebbene gli spazi residuali siano visti come un tutto indistinto, ognuno di essi, proprio come accade per le altre tipologie di spazi di

Fig. 6a Segni di civiltà. Favara (AG), *Farm Cultural Park*, Roa, 2017, foto di Nadia Castronuovo e Fabio Di Benedetto.

Fig. 6b Pistoia, “Un altro parco in città”, Piazza della Sala, dal 2012, archivio A. Lauria.



relazione, ha una storia da raccontare, le proprie specificità, le proprie vocazioni. Tra i tanti spazi residuali all'interno del tessuto urbano, il saggio ci concentra su quelli che si trovano nel cuore delle città. Essi rappresentano un pozzo della memoria e una formidabile risorsa potenziale. Talvolta sono interessanti esempi di biodiversità; in altri casi sono degli spazi 'volano' o dei terreni di conquista

che gli abitanti utilizzano nella maniera più aderente alle loro esigenze.

Soprattutto se riqualificati in una logica di sistema, gli spazi residuali possono trasformarsi da “pietre scartate” a “pietre angolari”, da problemi a potenziali attivatori di percorsi di rigenerazione urbana e sociale, offrendo un utile contributo per il recupero dei valori immateriali del vivere in città: l'autenticità dei rap-

porti sociali che animano le piazze e le strade, il senso di appartenenza, la dimensione comu-

nitaria e quella dell'accoglienza, la gioia della condivisione.

Note

(1) Per approfondire gli argomenti affrontati in questo saggio si rimanda a: Lauria, A. & Vessella, L. (2021). *Small Forgotten Places in the Heart of*

Cities. On the residuality of public spaces in historical contexts: Florence as a case study, Firenze University Press.

Bibliografia

- Burckhardt, L. (2015). *Why is Landscape Beautiful? The Science of Strollology*. Birkhäuser (eds Ritter M. & Schmitz M.).
- Clément, G. (2004). *Manifeste du tiers paysage*. Éditions Sujet/Objet.
- Cullen, G. (1971). *The Concise Townscape*. The Architectural Press.
- de Solà Morales, I. (1995). Terrain Vague. In C.C. Davidson (Ed.) *Anyplace*, Anyone Corporation with MIT Press (pp. 118-123).
- Debord, G. (1956). Théorie de la derive. *Les Lèvres nues*, 9.
- Foucault, M. (1966). *Les Mots et les Choses. Une archéologie des sciences humaine*. Gallimard.
- IEI (1986-1994). *Vocabolario della Lingua Italiana*, vol. 5, IV. Istituto dell'Enciclopedia Italiana.
- Lauria, A. (a cura di). (2017). *Piccoli spazi urbani. Valorizzazione degli spazi residuali in contesti storici e qualità sociale*. Liguori.
- Lauria, A., & Vessella, L. (2021). *Small Forgotten Places in the Heart of Cities. On the residuality of public spaces in historical contexts: Florence as a case study*, Firenze University Press.
- Lauria, A., Romagnoli, M., Vessella, L., & Bravi, E. (2020). The Pocket Park System as a Re-generation Strategy for the Historic City". In R. Amoêda, S. Lira, C. Pinheiro (Eds.) *Heritage 2020*. Proceedings of the 7th International Conference on Heritage and Sustainable Development, (pp. 103-111). Green Lines Institute for Sustainable Development.
- Lynch, K. (1960). *The Image of the City*. MIT Press.
- Loukaitou-Sideris, A. (1996), Cracks in the City: Addressing the Constraints and Potentials of Urban Design. *Journal of Urban Design*, 1(1), 91-103.
- Papa Francesco (2013). *Veglia di Pentecoste con i movimenti, le nuove comunità, le associazioni e le aggregazioni laicali*. Piazza San Pietro, 18 maggio 2013. https://www.vatican.va/content/francesco/it/speeches/2013/may/documents/papa-francesco_20130518_veglia-pentecoste.html
- Ungers, O.M. (1982). *Architettura come tema*. Electa.
- Wood, D. (1978). *Shadowed Spaces: In defense of indefensible space*, (unpublished manuscript). North Carolina State University, School of Design, Raleigh. <http://www.deniswood.net/content/ShadowedSpaces.pdf>
- Zeisel, J. (1984). *Inquiry by Design: Tools for Environment-Behavior Research*. Cambridge University Press.

Piccoli interventi temporanei nello spazio pubblico della città

Un salto di scala: dal grande al piccolo, dalla città ai luoghi

È all'inizio di questo secolo che si sviluppa un multiforme universo di esperienze urbane 'fai da te', sollecitate da un sentimento condiviso di reazione all'impoverimento dello spazio pubblico, al distacco delle politiche urbane dai bisogni reali delle persone, ai processi di gentrificazione, alla difficoltà per gli abitanti di avere un ruolo attivo nelle grandi opere di trasformazione. Si produce in modo anticonformista, con un atteggiamento critico verso la pianificazione e gli approcci più convenzionali al progetto della città, un insieme d'iniziative spontanee e non istituzionali, che hanno nell'intervento partecipato, a piccola scala e a basso costo lo strumento di trasformazione e riappropriazione dei luoghi. In queste nuove visioni, il motore dell'azione rigenerativa prescinde dalla scala urbana

e del quartiere per concentrare l'azione sui singoli luoghi e sulla gente. Lo spazio pubblico, o più in generale quello a uso collettivo è il terreno privilegiato da cui partire per generare una nuova urbanità attenta alle persone e alle pratiche quotidiane.

È però in un deciso salto di scala che questo nuovo e multiforme pensiero sulla città si connota, proponendo una diversa strumentazione operativa fondata sulla temporaneità, affidandosi alla piccola dimensione e manifestandosi con una natura incrementale e sperimentale (Zaffi, 2017).

In 'Tactical Urbanism: Short-term action Long-term change' un gruppo di urbanisti newyorchesi (Lydon et al. 2012) aveva raccolto nella cornice unitaria dell'urbanistica tattica una molteplicità di esperienze condotte negli Stati Uniti, ma già nel 2008 'Actions: what you can do with the city' mostra-evento al Canadian

Centre for Architecture di Montreal, presentava in un contenitore comune, lavori da tutto il mondo organizzati in una serie di “tools” per il rinnovamento urbano condotto in maniera spesso molto più sperimentale e sul margine della performance artistica (Borasi & Zardini, 2008).

Quello proposto è un modo diverso e coinvolgente di ‘fare luogo’, dove anche la pratica dell’arte quella che emerge dai bisogni e dall’urgenza, prodotta dai giovani street artist può collaborare nella creazione di nuovi corredi simbolici (Checola, 2014).

Oggi, la mappa degli interventi ci restituisce una moltitudine di azioni puntuali dirette principalmente verso realtà meno note o attrattive: spazi residuali, impersonali, dismessi, inutilizzati o degradati, brandelli di città in attesa di una nuova identità, percorsi dimenticati. È dunque nelle pieghe del tessuto dei quartieri anche delle città storiche europee, che si ricercano pur piccole ma preziose opportunità, per dare vita a dimensioni alternative del quotidiano e reinventare l’uso dello spazio pubblico (Coppola, Zaffi & D’Ostuni, 2022).

Gli attori principali nelle pratiche urbane non sono più solo i pianificatori e gli amministratori, ma anche realtà auto organizzate che fanno della varietà e della multidisciplinarietà la loro cifra distintiva. Collettivi, architetti, urbanisti, paesaggisti, artisti, studenti, operatori sociali, associazioni, gruppi, comunità, progettano i propri percorsi per immaginare e creare un ambiente di vita accogliente, significativo e inclusivo. Si determinano una forte interazione e osmosi fra tutte le componenti e

si valorizzano l’individuo e il capitale sociale come elementi propulsivi d’innovazione, sperimentazione e creatività. E del resto come sosteneva Giovanni Michelucci per l’architetto ‘sperimentare con la gente è anche l’unico modo per essere davvero creativi’ (Michelucci, 2014). La moltitudine dei gruppi che si sono costituiti per lavorare su questi temi, è una realtà concreta, molto ricca e riconoscibile a livello globale, che trova strumenti espressivi diversi e repertori materiali coerenti con i contesti locali. Per fare qualche esempio in Europa operano i francesi di Bruit du Frigo, collettivo che prende vita nel 1995 nelle aule universitarie e lavora con installazioni e progetti sullo spazio pubblico che promuovono dinamiche cooperative; il Collectifetc con base a Marsiglia dal 2009 ha decine di realizzazioni all’attivo; la rete di Zulo-ark nata nel 2001 a Madrid e con sedi oggi in Italia, Germania, Grecia, opera negli ambiti dell’architettura, dell’urbanistica tattica, della partecipazione, del patrimonio culturale; gli Italiani di Orizzontale dal 2010 con base a Roma promuovono numerosi progetti sui beni comuni urbani come Camposaz, laboratorio di autocostruzione di Trento attento alle tradizioni costruttive locali del legno e alla valorizzazione del paesaggio, mentre le Recetas Urbanas di Santiago Cirugeda sviluppano in Spagna progetti collaborativi e di architettura sovversiva dal 2007.

Compreso il potenziale di queste azioni che nascono ‘dal basso’, sono sempre più le amministrazioni e le istituzioni che le sostengono e promuovono attraverso bandi e concessioni attente agli equilibri di bilancio. Le

nuove tattiche urbane si appropriano così anche di grossi contenitori sottraendoli, almeno in parte, alle valorizzazioni più a carattere speculativo e trasformandoli in risorse per la collettività. È il caso del complesso NDSM (1) ad Amsterdam sulla sponda nord dell'IJ. Ex cantieri navali dismessi, sono stati ripuliti senza demolirli affidandone l'uso ad artigiani, creativi, artisti, piccole imprese culturali e associazioni per creare uno spazio a uso collettivo supportato da una vera e propria società dell'industria creativa. I grandi capannoni non sono altro che il contenitore nel quale si sono insediate tante piccole realizzazioni di atelier autoprodotte, temporanee e reversibili (Fig. 1). Partito nel 2003 a distanza di venti anni, il modello promosso dal collettivo Stichting Kinetisch Noord dimostra ancora vitalità e conferma l'efficacia dello strumento: con la modalità della concessione chi usufruisce dello spazio diventa partner alla pari dell'iniziativa. Sempre ad Amsterdam l'esperienza di De Ceuvel (2) è oggi al suo decimo anno: progetto pluripremiato volto alla creazione di un luogo di svago e lavoro, attraverso un approccio sostenibile, per imprese creative e sociali. In un ex cantiere navale sul Johan van Hasselt kanaal ad Amsterdam Nord, scafi abbandonati di house boat sono divenuti la base per atelier, studi di architettura e design, spazi mostre, serre per la coltivazione idroponica a uso alimentare, bar, hotel, luoghi d'incontro. Il tutto coordinato da un progetto autosufficiente, a basso impatto, con materiali essenziali sviluppato da Space & Matters, che si avvicina in modo

leggero al luogo e collabora alla sua rigenerazione ambientale (Fig. 2).

Vecchie serre e vivai inglobati dallo sviluppo edilizio riescono a rivivere e trovare una nuova utilità grazie al lavoro collettivo di professionisti artisti e associazioni, che si incontrano sui bandi pubblici per costruire nuove realtà. Lumen (3) è un progetto condotto da una pluralità di soggetti provenienti dal mondo dell'architettura, della musica, dell'arte, del co-design, del mercato etico e della cultura. Un complesso rurale ab-

Fig. 1 NDSM Amsterdam: l'interno con gli atelier autocostruiti, foto di Leonardo Zaffi.





Fig. 2 De Ceugel Amsterdam: percorsi sopraelevati collegano le house boat trasformate, foto di Leonardo Zaffi.

bandonato nella zona del Parco del Mensola ai margini est di Firenze, con ampi spazi verdi, è stato dato in concessione a un pool di associazioni che, operando attraverso l'autocostruzione e l'autoproduzione, dal 2020 lo sottopone a un programma di riqualificazione pluriennale. Ogni anno sono sempre maggiori gli spazi recuperati e sempre nuove le iniziative proposte con grande successo ai giovani e agli abitanti del quartiere: dalla musica al gioco, alle arti performative, dalla scrittura creativa al live painting.

A Bologna nel 2015 in un vecchio vivaio comunale abbandonato nasce, grazie ad associazioni e cooperative del territorio il progetto 'Serre dei Giardini Margherita (4): la proposta

di rigenerazione urbana, converte le ex serre per creare nuovi spazi comunitari, un ristorante, un coworking, postazioni studio all'aperto, aule e uffici per portare all'attenzione i temi dell'alimentazione e diffondere la cultura e la conoscenza delle tecniche di Agricoltura Urbana. La comunicazione avviene attraverso un design integrato e minimale di elementi di arredo con sistemi di coltivazione acquaponica, laboratori gratuiti per le scuole, workshop, eventi e manifestazioni artistiche. Non sono pochi gli artisti che gravitano intorno alle Serre creando opere d'arte temporanee con l'intento di dare forma e immagine al rapporto fra uomo e natura (Coppola, Zaffi, D'Ostuni, 2022).

Progetti temporanei ed esperienze formative per un recupero della manualità

La riconoscibilità di questi approcci è data da un repertorio costruttivo semplificato, attuabile anche da una manodopera non esperta, che usa spesso materiali di recupero, riciclabili e finiture povere per dare forma a interventi eclettici o dal sapore post-industriale.

Questa dimensione impone una diversa materialità alla costruzione: i vincoli e le problematiche che possono nascere in fase costruttiva diventano il motore generatore di un'idea progettuale sperimentale e dinamica, che trova nella temporaneità uno degli aspetti più qualificanti (Capestro & Zaffi, 2018).

E sono proprio la transitorietà e la rapidità di realizzazione, che consentono non solo una fervida sperimentazione ma anche e soprattutto l'esplorazione e la verifica di un processo completo, che va dall'ideazione alla costruzione.

Il temporaneo diventa anche un'importante occasione per recuperare la manualità nella sua dimensione intellettuale. Del resto, se ancora non è risolto quel 'divorzio tra la mano e la testa' che Richard Sennet segnalava nel 2008 in *The Craftsman*, evidenziando il rischio di un progressivo distacco dalla realtà del progetto di architettura a causa di un sempre maggior ricorso agli strumenti digitali (Sennet, 2008), si manifesta oggi in maniera sempre più diffusa, la volontà di legare le esperienze formative alle azioni sul territorio nel tentativo di costruire nuove forme di spazio pubblico o di contribuire alla valorizzazione e salvaguardia di patrimoni ambientali, culturali e storici.

La Bartlett School of Architecture è stata partner di Global Generation per la realizzazione delle strutture per Skip Garden un community garden a King's Cross a Londra (aperto fino al 2019) dove gli studenti, del corso di Julia King e Jan Kattein, hanno realizzato nel 2015 spazi ristoro e di intrattenimento in autocostruzione attraverso una filosofia di recupero e sostenibilità (Kattein & King, 2017).

Più recentemente Collectifetc, Zulo-ark e Orizzontale hanno istituito un network con Università e comunità locali dei rispettivi paesi per la realizzazione di workshop, dove lo sviluppo di temi sociali e dell'ambiente si integra con le esigenze di addestramento pratico dei giovani allievi di Architettura.

'Petite Folies' progetto curato da Ana Neiva e João Nuno Gomes per la Biennale di Design di Porto 2021, al quale hanno preso parte gli studenti della FAUP, Facoltà di Architettura di Porto, e dell'ESAD, Scuola Superiore di Arte e Design, ha proposto una rilettura dei percorsi cittadini a partire dalla creazione di nuove aree di aggregazione e punti di belvedere. L'itinerario è composto di sei tappe dislocate lungo il fiume Douro dove sono collocati piccoli allestimenti realizzati in autocostruzione dagli studenti che offrono esperienze site specific, segnalando luoghi, vedute sul paesaggio, invitando all'incontro, alla sosta e all'osservazione di panorami inattesi (Neiva et al., 2021).

Quelle che seguono sono invece due esperienze condotte dal LAA, Laboratorio di Architettura e Autocostruzione (5) del Dipartimento di Architettura dell'Università di Firenze, che opera dal 2016 attraverso installazioni e allesti-

menti sui temi legati al patrimonio della città storica, sulle problematiche sociali e della città inclusiva.

Nel 2018, il noto street artist CLET è stato incaricato da Immobiliare Novoli S.p.A. di realizzare alcune opere nel recente quartiere San Donato sorto con un piano di recupero sull'area degli ex stabilimenti FIAT, demoliti alla fine del XX secolo dopo un progressivo abbandono delle funzioni produttive. L'intento era ritrovare degli elementi simbolici capaci di generare affezione e dare ai luoghi una nuova identità. Elemento cardine della proposta di CLET era la realizzazione di una grande installazione temporanea *site specific* sulla torre della ex centrale termica, alta 31 metri e considerata un vero e proprio Landmark, simbolo e memoria del passato produttivo e operaio del quartiere. Per sviluppare e costruire l'opera si è costituito attraverso il LAA, un gruppo multidisciplinare con il coinvolgimento degli studenti di architettura. Secondo un concept già sperimentato in alcuni suoi precedenti lavori (6), CLET ha proposto di costruire un grande naso da appendere sulla facciata sud della centrale per trasformarla nel viso amichevole e rassicurante di 'Maso' anziano operaio che ti accoglie idealmente alle porte dei nuovi insediamenti (Fig. 3).

Del progetto gli studenti sono stati partecipi fin dall'inizio dibattendo le scelte con l'artista e modellando digitalmente la forma del naso che ha preso l'assetto finale in una struttura di legno, lunga 12,50 metri per quattro di larghezza e 3.70 di altezza. Lo scheletro è stato concepito per parti premontate nei locali del Laboratorio e trasferito in seguito, nel cantiere

predisposto a piè d'opera dove gli studenti guidati dai coordinatori del Workshop (7) e da CLET, hanno rimontato e completato la struttura rivestendola infine con fogli di multistrato di basso spessore.

L'aspetto più rilevante è stato quello dell'interazione fra studenti, progettisti esterni, docenti, impresa e artista. Un elemento interessante di riflessione è stato invece il confronto fra l'agire dell'artista, che plasma l'opera e la sua struttura in modo quasi intuitivo e l'approccio dei professionisti orientati a razionalizzare e risolvere anticipatamente le problematiche tecniche e le esigenze meccaniche e di resistenza. Trattandosi di una struttura di una certa dimensione e da collocare a circa venti metri di altezza durante l'inverno, gli aspetti di stabilità e di sicurezza dovevano essere accuratamente controllati. (Zaffi et al., 2020). Il 15 dicembre l'opera era completata (Fig.4) ma purtroppo nonostante tutti i passaggi tecnico amministrativi fossero stati risolti, il via definitivo al suo collocamento non è mai stato dato.

Dedicato invece alla valorizzazione del Patrimonio, è stato il Seminario 'Urban Layers; Firenze lungo le mura: ripensare il margine' sviluppato su un progetto di HeReLab (Laboratorio congiunto Dipartimento di Architettura e Comune di Firenze-Ufficio Firenze Patrimonio Mondiale e rapporti con l'UNESCO) e del Laboratorio di Architettura e Autocostruzione. Obiettivo generale era rendere vive le parti meno note del Patrimonio di Firenze coinvolgendo studenti e abitanti nel raccontare con diversi strumenti, i momenti più importanti dell'evoluzione della città (8). La prima inizia-



Fig. 3 La ex centrale termica di Novoli, il suo modello con il 'naso' e il Maso in corso di realizzazione, foto di Leonardo Zaffi.

Fig. 4 Il Maso completato ai piedi della ex centrale termica, foto di Leonardo Zaffi.

tiva è stata dedicata alle antiche mura di Firenze, un confine risalente al XIII secolo e del quale, in conseguenza dell'attuazione del Piano Poggi e degli interventi che ne seguirono, restano integri solo alcuni tratti, torri e porte, frammenti ormai disgiunti dagli impianti murari che ne facevano i luoghi di accesso alla città storica.

Questo luogo di affezione e di confine che in parte sopravvive ancora nella percezione degli abitanti, è però scomparso sotto la stratificazione del tempo, nascosto nel nuovo edificato ma per lo più sotto le molteplici infrastrutture viarie che sui viali di circonvallazione, hanno sostituito come nuovo margine gli antichi tracciati. Come strumento della narrazione si è stabilito di realizzare con gli studenti un'installazione in autocostruzione, da porre in un luogo significativo di relazione con le mura. Dopo aver vagliato numerosi possibili luoghi, è stato concordato di costruire l'opera sulla Terrazza delle Cinque Paniere al Piazzale Michelangiolo, da cui era possibile osservare uno dei pochi tratti integri della cerchia muraria d'Oltrarno. Dopo numerosi studi iniziati a marzo, a luglio il progetto era deciso: una reinterpretazione lignea della sezione delle mura d'Oltrarno con i principali elementi che le caratterizzano (porte e contrafforti) nella dimensione di un quarto dell'originale. L'oggetto si prefiggeva anche lo scopo di fungere da filtro rispetto alla vista più da cartolina di Firenze così da consentire la scoperta della città come accadeva una volta, solo oltrepassando le mura. L'installazione risultava parzialmente permeabile alla vista, alludendo a mura e confini che non possono oggi più essere

barriere invalicabili ma piuttosto occasioni d'incontro e opportunità per generare fascinazione e interesse. Tecnicamente per la costruzione sono stati impiegati oltre mille metri di regoli di legno di abete (una lunghezza pari al doppio della distanza fra le due porte d'ingresso alla città che si osservano dal luogo dell'installazione). L'installazione misurava 10.34 metri in lunghezza, con un'altezza fino a 3.70 metri. La sequenza costruttiva è stata progettata per blocchi che, realizzati orizzontalmente, venivano poi spinti manualmente in posizione verticale (Fig. 5). All'operazione hanno partecipato trenta studenti supportati da tutor, docenti ed esperti esterni per la parte strutturale, illuminotecnica e della comunicazione. La realizzazione è durata due settimane e l'installazione è rimasta sul posto per un mese fino a Gennaio 2023 (Fig.6). Indipendentemente dall'esito formale, l'aspetto prevalente è stato quello legato al processo e alle persone: gli studenti che, misurandosi spesso per la prima volta con il lavoro in squadra e le difficoltà burocratiche, progettuali e realizzative di una costruzione reale, hanno creato e consolidato rapporti; gli abitanti che hanno portato le loro esperienze nei ricordi e nelle riflessioni raccolte in un video prodotto da fund4art e cooperativa MARE, i visitatori che hanno utilizzato lo spazio della terrazza come elemento di ritrovo, seduta e gioco per i bambini.

Conclusioni

L'essenza più profonda di questo nuovo modo di intendere lo spazio collettivo in cui si attua



Fig. 5 Urban Layers: lavori in corso, foto del LAA.

Fig. 6 Urban Layers. L'installazione terminata a pochi giorni dallo smontaggio, foto di Leonardo Zaffi.



la vita urbana risiede nel mantenere viva la relazione fra i luoghi e le persone, cosicché non si crei distacco, disaffezione incuria. Per far questo si recupera gli scarti della città, anche i più piccoli residui di spazio trasformandoli in occasioni per un nuovo valore, come una preziosa porcellana riparata con la tecnica kintsugi dell'oro colato. Ma non è l'estensione dell'area su cui agire a definire la vera dimensione dell'azione, bensì un operare attraverso una somma d'interventi più limitati, coinvolgendo però una moltitudine di sogget-

ti, e contaminando i saperi. Il temporaneo è in quest'ottica il nuovo spazio del progetto. Attraverso di esso si esplora la realtà e si costruiscono importanti opportunità di sperimentazione e relazioni con la formazione tecnica delle giovani generazioni. I risultati, che possono essere di vario genere (strutture transitorie, eventi, installazioni), hanno però sempre un approccio leggero e responsabile verso i luoghi, con la consapevolezza che si sta comunque e sempre progettando per un tempo breve.

Note

(1) <https://www.ndsm.nl/en/>

(2) <https://deceuve.nl>

(3) <https://lumen.fi.it>

(4) <https://leserredeigiardini.it>

(5) <https://www.didact.unifi.it/vp-632-laboratorio-architettura-e-autocostruzione.html>

(6) Sulla Torre San Niccolò a Firenze e sulle antiche mura di Prato CLET aveva operato applicando sui monumenti elementi grafici o tridimensionali che combinandosi con le porte e le feritoie restituivano immagini antropomorfe di volti.

(7) Il Workshop 'AAA; Arte, Architettura, Autocostruzione: un nuovo volto per l'ex centrale termica di Novoli' era coordinato dall'autore con A. Capestro.

(8) Il seminario era coordinato dall'autore con G. Belli e C. Francini Responsabile dell'Ufficio "Firenze Patrimonio Mondiale e rapporti con UNESCO" del Comune di Firenze.

Bibliografia

- Borasi, G., & Zardini, M. (Eds.). (2008). *Actions: What You Can Do With the City*. SUN Architecture and CCA, Canadian Centre for Architecture.
- Checola, G. (2014). La produzione artistica dei beni comuni, *Domus*. http://www.domusweb.it/it/opinioni/.../la_produzione_artistica_dei_luoghi_comuni.html
- Capestro, A., & Zaffi, L. (2018). *Il Progetto del Temporaneo; Tra ricerca e Formazione: dispositivi per l'arte, la cultura e il patrimonio*. DIDAPress.
- Lydon, M., Bartman, D., Woudstra, R., & Kharwarzad A. (2012). *Tactical Urbanism: Short-term action Long-term change (Vol. 1)*. The Street Plans Collaborative.
- Michelucci, G. (1981). *La felicità dell'architetto*. Tellini.
- Neiva, A., Viana, M., & Gomes, J. N. (2021). "Petites Folies" Other Landscapes over Douro, *UOU scientific journal*, 2, 78-95.
- Sennet, R. (2008). *The Craftsman*. Yale University Press.
- Kattein, J., & King, J. (2017). 1:1. *The Bartlett School of Architecture. UG3 Design Anthology, Annual Exhibition Catalogue*, 70-79.
- Zaffi, L. (2017). Azioni e progetti per micro interventi sullo spazio pubblico della città, In A. Lauria (Eds.). *Piccoli spazi urbani; valorizzazione degli spazi residuali in contesti storici e qualità sociale* (pp. 141-177), Liguori, Napoli.
- Coppola, E., Zaffi, L., & D'Ostuni, M. (2022). dalle Superillas al tactical greenery. Sperimentazioni e strategie transcalari di rigenerazione vegetale dello spazio urbano. *AGATHÓN*, 11, 62-73.
- Zaffi, L., Capestro, A. & Viti, S. (2020). Code-compliant structural design for site specific works of art: a case-study. *PROCEDIA STRUCTURAL INTEGRITY*, 29, 157-164. <https://doi.org/10.1016/j.prostr.2020.11.152>

Cristina Mattiucci

Arte pubblica e politiche urbane. Contaminazioni e contese

Apertura

Questo breve testo recupera una serie di pensieri che ho maturato grazie ad incontri e collaborazioni con artisti in vari contesti di ricerca, e non solo (1), ed è finalizzato a definire alcuni nodi della relazione tra l'azione artistica nello spazio urbano e l'azione, ovvero il ruolo, della pianificazione e delle politiche urbane, provando a recuperare alcuni indirizzi di riflessione per una questione decisamente più vasta, trattata da molte angolazioni disciplinari.

Un testo che è dunque debitore di quegli incontri e del filtro di ragionamenti sviluppati entro un dibattito interdisciplinare, che hanno sollecitato alcuni aspetti specifici di questa relazione, con particolare attenzione alle pratiche di valorizzazione, ma anche di commodificazione, che in qualche modo le operazioni di arte pubblica (2) mettono in atto nello spazio della

città, condividendo di conseguenza con le varie discipline che si occupano di città un campo di contaminazioni e contese.

Intese le prime come potenziale di contaminazioni evidentemente fertili, ed intese le seconde – le contese – come campo sia fisico che tematico, che le posture dell'artista e del *planner* si contendono.

L'azione artistica nello spazio urbano

Al fine di inquadrare questa questione, è necessario condividere qualche coordinata di contesto per collocare questa riflessione in un particolare momento della città europea, ovvero della città occidentale, guardando all'arte nello spazio pubblico come una declinazione molto specifica dell'arte pubblica.

Come Alessandra Pioselli (2015) ci racconta,

è possibile tracciare, almeno per il contesto italiano, una linea diacronica, che parte dal Sessantotto, lungo la quale gli artisti hanno variamente reinventato il rapporto con lo spazio e con il pubblico all'interno della dimensione urbana, facendo convergere nella cosiddetta arte pubblica una serie diversa di esperienze, da piccoli gesti nello spazio della città, a forme di esplorazione attiva dei territori, ad azioni artistiche più e meno autoriali che provocano una risignificazione di luoghi e paesaggi.

È in quegli anni infatti, sullo sfondo delle vicende politiche ed economiche italiane, che l'azione artistica si manifesta nello spazio urbano, catalizzando nei propri linguaggi i temi urgenti del tempo. Dalla lotta per la casa, l'istruzione e il lavoro, l'arte interroga le condizioni più critiche dei luoghi, spesso delle periferie, proponendo azioni d'autore che catalizzano processi, oppure sincronie con gruppi collettivi, che declinano in chiave non autoriale il tema della protesta e della militanza (3).

In quel contesto, a mio avviso, i piani su cui agivano queste esperienze e i piani su cui in termini di pianificazione e politiche questi stessi temi urgenti venivano trattati avevano una chiara differenza di linguaggi, finalità e strumenti.

Con sempre maggiore evidenza, però, a partire dagli anni Ottanta, e nella lunga stagione riconducibile per la città europea ad una condizione postfordista che rimette in discussione strumenti e capacità attuativa della pianificazione urbana e dell'urbanistica (Balducci, 2000; Dente, 2004), l'arte diventa un elemento via via

più presente nei processi di riqualificazione delle città, sia per una dimensione strumentale più diretta ad accompagnare le trasformazioni urbane, sia per il valore dell'azione artistica nell'orientare processi di rigenerazione che sostengano nuove economie urbane. L'arte pubblica possiede evidentemente un significativo potenziale per costruire il capitale reputazionale e simbolico di alcuni contesti e come attrattore di investimenti, realizzando una sorta di "moltiplicatore artistico" delle economie urbane (Bovaird, 1997) indirizzate entro quel cappello più ampio di processi di trasformazione urbana cosiddetti *culture or creative oriented* (Scott, 2006; Pratt, 2011).

Le modalità con le quali questa presenza si manifesta sono diverse, e accanto alla permanenza di processi spontanei e autorganizzati di abitanti, associazioni o artisti che si attivano su alcune questioni cruciali, emergono con sempre maggiore frequenza programmi istituzionali che prevedono un intervento d'artista tra gli strumenti per realizzare modalità integrate d'azione.

Tale coinvolgimento è dovuto anche al fatto che le politiche urbane hanno in un certo senso contaminato i propri strumenti, ovvero talvolta abdicato agli stessi, assecondando retoriche e prassi che attribuiscono all'arte pubblica il potenziale di sviluppare comunità, possedere valore educativo e promuovere il cambiamento sociale, nonché affrontare temi complessi non certo nella sua agenda, quali per esempio l'esclusione sociale e la stigmatizzazione dei luoghi, l'identificazione dei bisogni e dei disagi, e così via (Lees & Melhuish, 2015).

Contaminazioni

In questa prospettiva intendo però fare riferimento a due esperienze che sono abbastanza eccentriche rispetto alle tendenze prevalenti tratteggiate sopra, e che sono state selezionate come contaminazioni di campo paradigmatiche, entro un panorama evidentemente molto più ampio. La loro lettura consente di riconoscere i diversi posizionamenti, nonché la differenza di strumenti e finalità, tra l'azione artistica e l'azione di chi si occupa (si deve occupare) del governo urbano.

La prima esperienza riguarda il progetto *For Sale* (2005-2012) realizzato a Dresda, da Eva Hertzsch and Adam Page. Il progetto si inserisce dentro uno specifico processo di trasformazione della città: nel 2005 la Municipalità vende ad una società privata americana un numero consistente di appartamenti nel quartiere Prohlis per far fronte ai debiti delle casse pubbliche. Attraverso una serie di azioni artistiche puntuali (4), *For Sale* costruisce un processo di informazione e coinvolgimento transgenerazionale del quartiere sulla vicenda, nella prospettiva di far emergere alcuni 'nodi di consapevolezza', sia a livello locale – poiché la privatizzazione di una quota significativa di alloggi di edilizia residenziale pubblica rischiava di aggravare le relazioni di vicinato e il divario sociale nel quartiere e nella città – sia a livello più ampio e politico, con un'azione in chiave performativa che ponesse all'attenzione pubblica una questione critica che è centrale in questo tipo di operazioni.

Il 27 agosto del 2005, infatti, i due artisti realizzano un tour per il quartiere, finalizzato a far

emergere il valore della rete sociale di Prohlis, come attributo valoriale significativo, assolutamente situato nelle comunità che lo abitano, ma non contemplato nella compravendita in atto. I partecipanti all'operazione che erano nel Word Trade Center della città, vengono invitati al tour di un grattacielo chiamato Prohlis, alla periferia di Dresda, ma di fatto sono portati a visitare il quartiere, edificio per edificio, attività per attività, introdotti da una guida che, nel tragitto in autobus verso la meta, li informa con questo messaggio:

Per ridurre il suo debito di 800 milioni di euro, il Consiglio comunale di Dresda ha deciso di vendere la sua Municipal Housing Association, WOBA, al miglior offerente; ciò significa che è un pacchetto di 40.000 appartamenti è in vendita in città. State per arrivare nel quartiere di Prohlis, dove WOBA possiede 6.000 appartamenti. Questi appartamenti sono in vendita. Il loro prezzo di vendita non comprende però il valore della grande rete sociale del quartiere. Verrete perciò accompagnati a visitare alcune parti della rete sociale. Vi preghiamo di stimare il valore di ogni singolo aspetto della rete sociale che visitate. Le vostre stime saranno utilizzate per calcolare il valore sociale di Prohlis, che potrà poi essere aggiunto al prezzo di vendita degli appartamenti (5).

Il tour ha compreso 10 tappe. Di fronte a ciascuna di esse, i partecipanti hanno avuto informazioni sulle attività sociali gestite dagli abitanti – da associazioni, a centri servizi per madri single o per attività giovanili, a centri per l'impiego, a festival realizzati, a centri di ripa-

razione per biciclette, a punti ristoro e così via – per valutare il corrispondente valore economico di ciascuna attività.

Tale azione ha direzionato lo sguardo sugli attributi di valore non monetizzabile dei quartieri di edilizia pubblica, e della rete che in essi spesso si costituisce, che sono oggetto di un'attività estrattiva profonda negli investimenti di questo tipo, in aree altrimenti pensate neglette, ma a loro modo 'vibranti'.

La seconda esperienza riguarda il progetto per l'Antonipark, nel quartiere St. Pauli di Amburgo, noto più comunemente con il nome di *Park Fiction*, la cui vicenda è abbastanza documentata, e radicata nella storia di un quartiere che ha una lunga relazione di conflitto attivo verso le scelte non condivise dell'amministrazione.

A fronte di un progetto di trasformazione dell'area, ceduta nel 1995 a società immobiliari per fini speculativi, come diverse altre zone della città lungo l'Elba, i residenti avviarono una serie di proteste per realizzare un parco nell'area, cui seguirono una lunga serie di negoziazioni con la municipalità, tuttavia inconcludenti nel tempo.

In questo contesto, Christoph Schäfer e Margit Czenki, un artista e una regista, hanno avviato un processo di catalizzazione e, in sinergia con la spinta della popolazione ad attivarsi, coordinando un lavoro che è durato oltre dieci anni, e si muove tra la scena artistica (negli anni hanno prodotto arte per/con/su *Park Fiction*), le lotte con gli abitanti e la costruzione di reti internazionali.

Park Fiction deriva infatti da un set di di-

spositivi, elaborati con strumenti informali legati alle pratiche dell'autorganizzazione, dell'evento temporaneo, dell'occupazione, ed animati da una collettiva produzione di desiderio mediante l'attivazione di 'macchine desideranti' ispirate a Deleuze e Guattari (come 'l'Archivio dei Desideri', o l'attivazione di una segreteria telefonica notturna per le persone che hanno l'ispirazione a tarda notte, e così via) i cui indirizzi hanno aperto un processo di coinvolgimento degli abitanti nella progettazione del parco, alternativo e completamente autonomo rispetto ad una richiesta specifica che fosse altrimenti indirizzata dalle istituzioni, con cui invece propone una peculiare apertura di dialogo. *Park Fiction* ha costituito l'infrastruttura affinché la lotta degli abitanti e il processo di pianificazione funzionassero come una piattaforma di scambio e produzione.

E sebbene l'azione artistica abbia partecipato agli indirizzi di progettazione ed alla costruzione di un immaginario comunque attrattivo rispetto all'area, il processo non ha rappresentato una progressiva sussunzione del parco negli indirizzi di sviluppo speculativo del quartiere, ma quanto piuttosto una sorta di area di attenzione sempre attiva – anche dopo l'apertura del parco nel 2005 – sui diversi elementi 'di rischio' di quella stessa deriva speculativa. Il significato politico del parco è infatti continuamente attualizzato nel tempo: per esempio, quando il 2000 e il 2010 gli affitti a St. Pauli aumentano vertiginosamente, nel parco viene fondata la rete d'azione contro la gentrificazione *It's Raining Caviar*; o ancora quando nel 2009, a soli 200 metri da *Park Fiction*, nuovi investi-

tori acquistano un isolato per modernizzare le vecchie case, cacciarne gli inquilini, e rivenderle come costosi condomini, il parco diventa di nuovo il centro di attività di artisti e abitanti contro i piani degli investitori, e di un processo di pianificazione alternativo per alloggi cooperativi ad affitti bassi, combinati con un uso innovativo degli spazi commerciali, con un Fab Lab e un'officina digitale aperta e gestita dalla comunità.

A mio avviso, entrambe le esperienze mostrano una qualità rilevante dell'azione artistica nello spazio urbano, che attiene alla sua capacità di 'farci guardare', ovvero rilevare le contraddizioni dei processi, porre domande per certi versi scontate, autoevidenti, eppure spesso non elaborate, se non taciute, rispetto a quello che investe i nostri territori (Mattiucci, 2016).

Con la peculiare autonomia del suo linguaggio, e la sua capacità di dare spazio a prassi radicali (Kwon, 2004), l'azione artistica può anticipare e sintetizzare alcuni nodi problematici circa un quartiere, circa una condizione di contesto, circa un processo storico-economico che investe la città, da rilanciare alle politiche urbane, manifestando in questo senso il valore pubblico di far emergere questioni urgenti.

E anche quando queste operazioni accompagnano e per certi versi giocoforza orientano processi di trasformazione che altereranno il valore immobiliare di un quartiere e stravolgeranno le condizioni dell'abitare di gruppi più fragili, se l'azione artistica conserva una autonomia rispetto alla direzione di questi stessi processi, se mantiene una posizione analitica propria ed impegnata, elaborando domande da

porre al governo della città e non banalmente rispondendo alle stesse in modo strumentale, si configura una possibilità di elaborare strategie eterogenee di rigenerazione, decostruendone alcuni indirizzi (McLean, 2014).

Contese

Tutte le contese si giocano nell'elemento che arte pubblica e politiche urbane si contendono: lo spazio. Spazio non solo fisico, e non semplice contesto dell'azione artistica o precipitato materiale delle politiche urbane, ma campo di interessi e di interventi.

Forse una prima notazione necessaria riguarda il fatto che, pur riconoscendo un valore profondamente trasformativo sullo/dello spazio urbano, spesso enfatizzato dalla dimensione partecipativo/relazionale di certi progetti commissionati entro traiettorie di cambiamento di certi luoghi, l'arte pubblica non basta. Non basta a realizzare le trasformazioni virtuose di luoghi altrimenti contesi, non basta a fare rigenerazione, né a dare a questa un contenuto politico e pubblico di per sé stesso. Senza questo riconoscimento, c'è il rischio che resti sottintesa una posizione ambigua dell'azione artistica, che non contribuisce virtuosamente alle trasformazioni urbane, e – come alcuni artisti più radicali sottolineano (7) – commodifica la stessa pratica artistica.

Talvolta l'intervento di un artista genera un primo spostamento di valore, di 'abbellimento', di contesti altrimenti stigmatizzati, che se tuttavia non è strutturale, ovvero non si accompa-

gna ad interventi integrati di riqualificazione che riguardano nuove forme di housing per società plurilocali contemporanee, servizi di welfare e così via, non solo è di superficie, ma rischia di innescare processi molto pericolosi per quegli stessi quartieri in cui agisce.

Inoltre, queste attribuzioni di ruolo dell'arte nei processi di rigenerazione urbana necessitano di essere a mio avviso comprese per una loro validità non assoluta, che impone di volta in volta alle politiche urbane di non applicare l'arte pubblica come un ennesimo protocollo di metodo nei processi complessi di rigenerazione urbana, poiché ogni azione di questo tipo ha un portato molto significativo nello spostamento di valore e di valori circa le aree in cui interviene.

La direzione principale di questa deriva è ovviamente legata al modo con cui agisce il governo urbano, aldilà del posizionamento adottato dal singolo artista nella relazione con il mecenate, che è storicamente uno spazio di scelta politica nei suoi stessi limiti. Anzi, alcune letture sottolineano che si possa teorizzare uno specifico modello di gentrificazione, in cui il principale motore è la politica pubblica che utilizza l'arte e le strutture culturali come promotori di rigenerazione e della conseguente 'gentrificazione positiva', assunta programmaticamente a motore di rinascita urbana (Cameron & Coaffee, 2016).

Del resto l'azione artistica può produrre cose 'visibili' nel tempo breve e per questo motivo è talvolta sponsorizzata e utilizzata dalle amministrazioni pubbliche come rappresentazione di un investimento realizzato nell'arco di un man-

dato politico. Se infatti la realizzazione di infrastrutture, impianti, edilizia pubblica e così via ha tempi e meccanismi a lungo procrastinati e procrastinabili, accade con sempre più frequenza che un intervento artistico, inteso nella sua condizione più evenemenziale (come quella per esempio di un'installazione o di un disegno su un muro ceco di un palazzo in un quartiere da riqualificare) sia adottato come segno d'azione del governo urbano. Interventi siffatti, nella prospettiva di questo ragionamento aperto, possono addirittura innescare processi inversi, agendo sulla mutazione dello stigma su alcune aree, e sulla produzione di un immaginario che rende le stesse diversamente appetibili per processi ed attori che – se non arrivano le politiche pubbliche a regolarne il ruolo – possono cedere ad interessi prevalentemente speculativi.

Il nesso arte pubblica e rigenerazione urbana, se non bene regolato e orientato nelle politiche urbane, può provocare una serie di contraltari pericolosi di quegli stessi valori che l'azione artistica sollecita.

I due esempi brevemente tratteggiati non sono direttamente finalizzati alla rigenerazione urbana, né ambiscono a farsene motore, ma innescano processi, azioni critiche di alterità anche quando effettivamente contribuiscono alla produzione di certi cambiamenti dei luoghi, ed è questo è a mio avviso uno dei portati più fertili della contaminazione, nella consapevolezza della contesa di una finalità trasformativa talvolta comune, ma assolutamente non surrogabile nell'azione o dell'una o dell'altra pratica (artistica e di governo urbano).

Note

- (1) Oltre che alla mia attività di ricerca accademica, questo testo deve molto ai numerosi dibattiti generati nell'ambito della produzione editoriale la rivista *lo Squaderno* www.losquaderno.net, in particolare con Giusi Campisi, e della mia partecipazione al progetto "Museo Wunderkammer. Collezione di Immagini Urbani": <https://www.museowunderkammer.it/it/>. (url visitati il 20.03.2023)
- (2) In questo testo verrà utilizzata consapevolmente una riduzione del portato dell'azione artistica nello spazio urbano, circoscritta dentro un uso evidentemente riduttivo della definizione di arte pubblica, atteso che la riflessione riguarda una peculiare dimensione dell'azione artistica, ovvero quel un carattere relazionale dell'arte, che attiva processi di mutua trasformazione tra spazi urbani e azione artistica (Mattiucci & Bovio, 2018).
- (3) Gli esempi sono molti e si rimanda al testo di Alessandra Pioselli per una disamina puntuale.
- (4) Tra maggio ed ottobre sono stati realizzati diversi progetti nel chiosco, negli spazi pubblici della città e presso l'*Heimat – und Palitzschmuseum* (un museo cittadino), attraverso un lavoro di collaborazione tra *Info Offspring*, gli abitanti di Prohlis e gli artisti invitati.
- (5) Libera traduzione a cura dell'autrice da http://www.wildcapital.net/material/hertzsch_page.pdf (url visitato il 20.03.2023)
- (6) www.park-fiction.net (url visitato il 20.03.2023)
- (7) Un esempio tra i vari, significativamente paradigmatico, è l'azione di 'eutanasia artistica' ad opera di Blu sui suoi murali berlinesi nel 2014 (tra le letture: Pavoni, A. Come Blu ha restituito alla street art il suo potere conflittuale. *Emergenze*. online: <https://www.emergenzeweb.it/distruggere-il-bene-comune/>)

Bibliografia

- Balducci, A. (2000). Le nuove politiche della governance urbana. *Territorio*, 13.
- Bovaird, A.G. (1997). Public Art in Urban Regeneration. An Economic Assessment. In A. Remesar (Ed.). *Urban Regeneration. A challenge for Public Art*. Universitat de Barcelona Press.
- Cameron, S., & Coaffee, J. (2005). Art, Gentrification and Regeneration – From Artist as Pioneer to Public Arts. *European Journal of Housing Policy*, 5(1), 39-58. <http://www.losquaderno.net/?p=1858>
- Dente, B. (2004). Capitale sociale, reti di governance e innovatività nelle politiche a scala metropolitana. *Territorio*, 29-30.
- Hall, T., & Robertson, I. (2001). Public art and urban regeneration: advocacy, claims and critical debates. *Landscape Research*, 26(1), 5-26. <https://doi.org/10.1080/01426390120024457>
- Kwon, M.W. (2004). *One Place After Another Site-Specific Art and Locational Identity*. MIT Press, Cambridge.
- Lees, L., & Melhuish, C. (2015). Arts-led regeneration in the UK: The rhetoric and the evidence on urban social inclusion. *European Urban and Regional Studies*, 22(3), 242-260.
- Mattiucci, C. (2016). Wunderkammer_Tn Collezioni di Immaginari Urbani – Decostruzione costruttiva di un museo. *Rivista dell'ordine degli Architetti, Pianificatori, Paesaggisti e Conservatori della Provincia di Trento. SI Ecomusei*, 44-47.
- Mattiucci, C., & Bovio, G. (2018). Editorial SI Art Performing Places. *lo Squaderno*, 49. <http://www.losquaderno.net/?p=1858>
- McLean, H.E. (2014). Contradictions of community arts practice in Toronto. *Int J Urban Reg Res*, 38, 2156-2173. <https://doi.org/10.1111/1468-2427.12168>
- Pioselli, A. (2015). *L'arte nello spazio urbano. L'esperienza italiana dal 1968 a oggi*. Johan & Levi, Milano.
- Pratt, A.C. (2011). The cultural contradictions of the creative city. *City, Culture and Society*, 2(3), 123-130. <https://doi.org/10.1016/j.ccs.2011.08.002>.
- Scott, A.J. (2006). Creative Cities: Conceptual Issues and Policy Questions. *Journal of Urban Affairs*, 28(1), 1-17.

Cura e manutenzione collaborativa dello spazio urbano

Il quadro europeo di riferimento

La valorizzazione e la conservazione del patrimonio costruito sono strategie che l'Europa promuove dal 2005, con la Convenzione Faro (Council of Europe, 2005), attraverso la partecipazione delle comunità. Il Consiglio d'Europa e la Commissione Europea continuano a sostenere i principi della Convenzione, attraverso la promozione di *The Faro Way* (Council of Europe, 2020): un progetto comune per favorire la partecipazione delle comunità al patrimonio culturale (Fig. 1), incoraggiando il ruolo crescente della società civile nella governance del patrimonio costruito (Council of Europe, 2020).

Inoltre, l'Unione Europea, per il quadriennio 2014-20, ha messo a disposizione un budget di € 187,718,000 per l'*Europe for Citizens Programme* (1), per il finanziamento di progetti che aiutassero le comunità a comprendere la storia,

i valori e la diversità dell'UE e che incoraggiassero i cittadini a partecipare e impegnarsi democraticamente.

I progetti OpenHeritage Organizing (2018-2022), PSLifestyle (2021-2025) e Smarticipate (2016-2019), finanziati all'interno del programma Horizon 2020 (2), incoraggiano il ruolo attivo dei cittadini nel processo di sviluppo sostenibile delle città, rispettivamente attraverso: promozione e incentivazione del riuso del patrimonio costruito attraverso l'inclusione, la tecnologia, l'accesso, la governance e l'empowerment, spostando l'attenzione anche a quei beni non tutelati che abbiano un valore sociale per le comunità locali e trans-locali; la promozione dell'impegno attivo dei cittadini su temi di sostenibilità, per co-sviluppare soluzioni di vita quotidiana che affrontino il cambiamento climatico; sostegno e incoraggiamento alla partecipazione attiva dei citta-



Fig. 1 Your Faro Way è la piattaforma partecipativa del progetto. (L'immagine è un'elaborazione dell'autrice dei contenuti del sito web <https://yourfaroway.com/>).

dini al processo di pianificazione urbana, in modo interattivo (Fig. 2).

I profondi cambiamenti che accompagnano l'evoluzione delle città verso comunità democratiche sono supportati anche da strategie europee per la transizione digitale, come il *Digital Europe Programme* (3) per: la tecnologia per le persone, un'economia digitale equa e competitiva, una società democratica e sostenibile.

In questo contesto, ripensare ai processi di manutenzione trova fondamento nei paradigmi

del *knowledge sharing*: fiducia reciproca, sensibilità diretta dei soggetti verso la prevenzione e la tutela, opportunità di moltiplicare le energie e le risorse, in un rapporto *peer to peer* (Viola, 2016).

La manutenzione programmata dello spazio urbano

La manutenzione, quale «combinazione di tutte le azioni tecniche, amministrative, e gestio-

ALMAŠANI

Serbia
Novi Sad

ALMAŠKI KRAJ PROJECT

The ALMAŠKI KRAJ PROJECT in the city of Novi Sad (Serbia) uses heritage as an instrument of civic cooperation, with the aim of addressing diverse societal challenges. Its objective is to draw attention to the rich cultural heritage of the Almaški Kraj neighbourhood and actively engage citizens in its preservation, using this great potential to develop the city. Moreover, as the 2022 European Capital of Culture, Novi Sad is seeking to actively contribute, through the sustainable use of heritage, to tackling the issues related to migration, conflict and reconciliation, youth unemployment, Roma discrimination and gender inequality.

<https://almasani.rs/>

Italy
Fontecchio

CASA & BOTTEGA

CASA & BOTTEGA: as a consequence of the 2009 earthquake that damaged the village of Fontecchio (Italy) and its small community, the local authorities, together with civil society associations and facilitators, adopted a plan focusing on civic education and citizen participation to restore the village. The aim of the initiative is to spread the knowledge about the use of cultural heritage and landscape for economic development, resettlement and social cohesion. The project is being implemented through the conversion of damaged buildings into areas of social experiences, such as craftsmanship and local agriculture workshops.

<http://www.fontecchio.gov.it/il-progetto-casabottega/>

Italy
Rome

CO-ROMA

CO-Roma is a project of LabGov (LABoratory for the GOVERNance of the city of Rome as a common good), which fosters social and economic activities in the city of Rome to increase the local communities' social, economic and environmental sustainability. The ultimate goal is to develop, design and test a strategy for the governance of urban commons which can enable the city itself to be considered as a common to all citizens. It is a coalition of different actors (associations, enterprises, social partners, educational institutions, etc.) who have embarked on a common path towards the enhancement, promotion and management of the commons in the city of Rome. The project offers a place to collect, share, incubate and develop new projects that aim to build collaborative neighbourhood communities through common cultural and social traditions. Heritage walks, meetings and workshops, together with micro-

nali durante il ciclo di vita di un'entità, destinate a mantenerla o riportarla in uno stato in cui possa eseguire la funzione richiesta» (UNI EN 13306, 2018) è considerata, oggi, una delle strategie prioritarie per il raggiungimento dei requisiti di sostenibilità richiesti al sistema costruito, nonché per la tutela e il prolungamento del ciclo di vita del patrimonio (Rockow et al., 2018).

La manutenzione programmata (Arbizzani, 1991; Chanter & Swallow, 2008; Di Giulio, 1995;

Lee, 1976a; Molinari, 1989), si attua con lo strumento del Piano di Manutenzione «operando secondo una strategia generale, all'interno della quale tutte le attività e le informazioni vengono riferite contemporaneamente ai tempi, ai costi e alle procedure» (Pinto, 2012a, p. 34). Negli ultimi anni, studi e ricerche in ambito internazionale hanno consentito l'evoluzione del concetto di manutenzione, ed è maturata la consapevolezza della sua importanza per la durabilità degli edifici e dei loro componenti (Fa-

Fig. 2 I progetti H2020 per la gestione partecipata delle città. (Le immagini sono frutto di una rielaborazione dell'autrice dei contenuti dei rispettivi siti web).

(1) OpenHeritage Organizing

<https://openheritage.eu/>



Centocelle Archaeological Park,
South-East Co-District of Rome, Italy



High Street, Sunderland
Great Britain



Hof Prädikow,
Germany



Marquês de Abrantes, Lisbon
Portugal



Pomáz-Nagykovácsi-Pusztai,
Hungary



Praga District,
Poland

(2)

[https](https://)

La tua guida per una vita positiva

- Fai il test per vedere il tuo impatto
- Recupera consigli utili e su misura
- Crea il tuo piano e inizia!
- La tua risposta fa la differenza

Fai il test per vedere il tuo impatto

Fai il test e scopri l'impatto ambientale delle tue scelte di vita. È facile e veloce.



Crea il tuo piano e inizia!

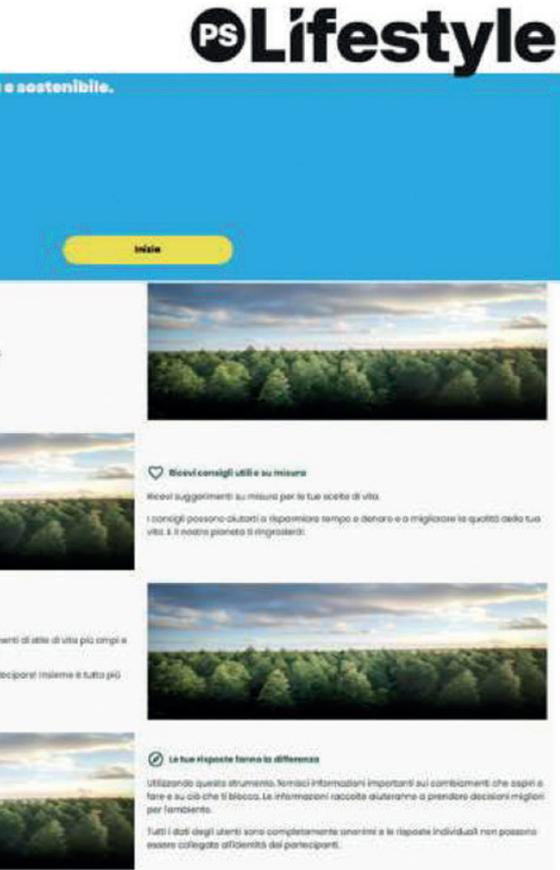
Crea un piano con consigli pratici per tutti i giorni a cominciare dall'area di tuo interesse.

Puoi condividere il tuo piano e invitare amici e familiari a partecipare.



PSLifestyle

<https://pslifestyle.eu/it>



PS Lifestyle
e sostenibile.

Inizia

Ricevi consigli utili e su misura

Ricevi suggerimenti su misura per le tue scelte di vita.
I consigli possono aiutarti a risparmiare tempo e denaro e a migliorare la qualità della tua vita. È il nostro pianeta ti ringrazierà.

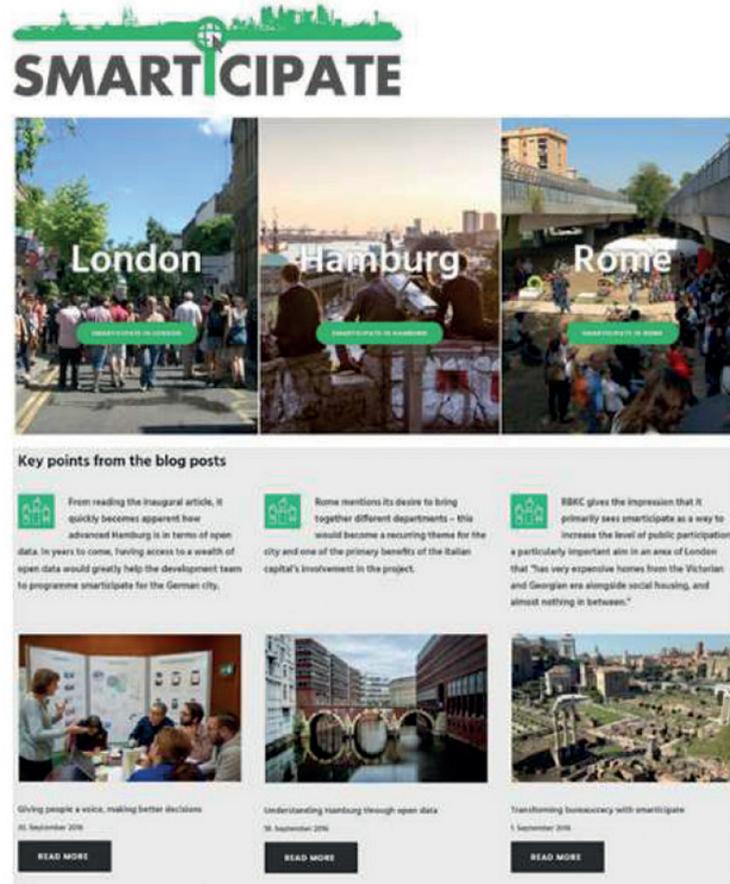
Le tue risposte fanno la differenza

Utilizzando questo strumento, fornisci informazioni importanti sui cambiamenti che sogni di fare e su ciò che ti blocca. Le informazioni raccolte aiuteranno a prendere decisioni migliori per l'ambiente.

Tutti i dati degli utenti sono completamente anonimi e le risposte individuali non possono essere collegate all'identità del partecipante.

(3) SMARTICIPATE

<https://www.smarticipate.eu/>



SMARTICIPATE

London Hamburg Rome

SMARTICIPATE IN ACTION

SMARTICIPATE IN ACTION

SMARTICIPATE IN ACTION

Key points from the blog posts

From reading the inaugural article, it quickly becomes apparent how advanced Hamburg is in terms of open data. In years to come, having access to a wealth of open data would greatly help the development team to programme smarticipate for the German city.

Rome mentions its desire to bring together different departments – this would become a recurring theme for the city and one of the primary benefits of the Italian capital's involvement in the project.

BBCC gives the impression that it primarily sees smarticipate as a way to increase the level of public participation, a particularly important aim in an area of London that has very expensive homes from the Victorian and Georgian eras alongside social housing, and almost nothing in between."

Giving people a voice, making better decisions
30 September 2016

Understanding Hamburg through open data
30 September 2016

Transforming bureaucracy with smarticipate
1 September 2016

READ MORE

READ MORE

READ MORE

rahani et al., 2019; Kwon et al., 2020; Shohet et al., 2002), verso obiettivi a lungo termine come competitività, sostenibilità e strategicità (Velmurugan & Dhingra, 2015).

In particolare, la manutenzione urbana comincia ad essere teorizzata partire dalla fine degli anni '90 del secolo scorso (Caterina & Fiore, 2005; Fiore & De Joanna, 2002; Fiore, 1998, 1997). Alcuni studiosi, già a partire dagli anni '80 (Francis, 1989; Levine, 1984), e poi in tempi più recenti (Hiss, 2010), sottolineavano l'attenzione che era necessario riporre nella cura degli spazi pubblici, soprattutto per il forte impatto sulla concezione di sé, sulla percezione della sicurezza, sul benessere e sulla salute. In relazione alla città il processo di manutenzione deve andare al di là del monitoraggio della componente impiantistica o delle emergenze architettoniche, investendo anche la sfera sociale per indagare le cadute prestazionali rispetto alla qualità del servizio richiesto dai cittadini (Fiore, 1998, p. 23).

Le coordinate culturali dell'attività manutentiva, anche a scala urbana, sono state segnate dal superamento del ruolo dell'utente come soggetto estraneo alle procedure di informazione e decisione (Molinari, 1989; Viola, 2016). La partecipazione degli utenti nel processo manutentivo si muove verso la condivisione delle informazioni e la riduzione dei contrasti tra gli attori (Au-Yong et al., 2015). Il meccanismo partecipato, vitale per accrescere l'efficacia dell'attività manutentiva, dovrebbe, inoltre, prevedere l'utilizzo di piattaforme di comunicazione tra i diversi attori per collaborare e condividere informazioni (Pinto & Talamo, 2015; Viola, 2017).

Manutenzione collaborativa: criteri, strumenti e benefici

Processi di manutenzione partecipativa non sono recenti. La sperimentazione di numerose prassi operative ha dimostrato come tali strategie riescano a migliorare il grado di soddisfazione dell'utenza e l'efficacia del processo manutentivo (De Medici, 2021). Ciò è riconosciuto soprattutto quando i benefici sono percepiti in maniera tangibile, generando un'affezione al bene non solo per la funzione da essi svolta, ma anche dal valore che gli si attribuisce. (Pinto & Viola, 2021).

Numerose sono state le sperimentazioni di manutenzione condivisa. In particolare, in Danimarca a partire dagli anni '30 del secolo scorso, il progetto Historic Dragør ha promosso la riqualificazione e lo sviluppo socioeconomico attraverso la partecipazione e cooperazione di cittadini e autorità. Esperienze italiane condotte nel XXI secolo, come «Verso un Monumentenwatch in Lombardia. [...]» (Bossi, 2013; Gasparoli et al., 2013) e i Laboratori di Quartiere (Allegrini & Paltrinieri, 2018; Marchigiani, 2008) hanno sperimentato, rispettivamente: un servizio ispettivo rivolto ad una pluralità di beni culturali con la collaborazione di enti locali e di organizzazioni qualificate operanti sul territorio; spazi di relazione e interazione tra e con i cittadini, come strumenti per attivare e gestire processi strutturati e continui di cura da parte della comunità, attraverso l'intervento manutentivo sulla città.

Infine, nel 2016 il Comune di Venezia ha attivato un servizio di segnalazioni per malfun-

zionamenti all'interno della città, attraverso una Piattaforma digitale, DIME (4), a impronta multicanale per la gestione dei contatti con cittadini e imprese.

Nella direzione di DIME, sono sorte numerose applicazioni digitali rivolte al cittadino per il riconoscimento dei guasti del sistema urbano e edilizio. Sono strumenti semplici e intuitivi che consentono ad un utente non esperto di inviare una segnalazione di guasto attraverso una foto e un commento, potendo monitorare la presa in carico e l'avanzamento della lavorazione.

Le applicazioni analizzate (Fig. 3) sono state distinte in due categorie: (a) applicazioni per la segnalazione di guasti ai sistemi urbani; (b) applicazioni per servizi integrati delle P.A.

Tali strumenti mancano di un approccio che:

- guidi l'utente alla segnalazione, direzionando e semplificando il dato in ingresso; con un sistema di categorizzazione del guasto e dell'elemento tecnico;
- renda possibile l'associazione univoca

del guasto all'edificio o ad un'area specifica del sistema urbano; ad uno o più elementi tecnici;

- renda possibile l'analisi dell'evoluzione del guasto e la richiesta di azioni di controllo mirate sui sottosistemi da parte dei gestori.

Essi necessitano di un approccio scientifico alla rilevazione del guasto che sia anche in grado di guidare l'utente nell'effettuazione di una segnalazione univoca e corretta. Tuttavia, la loro diffusione, assieme alle esperienze di manutenzione partecipata riportate, costituisce un valido motivo per pensare ad investimenti in pratiche di manutenzione collaborativa.

Il ruolo della comunità nel processo manutentivo

«Le persone sono la risorsa più importante di un'organizzazione; il mantenimento e il miglioramento dei loro ambienti di lavoro e di vita e il loro benessere meritano attenzione» (Wood, 2005). Queste possono essere la chiave per una

Fig. 3 Elenco delle applicazioni analizzate con l'indicazione della categoria di appartenenza, grafico elaborato dall'autrice.

Applicazioni		Cat.	Applicazioni		Cat.
Dime Iris	https://iris.comune.venezia.it/	(a)	Segnala	https://www.comune.roma.it/web/it/di-la-tua-segnala.page	(b)
Fedro segnalazioni	https://www.fedrosuite.com/i-moduli-della-suite/segnalazioni-online/	(a)	LaMiaCittà	https://play.google.com/store/apps/details?id=it.epublic.comapp	(b)
FIRENZE +	https://www.comune.fi.it/app/firenze	(a)	Comuni-Chiamo	https://comuni-chiamo.com/	(b)
Roma al tuo fianco	https://www.romaltuoofianco.comune.roma.it/#/pages/report-activity	(a)	Snap4City	https://www.snap4city.org/	(b)
Dillo al comune	https://www.comune.tarquinia.vt.it/it-it/avvisi/2019/sito-web/dillo-al-comune-117419-1-042fed3ce44d5235f8c66e078eeb9699	(a)	FixMyStreet	https://www.fixmystreet.com/	(a)

gestione efficace della manutenzione che richiede molteplici competenze e strumenti, per l'identificazione di esigenze e rimedi correttivi adeguati (Talamo, 1998).

Le esperienze di ricerca analizzate, condotte in ambito nazionale ed internazionale, si muovono verso la co-creazione di uno sviluppo sostenibile delle città e la valorizzazione e cura dei patrimoni, con la collaborazione attiva dei cittadini. Questi sono riconosciuti attori chiave, perché le funzioni e i ruoli svolti sono in continua evoluzione (Przebylłowicz et al., 2022).

Inoltre, i benefici che provengono dalla partecipazione degli individui ai processi di sviluppo delle città si fondano essenzialmente su tre punti (Berntzen & Johannessen, 2016):

- i cittadini hanno una grande esperienza che può aiutare a sviluppare piani, soluzioni e servizi migliori. Ascoltando i cittadini, i potenziali problemi possono essere affrontati tempestivamente, riducendo così il rischio di fallimento;
- i cittadini possono contribuire alla raccolta di dati ambientali e di altro tipo utilizzando gli smartphone e altre tecnologie, riducendo drasticamente i costi di monitoraggio;
- la partecipazione attiva rafforza la democrazia, soprattutto a livello locale. La partecipazione non riguarda solo il prendere parte ai processi decisionali, ma anche la costruzione di comunità locali sostenibili in cui i cittadini si prendono cura gli uni degli altri e della città.

Utenti, fruitori e turisti possono essere attori corresponsabili del processo manutentivo, perché sono osservatori privilegiati dello spazio

urbano. Processi di manutenzione condivisa sono garanzia di qualità perché evitano che gli utenti assumano comportamenti impropri, attuando semplici operazioni di manutenzione e imparando a riconoscere anomalie nel sistema (Dell'Atti, 2007).

La manutenzione, usualmente competenza dei tecnici e delle maestranze edili, grazie alle nuove opportunità offerte dalla digitalizzazione, può oggi utilizzare competenze diverse per risolvere i vari nodi legati ai processi di guasto che interessano il sistema costruito.

In particolare, per la rilevanza del grado di soddisfacimento dell'utenza, e per i risultati emersi dalle esperienze di manutenzione partecipata analizzate, si ritiene che il fruitore, se adeguatamente supportato, attraverso un canale di dialogo adeguato, e con un ritorno tangibile di benefici, possa configurarsi quale parte attiva nel processo manutentivo, specialmente nella fase di monitoraggio.

Necessaria è, in questo senso, la costruzione di un percorso digitale per il cittadino, puntando sull'etica di cittadinanza, ovvero nella capacità di tutti i cittadini di sentirsi responsabili e padroni nei confronti dello spazio urbano.

Lo strumento digitale ipotizzato deve essere in grado di restituire un utile riscontro ai fruitori che collaborano alla cura delle città: (a) il gestore può prontamente provvedere alla risoluzione di fenomeni che sono percepiti urgenti dalla comunità, attraverso una risposta efficace ed efficiente; (b) progettazione di interfacce costruite ad hoc per le differenti tipologie di fruitori con strategie di engagement e incentivazione particolareggiate; (c) costruzio-

ne di un sistema di premialità che favorisca la partecipazione dei fruitori al processo manutentivo.

I processi di coinvolgimento delle comunità sono caratterizzati dalla coesistenza di strategie globali che promuovono effetti di ricaduta sui

contesti: il dialogo e la condivisione della memoria collettiva; produttività restituita al patrimonio costruito; cultura materiale ibridata con l'innovazione tecnologica; arte contemporanea che dialoga con il patrimonio costruito (Viola, 2022).

Note

- (1) https://commission.europa.eu/about-european-commission/departments-and-executive-agencies/justice-and-consumers/justice-and-consumers-funding-tenders/funding-programmes/previous-programmes-2014-2020/europe-citizens-efc_en
- (2) Horizon 2020 è lo strumento di finanziamento alla ricerca scientifica e all'innova-

zione della Commissione europea dotato di un budget tra i più alti del mondo. https://commission.europa.eu/funding-tenders/find-funding/eu-funding-programmes/horizon-europe_en

- (3) <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/activities/digital-programme>
- (4) <https://dime.comune.venezia.it/lista-servizi/6>

Bibliografia

- Allegrini, G., & Paltrinieri, R. (2018). Partecipazione e collaborazione negli interventi di comunità: l'esperienza dei laboratori di quartiere del Comune di Bologna. *SOCIOLOGIA URBANA E RURALE*, 116, 29–44.
- Arbizzani, E. (1991). *MANUTENZIONE E GESTIONE DEGLI EDIFICI COMPLESSI. Requisiti, strumentazioni e tecnologie*. (4th ed.). Ulrico Hoepli Editore S.p.A.
- Au-Yong, C. P., Ali, A. S., & Ahmad, F. (2015). Participative mechanisms to improve office maintenance performance and customer satisfaction/Cheong Peng Au-Yong, Azlan Shah Ali and Faizah Ahmad. *Journal of Performance of Constructed Facilities*, 29(4). <https://doi.org/10.1061/%28ASCE%29CF.1943-5509.0000609>
- Berntzen, L., & Johannessen, M. R. (2016). The Role of Citizen Participation in Municipal Smart City Projects: Lessons Learned from Norway. In *Public Administration and Information Technology* (Vol. 11, pp. 299–314). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-17620-8_16
- Bossi, S. (2013). Riflessioni sul servizio ispettivo attivato per un sistema di ville gentilizie del nord-Milano. *Rivista dell'istituto per La Storia dell'arte Lombarda* 9, 63–72.
- Caterina, G., & Fiore, V. (2005). *La manutenzione edilizia e urbana: linee guida e prassi operativa*. Sistemi editoriali.
- Chanter, B., & Swallow, P. (2008). *Building maintenance management*. John Wiley & Sons.
- Commissione Europea (2020). *Shaping Europe's digital future*. Publications Office of the European Union.
- Council of Europe (2005). *Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society* (Faro Convention). Faro, Portugal.
- De Medici, S. (2021). *BUILDING THE COMMONS? Feasibility and effectiveness in the shared management of the built heritage*. La scuola di Pitagora, Napoli.
- De Medici, S., & Guida, V. (2002). Un software per il controllo di qualità delle attività svolte dagli enti gestori dei patrimoni pubblici. In V. Fiore, & P. De Joanna (Eds.), *Urban Maintenance as Strategy for Sustainable Development* (pp. 459–465). Liguori Editore Srl, Napoli.
- Dell'Atti, I. (2007). The everyday maintenance. The users strategic role in the building conservation. In V. Fiore (Ed.), *La cultura della manutenzione nel progetto edilizio e urbano*. (pp. 76–79). Lettera Ventidue.
- Di Giulio, R. (1995). La manutenzione programmata. In AA.VV., *Manuale di Progettazione Edilizia*, (Vol. 6). Hoepli, Milano.
- Farahani, A., Wallbaum, H., & Dalenbäck, J.-O. (2019). Optimized maintenance and renovation scheduling in multifamily buildings—a systematic approach based on condition state and life cycle cost of building components. *Construction Management and Economics*, 37(3), 139–155.
- Fiore, V. (1998). *La manutenzione dell'immagine urbana*. Maggioli.
- Fiore, V. (1997). La manutenzione dell'immagine della città: proposte per un regolamento. In S. Cattaneo (a cura di), *La questione dei*

- centri storici. Gli strumenti normativi di tutela e di intervento nello stato di cultura* (pp. 549-557). Giuffrè.
- Fiore, V., & de Joanna, P. (2002). *La manutenzione urbana come strategia di sviluppo sostenibile. Atti del Convegno Internazionale*. Liguori, Napoli.
- Francis, M. (1989). Control as a Dimension of Public-Space Quality. In I. Altman & E. H. Zube (Eds.), *Public Places and Spaces* (pp. 147-172). Springer US. https://doi.org/10.1007/978-1-4684-5601-1_7
- Gasparoli, P., Livraghi, C., & Totaro, G. (2013). Strategie per la conservazione di sistemi di beni culturali. Il progetto verso un Monumentenwacht in Lombardia. Attivare e gestire un servizio ispettivo per un sistema di ville gentilizie del nord- milano. *Rivista Dell'istituto Per La Storia Dell'arte Lombarda*, 45-58.
- Hiss, T. (2010). *The Experience of Place: A New Way of Looking at and Dealing With our Radically Changing Cities and Countryside*. Vintage.
- Jajac, N., Knezic, S., & Marovic, I. (2009). Decision support system to urban infrastructure maintenance management. *Organization Technology and Management in Construction An International Journal*, 1(2), 72-79.
- Kwon, N., Song, K., Ahn, Y., Park, M., & Jang, Y. (2020). Maintenance cost prediction for aging residential buildings based on case-based reasoning and genetic algorithm. *Journal of Building Engineering*, 28. <https://doi.org/10.1016/j.job.2019.101006>
- Lee, R. (1976). *Building Maintenance Management* (R. Lee, Ed.; 3rd ed.). Collins Professional and Technical Books.
- Levine, C. (1984). Making city spaces lovable places. *Psychology Today*, 18(6), 56-63.
- Marchigiani, E. (2008). Raccontare esperienze, immaginare microtrasformazioni. Cronache da un laboratorio di quartiere a Trieste. In L. Carlini, P. Di Biagi, & L. Safred (a cura di), *Arte e città. Opere e interventi artistici nello spazio urbano* (pp. 34-39). Edizioni Università di Trieste.
- Molinari, C. (1989). Manutenzione in edilizia. In AA.VV., *Manuale di progettazione edilizia. Fondamenti, strumenti, norme* (Vol. 3). Hoepli, Milano.
- Pinto, M. R., & Talamo, C. (2015). Recupero e manutenzione: la ricerca incontra le esigenze dei territori. In M. T. Lucarelli, E. Mussinelli, C. Trombetta (a cura di), *Cluster in Progress. La tecnologia dell'architettura in rete per l'innovazione* (pp. 246-257). Maggioli Editore.
- Pinto, M. R., & Viola, S. (2021). La manutenzione programmata per il restauro del moderno: la Mostra d'Oltremare di Napoli. In A. Aversa, A. Castagnaro, & F. Mangone (a cura di), *La Mostra d'Oltremare nella Napoli occidentale Ricerche storiche e restauro del moderno* (pp. 257-266). Editori Paparo, Roma.
- Przebyłowicz, E., Cunha, M. A., Geertman, S., Leleux, C., Michels, A., Tomor, Z., Webster, C. W. R., & Meijer, A. (2022). Citizen participation in the smart city: findings from an international comparative study. *Local Government Studies*, 48(1), 23-47. <https://doi.org/10.1080/03003930.2020.1851204>

- Rockow, Z. R., Ross, B., & Black, A. K. (2018). Review of methods for evaluating adaptability of buildings. *International Journal of Building Pathology and Adaptation*, 37(3). <https://doi.org/10.1108/IJBPA-01-2018-0013>
- Shohet, I. M., Puterman, M., & Gilboa, E. (2002). Deterioration patterns of building cladding components for maintenance management. *Construction Management & Economics*, 20(4), 305–314. <https://doi.org/10.1080/01446190210125563>
- Talamo, C. (1998). *La manutenzione in edilizia: le coordinate di una nuova professione*. Maggiori.
- UNI EN 13306. (2018). *Manutenzione - terminologia di manutenzione*. <https://store.uni.com/uni-en-13306-2018>
- Velmurugan, R. S., & Dhingra, T. (2015). Maintenance strategy selection and its impact in maintenance function: A conceptual framework. *International Journal of Operations and Production Management*, 35(12), 1622–1661. <https://doi.org/10.1108/IJOPM-01-2014-0028>
- Viola, S. (2016). Maintenance is sharing: adattività dei sistemi insediativi. In P. Ascione, S. Russo Ermolli, & S. Viola (a cura di), *Energia, innovazione tecnologica, processi manutentivi: il patrimonio storico tra istanze conservative e updates prestazionali* (pp. 108–123). Clean, Napoli.
- Viola, S. (2017). A diagnostic process to involve users in built environment maintenance. The Metrics Project for the historic center of Naples. In R. Amoèda, C. Pinheiro, & S. LirA (Eds.), *REHAB 2017 - 3rd International Conference on Preservation, Maintenance and Rehabilitation of Historical Buildings and Structures* (pp. 685–692). Green Lines Institute for Sustainable Development.
- Viola, S. (2022). Built Heritage Repurposing and Communities Engagement: Symbiosis, Enabling Processes, Key Challenges. *Sustainability*, 14(4). <https://doi.org/10.3390/su14042320>
- Wood, B. (2005). Towards innovative building maintenance. *Structural Survey*, 23(4), 291–297. <https://doi.org/10.1108/02630800510630466>

Alfonso Maria Cecere

**Patto per la cura della città.
Base giuridica e profili pubblicistici di un accordo negoziale
tra Amministrazione e cittadini attivi**

Il patto quale strumento negoziale ha bisogno di un quadro di riferimenti normativi stabili e dedicati, da qui l'esigenza di avere un regolamento del consiglio comunale che disciplini l'amministrazione condivisa dei beni a fruizione collettiva, stabilendo i contenuti minimi dell'accordo negoziale, della sua esecuzione e della verifica sia in corso d'opera, sia dei risultati raggiunti a consuntivo.

Il regolamento deve essere da un lato la base giuridica dell'accordo negoziale e dall'altro richiamare le disposizioni costituzionali che consentono di implementare e razionalizzare le autonome iniziative dei cittadini per lo svolgimento di attività di interesse generale. Principio di sussidiarietà, potestà regolamentare dell'amministrazione comunale e stipula del patto sono tre anelli che si incatenano in un movimento circolare «in una scala che va dal massimo di generalità al massimo di specificità, dal massi-

mo di astrattezza al massimo di concretezza» (Arena, 2016).

Pur trattandosi di uno strumento negoziale, dove Amministrazione e cittadini, costruiscono un rapporto sinallagmatico su un piano civilistico, il patto deve rafforzare la centralità del ruolo dei pubblici poteri nel costruire rapporti collaborativi con i cittadini attivi nell'interesse generale.

Trattandosi di una forma di sussidiarietà orizzontale di recente foggia e con una casistica contenuta il presente contributo cercherà di fare il punto sullo stato dell'arte nei Comuni che hanno già utilizzato il patto, con l'obiettivo di cogliere i tratti qualificanti e le criticità, anche quelle emerse in fase di esecuzione.

Il quadro normativo di riferimento

In Costituzione l'art. 119, al comma 7, prevede

per i Comuni un patrimonio «attribuito secondo i principi generali determinati dalla legge dello Stato».

Nel patrimonio di ogni singolo Comune possiamo trovare beni riconducibili alle tre categorie tradizionali contemplate dal codice civile: a) beni demaniali (ex artt. 882 ss. c.c.), destinati *naturaliter* al soddisfacimento di una funzione avente imprescindibile rilevanza pubblica che ne giustifica ed al tempo stesso connota la relativa disciplina; b) beni patrimoniali indisponibili (di cui all'art.826, commi 2 e 3, c.c.) anch'essi destinati ad una funzione pubblica o ad un pubblico servizio e dunque soggetti a disciplina pubblicistica; c) beni patrimoniali disponibili, ossia tutti quei beni non rientranti nelle precedenti categorie e che i soggetti pubblici possono utilizzare *iure privatorum*, con l'ovvio limite del rispetto dell'interesse pubblico anche relativamente a tali beni.

Dopo la riforma del titolo V, parte seconda della Costituzione, il legislatore, nel procedere alla cosiddetta riforma del "federalismo fiscale", ha allocato tra le sue priorità la formazione di un patrimonio degli enti territoriali, tant'è che si è proceduto alla «attribuzione, a titolo non oneroso ad ogni livello di governo, di distinte tipologie di beni, commisurate alle dimensioni territoriali, alle capacità finanziarie ed alle competenze e funzioni effettivamente svolte o esercitate dalle diverse regioni ed enti locali» (art. 19, comma 1, *lett. a*) della legge n. 42 del 2009). In tal senso si sono mossi i decreti con i quali si è esercitata la delega conferita dalla stessa legge n. 42 e, tra questi, il D.Lgs. n. 85 del 2010 ad oggetto l'attribuzione a Comuni, Province, Cit-

tà metropolitane e Regioni di un proprio patrimonio, con il quale si è stabilito che gli enti territoriali cui sono attribuiti i beni sono tenuti "a garantirne la massima valorizzazione funzionale" (art.1, comma 2, del D.Lgs. n. 85).

La valorizzazione funzionale dei beni trasferiti dallo Stato agli enti territoriali andrebbe doverosamente perseguita senza perdere di vista gli altri principi che vanno osservati nella gestione dei beni pubblici, sia quelli euro-unitari, che quelli del diritto interno, primi tra tutti quelli di cui all'art.97 della Costituzione (nella sua formulazione aggiornata dalla L. costituzionale n. 1 del 2012), nel perseguimento dei fini determinati dalla legge ed il rispetto dei criteri di economicità, di efficacia, di imparzialità, di proporzionalità, di pubblicità e di trasparenza.

Anche il testo unico degli enti locali contribuisce alla definizione del quadro normativo, non solo dichiarando che «il patrimonio degli enti locali è costituito dal complesso dei beni e dei rapporti giuridici attivi e passivi, di pertinenza di ciascun ente» (art. 230, comma 2), ma anche stabilendo che ogni ente debba dotarsi di un regolamento che disciplini le concrete modalità di gestione del proprio patrimonio (art. 239, comma 1, *lett. b*), n. 7).

Per quanto riguarda i beni del patrimonio indisponibile, c'è da aggiungere che il legislatore se ne occupa quando introduce misure di razionalizzazione e stabilizzazione della finanza pubblica, come nel caso della l. n. 724 del 1994, che all'art. 32, comma 8, ha previsto che «a decorrere dal 1 gennaio 1995 i canoni annui per i beni appartenenti al patrimonio indispo-

nibile dei comuni sono, in deroga alle disposizioni di legge in vigore, determinati dai comuni in rapporto alle caratteristiche dei beni, ad un valore comunque non inferiore a quello di mercato, fatti salvi gli scopi sociali». Altre misure di valorizzazione del patrimonio immobiliare degli enti territoriali sono contenute nel D.L. n. 112 del 2008, convertito, con modificazioni, nella L. n.133 dello stesso anno, che, nell'art. 58, espressamente dispone: «1. Per procedere al riordino, gestione e valorizzazione del patrimonio immobiliare di Regioni, Province, Comuni e altri enti locali, nonché di società o enti a totale partecipazione dei predetti enti, ciascuno di essi, con delibera dell'organo di governo individua, redigendo apposito elenco, sulla base e nei limiti della documentazione esistente presso i propri archivi e uffici, i singoli beni immobili ricadenti nel territorio di competenza, non strumentali all'esercizio delle proprie funzioni istituzionali, suscettibili di valorizzazione ovvero di dismissione». Sulla base e all'esito di questa attività ricognitiva è prevista la redazione del piano delle alienazioni e valorizzazioni immobiliari allegato al bilancio di previsione nel quale, previa intesa, sono inseriti immobili di proprietà dello Stato individuati dal Ministero dell'economia – Agenzia del demanio, tra quelli che insistono nel relativo territorio. Il legislatore prevede che i beni inseriti nel piano delle alienazioni e valorizzazioni siano di conseguenza classificati come patrimonio disponibile così da poter essere messi sul mercato. Restano impregiudicate le tutele di natura storico-artistica, archeologica, architettonica e paesaggistico ambientale.

La Corte costituzionale nella sentenza n. 340 del 2009, ha osservato che il legislatore ha scelto di affidare agli enti locali la formazione degli elenchi di beni, sulla base di valutazioni fatte dagli enti medesimi, con lo scopo di individuare su tutto il territorio nazionale gli immobili suscettibili di “valorizzazione ovvero di dismissione” così da permettere il reperimento di ulteriori risorse economiche per incrementare le entrate locali.

La gestione del patrimonio immobiliare comunale. Redditività per i beni disponibili. Funzione sociale per i beni pubblici: la necessità di distinguere tra volontariato e «baratto amministrativo»

Alla luce del quadro normativo i Comuni dovrebbero gestire il loro patrimonio immobiliare avendo due riferimenti principali: prendersi cura degli interessi della comunità e promuovere lo sviluppo, da un lato, preservare l'equilibrio finanziario, dall'altro. La proprietà immobiliare dovrebbe, quindi, essere gestita in modo finanziariamente virtuoso, nel perseguimento di fini sociali e con la consapevolezza che occorre lasciare, per quanto possibile, dei margini di redditività per le casse comunali. Ne consegue, ad esempio, che, come previsto dal D.Lgs. n. 117 del 2017, è possibile che i Comuni concedano in comodato d'uso gratuito beni mobili e immobili di loro proprietà, non utilizzati per fini istituzionali, in favore degli enti del terzo settore, escluse le imprese sociali, per lo svolgimento delle loro attività istituzionali.

Nell'atto con il quale si perfeziona il contratto di comodato il Comune dovrà esplicitare nelle motivazioni sia la concreta compatibilità finanziaria dell'intera operazione con la situazione economica dell'ente, che le ragioni che consentono di ritenere recessivo l'interesse alla ordinaria fruttuosità di un bene (quando rientri nel patrimonio disponibile) rispetto al perseguimento di altri interessi pubblici, ritenuti prioritari dall'ente stesso. In merito la Corte dei conti, Sezione regionale di controllo per la Lombardia, nella deliberazione n. 172 del 2014, ha affermato che «la concessione in comodato di beni di proprietà dell'ente locale è da ritenersi ammissibile nei casi in cui sia perseguito un effettivo interesse pubblico equivalente o addirittura superiore rispetto a quello meramente economico ovvero nei casi in cui non sia rinvenibile alcuno scopo di lucro nell'attività concretamente svolta dal soggetto utilizzatore di tali beni». In proposito l'accertamento in concreto deve tendere a verificare non solo lo scopo e le finalità perseguite dall'operatore, ma anche le modalità concrete con le quali viene svolta l'attività che coinvolge l'utilizzo del bene pubblico messo a disposizione.

Diverso è l'approccio per i beni pubblici e la possibilità di attivare rapporti di collaborazione pubblico privato. Una pronuncia del 2017, della sezione autonomie della Corte dei conti, la n. 26, soffermandosi sull'applicazione del principio di sussidiarietà orizzontale, tocca alcuni punti utili a meglio comprendere secondo quali modalità si può attivare la collaborazione tra pubblico e privato nella cura dei beni e degli spazi dove si svolge la vita della comunità co-

munale. Modalità che si distinguono tra loro per identificarsi in modelli giuridici sottoposti a distinte discipline: il volontariato, sia svolto in forma associativa che individuale, distinto dai contratti di partenariato sociale. Per attivare in modo efficace queste modalità di collaborazione i Comuni sono chiamati ad esercitare la loro potestà regolamentare.

La premessa è la dimensione "orizzontale" (o "sociale") della sussidiarietà, che mira a valorizzare l'autonomia, la libertà e la responsabilità dei singoli e dei gruppi anche in settori che in precedenza venivano riservati alla competenza esclusiva degli apparati amministrativi. Muovendo dal presupposto che alla cura dei bisogni collettivi e alle attività di valorizzazione del territorio provvedono direttamente i privati cittadini, sia come singoli sia come associati, il principio di sussidiarietà orizzontale si pone come principio aperto a raccogliere le esperienze sociali di collaborazione. Gli enti pubblici sono, dunque, chiamati a favorire l'estrinsecarsi dell'attività privata finalizzata alla realizzazione di dette esperienze intervenendo in funzione "sussidiaria". Ogni qualvolta ciò sia possibile, il soggetto privato deve essere preferito, privilegiato e, quindi, sussidiato nello svolgimento dell'attività di interesse generale attraverso opportune attività di programmazione, coordinamento, controllo, promozione e, eventualmente, anche gestione. L'articolo 118 Cost. limita, infatti, l'esercizio delle competenze locali e dispone che gli enti territoriali interpretino in positivo il loro ruolo sussidiario rispettando e favorendo tali forme di assunzione di responsabilità attraverso:

- il riconoscimento dell'autonomia dell'individuo e dei livelli organizzativi espressi dalla collettività;

- la realizzazione delle condizioni di stabilità e sicurezza affinché l'autonomia privata, in forma singola o associata, possa esplicarsi alorché persegue utilità generali;

- la individuazione delle forme e dei mezzi per consentire la partecipazione anche dei singoli cittadini;

- la creazione dei presupposti economici e strutturali affinché le manifestazioni di autonomia si sviluppino e si rafforzino nel corso del tempo.

Resta nell'autonomia del legislatore accompagnare l'attuazione del principio di sussidiarietà orizzontale con l'individuazione di strumenti di vigilanza e di controllo a protezione delle esigenze collettive che i privati perseguono. Tuttavia, benché il principio di sussidiarietà orizzontale non si presti ad essere applicato in assenza di una norma di legge che gli dia attuazione, è vero anche che le norme costituzionali di principio, in assenza di una interposizione legislativa, devono, per quanto possibile, essere applicate direttamente, in quanto le stesse vincolano l'esercizio della funzione amministrativa nell'ambito del margine di discrezionalità spettante alle autorità pubbliche. Sotto tale profilo, il principio di sussidiarietà opera alla pari di altri principi costituzionali che regolano l'attività della pubblica amministrazione, quali i principi di legalità, imparzialità e buon andamento. Deve pertanto ritenersi che la funzione di stimolo e promozione della cittadinanza attiva, può essere esercitata dai

Comuni con modalità di collaborazione che trovano diretto fondamento nell'autonomia regolamentare concessa dall'art. 117, sesto comma, della Costituzione.

Sulla base di queste premesse, occorre riconoscere che le Amministrazioni locali, ove ricevano l'offerta spontanea e disinteressata di singoli cittadini disposti a collaborare con l'ente per fini di solidarietà sociale, possono avvalersi del servizio di questi a condizione che tale coinvolgimento nelle attività istituzionali dell'ente non pregiudichi la libera scelta dei volontari e non determini l'instaurazione di vincoli di subordinazione. Non sussistono, infatti, preclusioni di principio a che singoli volontari scelgano di porre "il proprio tempo e le proprie capacità" al servizio di un'organizzazione più strutturata, quale quella di un ente locale, capace di indirizzare in modo più proficuo la loro attività alla realizzazione di precisi obiettivi di solidarietà sociale. Tale assunto trova riscontro nell'art. 17, comma 2, del D.Lgs. n.117/2017, il quale recita: «Il volontario è una persona che, per sua libera scelta, svolge attività in favore della comunità e del bene comune, anche per il tramite di un ente del Terzo settore [...]». Allo stesso modo, anche l'ente locale ha facoltà di ricorrere a volontari che a titolo individuale intendano promuovere iniziative dirette al soddisfacimento di interessi comuni con o senza l'intermediazione delle organizzazioni del Terzo settore, ciò in virtù del comma 315 della legge n. 208/2015, ai sensi del quale: «[...] i Comuni e gli altri enti locali interessati promuovono le opportune iniziative informative e pubblicitarie finalizzate a rendere noti i progetti di uti-

lità sociale, da realizzare anche in collaborazione con le organizzazioni del Terzo settore». Ne sono ulteriore conferma l'art. 190 del Codice dei contratti pubblici, il quale consente agli enti territoriali di realizzare contratti di partenariato sociale «sulla base di progetti presentati da cittadini singoli o associati», nonché l'art. 3, comma 5, del D.Lgs. n. 267/2000 (TUEL), che considera con il medesimo rilievo sia l'iniziativa autonoma dei cittadini singoli sia quella espressa dalle organizzazioni di carattere sociale ai fini dell'esercizio delle funzioni degli enti locali. Non può non trascurarsi di richiamare, infine, l'art. 1 della legge n. 106/2016, recante delega al Governo per la riforma del Terzo settore, che nell'esplicitare le finalità dell'intervento legislativo ha egualmente voluto sostenere l'autonoma iniziativa dei cittadini che concorrono a perseguire il bene comune «anche in forma associata», con ciò rendendo evidente l'assenza di qualsiasi preclusione di principio ad un ricorso all'attività dei singoli cittadini volontari.

Tanto considerato, deve concludersi che la ratio iuris sottesa alla disciplina delle attività di volontariato contenuta nel Codice del Terzo settore sia estensibile anche agli enti locali che intendano sostenere attivamente la partecipazione libera di singoli volontari in attività operative di servizio alla persona e di tutela di beni comuni a carattere non industriale o commerciale. L'assenza di una normativa che assicuri il rispetto di alcune condizioni essenziali per garantire ai volontari una partecipazione libera e spontanea, dotata dei caratteri della occasionalità, accessorialità e totale gratuità richiede, tut-

tavia, l'adozione di un regolamento che disciplini le modalità di accesso e di svolgimento dell'attività in senso conforme alla normativa dettata per gli enti del Terzo settore. A tal fine, il regolamento deve prevedere l'istituzione di un apposito registro dei volontari, le cui risultanze, se conformi ai criteri previsti per la tenuta dei registri in materia di volontariato, fanno fede ai fini della individuazione dei soggetti aventi diritto alla copertura assicurativa contro gli infortuni e le malattie nonché per la responsabilità civile per i danni cagionati a terzi conseguenti allo svolgimento dell'attività, con oneri a carico dell'ente locale in quanto beneficiario finale delle attività dei singoli volontari dallo stesso coordinate. Il regolamento dell'ente deve assicurare, altresì, che i requisiti soggettivi previsti per l'iscrizione nel registro dei volontari non abbiano carattere discriminatorio e che i requisiti psico-fisici e attitudinali eventualmente richiesti siano finalizzati esclusivamente a garantire agli aspiranti volontari attività compatibili con le condizioni soggettive di ciascuno di essi. Analogamente, le modalità di cancellazione dal registro devono garantire ai singoli volontari la facoltà di rinuncia incondizionata alla disponibilità da loro manifestata e non devono avere contenuti a carattere sanzionatorio, stante l'assenza di vincoli di subordinazione gerarchica o di poteri disciplinari. Ai volontari non può essere imposto altro obbligo se non quello di operare nel pieno rispetto delle persone e delle cose con le quali vengano in contatto a causa delle loro attività. Di converso, deve essere cura dell'ente locale vigilare costantemente sull'incolumità dei volontari e adotta-

re ogni misura idonea ad evitare possibili pregiudizi alla loro sfera personale e patrimoniale. Deve prevedersi la preventiva comunicazione al volontario dei rischi connessi all'attività di volontariato e ogni altro evento che possa modificare le modalità di collaborazione, affinché questi possa esprimere liberamente il proprio consenso ed accettare spontaneamente di prestare la collaborazione nei tempi e nei modi convenuti. Infine, poiché dalla copertura assicurativa discendono oneri a carico dell'ente, lo stesso è tenuto a prevedere la relativa copertura finanziaria negli ordinari strumenti di programmazione e di bilancio.

Diverso dal volontariato è il caso previsto dall'art. 24 del D.L. n. 133/2014, in cui i Comuni, con apposita delibera, potevano definire i criteri e le condizioni affinché progetti di intervento presentati da cittadini singoli o associati potessero beneficiare di esenzioni o riduzioni tributarie in ragione dell'esercizio sussidiario di attività di pulizia, manutenzione, abbellimento di aree verdi, piazze, strade ovvero interventi di decoro urbano, di recupero e riuso, con finalità di interesse generale, di aree e beni immobili inutilizzati. La disciplina di tale istituto, denominato "baratto amministrativo", è riprodotta sostanzialmente nell'art. 190 del Codice dei contratti pubblici, approvato con d.lgs. 18 aprile 2016, n. 50, come modificato dal D.Lgs. 19 aprile 2017, n. 56, che consente agli enti locali di stipulare contratti di partenariato "sociale" sulla base di progetti presentati da cittadini singoli o associati, con rinuncia alla pretesa tributaria in un'ottica di recupero del valore sociale della partecipazione dei cittadini

alla comunità di appartenenza. Con l'entrata in vigore del nuovo codice dei contratti pubblici (d.lgs. n. 36 del 2023) l'art. 190 è stato rimpiazzato dall'art. 201, l'istituto del baratto amministrativo è stato affiancato dalla previsione di analoghi incentivi tributari e fiscali a favore di cittadini residenti costituiti in consorzi o di gruppi di cittadini organizzati per la manutenzione di aree riservate al verde pubblico urbano e di immobili di origine rurale, ovvero per la realizzazione di opere di interesse locale senza oneri a carico dell'ente locale (art. 189). Tali contratti di partenariato costituiscono forme di collaborazione dei cittadini con l'Amministrazione per la cura, il recupero e lo sviluppo di beni comuni, caratterizzate dall'onerosità della prestazione in virtù del legame esistente con le previste agevolazioni tributarie. La previsione di detto incentivo fiscale introduce una logica economica incompatibile con lo spirito di solidarietà che contraddistingue l'attività di volontariato, la cui prestazione, oltreché personale e spontanea, è soprattutto caratterizzata dalla gratuità e dall'assenza di vincoli obbligatori.

I patti per la cura delle città

In questo contesto si devono ritagliare il loro spazio i patti per la cura delle città come espressione di una forma di amministrazione condivisa, una collaborazione tra cittadini e amministrazione che si esplica attraverso l'adozione di atti amministrativi di natura non autoritativa. Uno spazio dove la gestione di determinati beni pubblici può giovare anche di atti di na-

tura privatistica, chiamati “patti”, che vanno ad affiancarsi agli strumenti più tradizionali di diritto pubblico come gli accordi e i provvedimenti concessori. Sostenere, poi, che questi patti sono disciplinati dal diritto privato è sicuramente non condivisibile nella misura in cui il rapporto che intercorre tra cittadini e amministrazione anche quando è fondato sul principio di sussidiarietà orizzontale non può perdere quei connotati propriamente pubblicistici legati alla funzione pubblica che rappresenta il fine ultimo dell’amministrazione condivisa. Il fatto che cittadini e amministrazione siano mossi dal comune intento di prendersi cura di problemi complessi, difficili da gestire sia per la scarsità delle risorse finanziarie pubbliche che per le esigenze sempre più articolate, se da un lato porta a compiere delle scelte dove si condividono responsabilità e risorse, dall’altro non può far venire meno la responsabilità dell’ente locale che per sua vocazione irrinunciabile deve prendersi cura della propria comunità. Il paradigma della sussidiarietà non può fare al meno della chiamata in sussidiarietà che riporta in capo ai pubblici poteri la responsabilità sia per la concreta individuazione degli obiettivi, che per il conseguimento dei risultati.

La peculiarità dello strumento rende necessario per la sua applicazione l’adozione di una disciplina idonea a creare un raccordo tra il quadro normativo di riferimento della disciplina dei beni pubblici e i contenuti del patto. Disciplina che spetta ai Comuni predisporre ricorrendo all’esercizio della potestà regolamentare. Si sono mossi in questa direzione numerose amministrazioni comunali, qui di seguito una

sintetica rassegna che cerca di rappresentare l’iniziativa di comuni di dimensioni e aree geografiche diverse.

Comune di Milano

Patti di collaborazione per l’amministrazione condivisa di beni comuni. Il regolamento adottato nel 2019 è denominato “Regolamento comunale recante la disciplina per la partecipazione dei cittadini attivi alla cura, alla gestione condivisa e alla rigenerazione dei beni comuni urbani e si concretizza mediante l’istituto, specificamente disciplinato, dei patti di collaborazione.” I beni in questione sono, principalmente, tutti gli elementi che compongono l’ambiente urbano, quando diventano oggetto di cura da parte dei cittadini. Possono appartenere al demanio o patrimonio del Comune; ad altri enti pubblici; a soggetti privati. Negli ultimi due casi l’iniziativa dei cittadini deve avere il consenso dei legittimi proprietari. Possono esercitare il diritto all’iniziativa, orientata alla sussidiarietà orizzontale, singoli cittadini, comitati, anche informali, associazioni, fondazioni, soggetti economici, i minori, sotto la responsabilità dei genitori, e le persone ammesse dall’ordinamento giudiziario a forme alternative di esecuzione della pena.

Le attività svolte dai cittadini attivi con i patti di collaborazione sono una espressione di volontariato autonomo e indipendente, e non hanno fini di lucro. Sono attività che non sostituiscono le attività di ordinaria competenza del Comune, ma producono un valore sociale che si aggiunge al livello esistente di qualità

ambientale. Lo spazio amministrato come bene comune non viene conferito in uso esclusivo, ma conferito in adozione. Esso viene gestito dai cittadini attivi a favore di tutta la comunità residente (uso collettivo); ma è sempre possibile che nuovi soggetti si aggiungano alla gestione dello spazio, se in grado di apportare un contributo nuovo e coordinabile con le finalità stabilite nel patto iniziale, entrando fra i sottoscrittori.

Al fine di raccogliere il più ampio concorso di forze nella comunità, la proposta di un patto di collaborazione è presentata ai cittadini mediante un avviso pubblico. L'avviso non genera una selezione, ma un processo di confronto inclusivo tra le proposte raccolte, per realizzarle in modo coordinato e complementare.

Il patto di collaborazione esprime una forma organica di cooperazione con i cittadini, poiché il Comune non solo riconosce il valore pubblico della loro iniziativa, ma integra queste iniziative negli interessi generali che esso persegue diventando co-produttore delle attività stipulate. Il Comune sostiene queste iniziative non con sovvenzioni finanziarie dirette, ma con risorse materiali – affidate ai cittadini attivi – e con agevolazioni procedurali (sono esenti dal pagamento COSAP e dalla costituzione di un deposito cauzionale). Il patto di collaborazione ha durata massima di tre anni, a scadenza non può essere rinnovato alle stesse condizioni, ma può essere riprogettato con contenuti innovativi.

Comune di Firenze

È del 2017 il regolamento sulla collaborazione tra cittadine, cittadini e amministrazione per

la cura, la gestione condivisa e la rigenerazione dei beni comuni urbani. Nel 2019 è stato pubblicato avviso esplorativo pubblico per la presentazione di proposte di collaborazione presso gli sportelli al cittadino – Urp dei quartieri di Firenze, per la cura, gestione o rigenerazione dei beni comuni. Possono presentare proposte di collaborazione i soggetti, singoli o associati o comunque riuniti in formazioni sociali, anche informali; devono essere, a titolo gratuito e senza scopo di lucro, riguardare la cura e la gestione occasionali o continuative e la rigenerazione temporanea o permanente di beni materiali (spazi pubblici come aiuole, aree verdi in generale, aree scolastiche, edifici, portici, ecc.) e beni immateriali (inclusione e coesione sociale, cultura, sostenibilità ambientale, riuso, alfabetizzazione informatica, ecc.).

Comune di Bologna

Il primo regolamento sulle forme di collaborazione tra cittadini e Amministrazione per la cura e la rigenerazione dei beni comuni urbani è del 2014. In vigore dal 1° gennaio 2023, il nuovo regolamento sostituisce e va ad abrogare il regolamento sui rapporti con le Libere Forme associative e il citato regolamento sulle forme di collaborazione per la cura e la rigenerazione dei beni comuni, portando dentro una cornice unitaria i patti di collaborazione, le libere forme associative, i Laboratori di Quartiere, le sperimentazioni del Laboratorio Spazi e le Case di Quartiere. Tra le disposizioni di maggiore interesse si ricorda quella che fa riferimento alla «promozione della creatività urbana» diretta ad

implementare l'uso della formazione e la sperimentazione artistica, in particolare quella giovanile, come strumenti per la riqualificazione delle aree urbane o dei singoli beni, per la produzione di valore per il territorio, per la coesione sociale, evitando in tal modo la creazione di vuoti urbani e luoghi di conflitto sociale.

Comune di Napoli

Intensa, articolata e non ancora pienamente compiuta l'esperienza del Comune di Napoli. Nel 2011 è stato modificato lo Statuto Comunale ed è stata introdotta, all'art.3, tra le finalità, gli obiettivi e i valori fondamentali della Città di Napoli, la categoria giuridica di bene comune. Nel 2012 è stato approvato il regolamento delle Consulte per la Disciplina dei beni comuni, quali beni di appartenenza collettiva, fissando nei punti della delibera del 18 gennaio 2013 i Principi per il governo e la gestione dei beni comuni della Città di Napoli secondo i quali «ogni cittadino deve concorrere al progresso naturale e spirituale della Città». Nel 2013, ha condiviso la «Carta dello Spazio Pubblico», ap-

provata al termine dei lavori della II Biennale dello Spazio Pubblico (Roma dal 16-18 maggio 2013), quale contributo fattivo e concreto al processo di valorizzazione e di studio dei modi d'uso dello spazio pubblico urbano e ha approvato i principi per il governo e la gestione dei beni comuni della città di Napoli. Nel 2014, il Consiglio Comunale ha approvato una nuova delibera avente in oggetto le procedure per l'individuazione e la gestione collettiva dei beni pubblici, quali beni che possano rientrare nel pieno processo di realizzazione degli usi civici e del benessere collettivo. La Giunta comunale, con proprie deliberazioni, ha riconosciuto il valore di esperienze già esistenti nel territorio comunale, portate avanti da gruppi e/o comitati di cittadini secondo logiche di autogoverno e di sperimentazione della gestione diretta di spazi pubblici, dimostrando, di voler percepire quei beni come luoghi suscettibili di fruizione collettiva e a vantaggio della comunità locale. Manca, tuttavia, ad oggi un regolamento sulla disciplina delle forme di collaborazione tra cittadini e Amministrazione per la cura e la rigenerazione dei beni comuni urbani.

Bibliografia

- Arena, G., & Bombardelli, M. (2022). *L'amministrazione condivisa*. Editoriale Scientifica, Napoli.
- Arena, G., & Iaione, C. (a cura di). (2012). *L'Italia dei beni comuni*. Carocci, Roma.
- Arena, G. (2011). *Cittadini attivi*. Editori Laterza, Bari.
- Cassese, S. (1969). *I beni pubblici. Circolazione e tutela*. Giuffrè, Milano.
- Cerulli Irelli, V. (1983). *Proprietà pubblica e diritti collettivi*. Cedam, Padova.
- Colombini, G. (1989). *Conservazione e gestione dei beni pubblici*. Giuffrè, Milano.
- Di Lascio, F., & Giglioni, F. (a cura di). (2017). *La rigenerazione di beni e spazi urbani*. il Mulino, Bologna.
- Foroni, M. (2014). *Beni comuni e diritti di cittadinanza*. Lampi di Stampa, Milano.
- Greco, G. (2003). *Accordi amministrativi tra provvedimento e contratto*. Giappichelli, Torino.
- Lucarelli, A. (2013). *La democrazia dei beni comuni Nuove frontiere del diritto pubblico*. Editori Laterza, Bari.
- Manfredi, G. (2001). *Accordi e azione amministrativa*. Giappichelli, Torino.
- Marchetti, M. C., & Millefiorini A. (a cura di). (2018). *Partecipazione civica, beni comuni e cura della città*. Franco Angeli, Milano.
- Police, A. (2008). *I beni pubblici: tutela, valorizzazione e gestione*. Giuffrè, Milano.
- Reviglio, E., Rodotà, S., & Mattei, U. (2010). *I beni pubblici. Dal governo democratico dell'economia alla riforma del codice civile*. Accademia Naz. dei Lincei, Roma.

Pratiche di *playground* in contesti fragili

A cura di Francesca Ciampa e Anna Rita Villano

La visione di una città come *community-built custom playground* capovolge l'idea che gli spazi per i bambini siano da progettare come parco giochi delimitati, separati dal contesto urbano. Nella prospettiva della ricerca Play_ACT, *Playgrounds* e Arte per Comunità in Transizione: patto di cura per le città, il parco giochi è un sistema aperto e continuo, capace di svolgere un ruolo di presidio della cultura insediativa. La valorizzazione dell'ambiente costruito mediante il dispositivo ludico può promuovere la conoscenza, la riscoperta e la protezione del patrimonio culturale immateriale. Nello spazio di fruizione collettiva, il parco giochi è un *elemento propulsore* di legami e azioni per l'implementazione delle qualità esistenti. I *playground* diventano una strategia di riuso dell'ambiente costruito che, attraverso il gioco, ha il potenziale di stimolare la dimensione comunitaria di custodia sulla

base del coinvolgimento e dell'educazione alla responsabilizzazione dello spazio pubblico. Il contributo restituisce una selezione di pratiche di *community-built custom playground* attraverso una mappatura ed analisi di parco giochi ai quali è riconosciuta la capacità di essere motore di sensibilizzazione e cooperazione, risvegliando la responsabilità dei fruitori in contesti fragili delle città. Le 40 buone pratiche selezionate, ideate e realizzate tra il 1915 e il 2020, nell'arco quindi di quasi un secolo, raccontano l'evoluzione del *playground* ed anche i cambiamenti nel rapporto di questo dispositivo con il contesto urbano. I primi parco giochi vengono progettati durante gli anni antecedenti alle guerre mondiali e sono costituiti da semplici dispositivi per il gioco, caratterizzati da forme e geometrie elementari. I *playground* realizzati nel secondo dopoguerra sono realizzati con materiali di scarto e resti dell'ambiente costruito bombardato. A partire

dagli anni '90 lo spazio creativo è progettato mediante la standardizzazione del gioco, legato all'introduzione delle norme di sicurezza del settore. L'avvento del nuovo millennio segna il passaggio alla commissione dei *playground* a designer, scultori, pittori e architetti per la ricerca di nuovi colori, texture, materiali, tecniche costruttive e forme artistiche, aprendo scenari di progetti innovativi.

Gli esempi di *playground* restituiti nel contributo descrivono esperienze d'autore in cui l'elemento artistico facilita ed accelera le dinamiche di dialogo, condivisione di valori e collaborazione tra le parti.

La scheda si compone di tre sezioni principali:

- la prima relativa all'identificazione grafica del *playground* mediante un'immagine rappresentativa;

- la seconda, anagrafica, si articola in più voci: il toponimo; l'architetto/artista; l'anno di realizzazione e, per le opere temporanee o dismissione, l'anno di fine ciclo vita; la localizzazione; le coordinate geografiche; la città e nazione; il contesto in riferimento alla tipologia di ambiente costruito (strade/piazze/edifici – centro storico/area periferica/area in espansione);

- la terza sezione restituisce la descrizione dell'esperienza di *playground*, evidenziando: le scelte progettuali, le tecnologie costruttive e i materiali; il grado di accettazione dell'opera e gli elementi di successo; le eventuali cause di abbandono e disuso dovute ad errori riferiti al processo di progettazione, esecuzione e gestione degli spazi.

AGGET

Documentazione fotografica



Dati anagrafici

Descrizione

	Toponimo	Agget	<p>Agget è un parco giochi in cui l'attrezzatura ludica è un'opera d'arte. L'artista per la realizzazione dell'opera ha dedicato attenzione alle finalità formativo-educative del gioco. La scultura è realizzata in cemento, esternamente dipinta con un impasto di marmo frantumato, mentre all'interno con un giallo intenso in modo da ricordare, così come per la sua forma, un uovo. L'opera si compone di tre aperture di forme diverse che consentono ai più piccoli di entrare all'interno della scultura stessa.</p> <p>Fonti: https://www.flickr.com/photos/phil_masters/15413028577/; https://sv.wikipedia.org/wiki/Per_Angers_plats</p>
	Architetto/Artista	Egon Möller-Nielsen	
	Anno di realizzazione	1951	
	Localizzazione	57°42'01.8"N 11°58'04.0"E	
	Riferimento geografico	Per Angers plats, Kungsparken, Göteborg, Svezia	
	Contesto	Parco-Centro storico	

ALEXANDER W.KEMP PLAYGROUND

Documentazione fotografica



Dati anagrafici

Descrizione

	Toponimo	Alexander W.Kemp playground	<p>Alexander W. Kemp Playground è un parco giochi progettato da Robert Stack, costituito da differenti aree di gioco al fine di stimolare l'attività fisica. Il gioco creativo, esplorativo e fantasioso è pensato per i bambini di tutte le età. Il parco è principalmente costituito da una zona di sabbia e da una zona occupata da giochi d'acqua per i bambini piccoli. Questo parco giochi è un esempio di infrastruttura intergenerazionale in quanto i genitori ed i custodi possono prendere parte ad alcuni giochi.</p> <p>Fonte: https://www.yelp.com/biz/alexander-w-kemp-playground-cambridge</p>
	Architetto/Artista	Robert Stack	
	Anno di realizzazione	2009	
	Localizzazione	42°22'39.6"N 71°07'14.2"W	
	Riferimento geografico	Cambridge Common a Harvard Square, Cambridge, Massachusetts, Stati Uniti	
	Contesto	Parco-Centro storico	

BELLEVILLE PARK

Documentazione fotografica	Dati anagrafici		Descrizione
	Toponimo	Belleville Park	<p>Belleville Park è un parco giochi progettato da BASE attraverso laboratori pedagogici, supportati dal coinvolgimento degli abitanti nelle fasi progettuali. Tali approcci partecipativi hanno permesso di comprendere le esigenze della comunità interessata e i principali requisiti del cliente. Il parco giochi è situato su un pendio fortemente inclinato al fine di costituire un percorso di arrampicata che si sviluppa secondo diverse pendenze per differenti livelli e fasce d'età.</p> <p>Fonte: https://www.baseland.fr/en/projets/paris-aire-de-jeu-belleville/</p>
	Architetto/Artista	BASE: Franck Poirier, Bertrand Vignal e Clément Willemin	
	Anno di realizzazione	2008	
	Localizzazione	48°52'15.2"N 2°23'03.6"E	
	Riferimento geografico	Parigi, Francia	
	Contesto	Parco-Centro storico	

BERTELSMANN PLEIN

Documentazione fotografica	Dati anagrafici		Descrizione
	Toponimo	Bertelsmann Plein	<p>Bertelsmann Plein è stato il primo parco giochi realizzato in Europa. Esso fu un esperimento realizzato su una piccola piazza pubblica di 25 x 30 metri. Il parco giochi Bertelsmann Plein era una composizione semplice e minimale costituita da pochi elementi di forme semplici, posizionati in maniera da conferire un nuovo significato e senso al luogo, di straordinaria forza progettuale.</p> <p>Fonte: http://chiedoasilo-milano.blogspot.com/2014/02/manifestolab204-gli-spazi-gioco-di-aldo.html</p>
	Architetto/Artista	Aldo Van Eyck	
	Anno di realizzazione	1947	
	Localizzazione	52°20'56.5"N 4°51'33.0"E	
	Riferimento geografico	Bertelsmann Plein, Amsterdam, Olanda	
	Contesto	Piazza urbana-Area periferica	

BILLY JOHNSON PLAYGROUND

Documentazione fotografica



Dati anagrafici

Toponimo	Billy Johnson Playground
Architetto/Artista	M.Paul Friedberg
Anno di realizzazione	1986
Localizzazione	40°46'14.3"N 73°59'16.6"W
Riferimento geografico	Central Park, New York, Stati Uniti
Contesto	Parco-Centro storico

Descrizione

Billy Johnson Playground è un parco giochi realizzato dall'architetto paesaggista M. Paul Friedberg, accanto all'ingresso East 67th Street. Per la realizzazione dello spazio di gioco, l'architetto ha tratto ispirazione dal vicino Central Park. Il parco giochi è realizzato con materiali naturali per poter permettere ai bambini di giocare nella natura.

Fonte:
<https://restoration.centralparknyc.org/projects/billy-johnson-playground>

BODYMOTION SPACES THINGS

Documentazione fotografica



Dati anagrafici

Toponimo	Bodymotion Spaces Things
Architetto/Artista	Robert Morris
Anno di realizzazione	28 aprile-07 maggio 1971 22 maggio-14 giugno 2009
Localizzazione	51°30'29.2"N 0°05'42.7"W
Riferimento geografico	Turbine Hall di Tate Modern Gallery, Londra, Inghilterra
Contesto	Museo-Centro storico

Descrizione

Bodymotion Space Things è stato un parco giochi temporaneo legato all'installazione artistica progettata da Robert Morris nella Turbine Hall di Tate Modern Gallery di Londra. Lo spazio fungeva sia da mostra espositiva che da esperienza multisensoriale destinata agli adolescenti e agli adulti.

Il visitatore della mostra interagiva fisicamente con l'opera d'arte e, al tempo stesso, entrava a far parte di una creazione artistica più grande.

Fonte:
<https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/robert-morris-bodymotionthings>

BREAKWATER

Documentazione fotografica	Dati anagrafici		Descrizione
	Toponimo	Breakwater	<p>Breakwater è un parco giochi di recente costruzione, ideato dalle designer canadesi Julia Jamrozik e Coryn Kempster e collocato nel Chada Join Park di Jamestown, lungo la pista ciclabile di Riverwalk, una zona periferica di New York.</p> <p>Il <i>playground</i> è costituito da elementi di recupero, solitamente utilizzati per prevenire le erosioni e le inondazioni costiere.</p> <p>Fonte: https://www.dezeen.com/2021/02/25/breakwater-jamestown-playground-concrete-usa/</p>
	Architetto/Artista	Julia Jamrozik e Coryn Kempster	
	Anno di realizzazione	2019	
	Localizzazione	42°06'00.3"N 79°14'48.5"W	
	Riferimento geografico	8th Street al Greater Jamestown Riverwalk Bike Path, Jamestown, New York, Stati Uniti	
	Contesto	Parco-Area periferica	

CARSTEN HOLLER DECISION

Documentazione fotografica	Dati anagrafici		Descrizione
	Toponimo	Carsten Holler Decision	<p>Carsten Holler Decision è stato un parco giochi temporaneo legato alla mostra temporanea personale dell'artista Carsten Holler, all'Hayward Gallery di Londra.</p> <p>La mostra è stata sviluppata sul tema del processo decisionale e si componeva di due parti: una indoor, sviluppata sui due piani dell'edificio ed una <i>outdoor</i>, che ha consentito ai visitatori di "volare" sul Waterloo Bridge e percepire il mondo attraverso una prospettiva visiva diversa volando capovolti.</p> <p>Fonte: https://www.dezeen.com/2015/06/09/carsten-holler-decision-london-south-bank-hayward-gallery-playground-slides/</p>
	Architetto/Artista	Carsten Höller	
	Anno di realizzazione	10 giugno-6 settembre 2015	
	Localizzazione	51°30'22.7"N 0°06'55.7"W	
	Riferimento geografico	Hayward Gallery, Southbank Centre, Londra, Inghilterra	
	Contesto	Galleria d'arte-Centro storico	

CITY MUSEUM

Documentazione fotografica



Dati anagrafici

Toponimo	City Museum
Architetto/Artista	Robert (Bob) Cassilly
Anno di realizzazione	1993-25 ottobre 1997
Localizzazione	38°38'01.1"N 90°12'02.3"W
Riferimento geografico	Loft District Washington Avenue, St. Louis, Missouri, Stati Uniti
Contesto	Ex magazzino di scarpe della International Shoe Company-Centro storico

Descrizione

Il City Museum è un parco giochi costruito nell'ex magazzino e fabbrica di scarpe della International Shoe Company, del quartiere Loft District Washington Avenue, nel centro storico di St. Louis, Missouri, Stati Uniti. Il parco giochi ha una superficie di circa 55.700 m² e presenta una commistione di diverse tipologie di giochi per bambini. Il *playground* è dotato di un museo costituito da grotte artificiali, volumi e giostre funicolari.

Fonti:
<http://www.play-scapes.com/play-art/playable-sculpture/city-museum-st-louis-bob-cassilly-1997/>;
<https://theclio.com/entry/11561>

HORISMOS

Documentazione fotografica



Dati anagrafici

Toponimo	Horismos
Architetto/Artista	Studio Ossidiana
Anno di realizzazione	2020
Localizzazione	52°06'33.2"N 5°01'26.6"E
Riferimento geografico	Vleuten, Utrecht, Olanda
Contesto	Cortile scuola elementare-Area di nuova espansione

Descrizione

Horismos è un parco giochi collocato all'interno del cortile della scuola elementare della piccola città olandese di Vleuten. Il parco giochi è stato progettato dallo Studio Ossidiana con lo scopo di ricreare un pittoresco paesaggio a misura di bambino.

Gli elementi che compongono il *playground*, realizzato con miscele cementizie, sono stati creati per essere attraversati dai bambini.

Fonte:
<https://www.domusweb.it/it/architettura/gallery/2020/10/01/un-playground-di-cemento-colorato-che-stimola-a-giocare-liberamente.html>

JACOB THIJSSPLEIN

Documentazione fotografica



Dati anagrafici

Toponimo	Jacob Thijssplein
Architetto/Artista	Aldo Van Eyck
Anno di realizzazione	1949-Dismesso
Localizzazione	52°23'19.7"N 4°54'39.2"E
Riferimento geografico	Jac. P. Thijssplein, Amsterdam, Olanda
Contesto	Piazza-Area periferica

Descrizione

Jacob Thijssplein è il terzo parco giochi di Aldo van Eyck. All'autore fu affidato l'incarico di realizzare uno spazio di gioco per bambini in una piazza. Egli vi fece piantare alberi di castagno e nelle zone di ombra che vi si generarono posizionò delle panche dove poter far sostare i genitori mentre i bambini giocavano. Fece installare una grossa sabbiera al centro della piazza ed attraverso l'uso colorato dei mattoni progettò una pavimentazione caratterizzata da forme geometriche.

Fonte:
<http://blog.yalebooks.com/2015/01/16/sneak-peek-aldo-van-eyck/>

JARDIN D'EMAIL

Documentazione fotografica



Dati anagrafici

Toponimo	Jardin d'email
Architetto/Artista	Jean Dubuffet
Anno di realizzazione	1974
Localizzazione	31°46'26.4"N 35°13'17.8"E
Riferimento geografico	Otterlo, Olanda
Contesto	Parco-Zona periferica

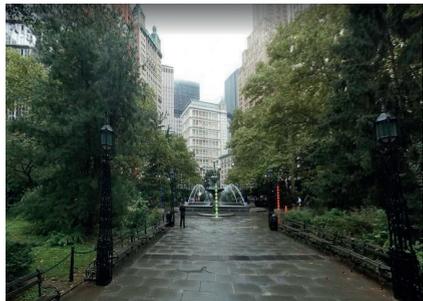
Descrizione

Jardin d'email è un parco giochi progettato da Jean Dubuffet allo scopo di lasciare un'impressione indelebile sui molti visitatori, adulti e bambini. Il "giardino" artificiale recintato è stato progettato appositamente per il Museo Kröller-Müller. Un'opera d'arte che il fruitore può toccare, attraversare e usare come gioco. Il contrasto tra il bianco brillante, le linee nere frastagliate e l'ambiente naturale è particolarmente netto e definito.

Fonte:
<https://krollermuller.nl/en/jean-dubuffet-jardin-d-email>

JIGGLE STRUCTURE

Documentazione fotografica



Dati anagrafici

Toponimo	Jiggle Structure
Architetto/Artista	Joseph Brown
Anno di realizzazione	1961-Dismesso
Localizzazione	40°42'44.9"N 74°00'25.2"W
Riferimento geografico	Central Park, New York, Stati Uniti
Contesto	Parco-Centro storico

Descrizione

Jiggle Structure è un parco giochi progettato da Joseph Brown, scultore figurativo che trasse ispirazione dai ring per il pugilato. Il *playground* installato a Central Park di New York era composto da una struttura in cavi d'acciaio ricoperti da corde di nylon ancorate agli alberi e disposte in modo da creare una rete. Erano presenti anche degli pneumatici che fungevano da dondolo in alcuni punti dell'area. Brown era convinto che il gioco dovesse preparare il bambino all'età adulta.

Fonte:
<https://www.play-scapes.com/play-history/mid-century-modern/joseph-browns-frustrating-playgrounds-1954/>

LAAGTE KADIJK PLAYGROUND

Documentazione fotografica



Dati anagrafici

Toponimo	Laagte Kadijk Playground
Architetto/Artista	Aldo Van Eyck
Anno di realizzazione	1954
Localizzazione	52°22'07.5"N 4°54'55.5"E
Riferimento geografico	Laagte kadijk Amsterdam, Olanda
Contesto	Piazza urbana-Centro storico

Descrizione

Laagte Kadijk Playground è un parco giochi posto in un'area periferica della città. Il parco giochi rientra tra gli oltre 700 casi di spazi pubblici recuperati per le attività ludiche dall'autore. Il parco giochi, aperto e fruibile da tutta la comunità, non delimitato da recinti, stimola l'interazione a livello sociale con altri individui. Costituito da giochi semplici, favorisce la creatività e la capacità inventiva dei bambini.

Fonte:
<https://www.frontiersin.org/articles/270518>

LA LAGUNA DE SAN GABRIEL

Documentazione fotografica



Dati anagrafici

Toponimo	La laguna de San Gabriel
Architetto/Artista	Benjamin Dominguez
Anno di realizzazione	1965
Localizzazione	34°05'47.4"N 118°06'25.0"W
Riferimento geografico	San Gabriel, Stati Uniti
Contesto	Parco-Zona periferica

Descrizione

La Laguna de San Gabriel o "Monster Park" è un parco giochi progettato dall'artista messicano-americano Benjamin Dominguez. Il parco giochi include 14 creature marine di cemento dall'aspetto amichevole che emergono dalla sabbia per costituirsi come principale gioco dei bambini.

Fonte:
https://en.wikipedia.org/wiki/Vincent_Lugo_Park

LANDSCAPE FOR PLAY

Documentazione fotografica



Dati anagrafici

Toponimo	Landscape for Play
Architetto/Artista	Aberrant Architecture
Anno di realizzazione	Aprile 2019-settembre 2019-Dismesso
Localizzazione	40°23'29.7"N 3°41'46.6"W
Riferimento geografico	Madrid, Spagna
Contesto	Ex-mattatoio Matadero-Centro consolidato

Descrizione

Landscape for Play è un parco giochi temporaneo legato all'installazione artistica realizzata nell'aprile del 2019 nell'ex mattatoio Matadero, un edificio situato all'interno del quartiere storico della città di Madrid. Il *playground* è principalmente strutturato secondo un design e una conformazione geometrica semplice e regolare. Gli elementi che lo compongono hanno forme, geometrie e colori che si ispirano alla città di Madrid ed entrando in contrapposizione con lo spazio interno del mattatoio.

Fonte:
<https://www.archdaily.com/919020/landscape-for-play-aberrant-architecture>

LE DAME DU LAC

Documentazione fotografica



Dati anagrafici

Toponimo	Le Dame du Lac
Architetto/Artista	Pierre Szekely
Anno di realizzazione	1975
Localizzazione	48°37'49.0"N 2°26'26.2"E
Riferimento geografico	Yve, Francia
Contesto	Parco-Centro storico

Descrizione

Le Dame du Lac è un parco giochi progettato da Pierre Székely e situato nel parco di Évry-Courcouronnes. Il parco giochi è configurato come una scultura da arrampicata, realizzata in cemento armato e alta 17 metri. Fu inaugurato nel 1975 e non soddisfacendo più gli attuali *standard* di sicurezza è attualmente chiuso al pubblico.

Fonte:
<https://www.additalia.it/la-dame-du-lac/>

LE JARDIN DU DRAGON

Documentazione fotografica



Dati anagrafici

Toponimo	Le Jardin du Dragon
Architetto/Artista	Bernard Tschumi
Anno di realizzazione	1983-1989 2007-2015
Localizzazione	48°53'20.4"N 2°23'32.0"E
Riferimento geografico	211 Avenue Jean Jaurès, Parigi, Francia
Contesto	Ex mattatoio- Centro consolidato

Descrizione

Le Jardin du Dragon è un parco giochi progettato da Bernard Tschumi. È composto da un Drago da scalare ma anche da giochi a dondolo per i più piccoli. Questo drago immaginato negli anni '70 (design di François Ghys), fu riqualificato dall'artista sia nel 1989 che nel 1998 per adeguare l'opera agli standard europei di sicurezza per i giochi per bambini.

Fonte:
<https://www.thegreenrevolution.it/parc-de-la-villette-parigi/>

NATIONAL GOVERNMENT PARK

Documentazione fotografica	Dati anagrafici		Descrizione
	Toponimo	National Government Park	<p>National Government Park è un parco nazionale giapponese situato a Sapporo, nell'Hokkaido. L'area del parco si estende su 395,7 ettari di terreno collinare e tra 160 e 320 m sul livello del mare. Il parco è suddiviso in sei zone: la zona del ruscello di montagna, la zona centrale, la zona di alloggio, la zona di esperienza forestale, la zona di osservazione della natura e la zona di conservazione. I giochi principali, dislocati lungo le diverse zone ed integrati al paesaggio naturale, constano in altalene, scivoli ed elementi da arrampicata.</p> <p>Fonte: https://en.m.wikipedia.org/wiki/Musashi_Kyūryō_National_Government_Park</p>
	Architetto/Artista	Sconosciuto	
	Anno di realizzazione	1983	
	Localizzazione	43°03'39.4"N 141°21'14.8"E	
	Riferimento geografico	Sapporo, Hokkaido, Giappone	
	Contesto	Parco-Centro consolidato	

SUMATRA PLANTS ON PLAYGROUND

Documentazione fotografica	Dati anagrafici		Descrizione
	Toponimo	Sumatra Plants on Playground	<p>Sumatra Plants on Playground è un parco giochi costruito nel 1965 da Aldo Van Eyck e si colloca sull'ampia fascia mediana del centro storico di Amsterdam Ovest. L'area giochi, posizionata in un contesto urbano di tipo residenziale, presenta un design dalle forme geometriche semplici ed essenziali e si sviluppa su un viale stretto e lungo, rivestito da piastrelle in cemento bianco che si alternano a pavimentazioni in mattone marrone.</p> <p>Fonte: https://www.domusweb.it/it/architettura/2012/11/29/parco-giochi-per-adulti.html</p>
	Architetto/Artista	Aldo Van Eyck	
	Anno di realizzazione	1965-dismesso	
	Localizzazione	52°21'35.0"N 4°56'31.2"E	
	Riferimento geografico	Amsterdam, Olanda	
	Contesto	Cortile-Centro consolidato	

PIEDMONT PARK PLAYSCAPE

Documentazione fotografica



Dati anagrafici

Toponimo	Piedmont Park Playscape
Architetto/Artista	Isamu Noguchi
Anno di realizzazione	1976
Localizzazione	33°47'03.9"N 84°20'56.5"W
Riferimento geografico	Atlanta, Stati Uniti
Contesto	Parco-Area periferica

Descrizione

Piedmont Park Playscape è l'unico parco giochi realizzato dal designer e scultore Isamu Noguchi negli Stati Uniti. Il *playground* è costituito da un insieme di pezzi di metallo e cemento colorati, volti a formare elementi architettonici ambientati in una radura nel bosco Piedmont Park di Atlanta. Attraverso la realizzazione del parco giochi l'arte è diventata un elemento costruttivo per gli spazi pubblici, rendendola alla portata di tutti. Ogni dispositivo ludico è, infatti, pensato come un'opera d'arte.

Fonte:
<https://www.hermanmiller.com/stories/why-magazine/the-story-behind-isamu-noguchis-playscapes-in-atlanta/>

PLAY STREET

Documentazione fotografica



Dati anagrafici

Toponimo	Play Street
Architetto/Artista	Sconosciuto
Anno di realizzazione	1915-Dismesso
Localizzazione	40°43'23.2"N 73°59'45.2"W
Riferimento geografico	New York, Stati Uniti
Contesto	Strada-Centro storico

Descrizione

Play Street è un parco giochi costruito allo scopo di consentire ai bambini dei quartieri più poveri di accedere e fruire dello spazio all'aperto. Nel luglio del 1914, un tratto di Eldridge Street, tra Rivington e Delancey, fu chiuso al traffico e ai venditori per scopi ludici di fruizione pubblica. Il Dipartimento dei Parchi portò due dei loro pianoforti da strada e l'Eldridge Street Settlement organizzò un festival di danza popolare, trasformando un isolato fitto di attività commerciali in un luogo per la musica, lo sport e la ricreazione.

Fonte:
<https://www.thirteen.org/program-content/a-history-of-nycs-play-streets>

PLAYA VISTA CENTRAL PARK

Documentazione fotografica	Dati anagrafici		Descrizione
	Toponimo	Playa Vista Central Park	<p>Il Playa Vista Central Park è un parco giochi di 8 acri, costituito da spazi ricreativi e per lo spettacolo allo scopo di vivere un'esperienza espansiva dello spazio pubblico della città. Il parco giochi si compone di un campus flessibile che collega ed espande il contesto agli uffici circostanti. Esso è costituito da una serie di fasce di gioco che si estendono per tutta la sua lunghezza, collegando fisicamente e programmaticamente gli uffici a nord e a sud.</p> <p>Fonte: https://www.pinterest.it/pin/497647827567365546/</p>
	Architetto/Artista	The Office of James Burnett	
	Anno di realizzazione	2010	
	Localizzazione	33°58'55.3"N 118°24'18.6"W	
	Riferimento geografico	Los Angeles, California, Stati Uniti	
	Contesto	Parco-Centro storico	

RORY MEYER CHILDREN'S ADVENTURE GARDEN

Documentazione fotografica	Dati anagrafici		Descrizione
	Toponimo	Rory Meyer Children's Adventure Garden	<p>Il Rory Meyers Children's Adventure Garden è un parco giochi realizzato con l'intento di dare vita ad un luogo di apprendimento per i bambini e accrescere il livello di istruzione della comunità attraverso lo sviluppo delle giovani menti. Il parco giochi, ampio 8 acri, si colloca all'estremità settentrionale del Dallas Arboretum e del giardino botanico, allo scopo di animare una porzione precedentemente non sviluppata del vasto arboreto.</p> <p>Fonte: https://www.dallasarboretum.org/visitor-information/gardens-and-pavilions/childrens-adventure-garden/</p>
	Architetto/Artista	Richard Dattner	
	Anno di realizzazione	2013	
	Localizzazione	32°49'28.8"N 96°42'54.7"W	
	Riferimento geografico	Dallas, Texas, Stati Uniti	
	Contesto	Parco-Area periferica	

SAFFIERSTRAAT

Documentazione fotografica



Dati anagrafici

Toponimo	Saffierstraat
Architetto/Artista	Aldo Van Eyck
Anno di realizzazione	1950- Dismesso
Localizzazione	52°21'04.9"N 4°54'21.7"E
Riferimento geografico	Saffierstraat, Amsterdam, Olanda
Contesto	Piazza-Centro consolidato

Descrizione

Saffierstraat è un parco giochi costruito nel 1950 da Aldo Van Eyck e situato a Saffierstraat, centro consolidato di Amsterdam. L'area giochi è posta su una fascia mediana lunga 120m e larga solo 6m. Il parco giochi è pavimentato in piastrelle di cemento bianco disposte su uno schema diagonale, con cinque sezioni triangolari in mattoni marroni inserite su lati alternati.

Fonte:
<http://blog.yalebooks.com/2015/01/16/sneak-peek-aldo-van-eyck/>

SCHULBERG PARK

Documentazione fotografica



Dati anagrafici

Toponimo	Schulberg Park
Architetto/Artista	ANNABAU: Sofia Petersen, Moritz Scholten
Anno di realizzazione	2011
Localizzazione	50°05'05.1"N 8°14'16.7"E
Riferimento geografico	Spielplatz Schulberg, Wiesbaden, Germania
Contesto	Parco-Centro storico

Descrizione

Schulberg Park è un parco giochi di piccole dimensioni situato nel centro consolidato della città di Wiesbaden. Esso è costituito da una scultura spaziale composta da due tubi in acciaio verde che sembrano galleggiare tra alberi. Il parco giochi consta nell'integrazione di una struttura di arrampicata continua che si snoda attraverso alberi e spazi dedicati ad altalene e vedette.

Fonte:
<https://www.archdaily.com/139145/sculptural-playground-annabau>

SUPERKILEN

Documentazione fotografica	Dati anagrafici		Descrizione
	Toponimo	Superkilen	<p>Superkilen è un parco giochi che sorge nel quartiere Nørrebro di Copenaghen, estendendosi per circa 750m, lungo i lati di una pista ciclabile pubblica, e coprendo un'area totale di circa 30.000 metri quadrati. Il parco più ampio che lo contiene ha lo scopo di celebrare la diversità, riempiendosi di oggetti provenienti da tutto il mondo. Esso è stato progettato come una sorta di esposizione mondiale costituita da tre aree principali distinte per attività di gioco.</p> <p>Fonte: https://www.archdaily.com/286223/superkilen-topotek-1-big-architects-superflex</p>
	Architetto/Artista	Superflex	
	Anno di realizzazione	2012	
	Localizzazione	55°41'57.1"N 12°32'30.7"E	
	Riferimento geografico	Copenaghen, Danimarca	
	Contesto	Strada e piazza-Centro storico	

SWEETWATER

Documentazione fotografica	Dati anagrafici		Descrizione
	Toponimo	Sweetwater	<p>Lo Sweetwater è un parco giochi situato all'interno del Domino Park, un parco pubblico di 5 acri (20.234,365 mq) realizzato recentemente per riqualificare l'area urbana di Williamsburg dove in precedenza sorgeva l'ex raffineria di zucchero Domino. Il parco è stato realizzato con lo scopo di celebrare la storia di uno dei siti industriali più iconici del lungomare di New York. Pertanto il parco giochi è stato costruito con alcuni dei componenti dell'ex fabbrica di zucchero all'obiettivo di ricreare un'ambientazione ispirata al design industriale.</p> <p>Fonte: https://www.markreigelman.com/domino-park-playground</p>
	Architetto/Artista	Mark Reigelman Il James Corner Field Operations	
	Anno di realizzazione	2018	
	Localizzazione	40°42'53.4"N 73°58'04.2"W	
	Riferimento geografico	Williamsburg, New York, Stati Uniti	
	Contesto	Ex raffineria di zucchero Domino-Centro storico	

TERRANOVA

Documentazione fotografica



Dati anagrafici

Toponimo	Terranova
Architetto/Artista	Hapa Collaborative
Anno di realizzazione	2011
Localizzazione	53°55'34.1"N 127°19'44.0"W
Riferimento geografico	British Columbia, Canada
Contesto	Parco-Zona periferica

Descrizione

Terranova è un parco giochi costruito nel lower Mainland, in Canada. Si tratta di un parco rurale, frutto di una pianificazione comunitaria con Hapa Collaborative, che riflette le tradizioni agricole dell'area. L'ambiente di gioco si estende tra alberi ed ex campi agricoli, supportato dalla presenza naturalistica di un fiume nelle vicinanze. Il topos progettuale del parco giochi risiede nell'interazione tra il bambino e la natura.

Fonte:
<https://www.richmond.ca/parks/parks/about/amenities/park.aspx?ID=116>

THE FOLDS

Documentazione fotografica



Dati anagrafici

Toponimo	The Folds
Architetto/Artista	Huicheng Zhong, Liyang Chen, Bingxing Lin, Qimei Ling, Wenxin Deng, Zhengzheng Xiong
Anno di realizzazione	2019
Localizzazione	31°48'40.1"N 119°58'27.0"E
Riferimento geografico	Changzhou, Jiangsu, Cina
Contesto	Parco-Centro consolidato

Descrizione

The Folds è un piccolo parco giochi di quartiere, progettato dal famoso studio di architettura Atelier Scale. Il *playground* è situato in uno spazio pubblico centrale di un'area residenziale nella città cinese di Changzhou. L'obiettivo principale di questo parco giochi è stimolare i bambini ad esplorare l'ambiente attraverso percezioni tattili non canoniche.

Fonte:
<https://wevux.com/the-folds-playground-atelier-scale0063674/>

THE FOREST OF CHERRY BLOSSOMS

Documentazione fotografica	Dati anagrafici		Descrizione
	Toponimo	The forest of cherry blossoms	<p>The forest of cherry blossoms è un parco giochi circondato da 1.800 ciliegi piantati in occasione della sua realizzazione. Il parco giochi consta di sette aree gioco nascoste e progettate da Isamu Noguchi nel Parco Moerenuma Park, nell'area periferica di Sapporo. Ci sono circa 126 attrezzature colorate per parchi gioco nella foresta, progettate per stimolare il senso del colore, del tatto, dello spazio e della forma nei bambini.</p> <p>Fonte: https://moerenumpark.jp/forest/</p>
	Architetto/Artista	Isamu Noguchi	
	Anno di realizzazione	1982-1995	
	Localizzazione	43°07'19.9"N 141°25'48.9"E	
	Riferimento geografico	Parco Moerenuma 1-1, Higashi-ku, Sapporo, Hokkaido, Giappone	
	Contesto	Parco-Area periferica	

THE MODEL_A MODEL FOR A QUALITATIVE SOCIETY

Documentazione fotografica	Dati anagrafici		Descrizione
	Toponimo	The Model_A Model for a Qualitative Society	<p>The Model_A Model for a Qualitative Society è un parco giochi che offre la possibilità a tutti i bambini di poter partecipare al gioco, eliminando quelle differenze sociali tra classi di diverso reddito. Le attività ludiche che si svolgono all'interno del The Model hanno lo scopo di accrescere il livello culturale e sensoriale dei bambini attraverso la pittura, la creazione di oggetti con strumenti fai-da-te e la possibilità di poter ascoltare musica attraverso l'utilizzo di un giradischi.</p> <p>Fonte: https://www.macba.cat/en/learn-explore/publications/palle-nielsen-model-model-qualitative-society</p>
	Architetto/Artista	Palle Louis Nielsen	
	Anno di realizzazione	1968 attualmente dismesso – pratica replicata nel ARKEN Museum for Moderne Kunst dal 9 febbraio al 7 dicembre 2014	
	Localizzazione	59°19'33.1"N 18°05'03.0"E	
	Riferimento geografico	Stoccolma, Svealand, Svezia	
	Contesto	Museo-Area costiera	

THE PICASSO

Documentazione fotografica



Dati anagrafici

Toponimo	The Picasso
Architetto/Artista	Pablo Picasso
Anno di realizzazione	1967
Localizzazione	41°52'21.0"N 87°40'01.6"W
Riferimento geografico	Daley plaza, Chicago, Stati Uniti
Contesto	Piazza-Centro storico

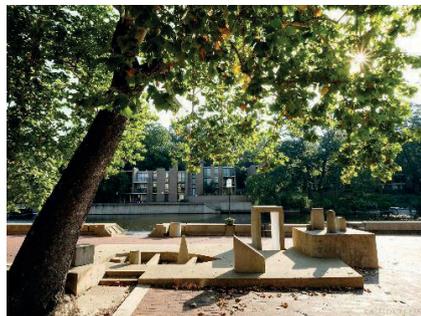
Descrizione

The Picasso (noto anche come Il Chicago Picasso) è un parco giochi costituito unicamente da una scultura monumentale. Il 'Picasso' portò un cambiamento estetico nella pianificazione civica e urbana, ampliando l'idea di arte pubblica oltre il commemorativo. La scultura in acciaio corten è alta 15,2m e pesa 162 tonnellate. Essa è stata la prima opera d'arte pubblica di questo tipo nel centro di Chicago ed è diventata un *landmark* territoriale.

Fonte:
https://en.wikipedia.org/wiki/Chicago_Picasso

THE SUN BOAT

Documentazione fotografica



Dati anagrafici

Toponimo	The Sun Boat
Architetto/Artista	Gonzalo Fonseca
Anno di realizzazione	1964-65
Localizzazione	38°58'07.0"N 77°20'28.6"W
Riferimento geografico	Plaza Lake Anne, Reston, Virginia, Stati Uniti
Contesto	Parco-Area costiera

Descrizione

The Sun Boat è un parco giochi costituito interamente da attrezzature in calcestruzzo. Il parco giochi, realizzato dallo scultore uruguayano Gonzalo Fonseca, ha una duplice funzionalità: è sia uno spazio per il gioco per bambini, e sia una da scultura per gli adulti. La posizione del *playground*, individuata accanto al Lago di Anne, rappresenta un fattore progettuale determinato dalla volontà di richiamare il concetto dei luoghi naturali ed in particolare di quelli legati all'acqua.

Fonte:
<http://architektur fuer kinder.ch/gonzalo-fonseca/>

TUFSEN

Documentazione fotografica



Dati anagrafici

Toponimo	Tufsen
Architetto/Artista	Egon Moller Nielsen
Anno di realizzazione	1949
Localizzazione	59°20'23.0"N 18°04'24.4"E
Riferimento geografico	Humlegården, Stockholm, Svezia
Contesto	Piazza-Centro storico

Descrizione

Tufsen è un parco giochi costituito da una scultura teatrale in pietra artificiale di Egon Møller-Nielsen. Tufsen è stato creato in collaborazione tra Egon Møller-Nielsen e il giardiniere cittadino di Stoccolma Holger Blom. La prima copia è stata allestita nel luglio 1949 in Parkleken Humlan a Karlavägen in Humlegården a Stoccolma ed è stata la prima scultura teatrale in Svezia.

Fonte:
<https://sv.wikipedia.org/wiki/Tufsen>

VAN BOETZELAERSTRAAT

Documentazione fotografica



Dati anagrafici

Toponimo	Van Boetzelaerstraat
Architetto/Artista	Aldo van Eyck
Anno di realizzazione	1961
Localizzazione	52°22'57.9"N 4°52'29.1"E
Riferimento geografico	Van Boetzelaerstraat, Staatsliedenbuurt, Amsterdam, Olanda
Contesto	Parco-Centro storico

Descrizione

Van Boetzelaerstraat è un parco giochi costituito dallo spazio risultante da un incrocio stradale. Le attrezzature principali sono telai da arrampicata, tavoli da gioco in cemento, blocchi cilindrici e panchine. I blocchi cilindrici di cemento di 65 cm di diametro, a differenza di Bertelsmann Plein, sono disposti in gruppo a forma di piramide, ognuno con un'altezza differente al fine di essere utilizzati come sedili per riunirsi o come pietre sulle quali camminare e saltare. Gli elementi in cemento creano un contrasto con i sottili elementi di arrampicata in acciaio.

Fonte:
<http://chiedoasilo-milano.blogspot.com/2014/02/manifesto-lab204-gli-spazi-gioco-di-aldo.html>

VONDEL PARK

Documentazione fotografica



Dati anagrafici

Toponimo	Vondel Park
Architetto/Artista	Aldo Van Eyck
Anno di realizzazione	1961
Localizzazione	52°21'28.7"N 4°52'46.9"E
Riferimento geografico	Amsterdam, Olanda
Contesto	Parco-Centro storico

Descrizione

Vondel Park è un parco giochi costituito da circa 48 ettari e si trova nel Museumkwartier di Amsterdam. Il parco, definito il Bois de Boulogne di Amsterdam, è generalmente fruito allo scopo di compiere passeggiate, jogging, picnic, concerti ed altre manifestazioni (come tornei di golf). Si tratta del secondo progetto dedicato alle attrezzature verdi di quartiere nel centro di Amsterdam dopo Artis, il più antico complesso zoologico dei Paesi Bassi (1838).

Fonte:
<https://www.studiodmau.com/tracing-van-eyck>

WATER PLAYGROUND

Documentazione fotografica



Dati anagrafici

Toponimo	Water Playground
Architetto/Artista	RS + Robert Skitek
Anno di realizzazione	2011
Localizzazione	50°07'24.7"N 19°01'00.2"E
Riferimento geografico	Tychy, Polonia

Descrizione

Water Playground è un parco giochi costituito da ampi spazi aperti che si integrano armoniosamente nel paesaggio. Il posizionamento degli alberi diventa un'opportunità per definire le curve di livello e la distribuzione dei diversi elementi nello spazio, evitando il loro abbattimento. Il parco giochi svolge attività diverse a seconda del momento della giornata: durante le ore diurne i visitatori sono perlopiù bambini che giocano con l'acqua delle fontane; di sera i visitatori sono famiglie e coppie che vengono ad assistere allo spettacolo di luci e colori.

Fonte:
<https://architizer.com/projects/water-playground/>

ZAANHOF

Documentazione fotografica



Dati anagrafici

Toponimo	Zaanhof	Zaanhof è un parco giochi costituito da spazi ludici, ritenuti d'esempio per la progettazione olandese ad Amsterdam. Il parco giochi rientra tra gli oltre 700 casi di spazi pubblici recuperati a scopo ludico-educativo. Il parco giochi consta in una piccola area pubblica progettata e costruita appositamente per consentire il gioco dei bambini nella città. Fonte: https://tallerdeformacion2.wordpress.com/2015/04/10/playgrounds-de-aldo-van-eyck/
Architetto/Artista	Aldo Van Eyck	
Anno di realizzazione	1948- Dismesso	
Localizzazione	52°23'30.5"N 4°52'18.2"E	
Riferimento geografico	Zaanhof, Spaarndammer - Amsterdam, Olanda	
Contesto	Parco-Centro storico	

Descrizione

ZORLU CENTER

Documentazione fotografica



Dati anagrafici

Toponimo	Zorlu Center	Zorlu Center è un parco giochi costituito da molteplici aree diversificate per attrezzatura ludica. Nell'area d'ingresso, collocato nella parte più bassa, sono presenti installazioni luminose e colorate. Nelle aree interne sono, invece, presenti ambienti di gioco più avventurosi e attenti all'aspetto naturalistico. Il parco giochi è diviso, pertanto, in diversi 'mondi', ognuno con le proprie caratteristiche. Fonte: http://landezine.com/index.php/2014/08/playground-at-zorlu-centre-by-carve/
Architetto/Artista	Carve & WATG Landscape Architects	
Anno di realizzazione	2014	
Localizzazione	41°02'30.3"N 29°00'22.9"E	
Riferimento geografico	Beşikta, Istanbul, Turchia	
Contesto	Parco-Centro consolidato	

Descrizione

Profilo degli autori

Alfonso Maria Cecere, Professore Associato di Istituzioni di Diritto Pubblico nell'Università degli Studi di Napoli Federico II, afferisce al Dipartimento di Giurisprudenza dove insegna Diritto degli enti locali e Contabilità di Stato. Da oltre dieci anni insegna Diritto urbanistico nel Corso di laurea magistrale di Pianificazione territoriale, urbanistica e paesaggistico-ambientale. È autore di due monografie e di numerosi saggi e articoli scientifici.

Francesca Ciampa, architetto, PhD e Docente a Contratto presso il Dipartimento di Architettura (DiARC) dell'Università di Napoli Federico II. Dal 2020 è Cultore della materia in Tecnologia dell'Architettura (ICAR/12). Ha svolto ricerca alla Columbia University sui temi dell'integrabilità tra innovazione tecnologica e vulnerabilità insediativa. Vincitrice del Grant COST European Cooperation in Science & Technology e finalista della competizione "Horizon 2020 - CLIC Project" sui modelli circolari di riuso del patrimonio culturale e di sviluppo di imprese creative.

Katia Fabbricatti, architetto, PhD in Recupero Edilizio e Ambientale, è Ricercatore di Tecnologia dell'Architettura presso il Dipartimento di Architettura DiARC dell'Università degli Studi di Napoli Federico II. Dal 2017 è docente di Laboratorio di Pianificazione e Progettazione della manutenzione presso il Master di II livello in Manutenzione e Riqualificazione Sostenibile dell'ambiente costruito. Nel 2011 è Visiting scholar presso la Fenner School of Environment and Society dell'ANU di Canberra. Dal 2001 svolge attività di ricerca sui temi del riuso, della manutenzione programmata e dell'innovazione tecnologica per il recupero del patrimonio edilizio e urbano, con particolare attenzione alle aree marginalizzate. È coordinatore di progetti e autrice di libri e saggi di rilevanza internazionale su questi temi.

Nicola Flora, PhD in Architettura degli Interni (Politecnico Milano, 1996) è Professore Associato di Architettura degli Interni presso il DiARC dell'Università degli Studi di Napoli Federico II. Dopo aver studiato le culture del nord Europa (Sverre Fehn, Sigurd Lewerenz e più recentemente Knut Hjeltnes), da oltre un decennio si interessa della rigenerazione urbana nelle aree interne del centro-sud Italia. Dal 1999 è nel comitato di redazione della rivista internazionale di architettura AREA. Dal 2014 opera nel Rione Sanità a Napoli attraverso progetti condivisi con la comunità locale, coinvolgendo laureandi e studenti. Dal 2018 è nel comitato scientifico del Master di secondo livello "Arint" del DiARC; dal 2019 è docente del Dottorato di Ricerca "Architetture. Teorie e Progetto" della Sapienza-Roma.

Gianluigi Freda, PhD, è Ricercatore di Composizione architettonica e urbana presso il DiARC, Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi di Napoli Federico II. Presso lo stesso Ateneo è docente di Teoria e Tecnica della Progettazione architettonica e di Laboratorio di Progettazione architettonica. Nel 2021 ha conseguito l'Abilitazione Scientifica Nazionale per il ruolo di Professore Associato di Composizione architettonica e urbana. È stato borsista post-doc alla Facoltà di Architettura della Tel Aviv University e Visiting Researcher Lecturer allo Shenkar College of Engineering and Design a Ramat Gan in Israele. Dal 2012 svolge attività di ricerca sulle declinazioni del linguaggio del Movimento Moderno al di fuori dell'Europa, in particolare nel Medio Oriente, e sulle sue eredità nel progetto contemporaneo.

Antonio Lauria, è architetto e Professore Ordinario presso il Dipartimento di Architettura dell'Università di Firenze. È fondatore e coordinatore scientifico dell'Unità di Ricerca Interdipartimentale Florence Accessibility Lab e direttore della collana People_Places_Architecture (vedi <https://www.dida.unifi.it/vp-136-fal.html>). La sua ricerca si è concentrata sull'interazione persona-ambiente in architettura. Come ricercatore affermato nel campo dell'accessibilità, è autore di numerose pubblicazioni e

coordinatore di progetti interdisciplinari di ricerca e formazione (vedi <https://www.unifi.it/cercachi-per-4111.html>).

Cristina Mattiucci, European PhD e Marie Curie alumna, è Professoressa Associata di Tecnica e Pianificazione Urbanistica presso il Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi di Napoli Federico II. Sin dall'inizio della sua carriera come ricercatrice, ha svolto diverse ricerche interdisciplinari all'intersezione tra la pianificazione urbana, l'urbanistica ed i Critical Urban Studies. I suoi più recenti indirizzi di ricerca vertono su: l'urbano nel rapporto tra spazio e società, controversie e governance nei/dei processi di trasformazione urbana, l'abitare e la questione della casa.

Giovanni Menna, è Professore Associato di Storia dell'Architettura presso il DiARC dell'Università Federico II di Napoli e svolge da trent'anni studi di storia della storiografia e sulla cultura del progetto moderno dal Settecento a oggi, in Europa e a Napoli. Negli ultimi anni ha ampliato il ventaglio delle ricerche: dalla storia urbana dell'antica Pompei all'opera di Luigi Cosenza, fino alla rappresentazione del paesaggio nel cinema e nella fotografia. Ha curato mostre, convegni internazionali e opere collettive, e i suoi studi sono pubblicati in riviste e volumi scientifici. È autore di dieci monografie, le ultime delle quali sono i volumi della "trilogia flegrea": L'Arena Flegrea alla Mostra d'Oltremare di Napoli (2013); L'Istituto per i Figli del Popolo di Napoli (2018); Oltre il Razionalismo. Il Padiglione dell'America Latina alla Mostra d'Oltremare (2021).

Maria Giovanna Pacifico, architetto, Project Manager R&D presso ETT SpA, e docente a contratto per l'Anno Accademico 2022-2023 presso il DiARC dell'Università di Napoli Federico II. Esperta in manutenzione dell'ambiente costruito, ha conseguito nel 2019 il Master in Manutenzione e Riqualificazione sostenibile dell'ambiente costruito presso l'Università Federico II. La tesi di dottorato affronta i temi dell'innovazione di processo per la manutenzione condivisa. Prima classificata, con il progetto "La Casa della Musica" nella "Consultazione pubblica finalizzata alla

raccolta di proposte per il riuso adattivo degli edifici mondo nella prospettiva dell'economia circolare" all'interno dell'"Horizon 2020-CLIC Project" per il riuso adattivo dell'ambiente costruito nella prospettiva dell'economia circolare.

Maria Rita Pinto, architetto, PhD in Recupero edilizio ed ambientale, Professore Ordinario di Tecnologia dell'Architettura, presso il Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi di Napoli Federico II. Svolge attività di ricerca sui temi del riuso, della manutenzione programmata dell'ambiente costruito e dell'innovazione tecnologica per il recupero. È stata coordinatore scientifico della ricerca internazionale: Real Albergo de' Poveri: New Uses for Old Buildings. Methodologies for Compatible Design, finanziata dal World Monuments Fund (USA). È stata responsabile scientifico della ricerca finanziata dal Creative Europe Program (2018), Artists in Architecture. Re-activating modern European houses, ed è autrice di monografie e articoli scientifici su riviste internazionali.

Flavia Santoianni è professore ordinario di Pedagogia sperimentale presso l'Università degli Studi di Napoli Federico II. È direttrice della rivista gold open access RTH Research Trends in Humanities e di RTH Lab, dove svolge attività di ricerca sull'educazione del cervello digitale e sull'apprendimento potenziato dalla tecnologia nell'area Brain Education Cognition. Insegna nel Corso di Laurea in Filosofia. Ha pubblicato 27 libri e diversi articoli nazionali e internazionali. I suoi libri sono tradotti in inglese e spagnolo. Autrice della Teoria delle Logiche di Base, i suoi interessi di ricerca riguardano le scienze bioeducative, l'insegnamento e l'apprendimento, la progettazione degli ambienti di apprendimento, le Digital Humanities e l'educazione digitale.

Anna Rita Villano, architetto, è Dottoranda in Architettura presso il Dipartimento di Architettura DiARC dell'Università degli Studi di Napoli Federico II. Ha conseguito nel 2020 il Master in Manutenzione e Riqualificazione Sostenibile dell'ambiente costruito presso la Federico II. La ricerca di dottorato sviluppa il tema dei

Playground in contesti post-guerra, attraverso la riqualificazione condivisa degli spazi di pubblica fruizione.

Leonardo Zaffi, architetto, è Professore Associato in Tecnologia dell'Architettura presso il Dipartimento di Architettura dell'Università di Firenze. È fondatore e responsabile scientifico del LAA Laboratorio di Architettura e Autocostruzione, del DIDA, struttura

operativa di ricerca e formazione per la realizzazione di prototipi, installazioni e allestimenti. Coordina il curriculum in Tecnologia del Dottorato e la sua attività di ricerca si muove nell'ambito della rigenerazione urbana e della valorizzazione del patrimonio attraverso pratiche multidisciplinari e di autocostruzione. Si interessa delle strategie di progetto nella fase esecutiva, di sistemi temporanei e della loro integrazione nella formazione applicata.

Authors' profile

Alfonso Maria Cecere, Associate Professor of Public Law at the University of Naples Federico II, belongs to the Department of Law, where he teaches Local Authorities' Law and Accounting in Public Administration. He has taught Urban Planning Law in the master's degree in Territorial, Urban, Environmental, and Landscape Planning for over ten years. He has written two monographs and several essays, and scientific articles.

Francesca Ciampa, architect, Ph.D. and Lecturer at the Department of Architecture (DiARC) of the University of Naples Federico II. Since 2020, she has been Subject Expert in Architectural Technology (ICAR/12). In addition, she has conducted research at Columbia University on the integrability between technological integration and settlement vulnerability. She won the COST European Cooperation in Science & Technology Grant and has reached the final phase of the "Horizon 2020 - CLIC Project" competition on the circular models of reuse of cultural heritage and creative business development.

Katia Fabbricatti, architect, Ph.D. in Building and Environmental Regeneration, is a Tenure Track Assistant Professor in Architectural Technology at the Department of Architecture DiARC of the University of Naples Federico II. Since 2017, she has taught Laboratory of Maintenance Planning and Design at the 2nd-level Master in Maintenance and Sustainable Regeneration of the Built Environment. In 2011, she was a Visiting Scholar at the Fenner School of Environment and Society of the ANU in Canberra. Since 2001, she has conducted research activities on the themes of reuse, planned maintenance, and technological innovation for the regeneration of the building and urban heritage, with a particular focus on marginalized areas. She has coordinated projects and written books and essays with international relevance on these themes.

Nicola Flora, Ph.D. in Interior Architecture (Polytechnics of Milan, 1966), is an Associate Professor of Interior Design at the DiARC of the University of Naples Federico II. After studying Northern European cultures (Sverre Fehn, Sigurd Lewerenz, and, more recently, Knut Hjeltnes), he has been interested in the urban regeneration of Center-Southern Italian inland areas for over a decade. Since 1999, he is in the Editorial Committee of the international architecture journal AREA. Since 2014, he has operated on Rione Sanità in Naples through projects shared with the local community, involving graduates and students. Since 2018, he is in the Scientific Committee of the 2nd-level Master "Arint" at DiARC; since 2019, he has taught in the Ph.D. course "Architectures. Theories and Design" of the University of Rome "La Sapienza". *Teorie e Progetto* della Sapienza-Roma.

Gianluigi Freda, Ph.D., is a Tenure Track Assistant Professor of Architectural and Urban Design at DiARC, the Department of Architecture of the University of Naples Federico II. At the same University, he teaches Theory and Technique of Architectural Design and Laboratory of Architectural Design. In 2021, he obtained the National Scientific Habilitation as an Associate Professor in Architectural and Urban Design. He has been a Post-Doc Scholar at the Faculty of Architecture of Tel Aviv and a Visiting Researcher Lecturer at the Shenkar College of Engineering and Design in Ramat Gan, Israel. Since 2012, he has conducted research on the declinations of the Modernist architectural language outside Europe, particularly in the Middle East, and on its heritage in contemporary design.

Antonio Lauria, is an architect and a full professor at the University of Florence's Department of Architecture. He is the founder and scientific coordinator of the *Florence Accessibility Lab* Interdepartmental Research Unit and Editor in chief of the *People_Places_Architecture* book series (see <https://www.dida.unifi.it/vp-136-fal.html>). His research focused on person-environment interaction in architecture. As an established researchers in the field of accessibility, he is the author of numerous publications and coordinator

of interdisciplinary research and educational projects (see <https://www.unifi.it/cercachi-per-4111.html>).

Cristina Mattiucci, European Ph.D. and Marie Curie alumna, is an Associate Professor of Urban Planning at the Department of Architecture DiARC of the University of Naples Federico II. Since starting her career as a researcher, she has conducted several interdisciplinary research works at the intersection between urban planning and Critical Urban Studies. Her most recent research focuses on: the urban in the relationship between space and society, controversies and governance in urban transformation processes, dwelling and housing question.

Giovanni Menna, Associate Professor of Architectural History at the DiARC of the University of Naples Federico II and has been conducting research on the history of historiography and modern design culture since the 18th century until today, in Europe and Naples. In recent years, he has expanded the scope of his research: from the urban history of ancient Pompeii to Luigi Cosenza's work up to the representation of landscape in cinema and photography. He has curated exhibitions, international conferences, and collective books, and his studies have been published in scientific journals and volumes. In addition, he has written ten monographs, among which the latter are the volumes of the "Phlegraean trilogy": *L'Arena Flegrea alla Mostra d'Oltremare di Napoli* (2013); *L'Istituto per i Figli del Popolo di Napoli* (2018); *Oltre il Razionalismo. Il Padiglione dell'America Latina alla Mostra d'Oltremare* (2021).

Maria Giovanna Pacifico, architect, R&D Project Manager at ETT SpA, and Lecturer for the A.Y. 2022-2023 at the DiARC of the University of Naples Federico II, also an. She is an expert in built heritage maintenance and obtained a post-Master's Degree specialization in Maintenance and Sustainable Regeneration of the Built Environment in 2019 at the University of Naples Federico II. Her Ph.D. thesis deals with the themes of process innovation for shared maintenance. Winner of the "Public consultation for the collection of proposals for

the adaptive reuse of buildings in a perspective of circular economy" call in the program "Horizon 2020 - CLIC Project" with the project "La Casa della Musica", for the adaptive reuse of the built environment in a perspective of circular economy.

Maria Rita Pinto, architect, PhD in Building and Environmental Regeneration, Full Professor of Architectural Technology at the Department of Architecture of the University of Naples Federico II. She conducts research on the themes of reuse, planned maintenance of the built environment, and technological innovation for regeneration. She has been the Scientific Coordinator of the international research: *Real Albergo de' Poveri: New Uses for Old Buildings. Methodologies for Compatible Design*, funded by World Monuments Fund (USA). She has been the scientific coordinator of the research "Artists in Architecture. Re-activating modern European houses" funded by the Creative Europe Program (2018). She is the author of monographs and scientific articles in international journals.

Flavia Santoianni is Full Professor of Education at University of Naples Federico II. She is Director of the gold open access journal *RTH Research Trends in Humanities* and of *RTH Lab*, where she carries on research on digital brain education and technology enhanced learning in the Brain Education Cognition Area. She teaches in the Philosophy Degree Course. She has published 27 books and several national and international articles. Her books are translated into English and Spanish. Authoress of the *Theory of Basic Logic*, her research interests concern bioeducational sciences, teaching and learning, learning environments design, digital humanities and digital education.

Anna Rita Villano, architect, is a PhD student in Architecture at the Department of Architecture DiARC of the University of Naples Federico II. She has completed the master's in Maintenance and Regeneration of the Built Environment at Federico II. Her Ph.D. research develops the theme of Playgrounds in post-war contexts through the shared redevelopment of public spaces.

Leonardo Zaffi, architect, is an Associate Professor of Architectural Technology at the Department of Architecture of the University of Florence. He is the founder and Scientific Coordinator of the LAA - Laboratory of Architecture and Self-Construction of the DIDA, a research and education operational facility for realizing prototypes and installations. He coordinates the Technology curriculum of

the Ph.D. course, and his research is focused on urban regeneration and heritage enhancement through multi-disciplinary and self-construction practices. He is interested in design strategies in the construction phase, temporary systems, and their integration into applied education.

Finito di stampare
nel mese di giugno 2023
presso The Factory s.r.l.
Roma (RM)

Le politiche di sviluppo e gli strumenti per l'attuazione del programma Next Generation EU messi in atto dalla Commissione Europea nel tempo della pandemia di Covid-19 ridefiniscono il quadro di priorità di intervento a scala urbana, puntando su misure sperimentali e azioni pilota in grado di restituire qualità allo spazio pubblico, contrastando sia la povertà ecologica ed economica che quella educativa minorile. Il volume affronta temi emblematici per il recupero dei sistemi insediativi consolidati, riconoscendo all'ambiente costruito il ruolo di incubatore di creatività e di innovazione, con l'obiettivo di approdare a patti di cura per la città. I contributi multidisciplinari presentati nel volume sono stati sviluppati nell'ambito della ricerca *Play_ACT, Playgrounds* e arte per comunità in transizione: patto di cura per le città, nell'ambito del Programma per il Finanziamento della Ricerca di Ateneo FRA 2020 – Linea B dell'Università degli Studi di Napoli Federico II, il cui responsabile scientifico è stato fino al 2022 Serena Viola. La ricerca è stata portata a termine da Giovanni Menna, come responsabile scientifico, da Nicola Flora, co-proponente, da Alfonso Maria Cecere, Gianluigi Freda e Maria Giovanna Pacifico, aggregati, da Francesca Ciampa, assegnista del progetto finanziato, da Katia Fabbicatti e Maria Rita Pinto, componenti del gruppo di ricerca, con la consulenza scientifica di Flavia Santoianni.

The development policies and the implementation tools of the Next Generation EU Program employed by the European Commission during the COVID-19 pandemic redefine the priority framework at an urban scale. They focus on experimental measures and pilot actions to restore the quality of the urban space and contrast ecological and economic poverty, in addition to the lack of child education. The volume deals with emblematic themes concerning the regeneration of consolidated urban systems, acknowledging the environment as an incubator of creativity and innovation, with the aim of entering into covenants of care for the city. The multidisciplinary contributions in this volume have been developed within the research project *Play_ACT, Playgrounds* and art for communities in transition: a deal for urban care, within the Program for the Funding of University Research FRA 2020 – Line B of the University of Naples Federico II, whose Scientific Coordinator was Serena Viola until 2022. The research project has been developed by Giovanni Menna as the Scientific Coordinator, Nicola Flora as the co-proponent, Alfonso Maria Cerere, Gianluigi Freda, Maria Giovanna Pacifico as aggregate researchers, Francesca Ciampa as a research fellow funded by the project, Katia Fabbicatti and Maria Rita Pinto as research unit members, with Flavia Santoianni as a scientific consultant.